



## TÍTULO

# ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

## LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO EDUCATIVO

## AUTORA

María Caro Basallo

**Esta edición electrónica ha sido realizada en 2021**

Tutora	Dra. Dña. Águeda Delgado Ponce
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva <i>Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual (2019/2020)</i>
Curso	
©	María Caro Basallo
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2020



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas  
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>



# TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER EN EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
AUDIOVISUAL

## ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA: LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO EDUCATIVO

**Alumna**

María Caro Basallo

**Directora**

Dra. Águeda Delgado Ponce

**i un**  
Universidad  
Internacional  
de Andalucía  
**A**



Universidad  
de Huelva



**Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglesa en Educación Primaria: la gamificación como recurso educativo**

**Trabajo Fin de Máster**

Máster en Educación y Comunicación Audiovisual

Alumna: María Caro Basallo

Directora: Águeda Delgado Ponce

Universidad de Huelva y Universidad Internacional de Andalucía (La Rábida)

# ÍNDICE

<b>1. RESUMEN/ ABSTRACT y PALABRAS CLAVE/ KEY WORDS</b>	5
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	7
2.1. Introducción	7
2.1.1. Importancia del juego en Educación Primaria	8
2.2. La lengua extranjera inglés en Educación Primaria	9
2.3. Las tecnologías en Educación Primaria	11
2.3.1. Tecnologías y educación	11
2.3.2. Importancia de las TIC en Educación Primaria	13
2.4. La gamificación	17
2.4.1 Concepto de gamificación	17
2.4.2. Diferencia entre gamificación, <i>serious games</i> y <i>Game Based Learning</i>	21
2.4.3. Beneficios de la gamificación en Educación	25
2.4.4. Aplicaciones para gamificar	27
2.4.4.1. <i>Kahoot</i>	28
2.4.4.2. <i>Plickers</i>	33
2.4.4.3. <i>ClassDojo</i>	37
2.4.5. La gamificación en lengua extranjera	42
<b>3. CUERPO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	46
3.1. Contextualización y justificación	46
3.2. Objetivos de la investigación	46

3.2.1. Objetivo general	46
3.2.2. Objetivos específicos	47
3.3. Diseño y metodología de la investigación	48
3.3.1. Instrumento de investigación	49
3.3.2. Muestra	51
<b>4. RESULTADOS</b>	51
<b>5. CONCLUSIONES</b>	78
5.1. Discusión de los resultados	78
5.2. Conclusiones	81
5.3. Limitaciones y futuras líneas de investigación	85
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	86
<b>7. ANEXOS</b>	92

## 1. RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE/KEYWORDS

**Resumen:** En la sociedad global de la información en la que vivimos, el inglés es el idioma universal o lengua franca. La mayoría de los currículos escolares lo incluyen como una de sus materias principales ya que el diseño curricular de lenguas extranjeras establece que aprender un segundo idioma, particularmente el inglés, es actualmente un requisito importante debido a las necesidades educativas y sociales, por lo tanto, el objetivo principal de la enseñanza del inglés es desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes para ayudarlos en sus vidas y darles las oportunidades necesarias para crear buenas relaciones futuras. Por todo esto, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal mostrar cómo la gamificación puede servir como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria para enseñar inglés como segunda lengua de manera motivadora y eficaz. Para ello, la gamificación o el aprendizaje basado en juegos, trata de incorporarse como una nueva metodología de carácter lúdico, que pretende eliminar la metodología tradicional y facilitar la adquisición de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los niños y niñas. La investigación llevada a cabo en este proyecto abarca un estudio de campo realizado mediante la recogida de datos a través de cuestionarios y entrevistas personales a docentes de diferentes colegios onubenses de Educación Infantil y Primaria.

**Palabras clave:** gamificación, educación primaria, enseñanza del inglés, recurso educativo, segunda lengua, aplicación didáctica, aprendizaje de lenguas, aprendizaje basado en juegos.

**Abstract:** In the global society of information in which we live, English is the universal language or lingua franca. Most of school curricula include English language as one of their major subjects. Due to the Foreign Language Curricular Design establishes that learning a second language, particularly English, is now an important need due to educational and social needs, so, the main objective of teaching English is to develop the communicative competence of our students in order to help them in their future lives and give them opportunities to create good relationships. For all this, the present research

work has as main objective to show how gamification can serve as an educational resource in the Primary Education stage to teach English as a second language in a motivating and effective way. To do it, gamification or game based learning, tries to incorporate itself as a new playful methodology, which aims to eliminate the traditional methodology and facilitate the knowledge acquisition in a fun way, promoting a positive experience in Primary boys and girls. The research carried out in this project includes a field study done by collecting data through questionnaires and personal interviews with teachers from different Pre-primary and Primary Huelva schools.

**Key words:** gamification, primary education, English teaching, educational resource, second language, didactic application, language learning, game-based learning.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Introducción**

Cada vez es mayor la población interesada en el aprendizaje del inglés como segunda lengua extranjera, y los motivos por los que estas personas priorizan la adquisición de otro idioma son simples.

En primer lugar, debido a que la sociedad evoluciona y el conocimiento y manejo de una segunda lengua extranjera se vuelve indispensable para establecer relaciones a nivel personal, profesional y ciudadano, y, en segundo lugar, porque el Currículo en el que se recogen las directrices de la asignatura de Lengua Extranjera establece que adquirir un segundo idioma, en este caso el inglés, es actualmente un requisito esencial debido a las necesidades educativas y sociales de hoy día, especialmente a una edad temprana, pues, como bien es sabido, actualmente, vivimos en un mundo globalizado en el que se asume que con los conocimientos mínimos o básicos de un idioma no se puede aspirar a alcanzar grandes metas con respecto a los niveles mencionados anteriormente, es por ello que la exigencia y los objetivos que nos plantea este contexto con respecto al aprendizaje de una nueva lengua, son cada vez más altos.

El área de Lengua extranjera tiene como objeto formar personas que puedan usarla para comprender, hablar, conversar, leer y escribir desde una perspectiva activa y práctica del aprendizaje desde edades tempranas como punto de partida, es decir el aprendizaje de las destrezas discursivas dirigidas a la consecución de una competencia comunicativa efectiva oral y escrita, en contextos sociales significativos, que permitan al alumnado expresarse con progresiva eficacia y corrección (Orden del 17 de marzo de 2015, p. 492).

Por lo tanto, el objetivo principal de la enseñanza del inglés es desarrollar la competencia comunicativa de nuestros estudiantes para ayudarlos en sus vidas futuras y brindarles oportunidades de crear buenas relaciones.

### **2.1.1.Importancia del juego en Educación Primaria**

Concretamente, en la etapa comprendida entre los seis y los doce años, es decir en el periodo de la Educación Primaria, el entretenimiento del alumnado es esencial. Es por ello, que el juego adquiere una gran repercusión.

De acuerdo con Schunk et al. (2013), a lo largo de los años se ha indagado en el uso y aplicación de juegos con fines educativos con el objetivo de aumentar la motivación de los estudiantes, la cual es un factor determinante y dominante del comportamiento de aprendizaje. Pero, aunque los niños motivados son fáciles de reconocer, también son difíciles de encontrar (Dkinner & Belomont, 1993).

De igual modo, Ebrahimzadeh y Alavi (2017) también defienden que un contexto de aprendizaje basado en el juego ayuda a formar un mayor nivel de motivación de un individuo.

A pesar de todo esto, si nos respaldamos en las ideas defendidas por Sánchez-i-Peris (2015), educativamente hablando, el cometido de los juegos no es única y exclusivamente el entretenimiento de los sujetos, sino que va mucho más allá.

El autor defiende un uso educativo en el que se tengan muy presentes “los objetivos, las reglas y los retos determinando el orden, los derechos y las responsabilidades de los jugadores” (Sánchez-i-Peris, 2015). Es decir, que en primer lugar, el juego debe de tener un fin, una meta a la que llegar cumpliendo siempre con las normas establecidas y en el que cada alumno sepa qué papel debe desempeñar para llegar al propósito establecido, de ahí la adjudicación de responsabilidades individuales.

Además, según este autor, “el jugador debe enfrentarse con problemas a los que debe buscar solución. En este enfrentamiento, a través de la dinámica del juego, surge una interacción que estimula las vivencias que emergen como resultado de esa interacción” (Sánchez i Peris, 2015).

Si indagamos más allá, encontramos que el juego, además de ser auto-generador y auto-motivador, no es un comportamiento empírico, sino que más bien se compone de un determinado número de acciones.

Incluso, se podría decir que el juego puede ser una actividad compartida entre personas que reconocen con entusiasmo una declinación inherente del sistema de juego. Esta declinación implica a la comunicación, la cual define el resultado del juego (Contreras- Espinosa, 2016).

La simulación y el juego son, según Sánchez-i-Peris (2015) un recurso válido para la metodología de la clase invertida, pues “favorecen la planificación de estrategias, la negociación, la toma de decisiones o la interculturalidad. Además, el aprendizaje es más significativo cuando se involucra al alumnado en un rol y con una responsabilidad”.

Es precisamente por esto último que el juego requiere además que el jugador tenga un estado de ánimo positivo y una predisposición activa a la hora de jugar.

De la misma forma, según Contreras- Espinosa (2016), es esencial que se cumplan las reglas establecidas para el mismo, como bien hemos mencionado con anterioridad, al igual que se hace con cualquier programa educativo, proceso o actividad.

Juegos y aprendizaje, durante la última década han estado conectados mucho más de lo que parece ayudando a las personas a experimentar, a explorar y a probar nuestros propios límites (Contreras- Espinosa, 2016).

## **2.2. La lengua extranjera inglés en Educación Primaria**

Aprender un sistema lingüístico nuevo después de la pubertad puede convertirse en un proceso lento y la mayoría de las veces en un proceso incompleto (Selinker, 1972).

De acuerdo con Fleta (2006, p. 51) “cuando los niños aprenden segundas lenguas a una edad temprana, desarrollan sus sistemas gramaticales de manera no consciente y natural, por el hecho de entrar en contacto con los datos lingüísticos de la lengua en cuestión”.

Nuestra integración plena en el contexto europeo exige de toda la comunidad educativa el esfuerzo necesario para que profesorado y alumnado adquieran los conocimientos requeridos para facilitar la comunicación en varias lenguas (Ramírez-Castillo, 2011, p. 356).

Es por lo que la utilización de una metodología activa y participativa es esencial, dado que el aprendizaje es un proceso personal e interactivo.

Así pues, es importante planificar las lecciones partiendo siempre de una evaluación inicial, de manera que se establezca una relación entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes. Tener en cuenta los intereses de los alumnos y sus necesidades, favorece la integración de los mismos en la dinámica de la clase, y, con actividades en grupo, se desarrolla en ellos una actitud investigadora.

Además de todo esto, es de vital importancia que el profesorado atienda a la diversidad existente en su aula para favorecer los distintos ritmos de aprendizaje (Ramírez-Castillo, 2011, p. 357).

Por todo esto, se establece que para un correcto desarrollo de la lengua extranjera inglesa en educación, es indispensable marcar estos principios básicos y generales que servirán de guía a la hora de tomar decisiones en el aula.

Incentivar la comprensión frente a la memorización, motivar a los alumnos a partir de sus intereses y expectativas, evaluar el proceso de enseñanza- aprendizaje analizando sus distintos aspectos y estableciendo procesos de retroalimentación que nos permitan reestructurar las actividades en su conjunto, (Ramírez- Castillo, 2011, p. 357) serán factores clave para la consecución exitosa de la lengua extranjera inglesa en Educación Primaria.

## 2.3. Las tecnologías en Educación Primaria

### 2.3.1. Tecnologías y educación

Las tecnologías han originado cambios que han transformado las relaciones sociales y culturales a partir de los nuevos modos de gestión de las intervenciones educativas, produciendo cambios a varios niveles, tanto individuales como laborales, económicos y sociales. Todo ello ha provocado nuevos modos de comunicación mediante la utilización interactiva con los instrumentos tecnológicos, superando las barreras espaciotemporales de acceso y tratamiento de la información y provocando nuevas perspectivas y modos de interacción del individuo con la cultura (Sánchez i Peris, 2015, p. 13).

Por otro lado, el uso de la tecnología y, más concretamente desde el ámbito de la gamificación en el proceso de enseñanza, es una realidad y favorece dos aspectos esenciales de los procesos de aprendizaje actuales (Foncubierta & Rodríguez, 2014). En primer lugar, posibilita la ampliación y prolongación de los espacios de aprendizaje y lleva el acceso a los contenidos más allá del aula, y, en segundo lugar, el alumnado puede trabajar sobre el contenido en concreto en cualquier momento y desde cualquier lugar siempre que tenga acceso a internet (Gil- Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

Además con el creciente desarrollo y la disponibilidad de tecnología diseñada y dirigida con fines educativos, los instructores tienen un número cada vez mayor de opciones para presentar sus explicaciones y contenidos en el aula (Yue et al., 2013).

“Las TIC evolucionan tan rápidamente, que en la actualidad existe un vasto número de opciones y recursos didáctico-tecnológicos para el aprendizaje de segundas lenguas” (Izquierdo et al., 2017, p. 34). “Estas herramientas son cada vez más sofisticadas, y se encuentran fácilmente disponibles para investigadores, docentes y estudiantes” (Cerezo et al., 2014).

Por ello, la introducción de las tecnologías se hace imprescindible en nuestra aula tan pronto como sea posible, ya no solo porque con ellas sea más sencillo mejorar nuestras intervenciones didácticas en clase y nuestros contenidos, sino también porque con su uso nuestra metodología resultará mucho más motivadora y entretenida para el alumnado haciendo que la comunicación con el mismo sea significativamente más eficaz y fluida.

Con respecto a esto, dentro de las ventajas de evaluar con TIC encontramos, según Gómez et al. (2013), las siguientes:

- Correcciones inmediatas.
- Evaluaciones más frecuentes.
- Reducción del tiempo dedicado a preparar información de tipo administrativo.
- Posibilidad de emitir diferentes tipos de informes: individuales, comparativos, por prueba...
- Facilidad a la hora de compartir información con otros docentes.
- Diseño de pruebas en función de las características específicas de cada grupo, cada alumno o cada contexto educativo.
- Facilidad para combinar imágenes, videos, sonidos, etc. Y hacerlo más llamativo.

Por otro lado, los autores sostienen que el alumnado también resulta beneficiado debido a varios factores, entre ellos (Gómez et al., 2013):

- Tienen una mayor flexibilidad de acceso.
- Se tiene en cuenta su participación y colaboración.
- Su motivación se potencia.
- Obtienen una retroalimentación inmediata.
- Disminuye la ansiedad generada por las pruebas tradicionales.

De igual modo, es esencial destacar el importante papel que juega el profesor en el proceso de introducción de estas nuevas tecnologías.

De acuerdo con la investigación realizada por Skinner y Belmont (1993, p. 577), la actitud que adopte el docente influye significativamente en el comportamiento del alumno, afectando directamente a su motivación.

Por tanto, en primer lugar, el docente debe de estar formado en el uso de Internet y actualizado con respecto a las distintas aplicaciones y recursos que este nos ofrece.

Y, en segundo lugar, como instructor debe de adoptar una actitud activa, positiva e innovadora a la hora de poder solventar los posibles problemas que puedan surgir en el aula o de crear sus propios recursos tecnológicos para una mejor adquisición de los contenidos vistos en clase.

### **2.3.2. Importancia de las TIC en Educación Primaria**

Según Alves (2014), “uno de los importantes desafíos de la educación es promover condiciones para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea algo motivador y placentero. En este sentido, la autora argumenta que la inserción de juegos en el contexto educativo y el uso de sus elementos de mecánica, estética y pensamiento (trabajando juntos) puede proporcionar la posibilidad de producir experiencias atractivas”.

Como bien hemos mencionado a lo largo del presente proyecto, “el acto de jugar es motivador y brinda la oportunidad de participar espontáneamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Gazotti & Gomes, 2017, p. 5). Además, la acción de jugar de manera online forma parte del día a día de nuestros niños y adolescentes, pues son actividades que hacen prácticamente a diario.

De igual modo, el uso de la enseñanza de idiomas asistida por computadora o más conocido como Computer Assisted Language Learning (CALL), está claramente

proliferando en el campo de la educación con el principal objetivo de promover el desarrollo del idioma o segunda lengua extranjera (Goertler, 2011).

De acuerdo con Cerezo et al. (2014, p. 294), desde una perspectiva teórica, los ordenadores pueden fomentar el uso del lenguaje de una forma útil para el desarrollo, pues así lo postulan varias teorías relacionadas con la adquisición de una segunda lengua (*Second Language Acquisition*).

Además, desde un punto de vista pedagógico, la tecnología se puede utilizar en educación para interconectar lenguaje y contenidos o para dotar a los estudiantes de otras habilidades esenciales tales como la autonomía en su propio aprendizaje, la gestión del tiempo y, por supuesto, la alfabetización informática (Cerezo et al., 2014, p. 294).

Según Cerezo et al. (2014, p. 294), “la enseñanza de lenguas asistida por computadora (CALL) puede resultar beneficiosa ya que el espacio en el aula y la dotación de personal se pueden minimizar, y con su aplicación es posible llegar a un mayor número de estudiantes”.

A su vez, con ella, y con la inclusión de juegos educativos a través de las diferentes plataformas que internet nos ofrece, podemos contribuir al desarrollo de un aprendizaje más significativo del idioma (Gazotti & Gomes, 2017, p. 5), el cual es definido por Rogers (1969) a partir de cinco elementos:

En primer lugar encontramos la participación personal por parte de cada uno de los sujetos. Esta debe ser de calidad, ya que el autor sostiene que el proceso de aprendizaje afecta a la persona por completo, tanto cognitivamente como en términos psicológicos o de sentimientos.

En segundo lugar, destacamos la autoiniciación, en este caso el autor hace hincapié en el sentimiento de descubrimiento, el interés por alcanzar una meta o comprender algo, incluso si es algo proveniente de un estímulo externo. Esta autoiniciación emana del interior de la persona.

Por otro lado el autor define la integración afirmando que el aprendizaje significativo es “generalizado”, es decir, que se incorpora al individuo y provoca cambios en el comportamiento, las actitudes e incluso, a veces, puede inferir en la propia personalidad del alumno.

De igual modo, otro de los factores esenciales en el aprendizaje significativo es la evaluación, pues en ella el alumno establece si una actividad satisface sus necesidades y, por tanto, si contribuye a expandir o no sus conocimientos en el aprendizaje de la segunda lengua.

Por último, Rogers (1969) destaca el significado, pues el aprendizaje significativo es el que tiene sentido para el alumno a lo largo de toda su experiencia.

**Figura 1. Factores que determinan el aprendizaje significativo**



Fuente: elaboración propia

## 2.4. La gamificación

### 2.4.1. Concepto de gamificación

El término gamificación es definido como el uso de herramientas lúdicas o juegos en contextos que, en principio, son ajenos a estos o, lo que es lo mismo, “*the use of game design elements in non-game contexts*” (Deterding et al., 2011, p. 9).

Este “entorno ajeno al juego” resulta demasiado amplio para Zickermann y Cunningham (2011), por lo que redefinen el término de gamificación como “el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Zickermann & Cunningham 2011, p. 14).

Sin embargo, si analizamos término por término la definición de gamificación presentada por Deterding et al. (2011, p. 9). nos encontramos con lo siguiente:

**Games:** las definiciones clásicas en los estudios de juegos establecen que los juegos, a diferencia de los juguetes, se caracterizan por sistemas de reglas explícitos y la competencia o lucha de los sujetos en esos sistemas hacia unos objetivos o resultados concretos.

**Elements:** la mayoría de los juegos tienen en común componentes o elementos como la autorepresentación con avatares, un contexto narrativo, la retroalimentación o feedback, los diferentes rangos y niveles del juego, la presión del tiempo o la competencia existente bajo unas reglas que son explícitas y concretas (Deterding et al., 2011, p. 11).

**Non- game contexts:** según Deterding et al. (2011, p. 12), es recomendable no acotar la gamificación a contextos o escenarios de uso específico, principalmente por dos motivos; el primero, porque no existen ventajas al hacerlo, y el segundo, porque varios autores delimitaron el uso del juego a contextos directamente relacionados con la educación y el aprendizaje, mientras que estos proliferan en todo tipo de escenarios y no solo en este ámbito.

Por otro lado, encontramos que los usos actuales del término de gamificación fluctúan entre dos conceptos relacionados:

El primero es la creciente adopción, institucionalización y ubicuidad de los juegos en la vida cotidiana.

Lo segundo, noción más específica, es que dado que los juegos son diseñados con el objetivo principal del entretenimiento, y dado que pueden motivar al alumnado de una manera eficaz y demostrable a interactuar con ellos con una intensidad y duración incomparables, los elementos del juego son capaces de hacer que otros productos y servicios no relacionados con ellos sean más agradables, atractivos e interesantes (Deterding et al., 2011).

Aunque el término gamification se ha extendido y nos hace hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, de acuerdo con Contreras- Espinosa (2016, p. 28) para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes y el uso de elementos de juego en contextos que no son de juego, lo que muchos profesionales, profesores e investigadores han estado haciendo es diseñar experiencias atractivas, como una especie de videojuego.

En esta línea cabe destacar que, a menudo, los educadores buscan cambios alternativos que puedan implementarse fácilmente para mejorar el rendimiento en sus aulas (Sanchez et al., 2019, p. 4), y puesto que la gamificación es uno de estos cambios, se presenta como una herramienta útil, rentable y eficiente para que los docentes alcancen unos resultados más positivos (Oprescu et al., 2014).

Expertos en el campo de la gamificación la han descrito en términos de beneficios para los usuarios como “la adopción de tecnología lúdica y métodos de diseño de juegos fuera de la industria de los juegos”, como “el proceso de usar el pensamiento y la mecánica del juego para resolver problemas e involucrar a los usuarios”, y también como “la integración dinámica del juego para impulsar la participación” (Deterding et al., 2011, p. 10).

De hecho, uno de los aspectos positivos es precisamente que, con la gamificación, la educación se convierte en una actividad inmersiva, lo que provoca en los estudiantes “una

sensación de dedicación absoluta” (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 13). Esto se consigue mediante “el desbloqueo de nuevos escenarios, poderes y habilidades que generan esa sensación”, algo que “no es posible en la educación tradicional, pues toda la información se muestra dada por el profesor” (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 7), pero se puede lograr mediante técnicas que propician la diversión, como es el caso de la gamificación.

