

Centro
de
Estudios
de
Postgra
do

Máster
Universita
rio en
Lengua
Española
y
Literatura:
Investigac
ión y
Aplicacion
es
Profesion
ales



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Centro de Estudios de Postgrado

**MÉTODO TRADICIONAL VS
GAMIFICACIÓN:
CASO DE ESTUDIO EN ADOLESCENTES
FUTBOLISTAS**

Alumno/a: Gutiérrez Almendros, Olivia

Tutor/a: Prof. D. Jerónimo Morales Cabezas

Dpto: Didáctica de la Lengua

RESUMEN

A lo largo de este trabajo se realiza una investigación para comparar si los estudiantes de español para extranjeros adquieren los conocimientos de forma más efectiva mediante la enseñanza tradicional o mediante la enseñanza que introduce la gamificación como un recurso que fomenta el aprendizaje. Para comprobar si los conocimientos se asimilan con mayor éxito aplicando la gamificación, se han elaborado una serie de actividades enfocadas a cada metodología y basadas en las indicaciones del *Marco Común de Referencia Europeo* para, más tarde, recoger los datos pertinentes. Este experimento se ha realizado a un grupo de estudiantes de diversas nacionalidades, edad, sexo y niveles. Se han analizado estadísticamente los datos recopilados y se ha obtenido que, en la mayoría de los casos, el proceso de enseñanza-aprendizaje es más enriquecedor incorporando técnicas ludificadas que el basado en la metodología tradicional en clase de idiomas.

Palabras clave: Gamificación, metodología, enseñanza, español.

ABSTRACT

This paper makes a research to compare if students of Spanish as a Foreign Language acquire knowledge more effectively through traditional teaching or through teaching that introduces gamification as a resource that encourages learning. To check if knowledge is better assimilated by applying gamification, a series of activities focused on each methodology and based on the indications of the *Common European Framework of Reference for Languages* have been developed to later collect the relevant data. This experiment has been carried out on a group of students with different nationalities, age, sex and levels. The collected data have been statistically analysed and it has been obtained that, in most cases, the teaching-learning process in language classes is more enriching by incorporating gamified techniques than based on traditional methodology.

Keywords: Gamification, methodology, teaching, Spanish.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. <i>Objetivo general</i>	2
1.2. <i>Objetivos específicos</i>	3
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. <i>Definición de gamificación</i>	3
2.2. <i>Aplicación de la gamificación en clase por diversos autores</i>	5
3. MARCO METODOLÓGICO	14
3.1. <i>Experimento</i>	17
3.2. <i>Material empleado para la investigación</i>	18
3.2.1. <i>Método tradicional.....</i>	18
3.2.2. <i>Instrumento de medición: Kahoot!.....</i>	20
3.2.3. <i>Gamificación.....</i>	22
3.2.4. <i>Material empleado: Time's up!.....</i>	22
3.2.5. <i>Instrumento de medida: Kahoot!</i>	24
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	25
4.1. <i>Resultados</i>	25
4.2. <i>Resultados gráficos y contrastes</i>	26
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, tanto la enseñanza como los docentes, han sufrido una serie de cambios que han estado sujetos a las necesidades que la sociedad ha ido experimentando. Del mismo modo, el avance de las tecnologías ha ofrecido numerosas ventajas que, sin percatarnos, hemos ido amoldando a cualquier ámbito de nuestra vida. Una sección que también ha evolucionado con el paso del tiempo y que sigue haciéndolo de forma progresiva es el relacionado con la enseñanza de idiomas y, más concretamente, nos suscita interés la gamificación usada como complemento al proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, en nuestro caso, al aprendizaje de español.

Dentro del panorama educativo, la libertad para usar las diversas metodologías existentes motiva para obtener resultados exitosos durante la adquisición de los contenidos específicos no solo por el profesor, también por los estudiantes. Una de las posibilidades que se incluyen dentro del aula como apoyo a la unidad didáctica correspondiente, aparte del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ha sido la inclusión del factor lúdico que últimamente está suscitando mayor interés como una nueva herramienta que plantea un amplio abanico de oportunidades, principalmente, en la enseñanza de idiomas.

En este trabajo vamos a conocer los aspectos más relevantes relacionados con la gamificación en el aula de Español como Lengua Extranjera (ELE) así como los beneficios específicos que aporta a cada estudiante desde la motivación individual hasta la interacción grupal respetando en todo momento el ritmo de aprendizaje de cada uno y, por supuesto, tomando como referencia juegos que simulen situaciones comunicativas reales. También se tendrá en cuenta la búsqueda de la motivación, la empatía con el resto de los compañeros, los puntos fuertes sin olvidar sus obstáculos que, paulatinamente irán evolucionando durante el tiempo establecido para dicho aprendizaje.

Este estudio tiene como objetivo la distinción entre el juego tradicional y la gamificación. Esta última tiene como propósito el aprendizaje y mejora de las competencias mediante el uso de un amplio abanico de juegos. Este tipo de juegos, están diseñados para promover la acción sin contar necesariamente con un ámbito lúdico, es decir, puede o no entretener pero siempre va a perseguir un objetivo: el desarrollo individual de la persona. Es por ello por lo que, en este estudio queremos comparar si los estudiantes adquieren el mismo conocimiento mediante la enseñanza

tradicional, en la que se explica el tema en cuestión y se realizan actividades sobre lo aprendido si, por el contrario, mediante la gamificación, en la que se usan recursos propios según lo aprendido y además el estudiante está más involucrado en ello o si realmente lo adquieren de forma igualitaria con ambos métodos.

Mi trabajo se va a centrar, por tanto, en el uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. Más concretamente en la comparación del proceso de aprendizaje del léxico de un nivel A1-A2 en español mediante el uso de la gamificación o si por el contrario, los estudiantes afianzan mejor los conocimientos gracias al desarrollo metodológico tradicional sin el uso de ningún tipo de mecanismo lúdico. De esta forma, podré comprobar si los conocimientos los adquieren con mayor éxito con el primer proceso o en cambio, con el segundo. Nos gustaría demostrar que jugar en el plano educativo no es perder el tiempo en absoluto, sino que es una forma muy innovadora que, en este caso, tiene unas magníficas bases orientadas al estudio y al aprendizaje de un segundo idioma.

El trabajo ha consistido en contrastar los resultados obtenidos de diferentes metodologías durante el proceso de aprendizaje de un léxico determinado. En primer lugar, hemos explicado como habitualmente el contenido correspondiente al tema y han realizado construcciones gramaticales con las mismas. Después, han aprendido otro bloque de palabras usando únicamente técnicas gamificadas lo que conlleva normalmente, a experiencias muy positivas y a captar la atención del grupo.

A lo largo del trabajo se presentarán las características del grupo escogido y el contexto que les rodea para tenerlo en cuenta durante el estudio. Para la recogida de datos, hemos usado la aplicación “Kahoot!” ya que, consideramos oportuno mostrar los resultados para dar pruebas reales de lo que estamos investigando. De esta forma, es posible comprobar la efectividad de cada metodología lo más exacta posible.

Una vez entrados en materia, pasaremos a considerar tanto los objetivos generales como específicos:

1.1. Objetivo general

El principal objetivo de este trabajo es cotejar si el aprendizaje realizado mediante la metodología habitual es igual de efectiva que el aportado mediante la gamificación.

También vamos a estudiar las características que ofrece la metodología basada en la gamificación y demostrar que los juegos son una gran herramienta de interacción y

aprendizaje en las clases de español para extranjeros. Además, hemos creído necesario, no sólo referido a la adquisición del contenido, también a la actitud o predisposición del estudiante frente a las clases.

1.2. Objetivos específicos

Una vez definido el objetivo general, debemos focalizar nuestra atención en los desafíos específicos. En este trabajo, hemos establecido estos puntos para realizar de forma satisfactoria el estudio en cuestión:

- Estudiar la evolución del conocimiento adquirido de una L2 por los estudiantes mediante el empleo de recursos lúdicos.
- Comparación del proceso de aprendizaje mediante el método tradicional y la gamificación en clase. Para ello, pretendo desarrollar una investigación con un grupo de estudiantes y mostrar los datos obtenidos.
- Definir los resultados y proponer una nueva forma de enseñanza aplicable en las clases de idiomas.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Definición de gamificación

A lo largo de la historia, la presencia de las distintas hipótesis sobre el origen del juego nos conduce primordialmente, a la dificultad del objeto de estudio. Por otro lado, la repercusión a lo largo del tiempo de este tipo de actividad es significativa, puesto que, actualmente se sigue usando en una amplia variedad de ámbitos. Lo que está claro, es que el juego revela la expresión de libertad del ser humano independientemente de su edad o sexo. El comportamiento lúdico provoca que el ser humano muestre de forma natural su personalidad aun estando sujeto a una serie de normas establecidas. Se trata al fin y al cabo, de una forma de competición donde hay que alcanzar unos objetivos y podríamos compararlo con la vida real. De ahí que desde la antigüedad, el juego se clasificara dentro de la cultura de cada civilización. Actualmente, en el ámbito de la educación y más concretamente en el campo de ELE, el juego, está ganando su particular auge en los últimos años. Por ello, el juego es una actividad básica en la vida de los seres humanos. Un niño juega porque sí, siguiendo sus propios impulsos sin ningún tipo de limitaciones más que las que planteen el medio en el que se encuentre. Esta conducta es generalmente llevada a cabo por la curiosidad. Este gran aspecto

provoca el descubrimiento de una nueva realidad, tanto en niños como en adultos. Los juegos ofrecen un espacio seguro para fallar y aprender, proponen desafíos a los usuarios y los proveen de retroalimentación inmediata. Por lo tanto, estas características de los juegos animaron a los profesores a explorar su uso en la educación para transformar el ambiente de aprendizaje. El término gamificación que proviene del inglés *gamification*, es bastante reciente y comenzó a utilizarse en el área de negocios para referirse al uso de mecánicas de juego con el fin de atraer y persuadir la audiencia, así que, esta tendencia se potenció aún más con el uso de la tecnología y de los medios digitales. De esta manera, el término gamificación comenzó a adaptarse en la educación para referirse a la aplicación de elementos de juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas. Esto quiere decir que no se trata de usar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios y mecánicas tales como cooperación y competencia, libertad de elegir, puntos, narrativa, incentivos, retroalimentación y reconocimiento para favorecer la experiencia de aprendizaje entre otros.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, la gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional para provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que sea atractivo, que genere un compromiso relacionado con la actividad en la que participa para lograr experiencias positivas y alcanzar un aprendizaje significativo. Por ello, la implementación de esta tendencia no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, si no, que debe conjuntar los elementos del juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras para que guíen la experiencia del estudiante y para que desarrolle las competencias esperadas en el nivel indicado.

Es importante que, antes de diseñar un ambiente gamificado en clase, el docente debe establecer primeramente unos objetivos por el cual desea implementar esta tendencia como por ejemplo:

- a) Mejorar la participación en un grupo de bajo desempeño.
- b) Incrementar las habilidades de colaboración.
- c) Motivar que los estudiantes entreguen su tarea a tiempo.

Tener un objetivo claro al gamificar hace más fácil diseñar el curso y posteriormente evaluar si dicho objetivo se cumplió. Posteriormente, el docente debe elegir los principios y elementos del juego que le resulten más convenientes para lograr el fin planeado. Otro aspecto que considerar son los tipos de jugadores a quienes irá

dirigida la actividad, así como también seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyan a su diseño. Al implementar la gamificación, el profesor guiará a sus alumnos por el trayecto que siguen como jugadores, así podrá combinarse la gamificación con otras estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan desarrollar las competencias esperadas para el estudiante. Las evidencias obtenidas durante este trayecto harán posible la evaluación de su desempeño.

Para resumir, los fines que conseguir por el profesor serán los siguientes:

- a) Definir un objetivo claro por el cual se desea gamificar.
- b) Combinación de los elementos de juego y de la instrucción pedagógica: consecución del propósito determinado.
- c) Buscar que la implementación de la gamificación considere el proceso de aprendizaje y no solo se use para premiar un resultado.
- d) Brindar información y retroalimentación de tal modo que los estudiantes entiendan qué pasa en la actividad y cómo esta apoya a los objetivos de aprendizaje.
- e) Usar recompensas de tal forma que propicie la motivación intrínseca en los estudiantes al darse cuenta de que han mejorado en alguna habilidad o en un nuevo conocimiento.
- f) Si las recompensas o puntos tienen una repercusión en la calificación, esta debe reflejar el desempeño individual y el grado de desarrollo de las competencias esperadas en el estudiante.
- g) Evitar cambiar las reglas durante el desarrollo del juego: los jugadores reciben esta información como negativa y pueden perder el interés.
- h) Documentar las experiencias y compartirlas con el resto de docentes para que sirvan de referencia si estos quieren implementar esta tendencia en clase.

2.2. Aplicación de la gamificación en clase por diversos autores

Según García y Sevilla (2019) las evoluciones acontecidas en el panorama educativo, principalmente las enfocadas al aprendizaje de segundas lenguas, han optado por el uso de una herramienta didáctica llamada “gamificación”. Estos autores demuestran que esta nueva metodología es dinámica, activa y puede incrementar la efectividad tanto en el proceso de adquisición de una lengua como en la actitud de cada estudiante.

Por otro lado, Arias, Jadán y Gómez (2019) comentan que los nuevos procedimientos educativos basados en la tecnología incentivan la innovación en las clases. Esto puede tener una serie de consecuencias positivas porque a medida que la sociedad experimenta cambios, también lo hará la metodología pedagógica usada por los docentes. Se trata de abandonar progresivamente las rutinas de enseñanza propias de mucho tiempo atrás y encaminarlas hacia un ambiente más interactivo y ameno. Otra de las ventajas las experimentará el estudiante que mediante el uso de estrategias lúdicas como aplicación de apoyo a las unidades didácticas, va a notar una mejora instantánea en su proceso de absorción del conocimiento. El objetivo, por tanto, es aprender de una forma diferente pero divertida.

Del Valle, Tolentino y Garduño (2020) demuestran gracias a una investigación que la gamificación es una forma de ayudar al desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes y, supone una mejora significativa del rendimiento de las habilidades específicas para, en este caso, el aprendizaje de un idioma.

Según Páramo (2020) la educación en los últimos años ha obligado al docente a reinventarse y a renovar su metodología en clase, particularmente los recursos lúdicos basados en las tecnologías o en los medios de comunicación. En un primer momento, el uso de la gamificación por parte de los docentes se toma con cierto recelo, sin embargo, una vez comprobada la efectividad en clase, esta herramienta consigue cada vez más puntos no solo en la enseñanza de una segunda lengua, también en el ámbito educativo general. El propósito consiste en la unión de gamificación e innovación para obtener así resultados exitosos y originales, diferente a lo que la metodología tradicional puede ofrecernos.