Para Martín (2019), gamificar consiste en seleccionar un contenido ya existente e ir añadiéndole elementos característicos del juego tales como medallas, objetivos, sistemas de recompensas por puntos, interacciones, visualización del progreso en barras y gráficos, o desbloqueo de niveles, entre otros.

De esta forma, mediante la incorporación de estas sencillas técnicas y de esa especie de factor “sorpresa” en el aula, se consigue potenciar actitudes muy beneficiosas en los sujetos tales como la motivación, el interés o la participación.

Con estas actitudes despiertas en el alumnado se alcanza un mejor rendimiento, aprendizaje y aprovechamiento del curso escolar, y los alumnos tienden a mejorar sus resultados en contenidos que, aplicados de otra manera más tradicional les resultarían mucho más aburridos y difíciles de entender.

Por tanto, de acuerdo con este mismo autor, la gamificación resulta ideal a la hora de introducir contenidos memorísticos, pues con ella se incrementa la visibilidad y percepción de los mismos, los cuales pasarían desapercibidos de otra forma, como bien hemos comentado anteriormente (Martín, 2019).

Además, Fernández-Rubio y Fernández-Oliveras (2018) añaden que la gamificación favorece un aprendizaje mucho más significativo.

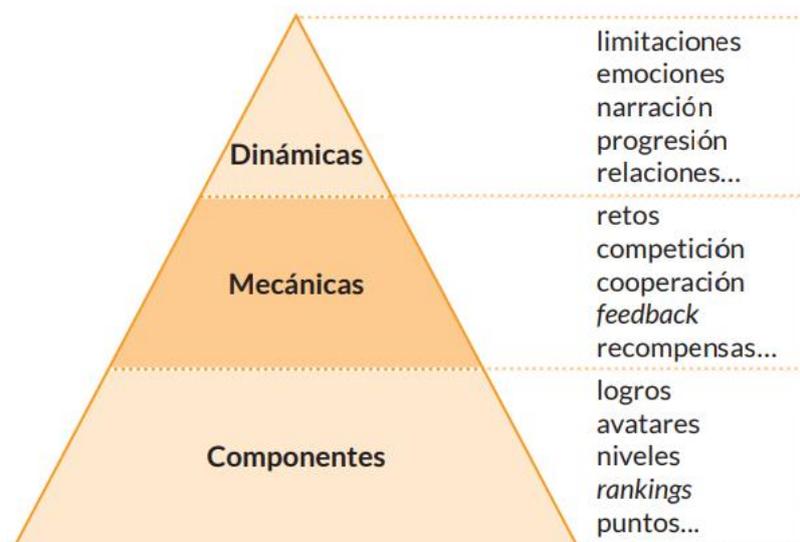
De igual modo, y de acuerdo con Deterding et al. (2011, p. 10), han sido muchos los investigadores que han explorado el juego como una experiencia o un modo de interacción deseable por parte del sujeto, y, aunque hasta ahora no ha surgido ninguna teoría o terminología consensuada de la diversión, frecuentemente, es equiparada con cualquier “experiencia placentera” o “modo de divertimento” en el que cada una de las interacciones realizadas por parte del alumnado va más allá de un simple contexto de trabajo o tareas.

Sin embargo, Contreras- Espinosa (2016) destaca que el concepto gamification es diferente al de *serious game* o al de Game-Based Learning.

Mientras que el segundo describe el diseño de juegos que no tienen el firme objetivo de entretener a los usuarios, las experiencias “gamificadas” simplemente emplean algunos elementos de los juegos como reglas, mecánicas, etc. Game-based learning o aprendizaje basado en juegos, por su parte y en términos generales, se refiere al uso de juegos para apoyar al proceso de enseñanza/aprendizaje, pero esto lo desarrollaremos más adelante en detalle (Contreras- Espinosa, 2016, p. 28).

Por último, resulta necesario puntualizar que la gamificación se apoya en la utilización de diferentes tipos de elementos de los que podemos obtener conocimiento de uso a través de su análisis, desde una óptica más acorde con la psicología del aprendizaje. Los elementos con los que construir actividades gamificadas se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes: (Foncubierta & Rodríguez, 2014, p. 3).

**Figura 2. Elementos de la gamificación**



Fuente: Serrano (2014) <https://bit.ly/2YY46yu>

## 2.4.2. Diferencia entre gamificación, *serious games* y *Game Based Learning*

Como bien hemos visto anteriormente, el término “gamificación” conlleva el uso de técnicas lúdicas en contextos que no tienen que estar necesariamente relacionados con los juegos.

Siguiendo en la misma línea encontramos otros términos, también relacionados con los juegos de alguna manera, como son el concepto de *serious games* (juegos serios) o el de *Game Based Learning* (Aprendizaje Basado en juegos).

Estos conceptos pueden parecer prácticamente iguales a simple vista, pero es importante saber distinguirlos y conocerlos a fondo si queremos aplicarlos en el aula con el fin de obtener unos resultados más efectivos en el aprendizaje del alumnado. A continuación los veremos detalladamente.

En primer lugar, y como bien podemos observar, la expresión *serious games* está formada por la combinación de dos palabras: *serious* o “serios” y *games* o “juegos”, lo cual puede parecer contradictorio en un primer momento, pues los juegos suelen verse como algo divertido e informal, sin embargo, y de acuerdo con los estudios realizados por Deterding et al. (2011), los juegos serios se pueden definir como cualquier forma de interacción software de juegos a la que uno o varios jugadores pueden acceder desde distintas plataformas digitales y cuya intención va más allá del entretenimiento y la diversión.

Según los autores, los juegos utilizados para fines formales o “juegos serios” se remontan a la segunda mitad del siglo XX, pasando de usos principalmente militares a otros más educativos.

A principios del siglo XXI, el auge de los juegos digitales revitalizó el concepto de *serious games* en una industria sustancial y un campo de investigación propio (Deterding et al., 2011).

Dentro del campo de la gamificación debemos aprender a diferenciar los juegos serios de la propia gamificación. De acuerdo con Sánchez i Peris (2015),

la utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” son un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas.

De la misma manera, dentro de los juegos serios, varios autores han propuesto diferenciar entre los elementos propios del juego y los juegos serios en sí mismos.

Mientras que el término “juegos serios” denota juegos diseñados conscientemente para transmitir el aprendizaje, los elementos del juego, más cercanos a la metodología de la gamificación, abarca cualquier utilización (educativa) de la ecología más amplia de los juegos: es decir, todas las tecnologías, prácticas, alfabetizaciones y redes sociales. juegos circundantes, como revisar juegos e incluso como diseñarlos y crear avatares de forma online (Deterding et al., 2011).

A modo de resumen, podemos concluir que, aunque los cimientos de la gamificación y de los serious games sean los mismos, la principal diferencia entre ambos es que la gamificación es un juego parcial, mientras que los serious games son juegos completos. (Grau, 2017).

Como afirma el autor, la gamificación no puede ser considerada como un juego completo debido a que su aplicación principalmente se basa en aplicar elementos propios de los juegos (medallas, recompensas, desbloqueo de niveles, logros...) a contextos que no pertenecen a los mismos, en este caso, a la Educación.

Cabe destacar que la gamificación es una propuesta mucho más flexible con la que alcanzar unos resultados absolutamente exitosos. Su beneficio con respecto a los serious games es que esta es mucho más accesible y asequible para cualquier docente.

“Un buen sistema gamificado se puede extender durante años y años, y como se trata de aplicar elementos de juego sobre la vida real el “contenido” del juego siempre estará actualizado” (Grau, 2017).

En el otro lado, encontramos los juegos que sí se considerarían completos, los *serious games*, debido a que son diseñados con un fin lúdico y para cualquier contexto, con el beneficio de que lo que enseñan es aplicable y puede ser utilizado en situaciones cotidianas de la vida real.

Además de esto, Grau (2017) sostiene que los *serious games* suelen crear más *engagement* y resultan más atractivos y motivadores que la aplicación de elementos de gamificación en las lecciones, aunque poseen un pequeño problema, y es que su utilización está muy limitada al entrenamiento constante y la simulación.

Otra de las complicaciones o puntos negativos que presentan este tipo de juegos es que su duración es relativamente corta, y que, una vez el alumno los haya completado, es necesario crear nuevos juegos, ya que, si se usan los mismos una y otra vez, ya no resulta igual de estimulante, haciendo que el alumnado pierda el interés hacia ellos.

Por otro lado, al igual que ocurre con la gamificación y los *serious games*, es bastante común confundir la gamificación con la metodología del *Game Based Learning* (Aprendizaje Basado en Juegos), puesto que ambas se relacionan de una manera u otra con las técnicas del juego, al igual que ocurre con los *serious games*.

La creciente disponibilidad de tecnologías basadas en juegos junto con los desarrollos en la interacción humano-digital y la ingeniería de usabilidad, brindan nuevos desafíos y oportunidades a los entornos de aprendizaje en línea (Holzinger et al., 2010). Es aquí donde la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos desempeña un papel fundamental.

De acuerdo con Tsai y Fan (2013, p. 115) el *Game Based Learning* o Aprendizaje Basado en Juegos se puede definir como “cualquier iniciativa que combine o mezcle videojuegos y educación”. Salen y Zimmerman (2004, p. 93) lo definen como “un sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas, lo que finaliza en un resultado cuantificable”.

Así, Contreras (2016) considera que el aprendizaje basado en juegos hace referencia al uso de juegos para favorecer el desarrollo del aprendizaje, y que en él no solo se integran los elementos del juego, sino que es la propia enseñanza impartida, un juego en sí mismo, de manera que el aprendizaje y la diversión a través del juego se acaban mezclando.

De acuerdo con Martín (2019) podemos identificar la metodología del Game- Based Learning a través de algunas claves. Entre ellas destacamos que:

- Generalmente, los contenidos trabajados mediante esta técnica suelen ser de una dificultad superior.
- Existe un alto nivel de interactividad y es probable divertirse mientras se adquieren los conocimientos.
- Destaca el uso de la narrativa, la competitividad o la posibilidad de experimentar entre sus elementos comunes.

Todo esto hace que esta estrategia resulte idónea para desarrollar un pensamiento crítico y para abarcar los contenidos más complejos, debido a que la motivación experimentada por el alumnado durará aunque el proceso sea largo.

Por todo ello, se puede concluir que la gamificación utiliza elementos del juego (recompensas, niveles, puntos, logros...) para aumentar en el alumnado la motivación por los contenidos de aprendizaje ya vistos previamente. Estos contenidos suelen ser asequibles y de corta o media duración o basados en la memorización. Mientras que el aprendizaje basado en juegos o *Game-Based Learning* se basa en diseñar una actividad de aprendizaje que componga un juego en sí misma, y se usa principalmente para el aprendizaje de contenidos más largos o complejos o para mantener la motivación de los usuarios mucho más tiempo (Martín, 2019).

### 2.4.3. Beneficios de la gamificación en Educación

Como bien venimos comentando a lo largo del presente proyecto, la gamificación es, en general, una técnica bien acogida por parte de los estudiantes de todos los niveles educativos y siempre que el juego o los elementos lúdicos empleados en clase se hayan diseñado de forma adecuada (Quintanal-Pérez, 2016).

Así, de acuerdo con diferentes investigaciones desarrolladas en torno a esta temática, “un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos y evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos”, a la vez que “disminuye el número de abandonos y la falta de compromiso, y favorece la adquisición de competencias” (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 3).

La gamificación proporciona grandes beneficios entre el alumnado, como la modificación de la conducta y la mejora del rendimiento gracias a la automotivación (Brito, 2019).

Con respecto a esto, es importante señalar que existen dos tipos de motivaciones: la motivación extrínseca y la intrínseca.

Así, la motivación extrínseca es aquella exterior y la más comúnmente empleada en la enseñanza, y supone la realización de tareas para la consecución de premios o recompensas (Quintanal-Pérez, 2016). En cambio, la motivación intrínseca se refiere a la que nace en el dentro del sujeto y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae (Ortiz-Colón et al., 2018).

Ambas motivaciones están presentes en el proceso de gamificación, aunque el juego se considera ya de por sí como “una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer” (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 6), y es este tipo de motivación la que se busca fomentar más, de cara a que el alumno se implique en las tareas de clase por gusto, y no a la espera de recompensas.

Además de esto, Zichermann y Cunningham (2011) indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatares,

etc.) los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad.

De acuerdo con estos autores, la actividad gamificada repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo.

Esto se demuestra en investigaciones realizadas por Hamari y Koivisto (2013), donde se observa cómo la gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de estas personas durante la realización de la actividad del juego.

De igual modo, el estudio explica que la gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en estas.

En resumen, podemos definir las principales ventajas de la gamificación en las siguientes:

- Mantiene el interés del alumnado.
- Disminuye el número de abandonos y la falta de compromiso.
- Favorece la adquisición de contenidos y competencias.
- Modifica positivamente la conducta del sujeto.
- Mejora el rendimiento académico.

#### 2.4.4. Aplicaciones para gamificar

A lo largo de los años se han realizado numerosos estudios en las aulas de enseñanza de idiomas extranjeros con resultados positivos, lo que ha derivado en una creencia generalizada y, no del todo cierta, de que las segundas lenguas se aprenden principalmente en las aulas.

Como bien hemos mencionado, esto no siempre es así, pues según investigaciones realizadas por Cole y Vanderplank (2016) existe un desajuste evidente entre el volumen de investigación en el aula, incluso con el maestro como guía, con respecto a las realidades actuales del aprendizaje y uso informal de idiomas extranjeros fuera de clase.

Por tanto, los autores señalan que “la adquisición o aprendizaje informal fuera de clase en el contexto actual, podría producir mejores resultados para los alumnos que el aprendizaje en entornos tradicionales en el aula” (Cole & Vanderplank, 2016, p. 32).

“El diseño de materiales con tecnología interactiva rompe con los modelos de presentación lineal y permiten la simulación y recreación de la realidad consiguiendo con ello el aprendizaje por la experiencia” (Sánchez i Peris, 2015, p. 15).

De acuerdo con Ebrahimzadeh y Alavi (2017, p. 88), el principal objetivo de un videojuego o aplicación digital comercial es ganar el partido o la competición en sí en lugar de aprender un idioma, en este caso el inglés.

Entre esas aplicaciones y juegos digitales podemos destacar, entre otras, Edmodo, Kahoot, Plickers o Socrative las cuales nos ofrecen la posibilidad de diseñar pruebas adaptadas a las necesidades de nuestro alumnado con las que recoger información medible y, por tanto, cuantificable, sin olvidar el enfoque lúdico–educativo que nos proporcionan los entornos gamificados (López García, 2016).

La lengua extranjera inglesa juega un papel secundario cuando los jugadores deben obtener, crear, usar o manipular los distintos elementos que conllevan este tipo de juegos. (Ebrahimzadeh & Alavi, 2017).

En ellos, también aparecen en escena las diferentes misiones que estos conllevan, de manera que para llegar a completar las mismas sea de vital necesidad la comunicación entre los jugadores. De este modo, el inglés pasa a convertirse en un medio para lograr un fin mayor (Ebrahimzadeh & Alavi, 2017, p. 88).

#### 2.4.4.1. Kahoot

Gazotti-Vallim et al. (2017, p. 3) definen *Kahoot*, como

una plataforma interactiva que utiliza elementos del juego, una de las características presentes en el proceso de gamificación, con el fin de estimular la competitividad, el desafío, la curiosidad y la participación de los usuarios en experiencias que impactan positivamente en su actuación.

De acuerdo con Morcillo- Ortega (2015), esta plataforma digital es

otro ejemplo de aplicación muy intuitiva y divertida, basada en el juego, con la que se pueden crear cuestionarios, encuestas o debates y que, en palabras de sus creadores, permite a los educadores y a los estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos.

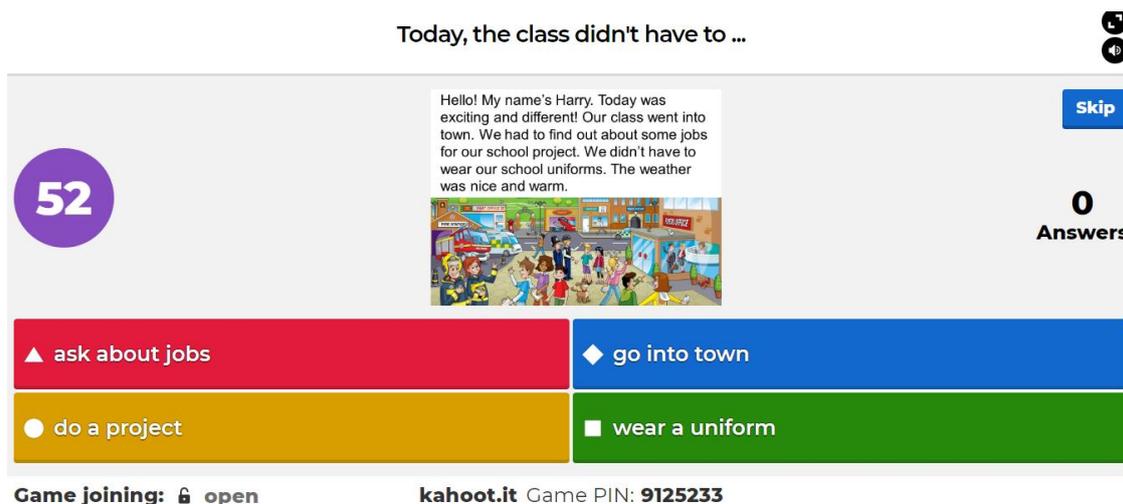
Asimismo, y debido a que somos conscientes de que estamos ante un nuevo perfil de alumnado “curador de contenido y cada más selectivo y crítico con la información”, es imprescindible buscar nuevas dinámicas para acercar el contenido formativo. (Rodríguez, 2015).

Para participar, el procedimiento a seguir es muy sencillo; en primer lugar el docente debe y crear alguna prueba, una especie de cuestionario con preguntas sobre los contenidos que desee evaluar.

Posteriormente a la elaboración del cuestionario, los pasos a seguir son muy sencillos, ya que el profesor les facilita un pin con el que se puede acceder desde cualquier dispositivo electrónico y navegador, simplemente entrando en la plataforma de Kahoot e introduciendo dicho pin y un Nick que les identifique, comienzan a aparecer las diferentes

preguntas propuestas por el docente en pantalla. (Morcillo- Ortega, 2015). Tal y como se muestra en la imagen:

**Figura 3. Ejemplo de pregunta en Kahoot**

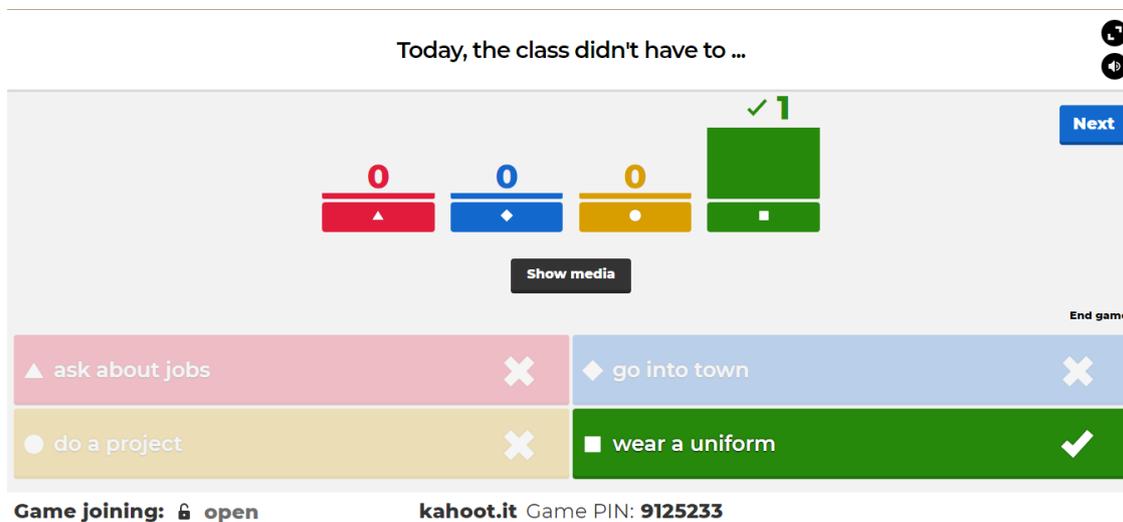


Fuente: *Kahoot!*

En realidad, si los estudiantes asumen el papel de participantes en el juego de preguntas y respuestas, no necesitan registrarse, pero si se registran en la aplicación pueden ser los creadores de los juegos y plantear ellos las preguntas, una interesante opción que nos permite una pedagogía de preguntas más que de respuestas (Morcillo- Ortega, 2015).

Una vez contestada la pregunta, la aplicación ofrece un feedback inmediato para que cada jugador tenga en conocimiento el nivel adquirido en la materia o contenido. De esta manera, no sólo evalúa el docente, sino que también se lleva a cabo una autoevaluación (Figura 4).

**Figura 4. Feedback Kahoot**



Fuente: *Kahoot!*

Esta plataforma se ha convertido desde hace unos años en una herramienta muy popular y utilizada por los maestros de los distintos niveles educativos debido a su carácter interactivo, a su proceso de respuesta de los participantes de forma casi inmediata, y al interés generalizado por potenciar el aprendizaje basado en nuevas tecnologías. (Mingo & Vidal 2018). Además, según los autores, al tratarse de una plataforma totalmente gratuita y de fácil acceso y al disponer de todo tipo de detalles complementarios (preguntas acompañadas con ritmos musicales, posibilidad de insertar imágenes y fotografías, selección de límite de tiempo), la herramienta *Kahoot!* suele disfrutar de una gran aceptación por parte de los usuarios. Adicionalmente, este software nos ofrece la posibilidad de recolecta y presentación de datos.

Por ello, Mingo y Vidal (2018) se plantearon tres hipótesis relativas a la aplicación, las cuales finalmente fueron contrastadas:

La primera exponía lo siguiente: “el alumno adquiere conocimiento sobre la materia impartida en el aula”.

Para contrastar esta hipótesis los autores realizaron dos pruebas de *Kahoot*; una al inicio de la sesión, donde los alumnos aún no habían aprendido los contenidos necesarios para poder responder a las preguntas, y otra, al final de la sesión, donde se demostró que, efectivamente, los alumnos habían aprendido nuevos contenidos.