Mateo y Ruiz (2018) realizaron una investigación en la que analizaron la evolución de la gramática en un grupo de estudiantes de español como lengua extranjera usando dos técnicas diferentes. Un grupo usó la plataforma online Kahoot! para comprobar la adquisición de conocimientos y, al mismo tiempo, el otro grupo realizó una serie de actividades en papel. Las profesoras señalaron los errores a ambos grupos y los estudiantes corrigieron sus respectivas redacciones. La conclusión a la que llegaron es que, ambos resultados fueron positivos, sin embargo, el grupo que realizó su estudio mediante la aplicación Kahoot! obtuvo un menor número de errores que el grupo que realizó las actividades sobre papel.

Por otro lado, Cúscó y Días Ayuga (2016) comparan las estructuras usadas durante las conversaciones informales tanto en nativos españoles como en estudiantes

de ELE de un nivel B2-B2+. Para ello, han usado los principios de la gamificación usando un juego de cartas en el que cada estudiante tiene que interpretar un rol creando una dinámica de acusaciones y defensas entre los estudiantes, por lo tanto, se trata de crear un contexto en el que tengan que usar el lenguaje informal y recurrir a las estructuras específicas para argumentar. De esta forma, se fomenta el uso de este tipo de fórmulas en situaciones comunicativas en las que cada estudiante tiene que aportar su opinión para que el juego tenga sentido y se cree esa interacción tan importante en el aprendizaje de un idioma.

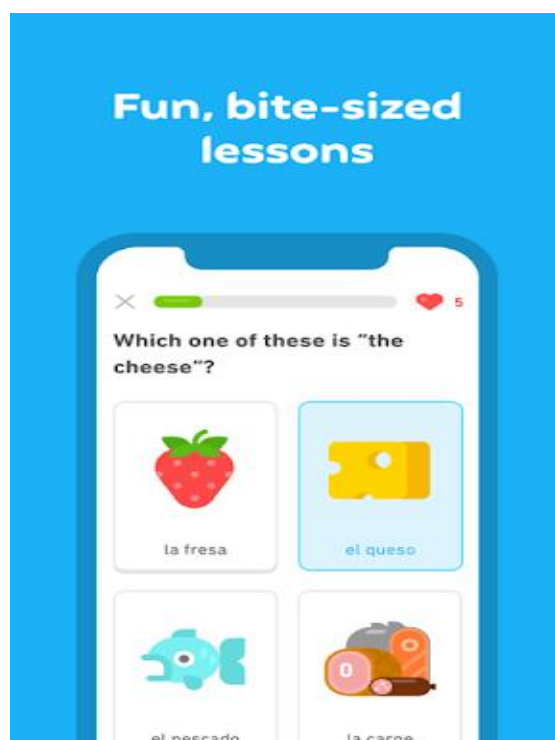
Existen otros autores que apuestan por las oportunidades que ofrecen los videojuegos. Uno de ellos es López Andrada (2013) que ha optado por trabajarlos como material didáctico en la clase de ELE. Es cierto que este ámbito está sujeto a una serie de características de los estudiantes, quizás más destinado a un grupo de edad. Sin embargo, se ha comprobado que es sumamente eficaz durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una nueva lengua y que, si se presenta como una nueva herramienta didáctica es posible su inclusión a lo largo de los años, puesto que, actualmente no es un recurso muy utilizado en el aula. El objetivo es acercar al estudiante a contextos reales para que sea lo más similar a las situaciones comunicativas que se puedan desarrollar en el país donde se hable la lengua en concreto.

Otro apartado importante es el referido al uso de las aplicaciones móviles para aprender un idioma. El estudio realizado por Tejedor-García et al (2016) se centra en una en concreto denominada TipTopTalk! cuyo punto más fuerte es la práctica de la pronunciación basada en la técnica de pares mínimos. El objetivo es integrar en el sistema una serie de metas a conseguir para que el estudiante consiga dedicar al menos un periodo de tiempo aprendiendo el idioma elegido. A continuación, muestro tanto el logo como un ejemplo del funcionamiento de la aplicación comentada:



Del mismo modo, Rachels y Rockinson (2017) examinaron la conocida aplicación para aprender idiomas denominada Duolingo. En este estudio se comparó el aprendizaje de un grupo de estudiantes cuyo idioma nativo era el inglés y el idioma aprendiente era español. Durante un periodo de doce semanas, un grupo de estudiantes adquirió los conocimientos mediante el sistema educativo tradicional y otro grupo utilizó durante todo ese tiempo Duolingo para aprender el mismo contenido. La conclusión del estudio demostró que no había diferencias significativas entre ambos grupos, por lo que la aplicación es un recurso didáctico muy efectivo para aprender un nuevo idioma.





Otro recurso importante cuyo uso se ha incrementado en los últimos años han sido las TIC. Jiménez Palmero et al. (2016) destacan la necesidad de estos elementos en las unidades didácticas, puesto que, ofrecen nuevas alternativas para poder ampliar y mejorar los modelos de planificación de una clase. En este sentido, se puede enfatizar el uso de aplicaciones como Facebook, Twitter, Youtube, Kahoot! o el propio correo electrónico. La creación de blogs también es efectiva y dado que en estos últimos meses la gran mayoría de las clases han sido de forma online quizás, el uso de este tipo de recursos han ofrecido una serie de ventajas a las que no estábamos acostumbrados anteriormente. Por ejemplo, usar cortos, películas o canciones para practicar la destreza auditiva y oral agudiza los sentidos de los estudiantes y se trabaja también contenido cultural de España. Al fin y al cabo, se trata de organizar las clases atendiendo a las necesidades de los alumnos y en cuanto a material, no solo al manual y a los recursos habituales sino también a las oportunidades que nos ofrecen las TIC.

Autores como Pomata y Díaz (2016) decidieron realizar una investigación sobre la influencia durante el proceso de aprendizaje de las TIC. Para ello, plantearon una metodología basada en un entorno virtual y la llevaron a cabo en seis centros de enseñanza de español para extranjeros en Japón. El equipo con el que contaban estaba formado en el manejo de cualquier tipo de tecnología lo que fomentaba el uso de las mismas en cada sesión. El conocimiento por parte de los estudiantes de la mayoría de

las aplicaciones ayudó a la integración y motivación de los demás departamentos que no habían contemplado las tecnologías como herramientas didácticas.



Con estos estudios centrados en propuestas didácticas basadas en la gamificación es posible confirmar que este tipo de secuencias incrementan la motivación del alumnado y captan su atención durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como bien expone Alcaraz (2019) cada vez en más programas educativos vinculados a la adquisición de una nueva lengua se están incluyendo la gamificación como nuevo apartado en los modelos de planificación de clases, incluso en los manuales más actuales. En este contexto, no solo aparecen propuestas en las que se incorpora el juego en clase, también cierta formación específica para los docentes y así familiarizarse con esta nueva herramienta. El objetivo es perseguir la inclusión de la gamificación en el plano académico, es decir, se suelen abordar propuestas que únicamente tienen cabida en clases específicas. Todavía no se ha incorporado como un recurso necesario dentro de la enseñanza reglada y quizás, una vez conseguido esto sea posible enriquecernos de las posibilidades que nos ofrece tanto a los estudiantes como a los docentes, para poder usar una nueva técnica durante el aprendizaje de una lengua.

Así, gracias a los dispositivos tecnológicos tales como tablets, móviles y ordenadores portátiles entre otros, existen propuestas que ofrecen numerosas alternativas en el plano educativo. En este caso, la combinación entre la enseñanza tradicional y la gamificación ofrece resultados exitosos, puesto que, se realiza la explicación del tema en concreto y, se culmina con el correspondiente juego para afianzar lo aprendido. En este caso, Veljovick (2017) realizó un estudio en un grupo de estudiantes para averiguar si la aplicación Kahoot! podía incluirse en la metodología para la enseñanza de idiomas y las conclusiones fueron positivas. Los estudiantes demostraron una mejora en todas las destrezas estudiadas hasta el momento, incluida la motivación que mostraban los estudiantes por la asignatura en cuestión.



Por otro lado, un tipo de ocio muy común incorporado en la ludificación, son los *escape rooms*. Está comprobado que refuerzan tanto el trabajo en equipo como la comunicación y el progresivo desarrollo de las necesidades de cada grupo. Según Martín-Queralt y Batlle-Rodríguez (2021) “Además, otra característica importante es la del trabajo en grupo, la cooperación y la colaboración entre los participantes para conseguir el objetivo final” (p. 4). Es una forma de entretenimiento que orientada a la enseñanza puede ser un gran recurso para el aprendizaje de los estudiantes. Esto es lo que estudiaron Martín-Queralt y Batlle-Rodríguez (2021) en su investigación sobre la reacción de los estudiantes ante un *escape room* aplicado a la teoría aprendida. Los resultados mostraron que los estudiantes reaccionaron de forma positiva ante la comprensión del contenido y el desarrollo de la clase había sido mucho más interactivo que en otras ocasiones.



Otro aspecto importante es la labor del docente, su papel durante este proceso será el de marcar los procedimientos y los objetivos para conseguir los contenidos expuestos a principio del curso. Será el encargado de incentivar al alumnado y de conocer todas las necesidades del grupo. Se trata de ser una figura que otorga seguridad y respeto desde la cercanía y la empatía hacia sus alumnos. También tendrá que promover la diversión en clase y el dinamismo para que la participación sea activa y para que practiquen la L2 sin realmente percatarse de ello. De esta forma, conseguiremos una inmersión lingüística magnífica. Al fin y al cabo, es un intercambio tanto para el estudiante como para el docente, puesto que, el profesor absorbe nuevos elementos culturales de los alumnos que puede poner a disposición de sus futuros grupos. Según Damaris Cordero (2018) el papel del docente es difícil puesto que es el encargado de crear el interés por la adquisición de nuevos conocimientos y de mantenerlo durante un período de tiempo determinado. A lo largo de los años, la labor docente ha estado marcada por una serie de patrones que han otorgado resultados exitosos y quizás, sea el momento de incorporar la ludificación al método de enseñanza escogido. En este caso, la autora realizó una investigación usando diversas técnicas de gamificación en un grupo de personas que estaban aprendiendo inglés en la Universidad de Costa Rica. Los resultados fueron satisfactorios porque el desarrollo habitual de las clases experimentó cambios al incluir la gamificación como herramienta didáctica. El proceso de aprendizaje fue más enriquecedor de lo que suele serlo mediante la metodología tradicional.

Otros autores como Fernandes da Costa et al. (2019) comprobaron que la gamificación en clase promueve la interacción entre los estudiantes y los motiva hacia el nuevo aprendizaje, es decir, se trata de trabajar el juego en un contexto educativo y lo más similar posible a las situaciones comunicativas que cada estudiante puede experimentar en cualquier momento. Es una forma de promover la competición y al mismo tiempo el trabajo colaborativo en este ámbito concreto, que más tarde podrá ser proyectado sobre las situaciones acontecidas durante la vida cotidiana.

Abreu-Melián (2018) expone en su investigación que el uso de la gamificación en las aulas es realmente útil y cómo en la enseñanza de idiomas, ha alcanzado su posición siempre desde una perspectiva pedagógica. Por otro lado, Del Moral (2012) aboga por la distinción de las características de cada situación, edad, sexo del estudiante o grupo de estudiantes, ya que, se consideran aspectos pertinentes para la elaboración de una secuencia didáctica en la que se incluyan elementos lúdicos. Por otro lado,

Izquierdo (2005) expresa su convencimiento sobre la importancia del léxico en el aprendizaje de una lengua extranjera porque se considera un aspecto muy relevante en el acto comunicativo.

2.3. Evolución de la metodología tradicional en la enseñanza de ELE

A lo largo de los años, la enseñanza ha experimentado una serie de cambios influenciados por el desarrollo de la sociedad. Si nos remontamos a la primera gramática castellana publicada por Elio Antonio de Nebrija y seguimos por los elementos didácticos usados actualmente, es indudable afirmar el amplio abanico de metodologías que se han utilizado durante el aprendizaje de una lengua extranjera. Además, esto ha permitido comprobar las ventajas e inconvenientes de los procedimientos aplicados en la enseñanza desde un punto de vista pedagógico. Como bien dice Martín Sánchez (2009) “A partir del Humanismo, y con el auge de las nuevas lenguas modernas, el comercio, y la difusión de las ideas por toda la Europa renacentista, el estudio de las lenguas extranjeras, y por ende, la perfección metodológica, vivió un momento de eclosión, si bien es cierto que no sería hasta el siglo XX cuando verdaderamente se produjera una revolución metodológica” (p. 55). Esto quiere decir que a partir de ese momento, los maestros de la época han tenido siempre un especial interés en encontrar técnicas que reforzasen aspectos relacionados con el aprendizaje de una segunda lengua y fueron los que posteriormente, escribieron sobre la diversidad metodológica que ha surgido durante el paso del tiempo.

En el caso de la enseñanza del español como lengua extranjera, la búsqueda de un método adecuado es lo que cada docente ha debido plantearse en algún momento. La cuestión es, ¿qué método debemos seguir? El procedimiento que elijamos determinará los resultados que pretendamos recoger al final del curso. También, debemos tener en cuenta una serie de obstáculos que se pueden presentar durante el proceso de aprendizaje y que se intentará solucionar frente a los grupos venideros, por lo tanto, las características de cada grupo serán determinantes para la dinámica o los recursos didácticos usados en clase, es decir, lo que funciona en un grupo, no tiene por qué funcionar en otro distinto. La ventaja de experimentar es la experiencia que va a otorgar a los docentes para que las técnicas empleadas sean las más adecuadas y adaptadas a cada grupo de estudiantes. El propósito al fin y al cabo, es conseguir un aprendizaje eficaz. Según Martín Sánchez (2009) “En este sentido, no podemos desprendernos del principal objetivo de todo proceso educativo: la necesidad de transformar al sujeto, de *mejorarlo*”. (p. 55)

Es evidente que, durante el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras se han probado numerosos métodos educativos que han aportado ventajas, pero también han sido objeto de crítica, puesto que, siempre suscitaba alguna mejora. Esto ha sido motivado por los docentes para encontrar la metodología idónea durante la enseñanza de español para extranjeros. Así, el método tradicional se ha considerado durante mucho tiempo como el procedimiento que mejor se adapta a las necesidades de los alumnos cuyo principal objetivo consistía en que los estudiantes interactuaran en situaciones comunicativas reales y así, mantener conversaciones sin ningún problema. Sin embargo, la sensación por parte de los estudiantes no era la esperada, ya que, en la mayoría de los casos la adquisición de los contenidos resultaba exitosa, pero la interacción no era satisfactoria en contextos reales. El método tradicional toma la gramática como protagonista del aprendizaje, es decir, se opta por explicaciones gramaticales, actividades para rellenar huecos, escribir oraciones y posteriormente, memorización del contenido.