Una segunda hipótesis sostenía que: “el alumno retiene el conocimiento sobre la materia impartida en el aula”.

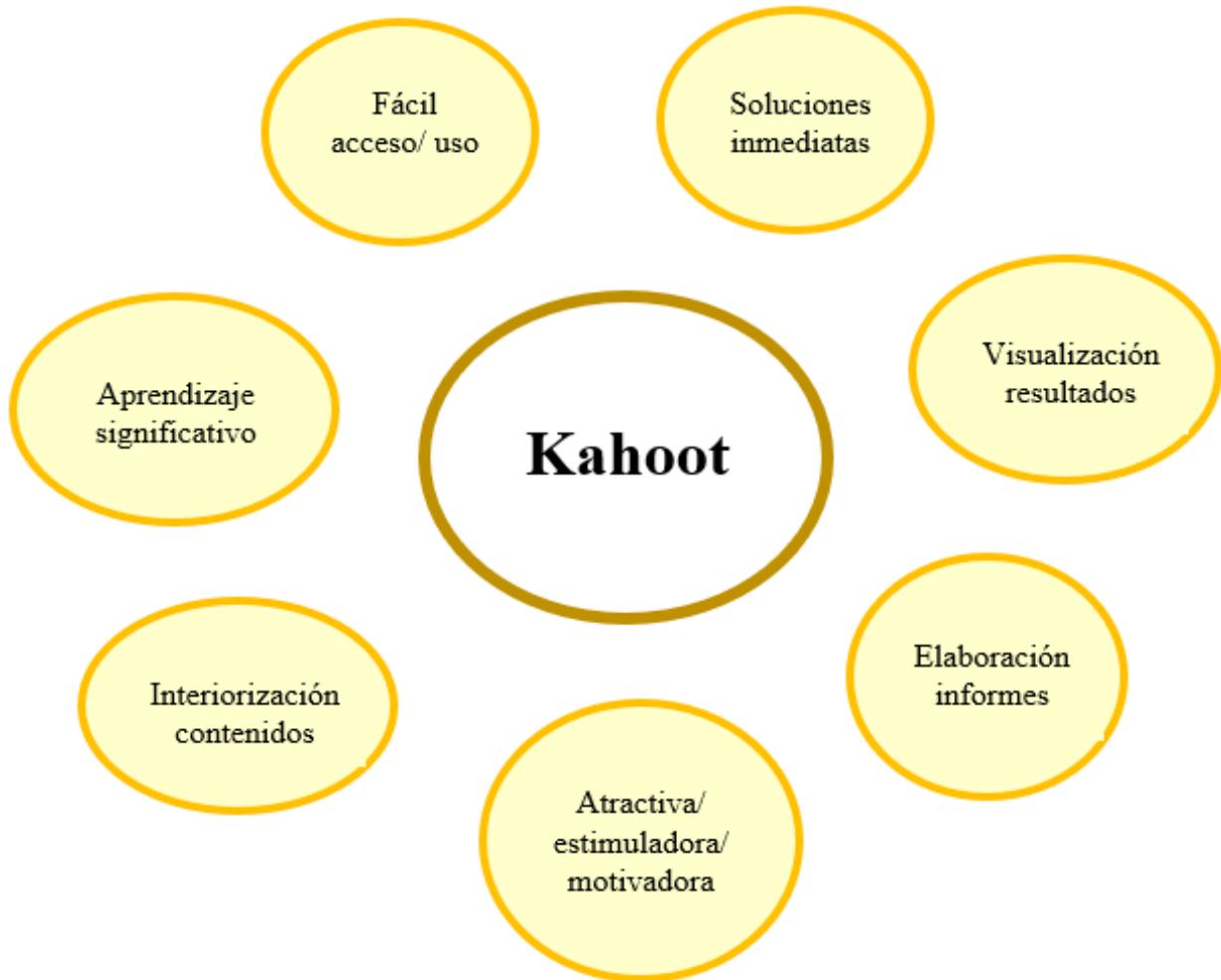
En efecto, así es, pues no serviría de mucho que el alumno, después de adquirir los contenidos dados en clase, no los retuviese en su mente.

Y, una tercera y última hipótesis en la que se sostenía que: “Las actividades interactivas realizadas en el aula favorecían el aprendizaje del contenido relacionado con las mismas”. De igual modo, la hipótesis fue contrastada ya que al incluir preguntas relacionadas con un contenido específico en este tipo de actividades, éste acaba repitiéndose con una frecuencia mayor, reforzando (voluntaria o involuntariamente) la adquisición de conocimiento por parte del alumnado (Mingo & Vidal, 2018).

Por todo ello, las principales ventajas que se observan en el uso de la aplicación *Kahoot* para la consecución y mejora de la segunda lengua extranjera son:

- Fácil acceso y utilización por parte de maestros y alumnos.
- Soluciones inmediatas.
- Visualización rápida de los resultados obtenidos.
- Elaboración de informes.
- Atractiva y estimuladora para el alumnado.
- Interiorización de contenidos.
- Aprendizaje significativo y duradero en el tiempo.

**Figura 5. Beneficios de Kahoot**



Fuente: elaboración propia

### 2.4.4.2. Plickers

Plickers es otra de las aplicaciones digitales con la que podemos recopilar datos en tiempo real para utilizar en el proceso de evaluación de nuestro alumnado.

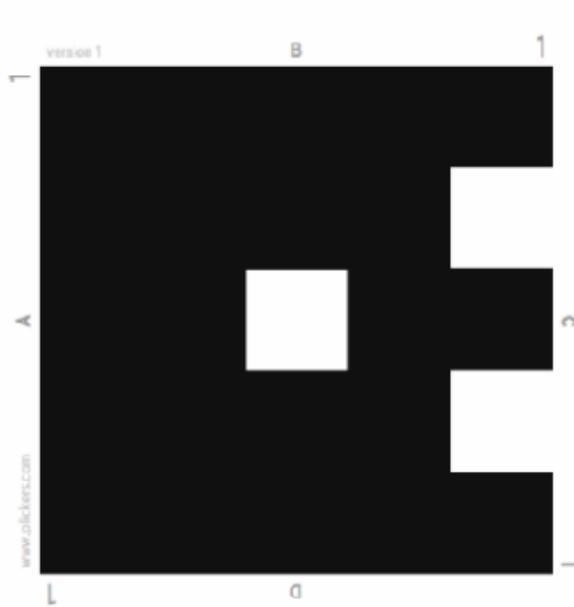
Los resultados que nos proporciona son porcentajes y ponderaciones, por tanto calificaciones, que nos ayudarán a comprobar el nivel de aprendizaje de los estudiantes (López- García, 2016).

Aunque es una estrategia de evaluación cuantitativa, utiliza una forma muy poco intrusiva de evaluar, en la que la gamificación juega un papel importante, por lo que se produce una retroalimentación positiva, evitando momentos de nervios y estrés (López- García, 2016, p. 86). En este sentido, Arqued (2018) define Plickers como una gran herramienta para los alumnos más tímidos que, en otra situación no participarían abiertamente. Esto se debe a que el código visual les da un anonimato frente a los demás (que no ven sus respuestas) ya que todos los códigos son diferentes. De esta forma, estos alumnos se sienten más seguros.

De acuerdo con Kent (2019), Plickers es un sistema de respuesta estudiantil gratuito que utiliza códigos de respuesta rápida (códigos QR) impresos en papel (Figura 6).

Cada lado del código QR corresponde a una de las cuatro opciones dependiendo de cómo esté orientada la tarjeta (A, B, C o D), y con cada tarjeta va asignado un número único (1-63) para cada estudiante.

**Figura 6. Ejemplo de código QR**



Fuente: Kent (2019).

La aplicación nos permite configurar diferentes pruebas, ya sean en formato encuesta, de respuesta múltiple, de verdadero o falso... incluso adjuntar imágenes que ayudarán a responder las cuestiones planteadas.

Además, nos proporciona unos marcadores, o tarjetas, una para cada alumno, que habrá que imprimir en papel o cartulina. Estas tarjetas se pueden orientar de cuatro formas diferentes (a, b, c, d), relacionadas con las cuatro posibles respuestas que admite la aplicación. (López- García, 2016, p. 86).

Hasta la fecha, los códigos QR se han utilizado en entornos EFL con gran efecto mejorando la motivación y permitiendo la integración de diversas tecnologías en el aula junto con la práctica del contenido del lenguaje (Kent, 2019).

Por todo ello, las principales ventajas que se observan en el uso de la aplicación Plickers para la consecución y mejora de la segunda lengua extranjera son:

- Retroalimentación inmediata.

- Recopilación de datos en tiempo real.
- Alto grado de motivación, dinamismo y participación en el aula.
- Reducción de niveles de estrés.
- Optimización de la evaluación de los aprendizajes.
- Conocimiento del nivel adquirido.
- Repaso de contenidos.
- Aprendizaje significativo.

**Figura 7. Beneficios de *Plickers***



Fuente: elaboración propia

### 2.4.4.3. ClassDojo

Otra aplicación a tener en cuenta a la hora de gamificar nuestra aula es *ClassDojo*.

De acuerdo con Zimmerman (2004), para tener éxito como estudiantes, los niños necesitan desarrollar conductas autorreguladoras. Los niños que son capaces de desarrollar conductas de autocontrol son más propensos a sentirse motivados en la escuela, suelen conseguir mejores calificaciones y se muestran más optimistas sobre su futuro. Estos alumnos suelen ser proactivos en su propia educación y tienen la capacidad de adaptarse con más facilidad a las nuevas situaciones y demandas requeridas.

Sin embargo, MacLean-Blevins (2013) sostiene que, a menudo, los estudiantes son recompensados por falta de mala conducta en lugar de por comportamientos positivos específicos, y que, en vez de reforzar estas buenas actuaciones, muchos sistemas populares de gestión del aula se centran en el mal comportamiento.

Es aquí donde reside la importancia de la implementación de *ClassDojo*, pues a través de esta plataforma los estudiantes pueden crear metas de comportamiento individuales, pensar específicamente en cómo alcanzar esas metas, y hablar con sus maestros en entornos individuales y grupales acerca de sus comportamientos positivos de autocontrol. A través de este proceso, la clase en su conjunto aumenta la frecuencia de conductas autorreguladoras y disminuye la frecuencia de comportamientos disruptivos.

Por tanto, *ClassDojo*, es eficaz para ayudar a los estudiantes a pensar en sus propios comportamientos de aprendizaje (MacLean-Blevins, 2013).

Chaudhary (2012) define *ClassDojo* como

una herramienta para el aula que ayuda a los maestros y a los padres a mejorar el comportamiento de sus alumnos e hijos en la escuela y en casa. Desarrolla comportamientos positivos específicos dentro y fuera del aula y también permite a los maestros compartir los datos de comportamiento generados en la clase con los padres. Esto cambia el comportamiento, que siempre ha sido algo muy

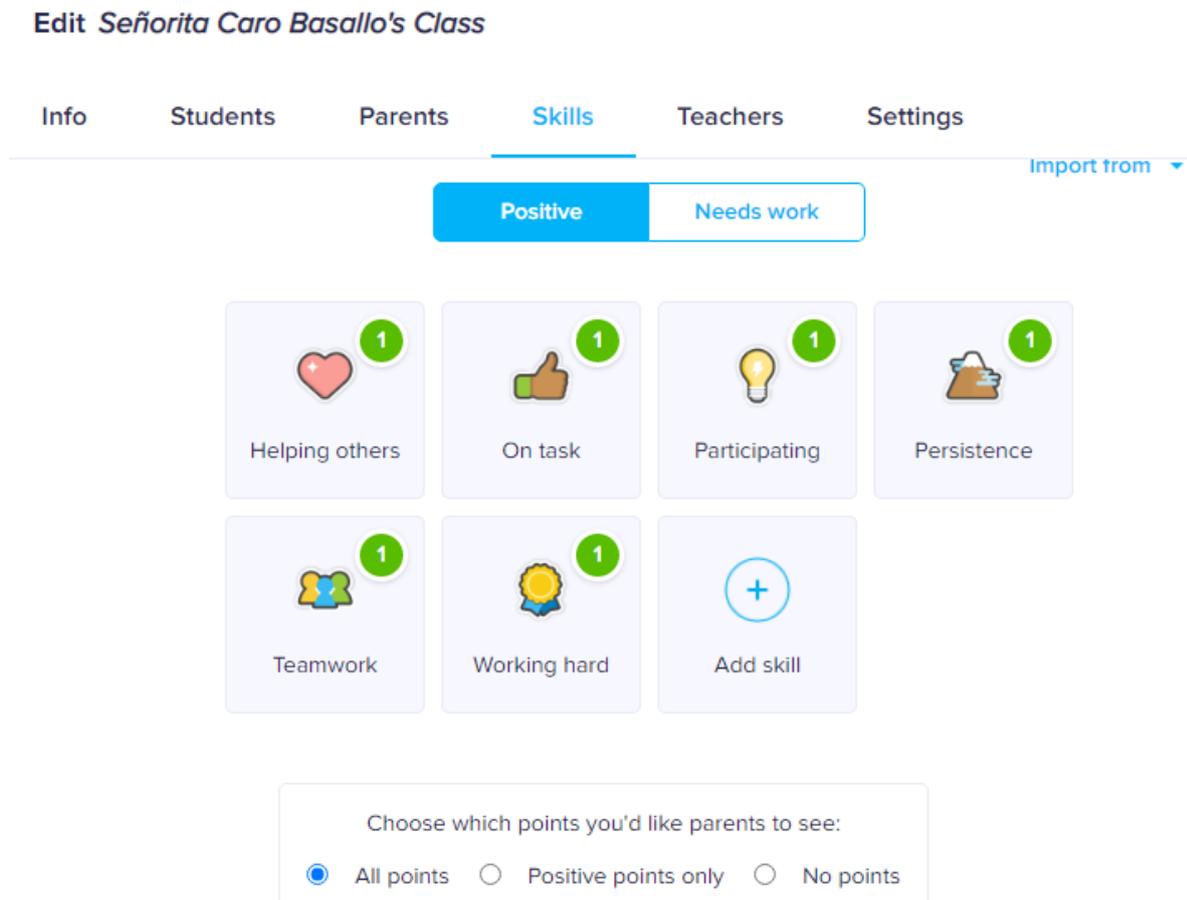
negativo, en una experiencia positiva que trata de construir comportamientos positivos, en lugar de castigos.

Según Espeso (2019) el principal objetivo de *ClassDojo* es administrar una clase en torno a diferentes puntuaciones, que pueden ser positivas o negativas, dependiendo de la conducta y comportamiento que presente el alumnado individualmente en cada momento. Esto se lleva a cabo a través de una interfaz muy sencilla que puede ser personalizada por el docente teniendo en cuenta su propio contexto.

De esta manera, si un alumno realiza un buen trabajo conseguirá puntos; de lo contrario, si presenta comportamientos negativos, recibirá una mala puntuación por ello.

Este sistema de puntuaciones depende siempre del profesor, el cual se encarga de decidir qué conductas suman y cuáles restan, así como a quien se le otorga los puntos (Espeso, 2019). Como vemos a continuación, estas puntuaciones pueden ser modificadas como se considere necesario variando tanto los puntos como las insignias.

**Figura 8. Ejemplo de insignias**



Fuente: *ClassDojo*

Según Chaudhary (2012) este *feedback* o retroalimentación instantánea es una herramienta muy poderosa y resulta muy eficaz a la hora de cambiar el comportamiento del alumno.

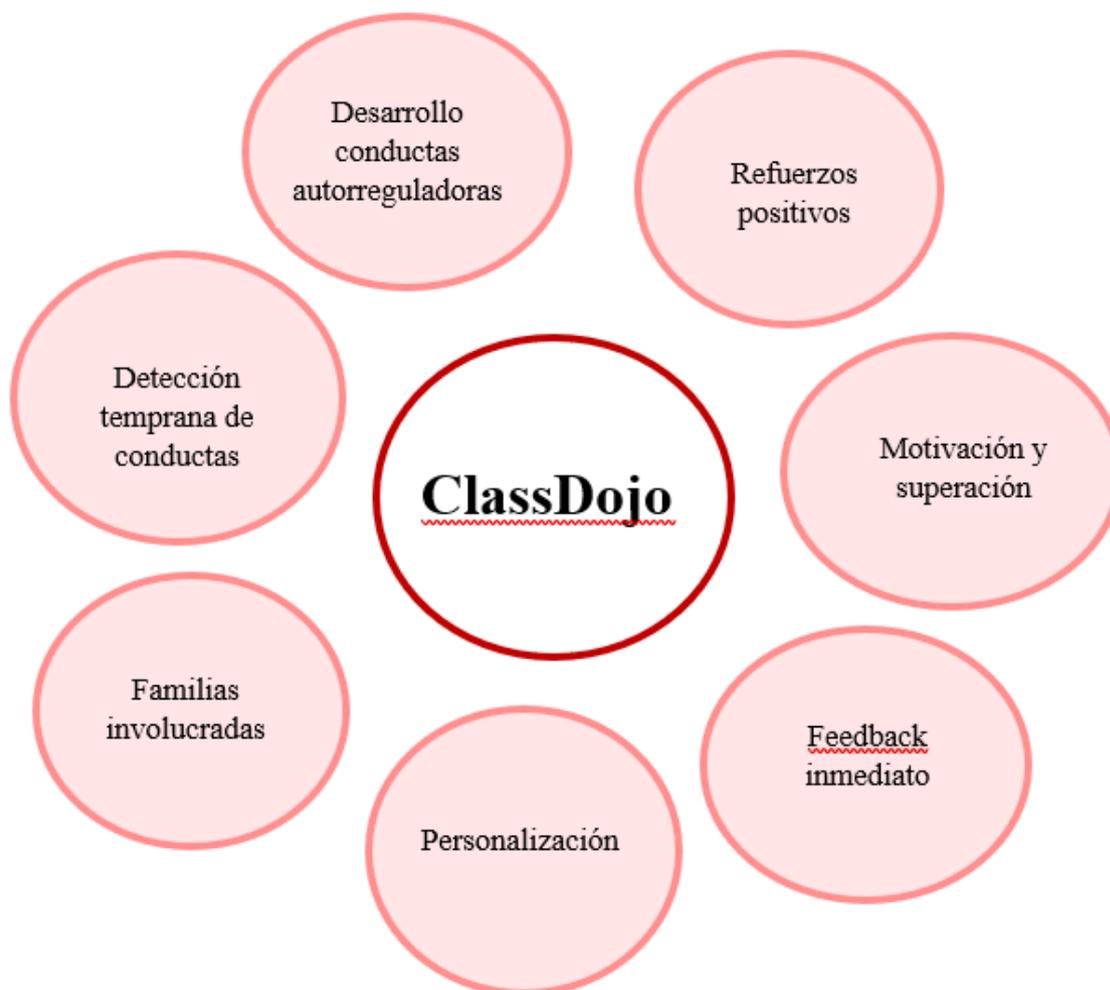
Puesto que ya muchos profesores utilizan bucles de retroalimentación básicos tales como pegatinas, o sistemas de tarjetas, que son visibles para la clase, lo que *ClassDojo* intenta conseguir es hacerlos más atractivos y fáciles de usar de una manera constante.

Por otro lado, y según este autor, la aplicación va acumulando una gran cantidad de datos que pueden usarse para detectar y mejorar problemas de conducta a tiempo, lo que evita que los alumnos se descarrilen antes de llevar a cabo cualquier intervención (Chaudhary, 2012).

Por todo ello, las principales ventajas que se observan en el uso de la aplicación *ClassDojo* para la consecución y mejora de la segunda lengua extranjera son:

- Desarrollo de conductas de autocontrol y autorregulación por parte del alumnado.
- Priorización de refuerzos positivos.
- Alto grado de motivación y superación de los estudiantes.
- *Feedback* o retroalimentación inmediata.
- Personalización de los comportamientos según el contexto y las necesidades.
- Involucramiento de las familias en el desarrollo de los hijos.
- Detección temprana de comportamientos disruptivos.

**Figura 9. Beneficios de *ClassDojo***



Fuente: elaboración propia

### 2.4.5. La gamificación en lengua extranjera

Como bien hemos venido comentando a lo largo del presente proyecto, la adopción de una metodología basada completamente en el uso de juegos y de técnicas asociadas a estos, se presenta como una práctica educativa disruptiva, que aprovecha el efecto motivador intrínseco para captar la atención de los aprendices. Estas metodologías y técnicas basadas en el uso del juego consiguen sumergir al alumnado en tareas atractivas que facilitan el aprendizaje, reduciendo el nivel de dificultad de los contenidos propuestos (Israel et al., 2016).

Los juegos a menudo son vistos como un producto diseñado para el entretenimiento. Sin embargo, son una forma culturalmente relevante de expresiones estéticas, creativas y artísticas (Alsawaier, 2018, p. 5), y la inclusión de los mismos en la enseñanza de una segunda lengua extranjera puede contribuir al desarrollo de un aprendizaje significativo del idioma. (Gazotti & Gomes, 2017, p. 5).

Incluso, en el contexto internacional, existen experiencias en ámbitos escolares que optan por ellas con el fin de promover el desarrollo y la adquisición de habilidades y de las competencias básicas (Riemer & Schrader, 2015).

Según Contreras- Espinosa (2016, p. 28),

un juego que tenga, por ejemplo, como objetivo la enseñanza del idioma inglés también puede conducir a una actitud positiva hacia la asignatura de lengua. Esa motivación es necesaria para garantizar el aprendizaje y para evaluar un programa educativo, pues cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta.

En esta misma línea, y de acuerdo con Dörnyei, et al. (2006, p. 9), la motivación afecta significativamente al comportamiento de las personas en la elección de la mayoría de sus acciones, de su persistencia y del esfuerzo realizado en ellas.

Además, según Del Moral et al. (2016, p. 178), los expertos sugieren una metodología innovadora, ya que esta puede impulsar los procesos formativos, favoreciendo que los

estudiantes adquieran aprendizajes de forma dinámica y eficaz. Por tanto, los autores sugieren y justifican el uso de técnicas lúdicas como recurso para la mejora de la motivación en el aprendizaje de idiomas en las escuelas.

Y aunque las teorías de la Motivación del aprendizaje del idioma (*Language Learning Motivation theories*) han sufrido cambios dramáticos a lo largo del tiempo. según Ebrahimzadeh y Alavi (2017, p. 88), siguen estando presentes.

Es por ello que Dörnyei y Ushioda (2011) las clasifican en tres fases: un primer período psicológico social (1959-1990), un segundo período cognitivo (1990) y un último período orientado al proceso, el cual se remonta a principios del siglo XX:

- Dentro de la primera fase se destaca la importancia de las actitudes de los estudiantes hacia el idioma objetivo y hacia la comunidad lingüística. Además, en ella, se ponen en valor varios factores tales como el interés que tenga el alumno en países extranjeros, su motivación instrumental o la ansiedad, entre otros (Dörnyei & Ushioda, 2011, p. 89).
- La segunda fase coordina la investigación de la motivación con la revolución cognitiva en psicología, centrándose en el análisis situado de la motivación (por ejemplo, en el aula) (Dörnyei & Ushioda, 2011, p. 89).
- La tercera fase conceptualiza la motivación como un proceso que ocurre con el tiempo (Dörnyei & Ushioda, 2011, p. 89).

Además, en su investigación a alumnos estudiantes de una lengua extranjera, Ebrahimzadeh y Alavi (2017, p. 103), concluyeron que el efecto de los juegos en la enseñanza de un idioma conlleva inevitablemente un cambio significativo en la motivación del alumno a lo largo del tiempo afectando de manera muy positiva a esta.

Por otro lado, Cameron (2003) sostiene que para motivar y, sobre todo, para captar la atención de los niños en clase cuando están desarrollando una actividad, se pueden utilizar

recursos verbales y no verbales, tales como fotos, carteles, letreros, etc. los cuales resultan especialmente importantes en este contexto de aprendizaje debido a que anticipan explícitamente a los aprendices la actividad que se va a llevar a cabo después.

Sin embargo, para que un juego o la aplicación de una técnica lúdica sea eficaz y permita aprovechar todo su potencial, se requiere de una selección previa de lo más idóneo dependiendo de nuestro contexto, diseñado con la finalidad educativa que se pretende.

La incorporación de nuevas técnicas y juegos en clase activan estrategias para la resolución de problemas diferentes a las utilizadas en la escuela convencional (Shaffer, 2006), ofreciendo fórmulas creativas para acometer nuevos retos tales como el desarrollo de las Inteligencias Múltiples (Del Moral et al., 2016).

La teoría de las Inteligencias Múltiples o *Multiple Intelligences* propuesta por Howard Gardner (1993) es un modelo que describe ocho tipos de inteligencia, entre las que se encuentra la *inteligencia lingüística*, la misma está relacionada directamente con la enseñanza de las lenguas (Carrillo & López, 2014, p. 81).

Mediante el uso del juego en la enseñanza de la Lengua Extranjera conseguimos desarrollar principalmente tres tipos de las inteligencias descritas por Gardner:

- Inteligencia lingüística: debido a que los alumnos desarrollan la habilidad para utilizar el lenguaje de forma especial y creativa.
- Inteligencia interpersonal: gracias al contacto con otras personas requerido por los juegos.
- Inteligencia intrapersonal: ya que el alumnado es capaz de conocerse bien a sí mismo y aplicar su talento de manera exitosa, a la vez que desarrollan nuevas destrezas.

Richards y Rogers (2001) entienden que la teoría de Gardner define el dominio de la lengua como una facultad central para las personas, por lo que se aborda en el terreno educativo desde una perspectiva comunicativa.

Por otro lado, además de la aproximación a estas inteligencias, a través del uso del juego para la enseñanza del inglés en Educación Primaria, el alumnado también desarrolla competencias básicas, las cuales se encuentran recogidas en la Ley Educativa, entre ellas:

- Competencia en Comunicación lingüística: ya que los alumnos deben aprender a comunicarse con sus compañeros, cuando jueguen en equipo.
- Competencia Social y ciudadana: pues los alumnos deben aprender a convivir a través de la aceptación de las reglas que estos juegos proponen. Además, en esta competencia puede contribuir a conocer la riqueza cultural mediante la práctica de una gran variedad de juegos.
- Competencia en Autonomía e iniciativa personal: esta competencia se fomenta ya que el alumno debe tomar decisiones por sí mismo de forma autónoma. Además se le cede protagonismo al alumnado a través de su propia iniciativa.

## **3. CUERPO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. Contextualización y justificación**

Ante la falta de motivación que presenta gran parte del alumnado de Educación Primaria con respecto a la asignatura de Inglés en el colegio, resulta absolutamente necesaria una metodología innovadora, en la que primen la utilización de técnicas lúdicas y nuevas estrategias didácticas (Quintanal-Pérez, 2016). Para ello, la gamificación resulta la estrategia idónea de acuerdo con Alsawair (2018), pues mediante el uso de elementos del juego podemos conseguir que la asignatura de Inglés sea más agradable, atractiva e interesante (Deterding et al., 2011).

Esta metodología ya ha sido probada en otros estudios con resultados muy positivos, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues se ha observado que no solo aumenta la motivación en el aula, sino que además mejora los resultados y el rendimiento académico de los sujetos (Ortiz-Colón et al., 2018) y las clases resultan más dinámicas y enriquecedoras. Sin embargo, los docentes aún encuentran muchas lagunas a la hora de utilizarlas en sus aulas y su aplicación se limita al uso de la tecnología.

Es por todo ello por lo que se hace necesario estudiar más en profundidad en qué medida se utiliza la gamificación en los centros educativos y, especialmente en la asignatura de Inglés, así como averiguar el conocimiento que tienen alumnos y profesores sobre la aplicación de esta técnica a la enseñanza, su valoración de la misma y su opinión sobre los posibles beneficios e inconvenientes asociados a su uso (Brito, 2019).

### **3.2. Objetivos de la investigación**

#### **3.2.1. Objetivo general**

Como hemos ido mencionando a lo largo del presente proyecto de investigación, la gamificación es una técnica que, a través de aplicaciones tecnológicas sobre todo, está proliferando a pasos agigantados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de hoy en día.

Cada vez son más los maestros y maestras que se animan a introducir este tipo de estrategias en sus clases para hacerlas más dinámicas y amenas, con el fin de atraer la atención de su alumnado y conseguir una interiorización de los contenidos más significativa.

Por todo ello, el principal objetivo de nuestra investigación será averiguar el conocimiento que poseen los maestros de Inglés de la etapa de Educación Primaria con respecto a la gamificación y las técnicas del uso del juego para el desarrollo de la Lengua Extranjera Inglesa en el aula.

### **3.2.2. Objetivos específicos**

Partiendo del objetivo general mencionado anteriormente (averiguar el conocimiento de los maestros de Primaria acerca de la gamificación), hemos establecido cuatro objetivos específicos para obtener una investigación más detallada y concisa en nuestro estudio. Son los siguientes:

1. Conocer la formación en gamificación del profesorado de Inglés Educación Primaria.
2. Descubrir si los docentes de Inglés de Educación Primaria ponen en práctica en sus aulas las técnicas de gamificación.
3. Averiguar si los maestros y maestras de Inglés utilizan técnicas de gamificación en sus sesiones y, en caso de hacerlo, conocer cómo las aplican.
4. Ahondar en los beneficios del uso de la gamificación y de los elementos del juego y sus técnicas en el aula con el fin de promover su uso
5. Indagar en los principales inconvenientes que presentan para los maestros y maestras para averiguar el motivo de su rechazo a las técnicas de gamificación y juego en el aula.

### 3.3. Diseño y metodología de la investigación

En cuanto a la metodología empleada para la evaluación de los objetivos planteados y la obtención de los resultados, se utilizó una metodología de carácter cualitativo teniendo en cuenta la naturaleza del problema de investigación: la utilización de la gamificación por parte de profesores de inglés.

Para ello, en el presente trabajo se ha utilizado un instrumento principal, la entrevista. La elección de esta metodología ha sido para obtener una información más detallada de la cuestión a investigar y para consiguiendo abordar determinados aspectos con una mayor profundidad.

Previamente a esto, se he llevado a cabo, en una primera fase, un vaciado bibliográfico de la temática en las bases de datos Web of Science, Scopus y Dialnet, para conocer el estado actual de la cuestión, a partir de estudios, tesis e investigaciones de otros autores, con el objetivo de conocer en qué medida se utiliza esta técnica en las aulas de Educación Primaria.

Posteriormente a esto, se llevó a cabo, en una segunda fase, la realización de entrevistas a docentes de Inglés de Educación Primaria con el objetivo de averiguar sus conocimientos sobre la gamificación y en qué medida la aplican a sus clases, así como las ventajas e inconvenientes que encuentran en el uso de esta técnica.

En la tercera fase se procedió a analizar los resultados recogidos a través de la cumplimentación de estas entrevistas, y se estudiaron las distintas respuestas proporcionadas por los docentes para, por último, exponer estos resultados de manera gráfica y detallada, y extraer unas conclusiones lo más concisas posibles de manera que se dé respuesta a los objetivos planteados en la presente investigación, corroborándolos o contrarrestándolos.

### 3.3.1. Instrumento de investigación

La utilización de la entrevista es, principalmente, para obtener información detallada sobre el conocimiento que poseen los docentes de Educación Primaria sobre la utilización de la gamificación en el aula, también para conocer en qué medida la usan y su valoración sobre posibles beneficios o inconvenientes para su aplicación en la clase.

Para el presente proyecto se utilizó un instrumento elaborado por Brito (2019) previamente validado y puesto en práctica, ajustándolo a las particularidades de esta investigación.

Para ello, se realizaron cambios en algunos de los apartados de las preguntas elaboradas por la autora, siendo los cambios más relevantes la sustitución de *la motivación lectora* y *la producción literaria* por el área de inglés, así como el público al que va dirigida, en su caso profesores de Secundaria y en el de esta investigación docentes de Educación Primaria.

La entrevista cuenta, en primer lugar, con un apartado sobre los datos demográficos del entrevistado/a, con información sobre el sexo, la edad, la experiencia docente, el tipo de centro en el que trabaja y los cursos a los que imparte clase (anexo I).

A partir de ahí encontramos un total de doce preguntas que pueden clasificarse en los siguientes cuatro grandes bloques:

**Bloque 1. Conocimiento de la gamificación:** Las tres primeras preguntas de la entrevista conforman este bloque. Con ellas se pretende averiguar hasta dónde llega el conocimiento de los docentes seleccionados acerca de la gamificación, sus técnicas, su aplicación en el aula y cómo llegaron hasta ella en el caso de que sus respuestas sean afirmativas.

**Bloque 2. Desarrollo profesional:** Este bloque está compuesto por las preguntas 4 y 5, su principal finalidad es conocer si los docentes entrevistados han recibido algún tipo de formación sobre gamificación y su valoración de los recursos disponibles en torno a su aplicación en la educación.

**Bloque 3. Uso de la gamificación en el aula:** Este bloque consta de cuatro preguntas, de la 6 a la 9, las cuales se centran en el uso de la gamificación en clase, especialmente para el fomento de la lengua extranjera, en este caso la inglesa, así como los motivos por los que el entrevistado o entrevistada la usa o, por el contrario, las razones por las que no las utiliza.

**Bloque 4. Ventajas e inconvenientes de la gamificación:** Este último apartado recoge las tres preguntas finales relativas a los beneficios y las dificultades que presenta, para ellos, la gamificación. Además en la última cuestión se anima a los maestros y maestras a aconsejar a otros docentes para el uso de la gamificación en sus aulas si es que no la utilizan aún.

<b>ENTREVISTA DOCENTES</b>
1. Datos personales. Sexo, edad, años de experiencia docente, tipo de centro y cursos en los que imparte clase.
2. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?
3. Si es así, ¿cómo la conoció?
4. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?
5. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?
6. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?
7. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?
8. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?
9. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?
10. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?
11. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?
12. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?
13. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?

### 3.3.2. Muestra

Para la realización de las entrevistas, se ha contado con la participación voluntaria de dieciocho docentes.

Debido a que nuestro objetivo ha sido realizar una observación de tipo exploratorio sobre la utilización de la gamificación en el aula por parte de los maestros de inglés en Primaria, se ha utilizado un muestreo no probabilístico de tipo casual o incidental con individuos a los que se tenía fácil acceso.

Los dieciocho docentes pertenecen a dieciocho centros educativos diferentes, todos ellos públicos, y han sido entrevistados para analizar sus conocimientos y opiniones sobre la gamificación y las técnicas del juego en el aula.

Todos ellos, hombres y mujeres, de entre 24 y 60 años, cuentan con experiencias docentes que van desde un año, en el menor de los casos, hasta 32 años, en el mayor de los casos. Por otro lado, cabe destacar que todos ellos imparten clase en centros públicos de la provincia de Huelva.

Además, todos, en mayor o menor medida dan la asignatura de Lengua Extranjera (Inglés) a los diferentes cursos de Educación Primaria y los primeros cursos de la ESO en algún caso.

## 4. RESULTADOS

### BLOQUE 1. Perfil sociodemográfico

A continuación se detalla el perfil concreto de cada uno de los entrevistados.

ENTREVISTADO 1 (E1): Hombre, 58 años. 30 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 2º, 5º y 6º de Primaria.

ENTREVISTADA 2 (E2): Mujer, 28 años. 2 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 5º, 6º de Primaria y 1º y 2º de ESO.

ENTREVISTADO 3 (E3): Hombre, 24 años. 1 año de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 1º, 2º, 3º y 4º de Primaria.

ENTREVISTADA 4 (E4): Mujer, 60 años. 32 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.

ENTREVISTADA 5 (E5): Mujer, 27 años. 3 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 1º, 3º y 4º de Primaria.

ENTREVISTADO 6 (E6): Hombre, 30 años. 1 año y 11 meses de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 1º, 2º y 4º de Primaria.

ENTREVISTADA 7 (E7): Mujer, 39 años. 9 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 3º y 4º de Primaria.

ENTREVISTADA 8 (E8): Mujer, 46 años. 17 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 3º, 4º y 5º de Primaria.

ENTREVISTADO 9 (E9): Hombre, 31 años. 4 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º y 2º de Primaria.

ENTREVISTADA 10 (E10): Mujer, 26 años. 1 año de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º, 4º y 5º de Primaria.

ENTREVISTADO 11 (E11): Hombre, 61 años. 31 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º, 2º, 3º y 4º de Primaria.

ENTREVISTADO 12 (E12): Hombre, 52 años. 27 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 3º, 4º y 5º de Primaria.

ENTREVISTADA 13 (E13): Mujer, 35 años. 6 años de experiencia docente. Centro público. Imparte clase en 2º, 4º y 6º de Primaria.

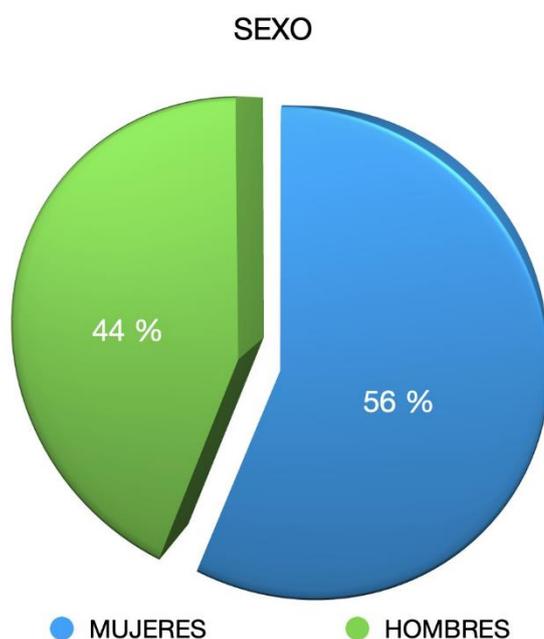
ENTREVISTADO 14 (E14): Hombre, 29 años. 2 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º y 2º de Primaria.

ENTREVISTADO 15 (E15): Hombre, 57 años. 28 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.

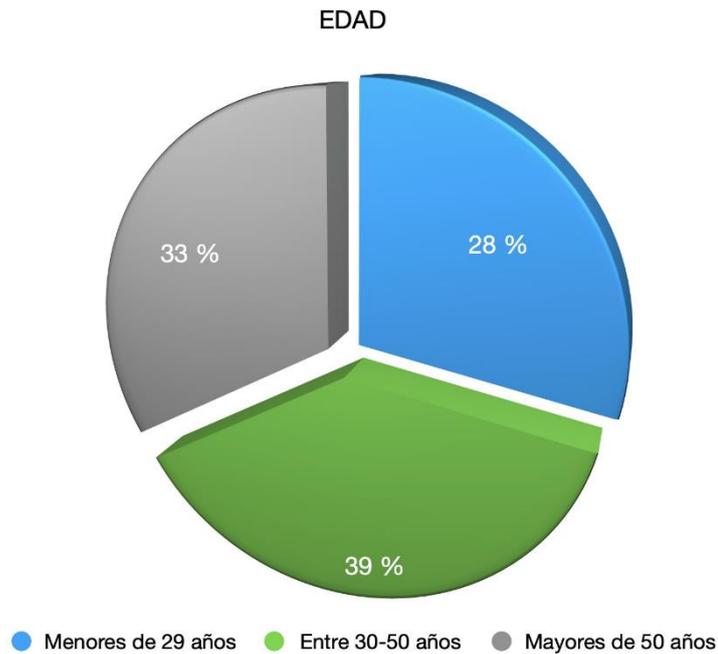
ENTREVISTADA 16 (E16): Mujer, 58 años. 27 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º, 2º, 4º y 5º de Primaria.

ENTREVISTADA 17 (E17): Mujer, 32 años. 3 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 1º, 2º y 3º de Primaria.

ENTREVISTADA 18 (E18): Mujer, 37 años. 10 años de experiencia docente. Centro Público. Imparte clase en 5º, 6º de Primaria y 1º de ESO.



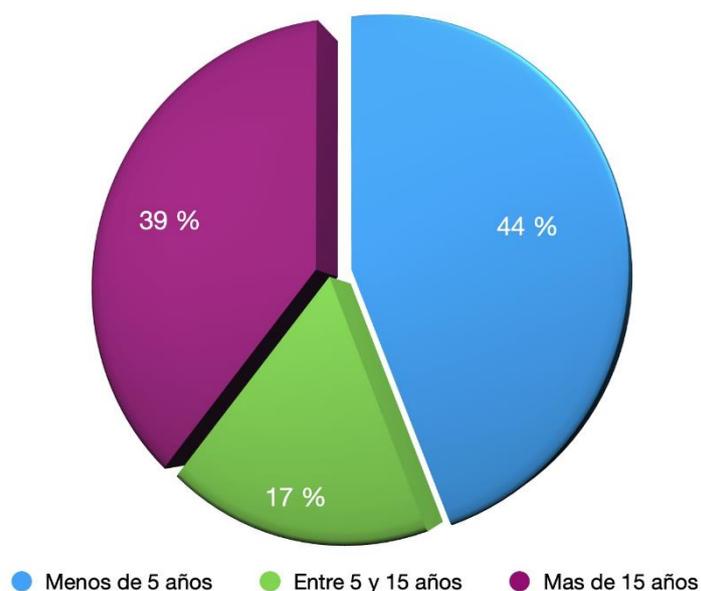
Del total de nuestros encuestados predominan las mujeres con un 56% frente a un 43% de hombres.



En cuanto a las edades, hemos clasificado a nuestros entrevistados en tres grandes grupos: en el primer grupo se encontrarían los menores de 29 años, es decir un 28% de los docentes encuestados. En un segundo grupo incluiríamos a los maestros/as cuyas edades se comprenden entre los 30 y los 50 años, lo que representaría un 39% de los entrevistados; al igual que los mayores de 50 años, el tercer grupo de nuestra investigación que acaparan un 33% del total de los encuestados.

Hemos realizado esta agrupación teniendo en cuenta que los primeros, aún siendo adultos, serían más noveles en cuanto a experiencia docente; el segundo grupo, estaría compuesto por adultos de una edad joven/ media y el tercer grupo correspondería a personas veteranas con bastantes años de experiencia en la educación y cuyas edades se encontrarían más próximas a la de jubilación.

AÑOS DE EXPERIENCIA DOCENTE

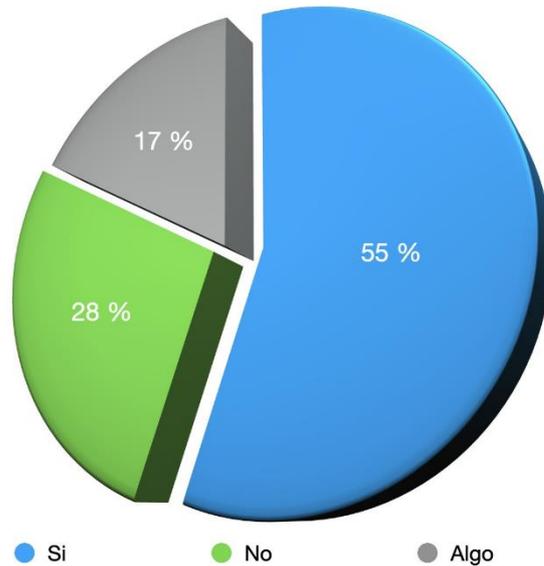


Con respecto a los años de experiencia docente, también hemos categorizado a nuestros profesionales en tres grandes grupos: un 44% representaría al primer grupo que son los que tienen menos de 5 años de experiencia, es decir son maestros y maestras noveles con conocimientos más recientes y actualizados; un 17% conforma el segundo grupo, compuesto por los docentes que tienen entre 6 y 15 años de experiencia; y un último grupo conformado por un 39% de los entrevistados que son los que cuentan con más de 15 años de experiencia, y por tanto están más experimentados.

## **BLOQUE 2. Conocimiento de la gamificación**

La primera pregunta de la entrevista pretende descubrir el conocimiento de los encuestados sobre la existencia de la gamificación, a lo que un 56% responde afirmativamente frente a un 28% que afirma desconocer el término por completo. Por otro lado, un 17% de los entrevistados dice conocer el concepto de gamificación sin profundizar demasiado en el mismo.

¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?