Finalmente, la constante búsqueda de las mejores técnicas para el desarrollo del aprendizaje, dio como resultado la comprensión de que la enseñanza evoluciona al igual que la sociedad. Debemos como docentes, combinar los procedimientos que mejor se adapten a los grupos de estudiantes e intentar obtener una retroalimentación que dé lugar a resultados victoriosos. Si evolucionamos e incorporamos nuevos materiales a lo que ya sabemos que nos funciona, quizás la nueva puesta en práctica sea mejor que la anterior. Con esta afirmación, no se le resta importancia a la metodología tradicional, al contrario, lo que se debe seguir haciendo es investigar nuevos recursos a partir de lo ya establecido. Según Martín Sánchez (2009) “Tarea de todos es, ahora que conocemos nuestro pasado, utilizar lo que de positivo tiene para, desde él, planteemos una nueva metodología y plan de actuación docente, porque si existe una profesión que exija un continuo reciclaje, esa es la función docente” (p. 68)

3. MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación está situada en la observación del aprendizaje del léxico español mediante la comparación de dos metodologías, una basada en la enseñanza tradicional y la otra en el enfoque de la gamificación. Es cierto que, el contexto también es usado como un aspecto importante en este estudio, por ello, el aula de ELE se manifiesta como un espacio que converge dos roles importantes, el de docente y el de estudiante. Una vez ahí, los alumnos ejercen las diversas personalidades que posean a la

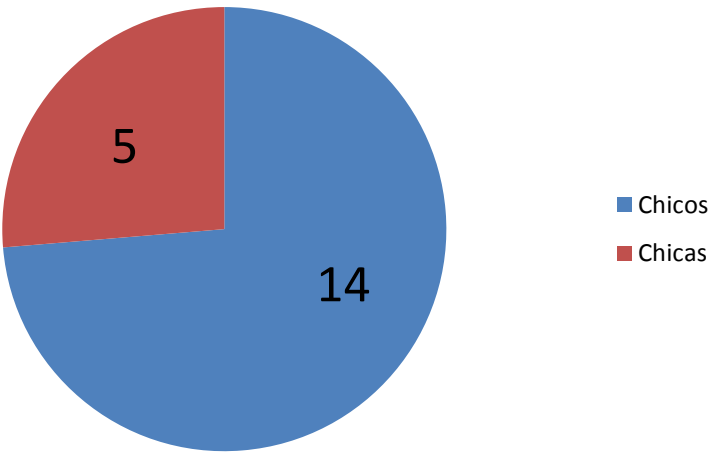
hora de aprender una segunda lengua al igual que lo harían en la vida real. Los aspectos que no han sido estudiados están prácticamente relacionados con la gramática, debido a que me he centrado en el uso del vocabulario. Obviamente es necesario el uso de la gramática para ello, pero la he dejado en un segundo plano apostando así, por la funcionalidad del léxico.

En este trabajo nos centramos en el proceso de absorción del léxico por parte del alumnado de ELE. El problema que quiero observar es la diferencia existente entre el método común para aprender un idioma y las distintas alternativas existentes para aprender el mismo contenido. Los objetivos que busco son el enfoque que se le puede otorgar a la gamificación y su aplicación en la clase de ELE. Muestro los distintos juegos usados en clase para que sirvan como ejemplos de recursos educativos y el peso de este tipo de materiales lúdicos en la evolución y mejora del idioma en cada hablante. Por tanto, me gustaría formular la siguiente pregunta de investigación: ¿Por qué no intentar unos recursos más dinámicos en este contexto e incentivar al estudiante a mejorar sus competencias en este panorama educativo?

Para explorar este aspecto, he realizado el estudio a unos sujetos, en este caso, a un grupo de 19 alumnos de nacionalidades diversas: doce estadounidenses, un australiano, una inglesa, un congoleño, un malayo, un suazi y dos canadienses con edades comprendidas entre dieciséis y veinte años que están estudiando español por primera vez. De esos diecinueve, quince son chicos y cuatro son chicas y están estudiando español porque asisten a una academia de fútbol. Por otro lado, el nivel de estudios es el mismo, ya que, todos están estudiando en el instituto y tienen clases online con sus respectivos tutores. La situación profesional sigue el mismo perfil, todos estudian, sin embargo, buscan trabajo como futbolistas profesionales en un futuro próximo. Por último, los intereses y las necesidades de cada uno de ellos (mediante conversaciones llevadas a cabo durante las primeras clases) se centran en el aprendizaje de español porque buscan aprender una nueva lengua para poder entender a los entrenadores y a sus compañeros españoles. Partimos de la base de que, ninguno de ellos ha tenido este contacto previamente, así que, todos buscan aprender cómo comportarse e interactuar en la cultura meta en la que van a vivir durante una temporada.

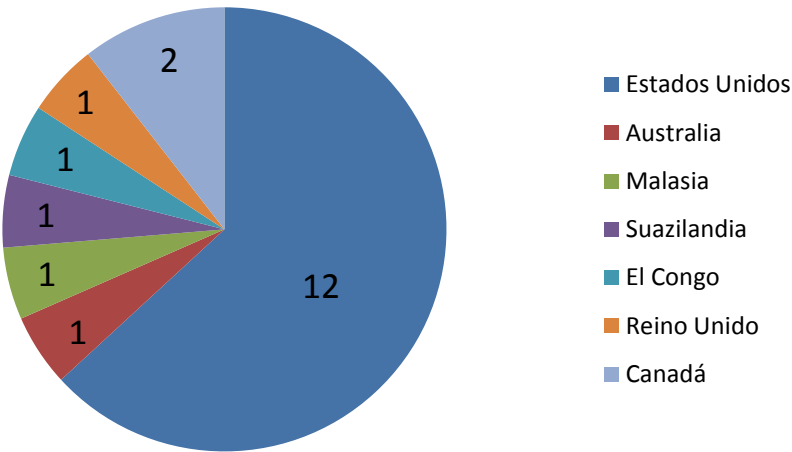
En los siguientes gráficos mostramos las características de los estudiantes tales como el sexo, la nacionalidad y el nivel de español perteneciente a cada estudiante:

Figura 1. Sexo de los estudiantes



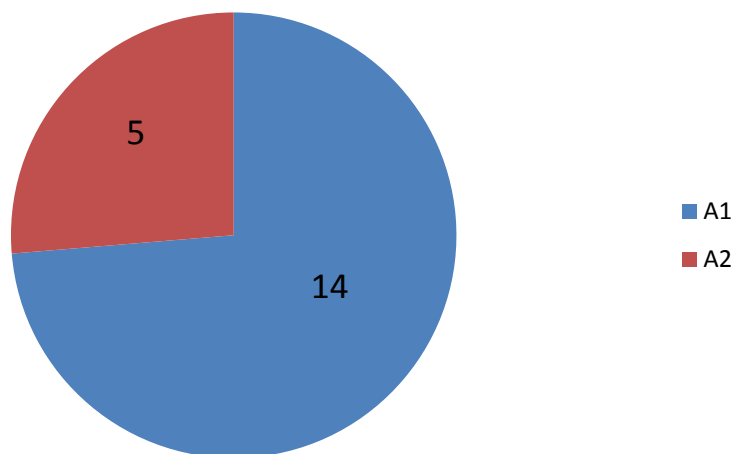
Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Nacionalidad de los estudiantes



Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Nivel de español de los estudiantes



Fuente: elaboración propia.