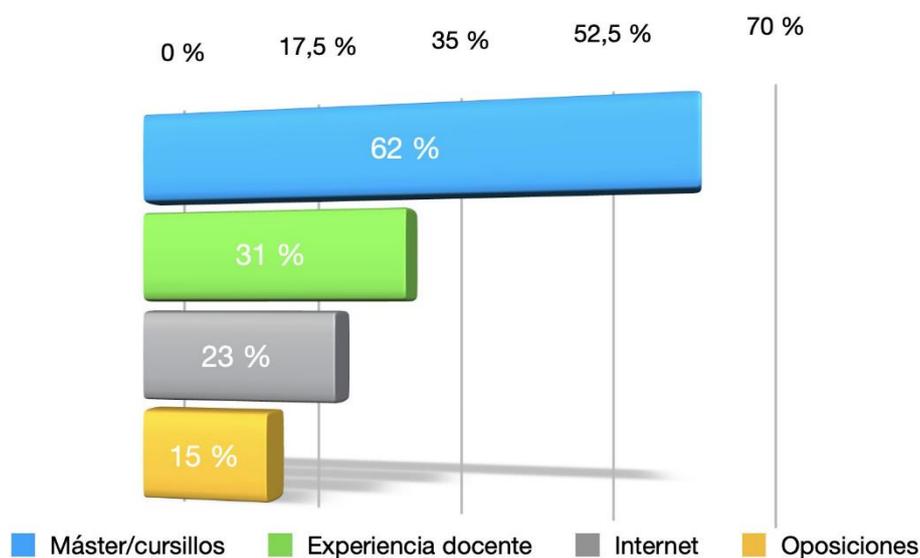
De ese 55% de docentes que afirman conocerla, algunos de ellos la definen como el uso de juegos y estrategias de carácter lúdico.

E2: La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en el uso de juegos y actividades lúdicas, que tiene el principal objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje motivando al alumnado.

E10: Dotar el aula y las actividades de enseñanza y aprendizaje con un ambiente de juego.

E14: El uso de técnicas o estrategias que se utilizan normalmente en los juegos pero aplicadas en el aula.

### Si es así, ¿cómo la conoció?



Con respecto a la pregunta de cómo conocieron el concepto de gamificación, una amplia mayoría dice conocerla, en parte, a través de la Universidad mediante la realización de algún máster o curso específico.

E2: Esta técnica la conocí cuando realicé el Máster universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y FP.

E6: A través del Máster de Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera.

E8: A través de algunos cursos realizados relacionados con la innovación educativa y a través de Internet.

E10: En la universidad principalmente.

E14: La conocí puntualmente en la universidad y luego amplié mis conocimientos con la realización del Máster de Innovación e Investigación Educativa. Además, he buscado por mi cuenta muchos recursos e información relacionada con esta temática para preparar mis sesiones.

E17: A través de la universidad, tanto en la realización de la carrera como de un máster posterior a esta.

Por otro lado, un 31% de los encuestados que afirma conocerla o saber algo de ella, reconoce hacerlo por la experiencia docente en su trabajo o por compañeros que las aplican en sus aulas.

E7: La conocí a través de las oposiciones, y a través de otros compañeros, maestros también.

E12: No puedo decir que la conozca, pero sí me suena de haberlo escuchado en algunos compañeros de trabajo.

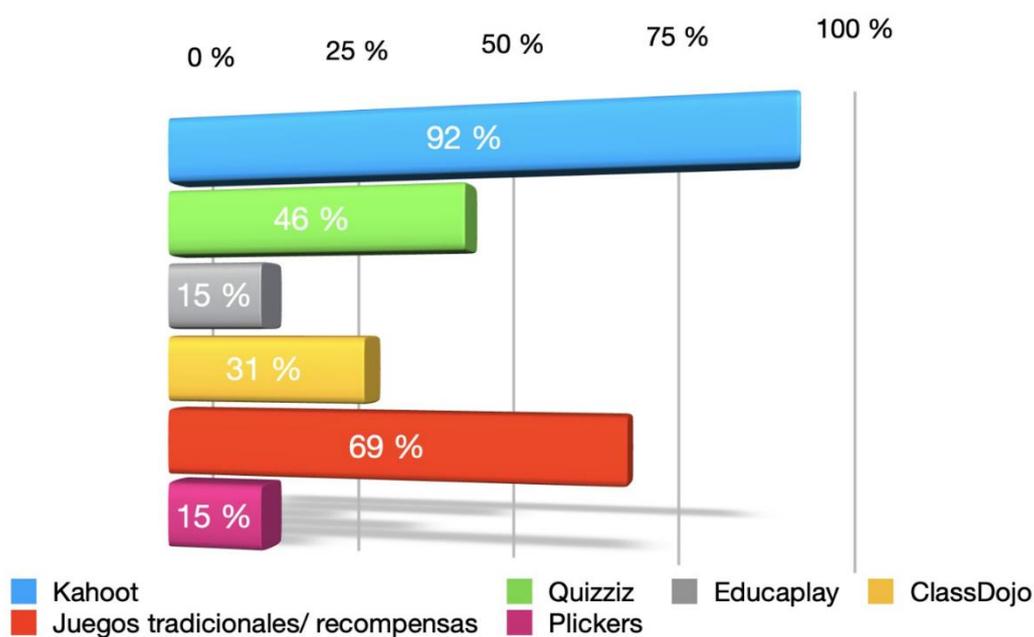
E18: Lo conozco de oídas, por otros compañeros que sí que usan juegos y estrategias de ese tipo.

Además, un 23% dice buscar información a través de Internet con el fin de ampliar sus conocimientos sobre la materia, y un pequeño porcentaje de los encuestados (15%) afirma saber algo gracias al proceso de oposiciones.

E3: La conocí de cara al proceso de oposiciones y buscando por iniciativa propia a través de Internet nuevas estrategias educativas que favorecieran el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivara a los alumnos/as.

E13: A través de Internet.

### ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?



A la pregunta de “¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?” se observa como una amplia mayoría de las personas entrevistadas, un 92%, afirma conocer o utilizar la plataforma *Kahoot*, entre otras opciones.

Seguido a la utilización de esta herramienta, descubrimos que muchos de los docentes se decantan, además, por la utilización de juegos tradicionales o uso de recompensas.

E2: Uso otros juegos como cartas ortográficas, dominós sobre los tiempos verbales, el juego “alto el lápiz” para repasar las categorías gramaticales, el “bingo de los verbos”, los dados para inventar historias o sintaxis por relevos...

E11: Juegos tradicionales sencillos como el ahorcado, *guess who*...

E13: Juegos de recompensa, juegos de rol, *Kahoot*, juegos de competición...

E14: Conozco sobre todo aplicaciones como *Kahoot*, *Quizziz*, *Genially*, *ClassDojo* y también los típicos juegos de competición por grupos o parejas.

De igual modo se descubre que, además de la aplicación de *Kahoot* y los juegos tradicionales, los docentes tienen consciencia de otras herramientas, siendo las más repetidas *Quizziz* y *ClassDojo*.

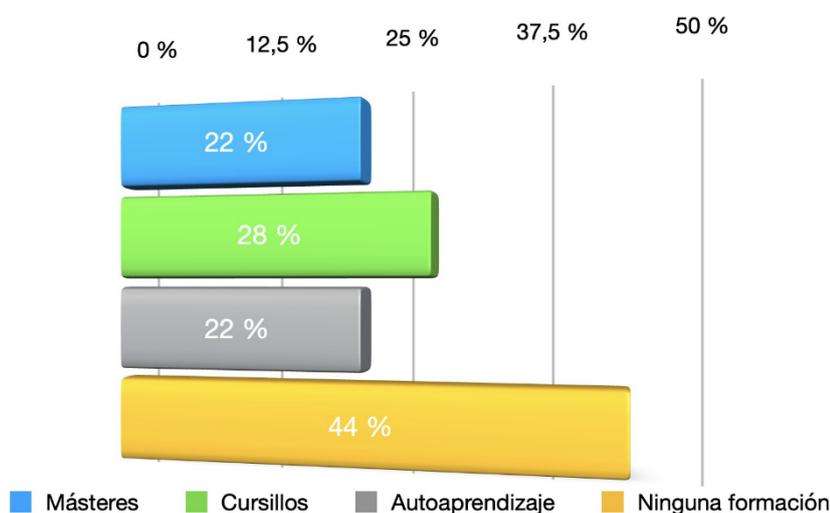
Y algo conocidas, aunque en menor proporción (15 % respectivamente) por nuestros entrevistados encontramos las aplicaciones de *Plickers* y *Educaplay*.

E2: En mis clases suelo utilizar la aplicación *Kahoot* o *Quizziz* para repasar contenidos antes de realizar las pruebas escritas. Asimismo, empleo la aplicación *Educaplay* para crear cuestionarios sobre contenidos ya vistos en clase.

### BLOQUE 3. Desarrollo profesional

¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación?

Si es así, ¿de qué tipo ha sido?



La pregunta 4 “¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido?” refleja cómo gran parte de nuestros docentes, concretamente la mitad de los que dicen haber tenido alguna formación (50%), la han obtenido a través de algún máster relacionado con la educación (22%) o mediante la realización de algún curso (28%).

E3: En este curso de prácticas, realicé la “Formación a distancia del personal funcionario en fase de prácticas” a través de la plataforma online del “Aula Virtual de Formación del Profesorado” (donde se incluyeron tareas sobre diversos temas, entre los que se encontraban técnicas innovadoras como la gamificación) y el “Curso presencial para funcionarios en prácticas” en el CEP Bollulos-Valverde, mediante el cual trabajamos diversos contenidos entre los que apareció la gamificación en algunos momentos pero de forma transversal, sin profundizar.

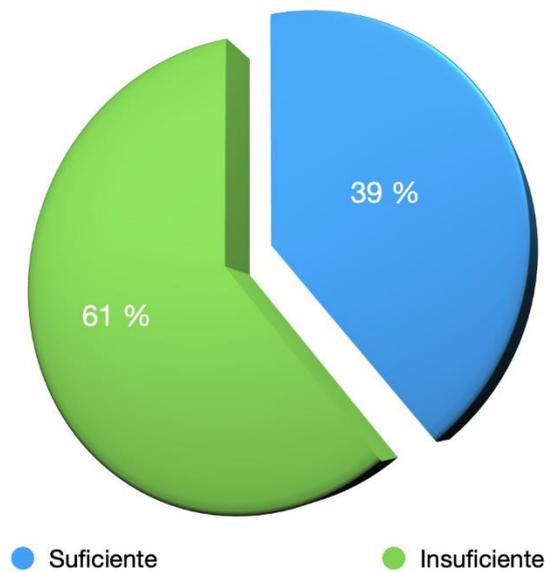
E5: Sí, he tenido acceso tanto a cursos como al máster del profesorado en el cual se trataron técnicas relacionadas con este campo.

A esto le sigue un 22% de los entrevistados los cuales afirman que saben más acerca de la gamificación y el uso del juego en el aula gracias a su propia iniciativa, ya sea indagando y recabando información a través de Internet y de revistas o adquiriendo nuevas técnicas de juegos con el paso del tiempo y la propia experiencia en distintos centros.

E17: (...) a menudo busco, de forma autónoma, información en Internet acerca de los aspectos innovadores que más me llaman la atención como la realidad virtual.

Por otro lado un 44% afirma no haber recibido ningún tipo de formación en este ámbito. Este último dato resulta de gran relevancia puesto que coincide con las personas de mayor edad de esta investigación.

¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?



Las respuestas dadas a la pregunta “¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?” muestran que un 61% de los docentes consideran insuficientes estos recursos.

E5: Creo que son poco accesibles y desconocidos para muchos docentes.

E7: Creo que son algo escasos, si no sale de uno mismo el indagar en el tema o formarse a conciencia en ese ámbito a través de algún tipo de curso o máster, no es fácil aprender bien a gamificar un aula.

E12: Creo que no son suficientes. Particularmente, no he tenido acceso a ningún conocimiento de gamificación, quizás porque sea un término reciente de estos últimos años.

En el lado opuesto, un 39% de los entrevistados consideran que existen medios suficientes para formarse en gamificación destacando especialmente el elevado número de contenidos que se puede encontrar a través de la web.

E6: Muy positivamente si lo comparamos con los existentes hace unos años.

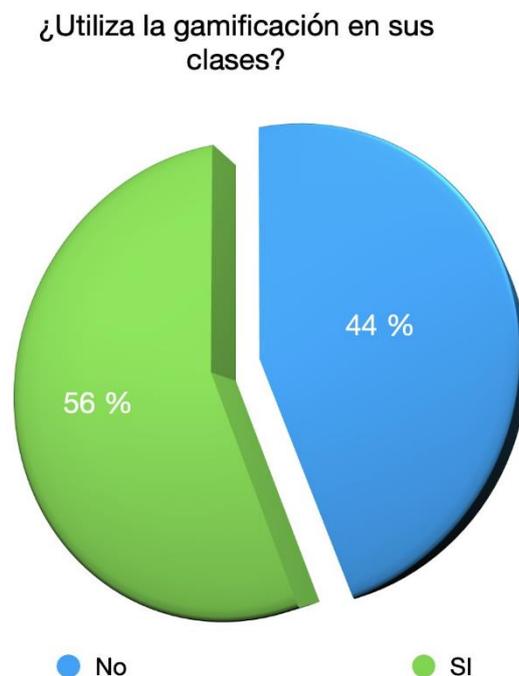
E10: En la actualidad hay muchos recursos para poder formarse en gamificación ya que es una dinámica que está muy de moda en la educación.

E14: Creo que hay una gran variedad, cada día más y más actualizados. Sobre todo en Internet se pueden encontrar muchos juegos, aplicaciones y estrategias para poder llevar a cabo esta técnica sin necesidad de haber tenido una formación completa en ella.

Por otro lado, cabe destacar que casi un 30% de los encuestados mayores de 50 años, muestran actitud positiva y predisposición de cara a la adquisición de nuevos métodos, y se manifiestan receptivos a la formación por parte de expertos en el tema.

E1: Creo que deberían ofrecernos más alternativas y explicarnos un poco mejor las nuevas opciones que, cada vez más, nos van ofreciendo las nuevas tecnologías, especialmente con personas que como yo, con una cierta edad ya, no hemos tenido las mismas oportunidades a lo largo de los años y donde todo esto nos coge prácticamente de nuevas, por lo que el esfuerzo que tenemos que realizar es mucho mayor que las personas jóvenes que están acostumbrados a este tipo de metodologías y que manejan a la perfección las nuevas tecnologías.

## BLOQUE 4. Uso de la gamificación en el aula



En la pregunta “¿Utiliza la gamificación en sus clases?” se observa que la mayoría de los docentes entrevistados (56%) reconocen utilizar de una manera u otra la gamificación en sus aulas.

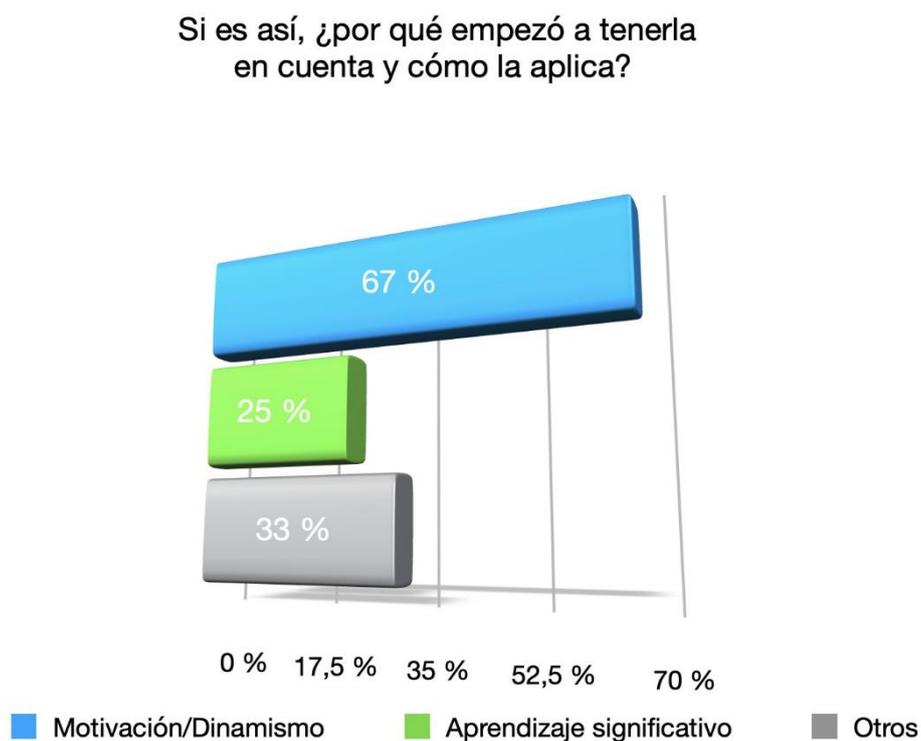
Del 44% restante que ha respondido que no, cabe destacar que existen excepciones de docentes que tienen pensamiento de usarla en el futuro y reconocen no haberlo hecho este curso debido a su corta experiencia, pues pertenecen al primer rango de edad (menores de 29 años).

E3: Este curso no la he utilizado pero, de cara a próximos cursos, la tengo en mente.

De ese 44% una amplia mayoría coincidente con el rango de edad totalmente opuesto, el de mayores de 60 años, se muestra indiferente o contradictorio a la misma.

E11: Pienso que a estas alturas no merece demasiado la pena cambiar mi forma de impartir la asignatura.

E12: . Incorporar ahora una nueva metodología creo que me costaría bastante.



En relación a la pregunta 7 “ Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?” que valora el uso de la gamificación, se puede observar por parte de los docentes entrevistados y, de forma generalizada (67%), una palabra clave: motivación.

E7: Empecé a tenerla en cuenta básicamente porque pienso que es una gran fuente de motivación para los alumnos. Suelo aplicarla con la ayuda de la pizarra digital y de los recursos que proporciona el centro.

E14: Empecé a tenerla en cuenta porque no quería preparar las típicas sesiones aburridas y monótonas que teníamos nosotros cuando íbamos al colegio. Me apetecía algo más

dinámico, que los alumnos se involucraran y se lo pasaran bien a la hora de aprender el idioma, pues a muchos de ellos les cuesta bastante.

De igual modo, un 25% de nuestros docentes afirman no sólo que la principal razón por la que la usan sea porque les motive a su alumnado, sino que también creen que esto conlleva a un aprendizaje mucho más significativo que se ve reflejado en las calificaciones finales.

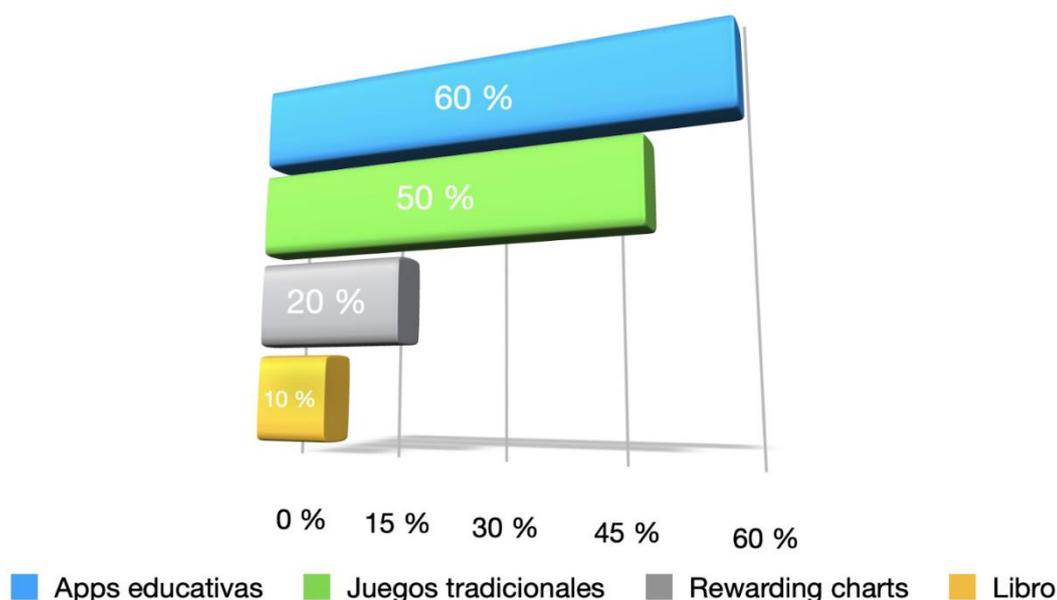
E3: Aunque no la haya aplicado aún, la tengo en cuenta porque ayuda a que el aprendizaje sea memorable y da gran cohesión a todas las enseñanzas, desde principio hasta final del curso. Todo fluye como en un cuento, un teatro o una película donde se van sucediendo las escenas una tras otra de forma lógica.

Por otro lado, un 33% de los maestros y maestras, sostiene que además de estas dos razones de peso, existen otras tales como la pérdida de vergüenza a la hora de expresarse en la segunda lengua o el repaso de contenidos.

E1: (...) me di cuenta de que a través de la introducción de este tipo de actividades los alumnos podían tener mucho más éxito, pues estas hacen que se le quiten un poco más la vergüenza a la hora de hablar un idioma extranjero. He apreciado resultados más positivos en la mayoría de los casos.

E2: Utilizo este método muy a menudo en mis clases para repasar contenidos antes de las pruebas escritas, y resulta verdaderamente efectivo porque el alumnado identifica, de este modo, el contenido que aún tiene que repasar o incidir en su estudio antes del examen.

¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?



A la pregunta 8 “¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho? “, del 56% de docentes que reconocen haber usado técnicas de gamificación para fomentar el uso de la lengua extranjera en la clase, observamos cómo un 60% lo ha hecho a través del uso de aplicaciones digitales, siendo las más utilizadas *Kahoot* y *Quizizz*.

E6: Sí. A través de juegos de competición como *Kahoot* y *Quizizz*.

E14: Sí, la utilizo siempre que puedo tanto para conocer los conocimientos previos, a través de un cuestionario en *Kahoot* por ejemplo, para introducir contenidos nuevos o para repasar los ya vistos (...)

E17: Sí, como he comentado con anterioridad, suelo utilizar mucho *Kahoot* para hacer competiciones por equipos de los contenidos vistos en clase y *ClassDojo* para controlar y premiar los buenos comportamientos.

Por otro lado, encontramos que un 50% de los encuestados han recurrido a juegos tradicionales como los juegos de rol,

E1: Sí, como bien he comentado anteriormente, contextualizando situaciones a través, por ejemplo, de la utilización de *Role-plays*, en los que se recreen situaciones de la vida cotidiana a partir de la repartición de roles, por ejemplo, si van a una tienda:

- *Hi! Can you help me?*
- *Yes, I can.*
- *Can I have a bottle of water?*
- *Sure, here you are.*
- *Thank you.*
- *You're welcome!*

De esta manera el aprendizaje es mucho más significativo puesto que es una situación que se pueden encontrar en su vida real.

Mientras que un 20% afirman utilizar estrategias de recompensas o *rewarding charts* en sus sesiones.

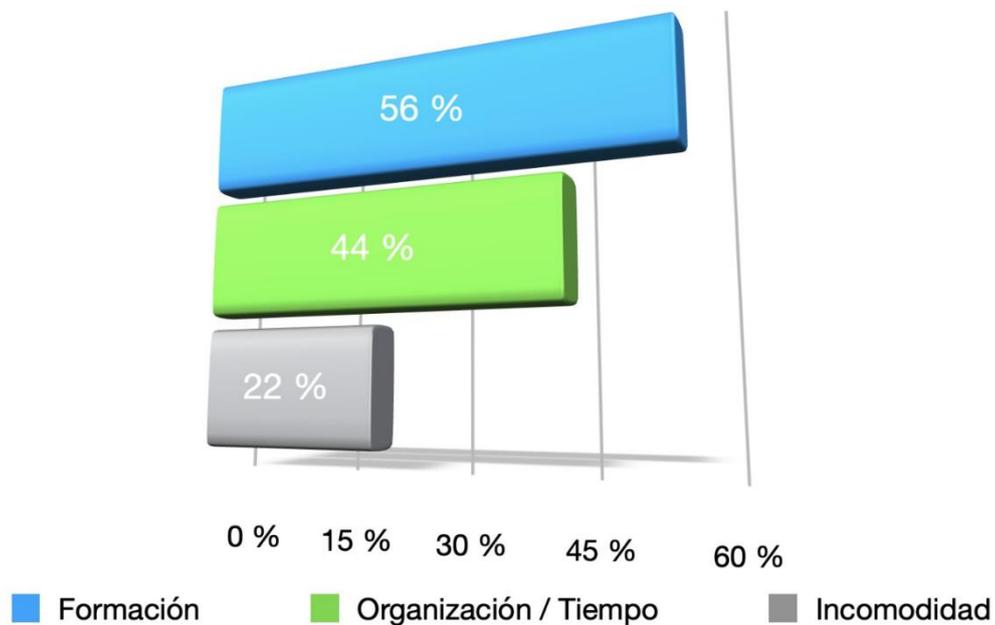
E8: Sí. por ejemplo, creando tablas de niveles; donde los alumnos que más participaban, los que más interés mostraban o los que más se esforzaban o daban respuestas correctas a preguntas realizadas en clase pasaban más rápido de nivel hasta llegar a la meta.

E10: Sí, (...) otorgando puntos a actividades y dándole *badges* a los alumnos.

De igual modo, otro 10% de los encuestados han reconocido usar con bastante éxito la gamificación que les ofrecen las editoriales del libro de texto.

E7: Sí. Utilizo sobre todo la aplicación *Navio* del libro MacMillan que he mencionado anteriormente. La editorial nos explicó su funcionamiento y precisamente este año con el parón de las clases a causa de la pandemia del COVID19, los niños han podido disfrutar de la gamificación desde sus casas y la verdad es que ha sido bastante útil.

Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?



El enunciado de la pregunta 9 dice: “Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?”. En este caso, los datos reflejan que de entre los entrevistados que coinciden en que no utilizan aún la gamificación o no la han usado a lo largo de su experiencia docente, el 56% expresa que es, principalmente, por falta de formación o desconocimiento de técnicas nuevas.

E15: No la conozco, por tanto no puedo utilizarla.

E16: Falta de formación. Aun así, prefiero las sesiones más tradicionales pues me parecen más ordenadas y mejor organizadas, no me gusta demasiado innovar.

La falta de organización y planificación junto con la inversión del tiempo, también parece ser un obstáculo para el 44% de los entrevistados, los cuales así lo afirman.

E3: En Lengua Extranjera (Inglés) no he gamificado pese a ser el único docente para los tres grupos de mi nivel. En esta ocasión, el principal motivo ha sido la falta de tiempo y planificación, así como las típicas dudas iniciales al comenzar el desempeño profesional.

E18: No la utilizo pues no se bien cómo organizar las clases para incluir este tipo de técnicas, pero si me ofreciesen información sobre el tema de forma clara y ordenada, no tendría ningún problema en incluirla en mi aula.

También cabe destacar que un 22% perteneciente al rango de edad superior al de 50 años, sostiene que no las utiliza ya que siente incomodidad a la hora de hacer uso de las nuevas tecnologías en la clase. Esta incomodidad, a su vez, está ligada a la falta de formación a lo largo de su carrera, lo cual se convierte en un círculo vicioso.

E4: No la utilizo debido a que no considero que tenga la formación suficiente para su aplicación. Por otro lado, tampoco me siento demasiado cómoda con el manejo de las nuevas tecnologías.

E11: No la uso en clases porque no sé exactamente qué técnicas o estrategias utilizar. Además pienso que a estas alturas no merece demasiado la pena cambiar mi forma de impartir la asignatura. Creo que lleva mucho trabajo y sobre todo tiempo.

E12: Principalmente a que ya tengo una rutina marcada desde hace mucho tiempo. Incorporar ahora una nueva metodología creo que me costaría bastante.

## BLOQUE 5. Ventajas e inconvenientes de la gamificación



En relación a la pregunta 10 “¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?” vemos como una amplia mayoría de los entrevistados, alrededor del 92%, defienden que la principal ventaja de gamificar el aula reside, entre otros aspectos, en el alto grado de motivación e interés que despierta en el alumnado.

E6: Principalmente el aumento de la motivación de los alumnos y el interés que despierta en ellos.

E7: Creo que es bastante divertido, porque es una manera de fomentar cualquier tipo de aprendizaje, en mi caso el del Inglés. Pienso que a los niños les engancha y es una forma dinámica, más amena de impartir los conocimientos, y eso hace que se impliquen más.

E8: La motivación, la participación y el interés que despierta en el alumnado lo novedoso.

Seguidamente, un 33% coincide de igual modo, en que la participación y la colaboración que presenta el alumnado frente a este tipo de metodología. es otro de los factores clave que beneficia a estas técnicas, pues con ella se consigue no sólo un clima más distendido y relajado, sino también un aprendizaje mucho más significativo, tal y como sostiene otro 33% de los encuestados.

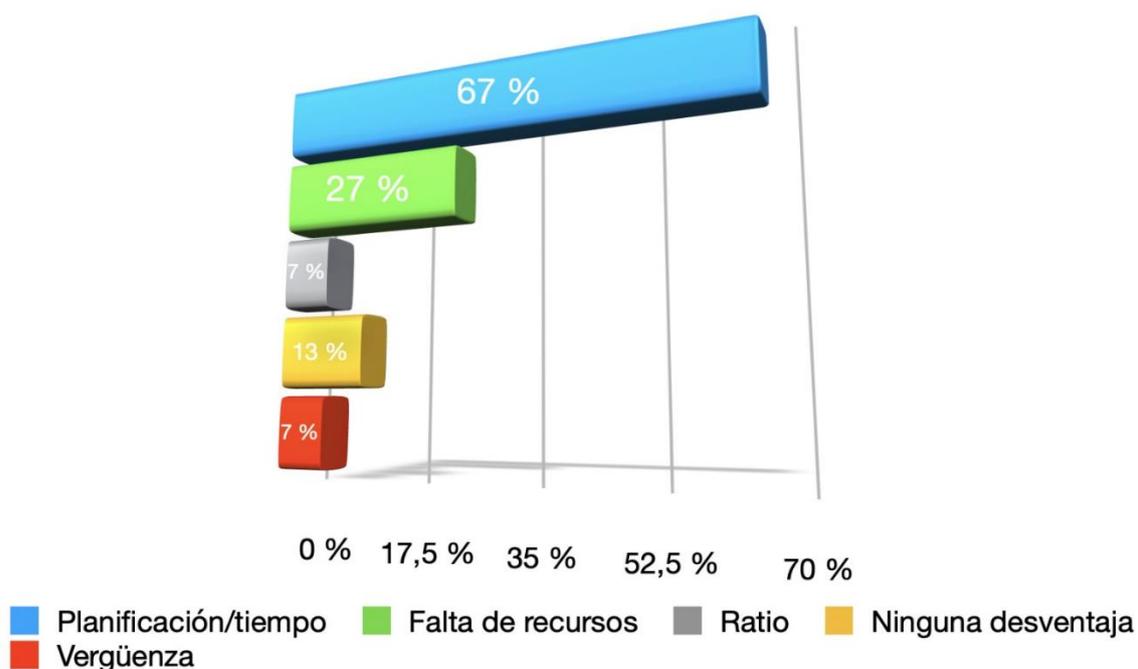
E2: Creo que este recurso es muy beneficioso y necesario en nuestras clases porque es una manera de despertar el interés de nuestros alumnos, mejorar el aprendizaje de contenidos específicos y, además, repasar contenidos fundamentales de una forma mucho más entretenida.

E3: Creo que principalmente favorece un aprendizaje significativo, que parte del conocimiento del alumnado y que va conectando cada nuevo paso con el anterior. Todo ello encuadrado bajo un tema común que actúa de hilo conductor y hace que el día a día sea memorable, atractivo y divertido.

Por otro lado, un 17%, además de las cualidades mencionadas, valora la desinhibición y la pérdida de vergüenza que experimentan los niños a la hora de utilizar la segunda lengua, a la vez que aprenden jugando.

E1: Distracción, alegría, motivación y sobre todo desinhibición y colaboración.

### ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?



A la pregunta “¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?” el 67% de los maestros entrevistados sostiene que la principal dificultad es una mala planificación junto con la falta de tiempo.

E3: Considero que requiere una altísima planificación a largo plazo (que demanda mucho tiempo de trabajo previo en casa) para conocer con gran antelación todo lo que deseamos que los niños/as aprendan, cuándo y de qué forma.

E4: Creo que todo eso lleva una gran planificación detrás y por ende, tiempo y recursos.

Por otro lado, un 27% cree que otro de los problemas fundamentales para el uso cotidiano de la gamificación en el aula es la falta de recursos tales como dispositivos móviles, ordenadores, etc.

E7: Como dificultad principal destacaría la falta de recursos, por ejemplo, en mi centro, a veces no podemos utilizarla al cien por cien ya que no hay ordenadores para todos los niños, además es algo muy lento.

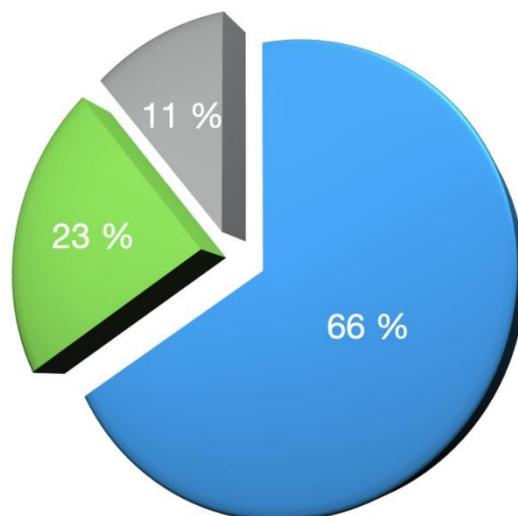
Por otro lado, un 7% defiende que la principal desventaja la ratio tan elevada existente en las aulas, el mismo porcentaje que sostiene que la vergüenza puede ser un motivo de fracaso frente a la gamificación.

E5: Creo que un problema a la hora de aplicar la gamificación es la ratio tan elevada en las aulas.

E1: Que ciertos alumnos se pueden encontrar un poco reprimidos y retraídos por vergüenza y miedo al ridículo ante el resto.

Cabe destacar que un 13% de entrevistados los cuales no encuentra ninguna desventaja en este tipo de prácticas. Todos ellos pertenecientes a la franja de edad de menores de 29 años.

¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?



● Formación y planificación    ● Atravimiento    ● Métodos tradicionales

Cuando pedimos a los maestros y maestras que aconsejasen a otros docentes a utilizar la gamificación a través de la pregunta “¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?”, descubrimos que el 100% de los entrevistados que afirman usar las técnicas de gamificación en sus sesiones invitan al resto de docentes que aún no la utilizan, a llevarla a cabo en sus clases.

Más de la mitad de los docentes, concretamente un 67%, ve esencial una formación y una planificación previa a la aplicación de las técnicas de gamificación.

E5: Principalmente que se formen en el campo de la gamificación y de las aplicaciones mediante el uso de las TIC. También que se organicen y que expliquen las normas de los distintos juegos al alumnado de una forma clara y ordenada.

EE10: Que se formen bien en esta técnica para poder proporcionar a los alumnos todo el conocimiento de una manera más divertida.

E17: Que se mantengan informados o pregunten a compañeros que usan la gamificación en sus aulas las técnicas más básicas para empezar a aplicarla en sus sesiones, pues una vez que empiecen se darán cuenta de que es mucho más efectivo que los métodos utilizados tradicionalmente.

Sin embargo observamos cómo, un 23% defiende y aconseja lanzarse con ella aunque no se esté del todo formado en el tema. Este último dato coincide con entrevistados pertenecientes a la categoría de menores de 29 años y con experiencia docente por debajo de los 5 años.

E3: Que no esperen a sentirse plenamente formados (mejor lanzarse con un nivel de conocimiento básico/intermedio e ir aprendiendo durante la práctica).

Por otro lado, cabe destacar un pequeño porcentaje de docentes (11%) que defiende que sí se usen técnicas de gamificación pero junto con otras más tradicionales, las cuales ve indispensable. Este porcentaje pertenece a entrevistados incluidos dentro de la categoría de más de 50 años.

E1: Que estas técnicas son muy aconsejables siempre que se apliquen junto a otras más “tradicionales” para la explicación de contenidos más específicos como la gramática.

## 5. CONCLUSIONES

### 5.1. Discusión de los resultados

Después de la realización de las entrevistas a los docentes, y de la recolección y análisis de las respuestas obtenidas, se han recabado datos bastante interesantes con los que podemos concluir que, del 55% que afirma conocer la gamificación y sus usos en clase, la gran mayoría reconoce saber de ella gracias a la formación a través de la Universidad, de másteres o de cursos específicos, un 62%. Por otro lado encontramos que un pequeño porcentaje coincide en saber algo de la gamificación gracias a herramientas como Internet, revistas o medios de comunicación. Estos datos coinciden con los recogidos en la investigación realizada por Zichemann et al. (2011) en la que se recoge que solo un pequeño porcentaje de los encuestados, concretamente un 12% conoce el concepto gracias a Internet o medios de comunicación.

En segundo lugar, en nuestra investigación se observa cómo los maestros y maestras mayores de 50 años que han sido entrevistados se muestran más reacios a la utilización de las técnicas de gamificación, a diferencia de los maestros menores de 49 años, los cuales afirman conocer el término, aunque sea de oídas, y aplicar estrategias de gamificación en sus aulas o, si no las aplican aún se muestran predispuestos a hacerlo.

Esto concuerdan con los obtenidos en el estudio sobre gamificación realizado por Brito (2019) en el que se recoge que son precisamente, son los docentes más jóvenes los que tienen más información sobre esta técnica, mientras las mayores parecen más reticentes al uso de la gamificación en clase.

De esta manera, los resultados evidencian que en ese rango de edad existe un número menos elevado de predisposición hacia el uso de estas nuevas técnicas.

Dentro del rango de mayores de 50, la mitad afirman no conocer ni siquiera el término de gamificación y dicen no aplicar nada relacionado con ella en sus clases. Éstos se limitan al mero aprendizaje tradicional a través de la utilización del libro, la realización de exámenes y el aprendizaje memorístico. Los mismos reconocen sentirse bastante incómodos frente al uso de las nuevas tecnologías, ya que nunca han recibido formación

con respecto al tema más allá de algún curso aislado, como por ejemplo los realizados por el CEP (Centro de Profesorado) sobre el uso de la pizarra digital en el aula.

Con respecto a la otra mitad de los entrevistados mayores de 50 años, aun asumiendo no conocer el término de gamificación ni tener ninguna formación previa, dicen utilizar recursos y técnicas relacionadas con la misma.

De igual modo, estos docentes prefieren intercalar los métodos más innovadores como las aplicaciones digitales con otras técnicas más tradicionales, sobre todo a la hora de enseñar contenidos más específicos que requieren una explicación más detallada, como es el caso de la gramática.

Por otro lado encontramos que los docentes más noveles tienen conciencia acerca de la importancia del juego y son conocedores de una gran variedad de aplicaciones, webs, juegos y estrategias lúdicas para aplicar en sus sesiones, sin embargo reconocen que la gamificación requiere una gran dedicación, la cual conlleva una planificación previa. Por tanto, aún no se atreven a incluirla de manera asidua en sus clases. Aún así, sostienen que sí las utilizarán con más frecuencia para cursos posteriores y también apoyan la idea de ir añadiendo más estrategias y recursos poco a poco.

Otro dato curioso es que la mayoría de los maestros y maestras entrevistados suelen asociar la gamificación con las nuevas tecnologías. Precisamente, esta asociación de la gamificación con las TIC se debe principalmente a la falta de formación previa tal y como los maestros y maestras entrevistados manifiestan.

Ya sabemos que esto no siempre es así, pues la gamificación contiene estrategias y técnicas que van más allá de las TIC, como bien hemos visto en la revisión bibliográfica del presente proyecto.

Como bien se ha observado, en estos datos, una amplia mayoría de los entrevistados afirma emplear la gamificación en sus sesiones mediante el uso de las TIC, lo que concuerda con las investigaciones recogidas por Izquierdo et al. (2017) en la que sostienen que es evidente que muchos de los docentes tienen especial interés en fortalecer sus prácticas pedagógicas mediante el uso de las TIC.

Por otro lado, la falta de formación del profesorado también coincide con el estudio sobre el efecto de la gamificación realizado por Alsawaier (2017), en el cual asegura que muchos de los maestros carecen de formación previa y que para su implementación en el aula resulta necesario conocer los elementos del juego más efectivos de manera que se creen condiciones adecuadas para la consecución de una motivación intrínseca por parte del alumnado.

De igual modo cabe destacar que existe unanimidad a la hora de valorar los beneficios de la gamificación siendo la respuesta más repetida la motivación del alumnado, junto con la participación y el aprendizaje significativo obtenido por éstos gracias a estas metodologías, siendo las técnicas más utilizadas las aplicaciones de *Kahoot* y *Quizziz* junto con los juegos tradicionales y los sistemas de recompensas.

Zichemann (2011) coincide y ratifica la motivación como uno de los principales beneficios de la gamificación y sostiene en su investigación que en cualquier sistema, es la motivación la que impulsa el resultado del individuo en última instancia.

Asimismo Ortiz-Colón et al. (2018), concuerda en que la participación del alumnado aumenta con este tipo de técnicas e insiste en que la educación se convierte en una actividad inmersiva gracias a su utilización.

Por su parte, Brito (2019) también recoge en sus datos un número elevado de docentes entrevistados que defienden, entre los beneficios del uso de esta técnica, un incremento de la motivación, una mayor implicación de los estudiantes y una mejora de su aprendizaje.

Con respecto a las técnicas más usadas destacan notablemente el uso de nuevas aplicaciones educativas, un 60% afirma usar alguna de ellas, junto con el uso de juegos tradicionales y sistemas de recompensas, de los cuales un 70% de nuestros entrevistados afirma utilizar como estrategia para gamificar. En este caso, nuestros datos son ratificados

tanto por Werbach y Hunter (2014) el cual insiste en que los juegos o estrategias más empleadas son los sistemas de puntos, insignias, las tablas de clasificación y las recompensas, como por Brito (2019), quien recoge en su estudio que el 60% de los encuestados reconoce que usa alguna aplicación educativa para gamificar sus sesiones, siendo *Kahoot* la más conocida y utilizada en clase, seguida por otras como *ClassDojo*, *ClassCraft*, y *Plickers*.

Por último, en lo concerniente a las dificultades que la gamificación conlleva, la mayoría de los docentes entrevistados alegan alguna de las siguientes: falta de tiempo y de recursos, falta de planificación y ante todo, una escasa formación.

Por todo esto, y para finalizar, se puede concluir que la gamificación es una técnica generalmente bien acogida entre nuestros maestros y maestras de Educación Primaria, y, que aunque la mayoría de ellos limiten su uso o asocien exclusivamente su utilización a las nuevas tecnologías y a los dispositivos electrónicos, una amplia mayoría muestran actitudes favorables y receptivas hacia el aprendizaje de nuevos métodos para su aplicación.

## 5.2. Conclusiones

El presente proyecto de investigación pretendía, una vez revisada la bibliografía existente para fundamentar y sistematizar las ideas y planteamientos en torno a la gamificación en Educación Primaria, evaluar los niveles competenciales de los docentes de inglés con respecto a esta temática, así como conocer los principales beneficios e inconvenientes que la misma pueda suponer para estos profesionales.

De este modo, y una vez realizado el análisis de los datos se pudo comprobar de qué manera estos nos indicaban la consecución o no de los objetivos planteados al comienzo de la investigación. En este sentido, se expondrán las conclusiones que se han deducido contrastando cada uno de los objetivos con los resultados de cada fase y de los elementos utilizados en el presente trabajo.

### **Objetivo 1. Conocer la formación en gamificación del profesorado de Inglés Educación Primaria.**

Los resultados aportados por el instrumento utilizado en la investigación, la entrevista, nos llevó a conocer el grado de conocimiento sobre gamificación por parte de los docentes del área de Inglés en Educación Primaria.

Un elevado porcentaje de los entrevistados, pertenecientes a las categorías de menos edad y de menor experiencia docente (entre 1 y 5 años), no presentaron ningún problema para reconocer el término y definirlo. Esto principalmente se debe a su cualificación mediante másteres, cursos o asignaturas vistas en la universidad.