El presente estudio está elaborado para ser efectuado en las instalaciones de una academia de español ubicada en Almuñécar, un pueblo de Granada situado en España, durante la realización de un curso de español con una duración de aproximadamente unos ocho meses. Esta investigación se realizó como complemento a la unidad didáctica correspondiente durante una semana a finales de abril. Para ello, contábamos con la ventaja de que los estudiantes estaban en constante inmersión cultural a causa de su estancia en un lugar diferente al nativo, en este caso, un pueblo de Granada. Quizás, el rasgo más destacable es que todos hablan inglés como lengua nativa, teniendo en cuenta las variaciones existentes entre cada zona geográfica. Por ello, las clases se desarrollarán en inglés y en español, es decir, se realizarán las explicaciones de los ejercicios en inglés y las respuestas y conversaciones entre ellos en español. La competencia comunicativa de este grupo está clasificada en un nivel A1- A2 según el MCER.

3.1. Experimento

Durante el mismo día, se ha explicado adjetivos relacionados con sentimientos y/o emociones y se les ha preguntado si acompañan al verbo ser o estar. Después, una vez entendido el vocabulario y las construcciones gramaticales que pueden formarse,

hemos solicitado la escritura de varios ejemplos usando las expresiones aprendidas. Este trabajo se realizó de forma individual. Más tarde, se les pidió que mantuvieran una conversación breve en parejas para practicar lo aprendido y que escribiesen tres oraciones usando los adjetivos o expresiones que más les gustasen. Después, se realizó un “kahoot!” para comprobar si el conocimiento estaba afianzado y obtener así los resultados de esta metodología.

Una vez terminado este procedimiento, empezamos con el siguiente. En este caso, se trata de enseñar otro bloque de palabras más específico relacionado con la comida, nos interesaba que este vocabulario fuese totalmente desconocido para ellos. El procedimiento a seguir fue distinto al anterior, en esta ocasión, el tomo ha sido enseñado mediante la gamificación, es decir, usando las técnicas propias de un juego que consiste en realizar descripciones en español de dichas palabras. La clase estaba organizada por dos equipos: uno de diez y otro de nueve personas. Se les repartían una serie de cartas y tenían que describir en español para que el otro equipo adivinase las palabras otorgadas. El otro equipo realizó la misma operación siempre controlada por un pequeño reloj de arena. El equipo ganador será el que acierte más palabras durante un determinado tiempo. Una vez realizado ambos procesos, el objetivo es examinarlos para comprobar si han adquirido el conocimiento de la misma forma o por el contrario, una metodología es más efectiva que otra. Para ello, usamos la aplicación “kahoot!” como en el caso anterior para llegar a unas conclusiones más aproximadas.

3.2. Material empleado para la investigación

3.2.1. Método tradicional

En la primera parte del estudio, empezamos la clase repasando las características que diferencian ser, estar y tener haciendo partícipes en todo momento a los estudiantes. Una vez establecidas, nos centramos en los verbos estar y tener y en los adjetivos que pueden acompañarlos para expresar emociones y sentimientos. El siguiente paso fue preguntar si recordaban algunos de estos adjetivos mientras realizábamos una división escribiendo “Estar” en el lado izquierdo de la pizarra y “Tener” en el lado derecho. Algunas de las expresiones fueron aportadas por los estudiantes y otras, las añadimos nosotros, ya que preguntaban cómo se decían ciertos adjetivos en inglés porque no los recordaban o nunca los habían estudiado. Las palabras escogidas han sido atendiendo a las indicaciones que el *Marco Común de Referencia Europeo* tiene recogido. En cuanto

a la riqueza del vocabulario relativo al nivel A1 establece lo siguiente: “Tiene un repertorio básico de palabras y frases aisladas relativas a situaciones concretas” (p. 109) y para un nivel A2: “Tiene suficiente vocabulario para expresar necesidades comunicativas básicas. Tiene suficiente vocabulario para satisfacer necesidades sencillas de supervivencia” (p. 109).

A continuación, mostramos las palabras que usamos para realizar el estudio correspondiente:

Estar

- Sorprendido/a
- Aburrido/a
- Enamorado/a
- Triste
- Feliz
- Enfadado/a
- Preocupado/a
- Agobiado/a
- Contento/a

Tener

- Hambre
- Sed
- Sueño
- Prisa
- Calor
- Frío



Otras expresiones:

- “Qué asco”
- “Qué guay”
- “Qué lata”
- “Perita”

Después de ver y entender estas palabras, escribieron varias oraciones usando las expresiones que más les gustasen para después mantener una breve conversación en español con el compañero. Una vez finalizado, pasamos al “kahoot!” elaborado por nosotros mismos para comprobar si la adquisición del contenido fue fructífera.

3.2.2. Instrumento de medición: Kahoot!

Esta aplicación es una técnica gamificada usada habitualmente por los profesores en clase para repasar de una forma más divertida los contenidos aprendidos durante la sesión concreta. Los dispositivos necesarios son un ordenador portátil, una pantalla de televisión o el móvil por parte del profesor y móviles por parte de los estudiantes para poder jugar y trabajar bien la aplicación. Después, será necesario buscar el kahoot correspondiente al tema estudiado que aportará un número pin para ser introducido por los estudiantes que buscarán en internet “Play Kahoot!”. Una vez realizados estos pasos, el siguiente será escribir el nombre y ya estaremos preparados para jugar la partida. La dinámica es similar a un concurso porque cada estudiante será evaluado por su rapidez y agilidad contestando la respuesta correcta entre varias opciones, eligiendo la correcta convirtiéndose así, en una competición muy interesante. Lo más destacable, es que se pueden buscar secuencias ya elaboradas por alguien o realizar las nuestras si nos interesa un tema en concreto y, no encontramos nada que nos sirva para incorporarlo en clase. Las ventajas de estas aplicaciones son numerosas y quizás, la más importante es la libertad a la hora de crear contenido. Es una forma sencilla y original de motivar a los alumnos y de captar su atención porque están aprendiendo sin realmente percatarse de que lo están haciendo. Su uso suele ser muy común en el ámbito académico y, principalmente, en las clases de idiomas.

Por ello, decidí trabajar con esta aplicación para medir la capacidad de aprendizaje tanto con un método como con otro. En este primer caso tradicional, he escrito oraciones y he añadido imágenes para que sean capaces de relacionar la oración con la imagen y adivinar la respuesta correcta. Entre las respuestas se dan cuatro opciones de las cuales una es la correcta. Es importante destacar que también se trabaja tanto el número de los adjetivos como el género. Un ejemplo de lo que estamos comentando lo muestro en las siguientes imágenes:

- Ejemplo con “estar”:

12 - Quiz

Tengo que hacer mucho trabajo y _____.



	estoy agobiada	✓
	estoy aburrida	✗
	estoy alegre	✗
	estoy sorprendida	✗

- Ejemplo con “tener”:

11 - Quiz

La reunión es a las 12:30 y no viene el bus. ¡_____!



	Tengo hambre	✗
	Tengo calor	✗
	Tengo sueño	✗
	Tengo prisa	✓

- Ejemplo con expresiones:

15 - Quiz

Hay un pelo en mi comida. ¡_____!



	Qué rico	✗
	Qué lata	✗
	Qué asco	✓
	Qué guay	✗

3.2.3. Gamificación

La segunda parte de la clase se centró en esta metodología. El procedimiento que seguimos fue distinto. En primer lugar, el vocabulario seleccionado trataba sobre comida más concreta que no habían estudiado en clase y que, si tenían alguna idea del significado podría ser por su constante exposición lingüística fuera del aula. Para ello, usamos un juego de mesa denominado “Time’s up” en el que aparecían unas veinte palabras y de las cuales seleccioné las quince que consideramos idóneas para realizar el estudio, ya que hasta ahora, solo habíamos estudiado vocabulario básico de la comida para que se pudiesen desenvolver en las situaciones comunicativas más comunes como podría ser el hotel en el que se hospedan o en la calle. Así que, necesitábamos que las palabras usadas durante el este estudio fuesen totalmente desconocidas para ellos o, al menos, la mayoría de ellas. Muestro estas palabras a continuación:

- Magdalenas
- Gofres
- Tarta
- Bizcocho
- Filete
- Pan
- Aceitunas
- Palomitas de maíz
- Galletas
- Zumo de fruta
- Tostadas
- Mermelada
- Calabaza
- Piña
- Cereza



3.2.4. Material empleado: Time’s up!

Seleccioné este juego de mesa que uso en mis clases de forma didáctica para afianzar los conocimientos y fomentar el desarrollo personal de los estudiantes. Se trata de un juego de mesa didáctico y cooperativo. Es fantástico para pensar numerosas técnicas para que tu compañero sea capaz de descifrar lo que le intentas decir. El procedimiento es intentar usar sinónimos y otras construcciones para llegar a la respuesta correcta según la temática del juego.



Información didáctica del juego

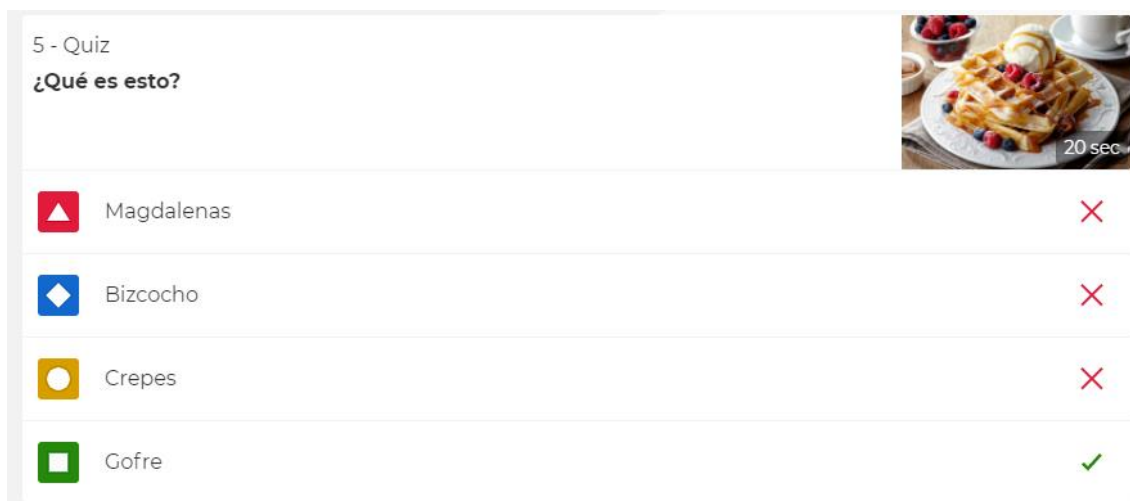
DESTREZAS INVOLUCRADAS:	Expresión oral, comprensión auditiva, colaboración en grupo, imaginación, temática relacionada con la comida.
OBJETIVOS GRAMATICALES	Vocabulario en general, comprensión escrita, dominio del léxico.
OBJETIVOS COMUNICATIVOS	Entender el significado de las palabras que aparecen en las tarjetas e intentar transmitirle dicha información a su compañero.
NIVELES	A1-A2
DURACIÓN	Aproximadamente 30-40 minutos.
MATERIALES NECESARIOS	Tarjetas, reloj de arena.
JUGADORES	Dos equipos de 10 y 9 personas (máximo)

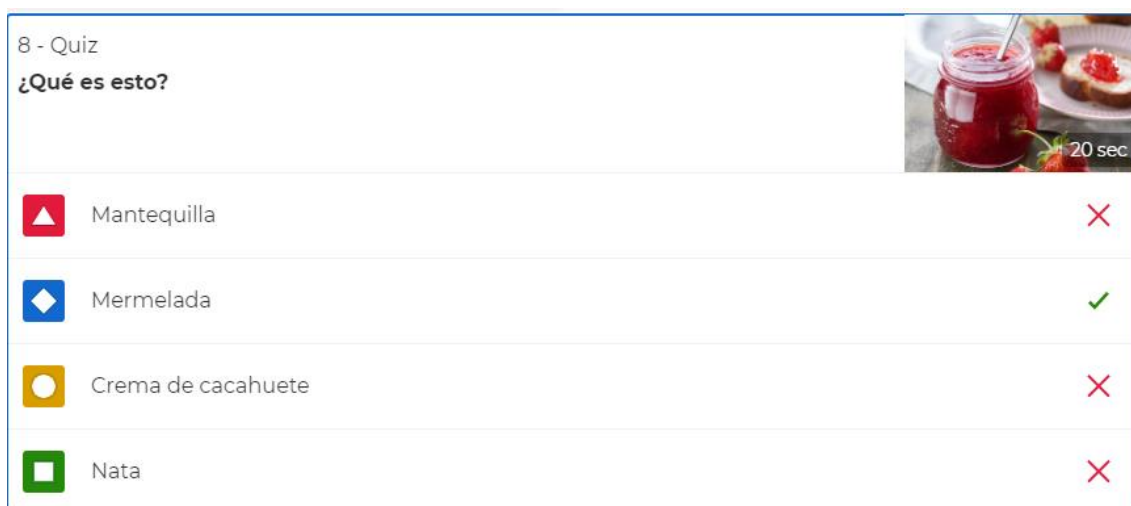
Se formarán los equipos, normalmente se jugará con dos equipos, aunque se pueden formar más si se prefiere. Se repartirán las cartas a cada jugador normalmente entre 6 y 10. Se decide el color de la tarjeta con el que se jugará, porque cada tarjeta tiene dos colores, azul y amarillos. En este caso, fueron las amarillas, ya que nos interesaba aprender las palabras escritas anteriormente. Después, se mezclan las cartas de cada jugador para formar el montón con el que se jugará. Objetivo: Un jugador del equipo tendrá que describir la comida escrita en la tarjeta pudiendo hablar con libertad,

pero sin utilizar partes de la palabra o su traducción en otro idioma. No se podrá pasar a otra tarjeta hasta que se adivine la palabra en cuestión. Si se acierta la carta, se pasa a la siguiente durante los 30 segundos que dura su turno (tiempo medido con un pequeño reloj de arena) esto añade más emoción al juego y fomenta el trabajo colaborativo. Si no se adivina la carta, se coloca la última del montón y así sucesivamente. Una vez terminado el juego con las respectivas cartas, pasamos al “kahoot!” para ver si los resultados son concluyentes.