Por el contrario, y al ser un término relativamente nuevo de hace unos años hacia acá, se esperaba que un porcentaje de docentes, concretamente, los pertenecientes a las categorías de más edad (mayores de 50 años), no tuvieran o tuvieran muy poco conocimiento sobre el término, como así lo confirmaron posteriormente los resultados recabados.

### **Objetivo 2. Descubrir si los docentes de Inglés de Educación Primaria ponen en práctica en sus aulas las técnicas de gamificación aprendidas.**

En este caso, y de acuerdo con esta investigación, las técnicas de gamificación se encuentran en auge y cada vez son más utilizadas por los docentes. Concretamente, en la especialidad de inglés, resultan enormemente útiles para introducir al alumnado en el aprendizaje de una lengua extranjera y de nuevos contenidos.

Tal y como se esperaba, los docentes que afirmaban conocer el concepto de gamificación y sus beneficios en educación aseguraron aplicar variadas estrategias relacionadas con la para la planificación de sus sesiones de inglés.

Mientras que no las aplicaban argumentaban falta de formación, planificación y tiempo.

Por tanto, se puede confirmar que la gamificación sí es utilizada por aquellos maestros y maestras que cuentan con una formación previa de algún tipo y que saben cómo hacerlo, al contrario de los que no cuentan con estos conocimientos, los cuales prefieren no arriesgarse demasiado con estas técnicas.

**Objetivo 3. Averiguar si los maestros y maestras de Inglés utilizan técnicas de gamificación en sus sesiones y, en caso de hacerlo, conocer cómo las aplican.**

Una vez recogidos los datos de si los maestros y maestras aplicaban la gamificación en sus clases, la finalidad de este objetivo residía en conocer cómo lo hacían y esperando que las respuestas mayoritarias fuesen a través de aplicaciones tecnológicas.

Esta hipótesis se confirmó una vez analizados los resultados y observando que lo más utilizado por los docentes entrevistados que sí gamificaban, eran las aplicaciones educativas, y más específicamente *Kahoot*, *Quizziz*, *ClassDojo* y *Plickers*, en ese orden. Asimismo, muchos de los entrevistados también destacaban notablemente el uso de sistemas de puntos, recompensas o *rewarding charts*.

**Objetivo 4. Ahondar en los beneficios del uso de la gamificación y de los elementos del juego y sus técnicas en el aula con el fin de promover su uso.**

La investigación llevada a cabo confirmó que la gamificación es bien acogida por gran parte de los docentes, no sólo de edades jóvenes sino también de las categorías de mayor rango de edad.

Si bien es cierto, que bastante el porcentaje de maestros y maestras que señalan aspectos positivos de la misma es menor en la categoría a la que pertenecen los docentes de mayor edad, la mayoría de los entrevistados consideraban muy beneficiosa las estrategias para gamificar el aula, siendo las ventajas más repetidas por todos ellos, la motivación, la participación, el interés y la colaboración por parte del alumnado, además de la mejora de las calificaciones y la adquisición más significativa de los contenidos vistos o la desinhibición a la hora de tomar la iniciativa en las distintas actividades.

**Objetivo 5. Indagar en los principales inconvenientes que presentan para los maestros y maestras para averiguar el motivo de su rechazo a las técnicas de gamificación y juego en el aula.**

Si bien es cierto que se han encontrado muchos beneficios para el uso de la gamificación en el aula, no menos han sido los inconvenientes hallados en nuestra investigación.

Como principales desventajas sobresalieron la falta de formación, junto con una ausencia de motivación por parte de los entrevistados de más edad alegando que hacen falta tiempo y una gran planificación para llevar a cabo estas estrategias en el aula. Por otro lado, muchos afirmaban sentir incomodidad frente al uso de las nuevas tecnologías o a la implantación de nuevas metodologías en el aula. Algunos, también destacaron la falta de recursos y medios disponibles, perteneciendo estos últimos, a categorías de edad dispares entre sí.

Así pues, se puede finalizar afirmando que aunque todavía queda mucho trabajo por hacer para la implementación de esta técnica en las aulas de una manera más generalizada, se la gamificación va ganando cada día más adeptos, siendo actualmente los más asiduos y los que cuentan con una mayor formación los de edades más jóvenes.

Su utilización en las aulas de Educación Primaria nos aporta grandes resultados en varios aspectos, destacando sobre todo la motivación, el aprendizaje significativo obtenido por el alumnado de una manera inconsciente y el uso tanto de las nuevas tecnologías y aplicaciones útiles para llevarla a cabo, como los juegos tradicionales y la utilización de recompensas para la consecución de metas.

Por tanto, tras el análisis de cada uno de los objetivos e hipótesis elaboradas para el presente trabajo, podemos concluir que, en definitiva, hemos logrado dar respuesta a nuestro objetivo general consiguiendo *averiguar el conocimiento que poseen los maestros de Inglés de la etapa de Educación Primaria con respecto a la gamificación y las técnicas del uso del juego para el desarrollo de la Lengua Extranjera Inglesa en el aula.*

### 5.3. Limitaciones y futuras líneas de investigación

Durante la elaboración del presente proyecto se han encontrado algunas limitaciones importantes las cuales se describen a continuación:

En primer lugar, a lo largo de la elaboración y del análisis de los resultados ofrecidos por los entrevistados, observamos que la muestra no es demasiado extensa, si bien es cierto, que los docentes encuestados presentan una variedad significativa en cuanto a edad, sexo, años de experiencia docente y metodologías muy dispares entre sí, el número de encuestados no puede ser al cien por cien representativo.

Por otro lado, la muestra seleccionada no es lo suficientemente igualitaria en cuanto a que hay más personas jóvenes que mayores en ella, por tanto, hay que destacar que la balanza de resultados se decanta más hacia el lado favorable de la gamificación.

Para una futura línea de investigación se propondría agrandar ese número de entrevistados para que, de esa manera, los resultados obtenidos fuesen mucho más precisos y por tanto se ajustasen más a la realidad vivida en las aulas de lengua extranjera.

Además sería interesante seleccionar el mismo número tanto de hombres como de mujeres, y el mismo número de personas en cada rango de edad establecido, de forma que se consiguiese una investigación más exhaustiva y fiable.

De igual modo, sería positivo llevar a cabo una encuesta a alumnos de Educación Primaria para conocer sus ideas sobre el tema o hacer una comparativa con otros países de manera que se obtuviese un estudio más amplio y detallado.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Arqued, P. (2018, marzo 12). Plickers, una herramienta de evaluación para el aula. *Didacticando*. <https://bit.ly/3e5POQy>
- Brito-Bueno, L. (2019). *El uso de la gamificación para la motivación lectora y la producción literaria en Secundaria*. [Unpublished doctoral dissertation]. University of Huelva.
- Cameron, L. (2003). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Fifth edition. [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(03\)00040-X](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(03)00040-X)
- Carrillo- García, M.E., & López-López, A. (2014). The multiple intelligence theory for the teaching of languages. *Contextos Educativos: Revista de Educación*, 17, 79-89. <https://doi.org/doi:10.18172/con.2594>
- Cerezo, L., Baralt, M., Suh, B., & Leow, R. P. (2014). Does the medium really matter in L2 development? the validity of CALL research designs. *Computer Assisted Language Learning: Special Issue: XVth International CALL Research Conference*, 27(4), 294-310. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.839569>
- Cole, J., & Vanderplank, R. (2016). Comparing autonomous and class-based learners in brazil: Evidence for the present-day advantages of informal, out-of-class learning. *System*, 61, 31-42. <https://doi.org/10.1016/j.system.2016.07.007>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Del Moral, M.E., Fernández, L.C. & Guzmán, A.P. (2016). Proyecto game to learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico- matemática,

- naturalista y lingüística en educación primaria. *Revista de Medios y Educación*. 49, 177-193 <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i49.012>
- Ebrahimzadeh, M., & Alavi, S. (2017). The effect of digital video games on EFL students' language learning motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87-112. <https://bit.ly/3iA7DuH>
  - Espeso, P. (2019 Enero 2). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? *Educación 3.0*. <https://bit.ly/32EgRic>
  - Fernández-Rubio, P. & Fernández-Oliveras, A. (2018). Una web 2.0 para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias en bachillerato mediante gamificación: Jedirojo Sciences. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 9 (1), 87-101. <https://bit.ly/2whVdk2>.
  - Gazotti-Vallim, M.A., Gomes, S., & Fischer, C.R. (2017). Vivenciando Inglês com Kahoot. *The Specialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem*, 38(1), 1-18. <http://dx.doi.org/10.23925/2318-7115.2017v38i1a11>
  - Goertler, S.E. (2011). Blended and open/online learning: Adapting to a changing world of language teaching. In N. Arnold, & L. Ducate (Eds.), *Present and future promises of CALL: From theory and research to new directions in language teaching* (pp. 471–502). San Marcos, TX: CALICO.
  - Gómez-Ruiz, M., Rodríguez-Gómez, G., & Ibarra-Sáiz, M. S. (2013). Desarrollo de las competencias básicas de los estudiantes de educación superior mediante la e-evaluación orientada al aprendizaje. *Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa*, 19(1)<https://doi.org/10.7203/relieve.19.1.2457>
  - Grau, J. (2016, Octubre 21). La diferencia entre gamificación y serious game. *Prisma*. <https://bit.ly/3dVQLuI>
  - Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12, 1-11. <https://bit.ly/3e38vUQ>
  - Foncubierta, J. M. & Rodríguez, J. M. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Ediciones Edinumen. <https://bit.ly/1XfTVPK>

- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise*. <https://bit.ly/2VOXIHG>
- Holzinger, A., Selver, S., Stickel, C., Ebner, M., Debevc, M., & Hu, B. (2010). Nintendo wii remote controller in higher education: Development and evaluation of a demonstrator kit for e-teaching. *Computing and Informatics*, 29(4), 601-615. <https://bit.ly/3f5D2CQ>
- Israel, M., Wang, S., & Marino, M. T. (2016). A multilevel analysis of diverse learners playing life science video games: Interactions between game content, learning disability status, reading proficiency, and gender. *Journal of Research in Science Teaching*, 53(2), 324-345. <https://doi.org/10.1002/tea.21273>
- Izquierdo, J. (2014). Multimedia instruction in Foreign language Classrooms: effects on the acquisition of the French perfective and imperfective distinction. *The Canadian Modern Language Review*, 70(2), 188-219. <https://doi.org/10.3138/cmlr.1697>
- Izquierdo, J., de-la-Cruz-Villegas, V., Aquino-Zuniga, S., Sandoval-Caraveo, M., & Garcia-Martinez, V. (2017). La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas. *Comunicar*, 25 N. 50(50), 33-41. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-10>
- Kent, D.B. (2019). Plickers and the pedagogical practicality of fast formative assessment. *Teaching English with Technology*, 19(3), 90-104, <https://bit.ly/31ZvGxl>
- López García, N.J. (2016). Evaluación y TIC en Primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31(2). <https://bit.ly/31NWMqQ>
- MacLean-Blevins, O. (2013). Class DoJo: Supporting the art of student self-regulation. *Supporting student self-regulation*, 6, 1- 20. <https://bit.ly/31JzPoz>
- Martín, A. (2019, Abril 17). La diferencia entre la gamificación y el game-based learning. *Inserver*. <https://bit.ly/31Kbu29>
- Mingo-López, D.V., & Vidal-Meliá, L. (2018). Actividades interactivas como herramienta en la enseñanza de la matemática financiera. In A.M. Arnal, S. Barrachina,

- J. Castelló, I. Epifanio, C. Galindo, P. Gregori, A. Lluch y V. Martínez (eds.), *Actas del congreso virtual: Avances en Tecnologías, Innovación y Desafíos de la Educación Superior* (pp. 185- 199). <http://dx.doi.org/10.6035/InnovacioEducativa.2018.19>
- Oprescu, F., Jones, C., & Katsikitis, M. (2014). I play at work—ten principles for transforming work processes through gamification. *Frontiers in Psychology*, 5(14), 1-5. doi:10.3389/fpsyg.2014.00014
  - Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.
  - Pedrera Llosa, S. (2018). Coevaluar con Kahoot. *Eufonía Didáctica de la Música*, 74, 78-80. <https://bit.ly/2Zx8iEj>
  - Plass, J.L., & Jones, L.C. (2005). Multimedia learning in second language acquisition. In R.E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia* (pp. 467– 488). New York, NY: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511816819.030>
  - Pujolà, J., & Jiménez, F. J. H. (2019). Gamificación. *The routledge handbook of spanish language teaching* (1st ed., pp. 583-595). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315646169-39>
  - Contreras- Espinosa, R.S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación/Digital games and gamification applied to education. *Revista iberoamericana de educación a distancia*, 19(2), 27. <https://doi.org/10.5044/ried.10.2.16142>
  - Quintanal-Pérez, F. (2016). Gamificación y la Física-Química de Secundaria. *Education in the Knowledge Society*, 17 (3), 13-28. Doi: <https://dx.doi.org/10.14201/eks20161731328>.
  - Ramírez-Castillo, M.A. (2011). Importancia del bilingüismo en el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 1(3), 355-364

- Riemer, V. & Schrader, C. (2015). Learning with quizzes, simulations, and adventures: Students' attitudes, perceptions and intentions to learn with different types of serious games. *Computers & Education*, 88, 160-168. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.05.003>
  
- Rodríguez- Fernández, L. (2018). M-learning: Kahoot! En el grado de publicidad y relaciones públicas.smartphones y docencia1. In Vallet- Bellmunt, T. & Martínez- Fernández, T. (Eds.), *Dimeu: Dispositivos Móviles En La Educación Universitaria*. <http://dx.doi.org/10.6035/InnovacioEducativa.2018.18>
  
- Richards, J. C., & Rogers, S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
  
- Rogers, C. (1969). *Freedom to learn: a view of what education might become*. Columbus.
  
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2019). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*. <https://doi.org/doi:10.1016/j.compedu.2019.103666>.
  
- Sánchez i Peris, F.J. (2015). Gamificación. *Teoría De La Educación (Salamanca. 1998)*, 16(2), 13. <https://doi.org/10.14201/eks20151621315>
  
- Schunk, D. H., Meece, J. R., & Pintrich, P. R. (2013). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (4th ed.). Pearson Education.
  
- Selinker, L. (1972). Interlanguage. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 10 (3) p.209.
  
- Skinner, E. A., & Belmont, M. J. (1993). Motivation in the classroom. *Journal of Educational Psychology*, 85(4), 571-581. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.85.4.571>
  
- Tsai, C., & Fan, Y. (2013). Research trends in game-based learning research in online learning environments: A review of studies published in SSCI-indexed journals from

2003 to 2012. *British Journal of Educational Technology*, 44(5), E115-E119. <https://doi.org/10.1111/bjet.12031>

- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an english language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92. <https://bit.ly/31PVnA6>

- Yue, C. L., Bjork, E. L., & Bjork, R. A. (2013). Reducing verbal redundancy in multimedia learning: An undesired desirable difficulty? *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 266-277. <https://doi.org/10.1037/a0031971>

- Zichemann, G. & Cunningham, Christopher. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. CA: O'Reilly Media Inc. <https://bit.ly/38uLU2k>.

## **7. ANEXOS**

### **ANEXO I**

#### **ENTREVISTA A DOCENTES 1**

#### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino

**Edad:** 58

**Tiempo de experiencia docente:** 30 años

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público

**Cursos en los que imparte clase:** 2º, 5º y 6º de Primaria

#### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

##### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

No. He escuchado el término de “gamificación”, pero no sé exactamente a qué se refiere.

##### **2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

No contesta

##### **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Kahoot, Liveworksheets, Drills (ejercicios de repeticiones), chants (trabalenguas), songs (canciones)...

#### **DESARROLLO PROFESIONAL**

##### **4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas**

**innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Algunas veces se han realizado cursillos del CEP (Centro de Profesores), aunque no han sido específicos de gamificación pero sí de técnicas de motivación del alumnado, en los que he aprendido a valorar que los errores forman parte del proceso de enseñanza/aprendizaje, que no hay que dramatizar en el caso de que se produzcan estos errores en el aula y que debemos de confiar en el progreso del alumnado a través de la utilización de técnica lúdicas y juegos.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que deberían ofrecernos más alternativas y explicarnos un poco mejor las nuevas opciones que, cada vez más, nos van ofreciendo las nuevas tecnologías, especialmente con personas que como yo, con una cierta edad ya, no hemos tenido las mismas oportunidades a lo largo de los años y donde todo esto nos coge prácticamente de nuevas, por lo que el esfuerzo que tenemos que realizar es mucho mayor que las personas jóvenes que están acostumbrados a este tipo de metodologías y que manejan a la perfección las nuevas tecnologías.

Para ello creo que sería conveniente visitas a los centros por parte de expertos de las distintas delegaciones provinciales, personas que sean nativos o no y que se dediquen a la enseñanza mediante este tipo de técnicas y que sean capaz de enseñarnos mediante ejemplos de actuaciones reales en el aula. Creo que esto último es indispensable, ejemplos de actuaciones reales.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No la conozco por tal nombre pero sí uso actividades que pueden resultar más motivadoras para el alumnado como las que he mencionado anteriormente: canciones, role-plays, kahoots...

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

La he empezado a tener en cuenta, principalmente, para conseguir hacer mis clases más atractivas, para que mis alumnos se sientan más motivados, más interesados y más capaces de realizar las tareas encomendadas.

Además me di cuenta de que a través de la introducción de este tipo de actividades los alumnos podían tener mucho más éxito, pues estas hacen que se le quiten un poco más la vergüenza a la hora de hablar un idioma extranjero. He apreciado resultados más positivos en la mayoría de los casos.

### **8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí, como bien he comentado anteriormente, contextualizando situaciones a través, por ejemplo, de la utilización de Role- plays, en los que se recreen situaciones de la vida cotidiana a partir de la repartición de roles, por ejemplo, si van a una tienda:

- *Hi! Can you help me?*
- *Yes, I can.*
- *Can I have a bottle of water?*
- *Sure, here you are.*
- *Thank you.*
- *You're welcome!*

De esta manera el aprendizaje es mucho más significativo puesto que es una situación que se pueden encontrar en su vida real.

Aun así, aunque creo que este tipo de actividades están bastante bien, he de reconocer que en la gran parte del tiempo suelo recurrir a usar métodos más normales para poder explicar principalmente gramática y vocabulario.

### **9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

La utilizo pero me gustaría utilizarla con bastante más asiduidad y aprender nuevas técnicas de gamificación.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Distracción, alegría, motivación y sobre todo desinhibición y colaboración.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Que ciertos alumnos se pueden encontrar un poco reprimidos y retraídos por vergüenza y miedo al ridículo ante el resto.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que estas técnicas son muy aconsejables siempre que se apliquen junto a otras técnicas más “tradicionales” para la explicación de contenidos más específicos como la gramática.

**ENTREVISTA A DOCENTES 2**

**PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 28

**Tiempo de experiencia docente:** 2 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** público.

**Cursos en los que imparte clase:** 5º, 6º de Primaria, 1º y 2º de ESO.

**CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí. La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en el uso de juegos y actividades lúdicas, que tiene el principal objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje motivando al alumnado.

## **2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

Esta técnica la conocí cuando realicé el máster universitario en Profesorado de enseñanza Secundaria, Bachillerato y FP.

## **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

En mis clases suelo utilizar la aplicación Kahoot o Quizziz para repasar contenidos antes de realizar las pruebas escritas. Asimismo, empleo la aplicación Educaplay para crear cuestionarios sobre contenidos ya vistos en clase. Además, también uso otros juegos como cartas ortográficas, dominós sobre los tiempos verbales, el juego “alto el lápiz” para repasar las categorías gramaticales, el “bingo de los verbos”, los dados para inventar historias o sintaxis por relevos...

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

### **4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No he realizado ningún curso sobre ello. Sin embargo, en el máster anteriormente citado sí nos enseñaron algunos juegos y técnicas más innovadoras para llevarlas a cabo en nuestras clases.

### **5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que no hay suficientes.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí.

### **7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Creo que es un recurso muy efectivo para motivar a nuestro alumnado. Utilizo este método muy a menudo en mis clases para repasar contenidos antes de las pruebas escritas,

y resulta verdaderamente efectivo porque el alumnado identifica, de este modo, el contenido que aún tiene que repasar o incidir en su estudio antes del examen.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí, como bien he comentado anteriormente mediante la utilización de distintas aplicaciones educativas y mediante juegos tradicionales que motiven al alumno a poner en práctica el idioma.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Creo que este recurso es muy beneficioso y necesario en nuestras clases porque es una manera de despertar el interés de nuestros alumnos, mejorar el aprendizaje de contenidos específicos y, además, repasar contenidos fundamentales de una forma mucho más entretenida.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

No encuentro ninguna dificultad. Todo son beneficios.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Está claro que, en la actualidad, hay que dar un vuelco en la educación. Debemos acercarnos a los intereses y motivaciones de nuestros discentes. Tenemos que despertar la curiosidad de nuestros alumnos y su competitividad por querer ser mejores y saber más. Por todas estas razones considero imprescindible el uso de la gamificación en nuestras clases. Una técnica educativa fundamental para reforzar, repasar y ampliar los conocimientos de una forma muy divertida.

## **ENTREVISTA A DOCENTES 3**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 24.

**Tiempo de experiencia docente:** 1 año.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º, 3º y 4º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

#### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Tengo una idea general con ciertos detalles acerca de qué es (y qué no es) y cómo se pone en práctica aunque aún me falta profundizar.

#### **2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

La conocí de cara al proceso de oposiciones, buscando por iniciativa propia a través de Internet nuevas estrategias educativas que favorecieran el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivara a los alumnos/as.

#### **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Conozco ClassDojo, Kahoot, Quizizz, Classcraft... De ellas, solo he utilizado Kahoot en una sesión online durante el cese de la actividad presencial (COVID-19).

De todas formas, no considero que ninguna de estas aplicaciones por sí solas creen una experiencia de gamificación en el aula. Usarlas en momentos aislados sin acompañarlas

del resto de partes del proceso de gamificación no puede implicar decir que se gamifica. Son un recurso más, una parte más del proceso de gamificación.

Desde mi punto de vista, tiene mayor relevancia:

- crear una historia (hilo conductor) muy bien definida, atractiva y que dé cohesión a toda la gamificación para todo el trimestre o todo el curso escolar.
- acoplar la secuencia de actividades a esa historia.
- detallar a los alumnos/as todos los elementos empleados (jugadores o participantes, reglas, niveles o retos que superar, obstáculos o enemigos, regalos o recompensas, etc.).

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

En este curso de prácticas, realicé la *“Formación a distancia del personal funcionario en fase de prácticas”* a través de la plataforma online del “Aula Virtual de Formación del Profesorado” (donde se incluyeron tareas sobre diversos temas, entre los que se encontraban técnicas innovadoras como la gamificación) y el *“Curso presencial para funcionarios en prácticas”* en el CEP Bollulos-Valverde, mediante el cual trabajamos diversos contenidos entre los que apareció la gamificación en algunos momentos pero de forma transversal, sin profundizar.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Se debería orientar más a los docentes acerca de cuáles son recursos de calidad y cuáles no. Por ejemplo, qué cursos de formación son los más recomendables. Organismos como la Consejería de Educación podrían “acercarse” más a los maestros/as, en lugar de esperar a que sean los docentes los que investiguen la oferta disponible en las diversas webs.

Por otra parte, libros o artículos científicos me transmiten más confianza que algunos de los cursos de gamificación ofertados en el conjunto de Internet, los cuales suelen llevar exceso de marketing.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Este curso no la he utilizado pero, de cara a próximos cursos, la tengo en mente.

### **7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Aunque no la haya aplicado aún, la tengo en cuenta porque ayuda a que el aprendizaje sea memorable y da gran cohesión a todas las enseñanzas, desde principio hasta final del curso. Todo fluye como en un cuento, un teatro o una película donde se van sucediendo las escenas una tras otra de forma lógica.

### **8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Aún no.

### **9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

En Lengua Castellana he estado coordinado con otras dos maestras de mi nivel, las cuales, desde el principio del curso, optaron por usar el libro de texto y los recursos de la editorial como principales herramientas. A ello se suma que programábamos a una o dos semanas vista, por lo que no había la planificación necesaria (un trimestre o un curso completo) que requiere una experiencia de gamificación.

En Lengua Extranjera (Inglés) tampoco he gamificado pese a ser el único docente para los tres grupos de mi nivel. En esta ocasión, el principal motivo ha sido la falta de tiempo y planificación, así como las típicas dudas iniciales al comenzar el desempeño profesional.

Ya desde comienzo de curso tuve que familiarizarme con el libro de texto de la editorial, todos los recursos que ofrecía, los contenidos de cada Unidad (vocabulario, estructuras gramaticales...) a lo que se unió la necesidad de planificar las sesiones del día a día (atendiendo a la diversidad del alumnado) o pensar los sistemas de evaluación. Todo ello absorbió mi tiempo y no pude idear con tranquilidad una experiencia de gamificación.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

### **10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Creo que principalmente favorece un aprendizaje significativo, que parte del conocimiento del alumnado y que va conectando cada nuevo paso con el anterior. Todo ello encuadrado bajo un tema común que actúa de hilo conductor y hace que el día a día sea memorable, atractivo y divertido.

También favorece el trabajo cooperativo, la comunicación entre los estudiantes o el pensamiento crítico y creativo a la hora de resolver los retos planteados.

### **11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Considero que requiere una altísima planificación a largo plazo (que demanda mucho tiempo de trabajo previo en casa) para conocer con gran antelación todo lo que deseamos que los niños/as aprendan, cuándo y de qué forma.

A ello se une otra dificultad: la falta de formación, si bien, en mi caso, la supliría con información de diversas fuentes fiables (web, artículos, etc.) y empezaría a elaborar la experiencia de gamificación sin esperar a sentirme “plenamente” formado. Pienso que durante la práctica ya me irían surgiendo preguntas que harían que investigase y aprendiera más.

### **12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

- Que no esperen a sentirse plenamente formados (mejor lanzarse con un nivel de conocimiento básico/intermedio e ir aprendiendo durante la práctica).

- Que definan bien el hilo conductor, la secuencia de actividades y las reglas (cómo se ganan puntos, cómo se pasa de nivel...) para que no haya enfados ni desilusiones en el alumnado.
- Que sería muy importante conocer con antelación que la predisposición del resto de maestros implicados y de las familias va a ser positiva.

## **ENTREVISTA A DOCENTES 4**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 60 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 32 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Lo desconozco.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

---

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Canciones, juegos de recompensa.

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No he recibido ninguna formación en gamificación, sólo un curso de formación para la utilización de la pizarra digital en clase.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

---

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

No la utilizo debido a que no considero que tenga la formación suficiente para su aplicación. Por otro lado, tampoco me siento demasiado cómoda con el manejo de las nuevas tecnologías.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

La participación del alumnado en ese tipo de actividades, pues al ser más dinámicas les motivan más.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Creo que todo eso lleva una gran planificación detrás y por ende, tiempo y recursos.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

No lo sé.

**ENTREVISTA A DOCENTES 5**

**PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 27 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 3 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 3º, y 4º de Primaria.

**CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, conozco el término gamificación y su uso en el aula.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

Principalmente a través de cursillos, de la realización del MAES y de la propia experiencia docente.

### **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Juegos cooperativos y de competición tales como Kahoot, búsquedas del tesoro, escape rooms...

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

### **4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Sí, he tenido acceso tanto a cursos como al máster del profesorado en el cual se trataron técnicas relacionadas con este campo.

### **5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que son poco accesibles y desconocidos para muchos docentes.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí, con bastante asiduidad.

### **7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Empecé a tenerla en cuenta básicamente porque pienso que es una gran fuente de motivación para los alumnos. Suelo aplicarla con la ayuda de la pizarra digital y de los recursos que proporciona el centro.

### **8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí. Principalmente utilizo Kahoots y técnicas como la *'rewarding chart'* (tabla de recompensas).

### **9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

### **10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Que los alumnos adquieran mucho mejor los conocimientos impartidos.

### **11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Creo que un problema a la hora de aplicar la gamificación es la ratio tan elevada en las aulas.

### **12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Principalmente que se formen en el campo de la gamificación y de las aplicaciones mediante el uso de las TIC. También que se organicen y que expliquen las normas de los distintos juegos al alumnado de una forma clara y ordenada.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 6**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 30

**Tiempo de experiencia docente:** 1 año 11 meses.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º y 4º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

#### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

A través del Máster de Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Kahoot, Classdojo, Quizziz, Educaplay, Plickers, Classcraft... entre otros.

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No he recibido ningún tipo de formación más allá de la indicada anteriormente (Máster).

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Muy positivamente si lo comparamos con los existentes hace unos años.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí, bastantes veces.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Empecé a tenerla en cuenta cuando observé el poco interés y la baja motivación de algunos alumnos, decidí cambiar un poco la metodología; la verdad que aún estoy en proceso de aprendizaje, de momento la que más estoy usando es Kahoot, en forma de concursos.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí. A través de juegos de competición como Kahoot y Quizziz. También fomento la participación mediante rewarding chart y clasificaciones por puntos en la clase.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Principalmente en el aumento de la motivación de los alumnos y en el interés que despierta en ellos.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

La falta de dispositivos en algunos centros, ya que están totalmente prohibidos en algunos institutos.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que planifiquen la clase en torno a ellos y no se limiten a usar las plataformas digitales dentro de un entorno tradicional de las clases.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 7**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 39

**Tiempo de experiencia docente:** 9 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** público.

**Cursos en los que imparte clase:** 3º y 4º de Primaria.

## CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN

### 1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?

Sí.

### 2. Si es así, ¿cómo la conoció?

La conocí a través de las oposiciones, y a través de otros compañeros, maestros también.

### 3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?

Actualmente trabajamos con la editorial MacMillan, que este año tiene una aplicación digital llamada *Navio* y que está muy bien para los niños. También conozco bien la aplicación de Kahoot y los típicos juegos tradicionales.

## DESARROLLO PROFESIONAL

### 4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?

He aprendido algunas nuevas técnicas a lo largo de los años de experiencia como maestra.

### 5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?

Creo que son algo escasos, si no sale de uno mismo el indagar en el tema o formarse a conciencia en ese ámbito a través de algún tipo de curso o máster, no es fácil aprender bien a gamificar un aula.

## USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

### 6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?

Sí.

### 7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?

Empecé a tenerla en cuenta cuando vi que los alumnos se mostraban más predispuestos y prestaban más atención a los contenidos que íbamos dando en clase.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí. Utilizo sobre todo la aplicación *Navio* del libro MacMillan que he mencionado anteriormente. La editorial nos explicó su funcionamiento y precisamente este año con el parón de las clases a causa de la pandemia del COVID19, los niños han podido disfrutar de la gamificación desde sus casas y la verdad es que ha sido bastante útil.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Creo que es bastante divertido, porque es una manera de fomentar cualquier tipo de aprendizaje, en mi caso el del Inglés. Pienso que a los niños les engancha y es una forma dinámica, más amena de impartir los conocimientos, y eso hace que se impliquen más.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Como dificultad principal destacaría la falta de recursos, por ejemplo, en mi centro, a veces no podemos utilizarla al cien por cien ya que no hay ordenadores para todos los niños, además es algo muy lento.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que se formen. En mi caso por ejemplo, me resulta muy complicado usarla más ya que, en primer lugar, el centro no me presenta más recursos y, en segundo lugar, nunca me han formado acerca de la gamificación. Por tanto, propondría que primero adquiriesen técnicas de gamificación y que posteriormente, las usasen.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 8**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 46 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 17 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 3º, 4º y 5º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, conozco el concepto de gamificación.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

A través de algunos cursos realizados relacionados con la innovación educativa y a través de Internet.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

De aplicaciones solo manejo Kahoot y de técnicas, los sistemas de recompensas.

### **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Sí, pero muy poca. Principalmente a través de los cursos de innovación realizados y de revistas en Internet especializadas en el tema.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Me parecen escasos.

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

A veces sí.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Por cambiar un poco la metodología de la clase y hacerla algo más innovadora.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?  
En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí. por ejemplo, creando tablas de niveles; donde los alumnos que más participaban, los que más interés mostraban o los que más se esforzaban o daban respuestas correctas a preguntas realizadas en clase pasaban más rápido de nivel hasta llegar a la meta.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

Me gustaría utilizarla más.

**VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

La motivación, la participación y el interés que despierta en el alumnado lo novedoso.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

La organización que conlleva.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---

## ENTREVISTAS A DOCENTES 9

### PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO

**Género:** Masculino.

**Edad:** 31 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 4 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º y 2º de Primaria.

### CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

La conozco de la carrera y de cursos realizados de cara al proceso de oposiciones.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Juegos de rol, *Educaplay*, tablas de recompensas, competiciones, *Kahoot*, *Quizizz*...

### DESARROLLO PROFESIONAL

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Sí, los cursillos realizados para las oposiciones y algunas técnicas aprendidas en algunas asignaturas relacionadas con la innovación en la universidad.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Me parece que no hay demasiados, aunque creo que si buscas información a conciencia sobre gamificación en Google puedes encontrar resultados realmente interesantes y útiles.

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí, siempre que puedo intento incorporar alguna técnica para amenizar.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Ya que observé que los alumnos prestaban más atención cuando usaba alguna estrategia de gamificación o juego.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí. A veces uso *Educaplay* para realizar cuestionarios y repasar contenidos al igual que *Kahoot*, que también lo utilizo muchísimo. Depende de lo que estemos dando en ese momento y de lo que los alumnos me pidan utilizo unas aplicaciones u otras.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

**VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Creo que con ella se adquieren aprendizajes de contenidos de una manera mucho más amena y divertida, los niños aprenden casi sin darse cuenta y se entretienen mucho con estas técnicas y juegos.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

La planificación por parte del docente.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que usen estas técnicas siempre que puedan y observarán resultados más positivos en todos los ámbitos de la clase.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 10**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino

**Edad:** 26 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 1 año.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 4º y 5º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

#### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, es dotar el aula y las actividades de enseñanza y aprendizaje con un ambiente de juego.

#### **2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

En la universidad principalmente.

#### **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

ClassDojo, Kahoot...

## DESARROLLO PROFESIONAL

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

En la actualidad hay muchos recursos para poder formarse en gamificación ya que es una dinámica que está muy de moda en la educación.

## USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Empecé a tenerla en cuenta porque es una dinámica que motiva mucho al alumnado. La aplico a través de la aplicación de *ClassDojo*, otorgando a los alumnos una serie de puntos en diversas actividades, para que se motiven a competir por grupos. También uso Kahoot para repasar contenidos.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí, de la misma manera que he comentado antes; otorgando puntos a actividades y dándole *badges* a los alumnos.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

## VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

La motivación que proporciona a las actividades, y crea un ambiente de competición lúdica

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Los alumnos se pueden distraer por el juego y por consiguiente se pierde la productividad. También se puede llegar a un ambiente de demasiada competición entre los alumnos.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que se formen bien en esta técnica para poder proporcionar a los alumnos todo el conocimiento de una manera más divertida.

**ENTREVISTAS A DOCENTES 11**

**PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 61 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 31 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º, 3º y 4º de Primaria.

**CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

No se exactamente a qué se refiere.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

---

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Juegos tradicionales sencillos como el ahorcado, *guess who*...

**DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Creo que todos tenemos acceso a ese tipo de información a través de Internet, pero personalmente, no he mostrado demasiado interés en ello.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

No puedo valorarlos puesto que no he usado ninguno.

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

No la uso en clases porque no sé exactamente qué técnicas o estrategias utilizar. Además pienso que a estas alturas no merece demasiado la pena cambiar mi forma de impartir la asignatura. Creo que lleva mucho trabajo y sobre todo tiempo.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

### **10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Posiblemente la principal ventaja sea la capacidad de atraer la atención de los alumnos.

### **11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Creo que todo eso lleva una gran planificación detrás y por ende, tiempo y recursos.

### **12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

No lo sé.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 12**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 52 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 27 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 3º, 4º y 5º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

#### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Creo que consiste en usar las nuevas tecnologías y los juegos en clase.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

No puedo decir que la conozca, pero sí me suena de haberlo escuchado en algunos compañeros de trabajo.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

No sabría decir ahora mismo ninguna.

**DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que no son suficientes. Particularmente, no he tenido acceso a ningún conocimiento de gamificación, quizás porque sea un término reciente de estos últimos años.

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?  
En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

Principalmente a que ya tengo una rutina marcada desde hace mucho tiempo. Incorporar ahora una nueva metodología creo que me costaría bastante.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

---

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Las mayores dificultades creo que son la organización y el tiempo, ya que no es fácil tener que cambiar gran parte de la planificación anual para incorporar este tipo de estrategias. También creo que otro inconveniente puede ser la falta de recursos, por ejemplo de ordenadores en el aula.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 13**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino.

**Edad:** 35 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 6 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 2º, 4º y 6º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, más o menos.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

A través de Internet.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Juegos de recompensa, juegos de rol, *Kahoot*, juegos de competición...

**DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No he tenido demasiada formación más allá de cursos basados en el uso de la pizarra digital o de algunas plataformas básicas o blogs, pero eso no tiene que ver demasiado con la gamificación.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

---

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Muy poco, solo de vez en cuando.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

Falta de tiempo y de formación.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

### **10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

La motivación que presenta para los alumnos.

### **11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

El tiempo que se necesita para organizar bien una sesión gamificada.

### **12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 14**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 29 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 2 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º y 2º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

#### **1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, es el uso de técnicas o estrategias que se utilizan normalmente en los juegos pero aplicadas en el aula.

## **2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

La conocí puntualmente en la universidad y luego amplié mis conocimientos con la realización del Máster de Innovación e Investigación Educativa. Además, he buscado por mi cuenta muchos recursos e información relacionada con esta temática para preparar mis sesiones.

## **3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

Conozco sobre todo aplicaciones como *Kahoot*, *Quizziz*, *Genially*, *ClassDojo* y también los típicos juegos de competición por grupos o parejas.

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

### **4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Sí, como bien he comentado anteriormente, me formé en la universidad, con la realización del máster y buscando por mi cuenta en Internet.

### **5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que hay una gran variedad, cada día más y más actualizados. Sobre todo en Internet se pueden encontrar muchos juegos, aplicaciones y estrategias para poder llevar a cabo esta técnica sin necesidad de haber tenido una formación completa en ella.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí.

### **7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Empecé a tenerla en cuenta porque no quería preparar las típicas sesiones aburridas y monótonas que teníamos nosotros cuando íbamos al colegio. Me apetecía algo más dinámico, que los alumnos se involucraran y se lo pasaran bien a la hora de aprender el idioma, pues a muchos de ellos les cuesta bastante.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí, la utilizo siempre que puedo tanto para conocer los conocimientos previos, a través de un cuestionario en *Kahoot* por ejemplo, para introducir contenidos nuevos, para repasar los ya vistos o para controlar el desarrollo, el interés o el comportamiento de cada alumno a través de sistemas de recompensas como por ejemplo *ClassDojo* o la *rewarding chart* (tabla de recompensas).

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

**VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Motivación, dinamismo, entrega por parte del alumnado, diversión y sobre todo salir de la monotonía.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

No le encuentro demasiada dificultad una vez que conoces el funcionamiento.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que si no han tenido demasiada formación en ella busquen por su cuenta algunas técnicas, pues son muy fáciles de aplicar en el aula.

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 15**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Masculino.

**Edad:** 57 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 28 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

No

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

---

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

---

### **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

---

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

No la conozco, por tanto no puedo utilizarla. No tengo demasiado interés en ella.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

---

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

---

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---

## **ENTREVISTAS A DOCENTES 16**

### **PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino

**Edad:** 58 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 27 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º, 4º y 5º de Primaria.

### **CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

No.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

---

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

---

### **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No he tenido ningún tipo de formación sobre gamificación ni técnicas lúdicas.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

No puedo valorarlos porque los desconozco.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

Falta de formación. Aún así, prefiero las sesiones más tradicionales pues me parecen más ordenadas y mejor organizadas, no me gusta demasiado innovar.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

---

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

Pienso que gamificar las sesiones puede suponer un lío a la hora de dar los diferentes contenidos, vocabulario, estructuras gramaticales, etc. y creo que se perdería mucho tiempo para poder organizar todo bien.

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---

## ENTREVISTAS A DOCENTES 17

### PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO

**Género:** Femenino

**Edad:** 32 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 3 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 1º, 2º y 3º de Primaria.

### CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

A través de la universidad, tanto en la realización de la carrera como de un máster posterior a esta.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

*Quizziz, ClassDojo, Kahoot, Plickers, Classcraft...*

### DESARROLLO PROFESIONAL

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

Además de la formación obtenido en la carrera y en el máster, he realizado algunos cursos de innovación educativa y a menudo busco, de forma autónoma, información en Internet acerca de los aspectos innovadores que más me llaman la atención como la realidad virtual.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que cada vez hay más, pues es una temática que se encuentra de moda en la actualidad.

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

Sí.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

Porque me encanta innovar, probar las nuevas aplicaciones y técnicas que van saliendo. No me gustan las clases monótonas porque pienso que aburren tanto a los alumnos como a los docentes. Suelo utilizar mucho las aplicaciones mencionadas anteriormente, sobre todo *Kahoot* para hacer competiciones por equipos de los contenidos vistos en clase y *ClassDojo* para controlar y premiar los buenos comportamientos.

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula?**

**En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

Sí, como he comentado con anterioridad, suelo utilizar mucho *Kahoot* para hacer competiciones por equipos de los contenidos vistos en clase y *ClassDojo* para controlar y premiar los buenos comportamientos.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

---

**VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

**10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

Creo que todo son ventajas, pienso que tanto el uso de las nuevas aplicaciones que van saliendo para gamificar el aula como las técnicas lúdicas son muy favorables, ya que con su uso no sólo se motiva al alumnado sino también a nosotros mismos, haciendo que la rutina y el aburrimiento pasen a un segundo plano.

**11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

---

**12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

Que se mantengan informados o pregunten a compañeros que usan la gamificación en sus aulas las técnicas más básicas para empezar a aplicarla en sus sesiones, pues una vez que empiecen se darán cuenta de que es mucho más efectivo que los métodos utilizados tradicionalmente.

**ENTREVISTAS A DOCENTES 18**

**PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO**

**Género:** Femenino

**Edad:** 37 años.

**Tiempo de experiencia docente:** 10 años.

**Tipo de centro (público, concertado o privado):** Público.

**Cursos en los que imparte clase:** 5º, 6º de Primaria y 1º de ESO.

**CONOCIMIENTO DE LA GAMIFICACIÓN**

**1. ¿Sabe qué es la gamificación y conoce su uso en educación?**

Sí, conozco el concepto pero no sé exactamente describirlo.

**2. Si es así, ¿cómo la conoció?**

Lo conozco de oídas, por otros compañeros que sí que usan juegos y estrategias de ese tipo.

**3. ¿Qué técnicas de juego o aplicaciones conoce?**

---

## **DESARROLLO PROFESIONAL**

**4. ¿Ha tenido acceso a algún tipo de formación en gamificación o en técnicas innovadoras en educación? Si es así, ¿de qué tipo ha sido (cursos, máster, autoaprendizaje...)?**

No, ninguna.

**5. ¿Cómo valoraría los recursos disponibles para formarse en gamificación?**

Creo que contamos con un gran recurso como es Internet donde se puede encontrar infinidad de información, pero personalmente, sí que hecho en falta la ayuda de alguien de manera presencial. Pienso que una buena idea sería contar con la ayuda de expertos en el tema que impartiesen cursillos o explicaciones de una manera funcional y práctica en los colegios.

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

**6. ¿Utiliza la gamificación en sus clases?**

No suelo usarla.

**7. Si es así, ¿por qué empezó a tenerla en cuenta y cómo la aplica?**

---

**8. ¿Ha utilizado la gamificación para el fomento de la lengua extranjera en el aula? En ese caso, ¿cómo lo ha hecho?**

No.

**9. Si no la utiliza, ¿a qué se debe? Y, ¿le gustaría utilizarla?**

No la utilizo pues no se bien cómo organizar las clases para incluir este tipo de técnicas, pero si me ofreciesen información sobre el tema de forma clara y ordenada, no tendría ningún problema en incluirla en mi aula.

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

### **10. ¿Qué beneficio encuentra en el uso de la gamificación en clase?**

No sé, supongo que son técnicas que crean *engagement*.

### **11. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de aplicar la gamificación?**

La pérdida de tiempo que puede suponer si luego no funciona.

### **12. ¿Qué consejo daría a otros profesores para que utilicen técnicas de gamificación en sus clases?**

---