3.2.5. Instrumento de medida: Kahoot!

En este segundo estudio, realizamos la misma forma de medida para más tarde analizar y comparar los resultados obtenidos. La dinámica fue la misma que la anterior, aparece la pregunta y la imagen y cuatro opciones de las cuales una es la correcta. Un dato interesante que observamos es que, cuando se trata de aprender vocabulario, se sienten muy motivados y el afán de competición es notable. Los kahoots elaborados aparecen con una sola pregunta que se repiten en los demás “¿Qué es esto?” y después, se trata directamente de elegir la respuesta que coincida con la imagen con un tiempo límite de veinte segundos. A continuación muestro un ejemplo:





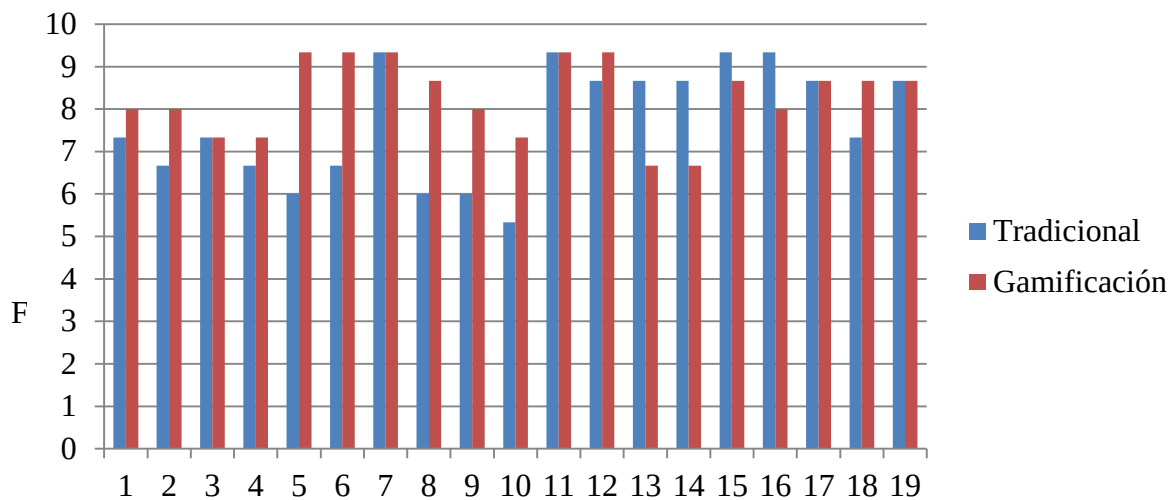
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados

A partir de la recogida de datos, nos centramos en el foco del trabajo, es decir, verificar que efectivamente este grupo de estudiantes aprende más contenido con las técnicas ludificadas que con la metodología tradicional. Por tanto, los resultados obtenidos a partir del uso de la gamificación en clase son mucho más óptimos que los obtenidos mediante la resolución de ejercicios de forma tradicional. La actitud tanto en el primer contexto como en el segundo es totalmente diferente, es cierto que depende de los estudiantes y las diferentes personalidades pero, en general, la reacción ante el juego es mucho más favorable, están mucho más receptivos. ¿Qué he descubierto mediante esta investigación? El hecho de que mientras intentan hablar en español durante el mayor tiempo posible, no se dan realmente cuenta de que están esforzándose y hablando en otro idioma. Si tienen que trabajar, por ejemplo, en pareja es otra ventaja, es primordial la interacción entre ellos y la pérdida de la vergüenza o miedo para hablar, situación muy común en las clases de idiomas. En cambio, si se les pregunta directamente quizás el ambiente es mucho más parecido a las clases tradicionales en las que el docente pregunta y el estudiante responde sin saber realmente si lo que acaba de decir lo ha acertado por casualidad, se lo ha dicho su amigo o simplemente lo ha copiado del ejemplo. Es finalmente, fomentar la creatividad y las emociones positivas que hacen mucho más sencilla la tarea del aprendiz en un contexto determinado como es el aula.

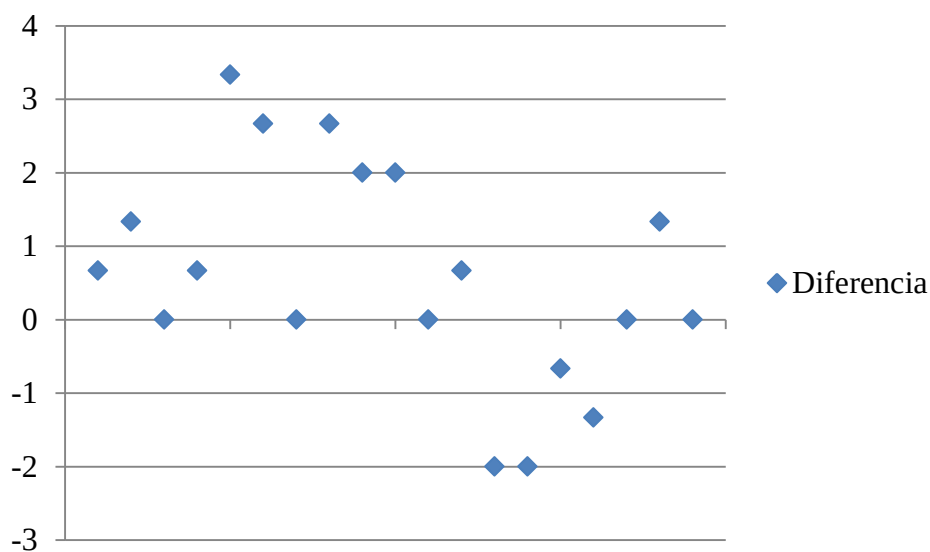
4.2. Resultados gráficos y contrastes

Figura 4. Comparación de los datos recogidos de ambas metodologías



Fuente: elaboración propia.

Figura 5. Comparación de los datos recogidos de ambas metodologías, diferencias



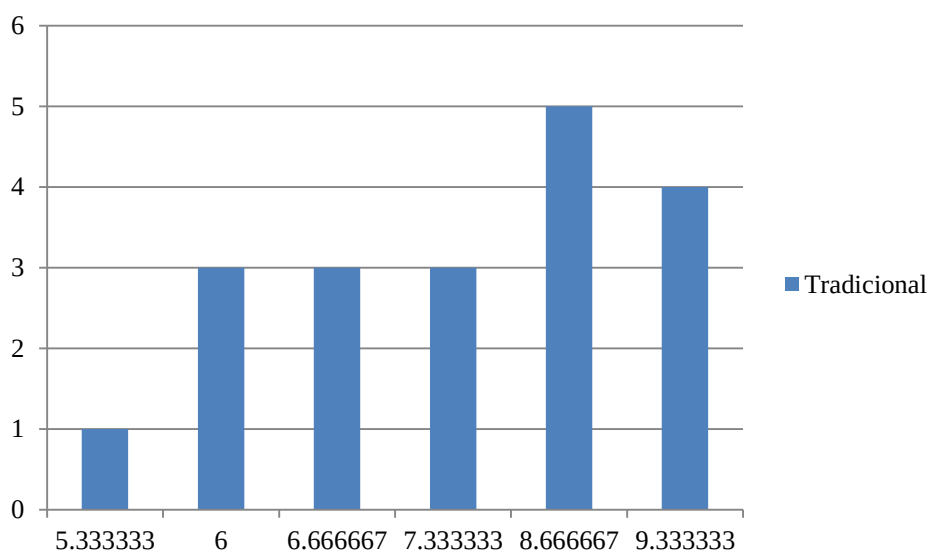
Fuente: elaboración propia.

Como podemos comprobar, la Figura 4 compara los datos de los estudiantes según la metodología empleada. En la mayoría de los casos, se observa que el proceso de adquisición de nuevos conocimientos parece funcionar mejor usando técnicas ludificadas. Hay estudiantes que presentan una diferencia mínima entre ambas notas y, en otros casos, esta diferencia es más notable. Sin embargo, algunos estudiantes

muestran un aprendizaje similar usando ambos métodos o, incluso, aprenden más de forma tradicional. Este hecho se ve de forma más clara en la Figura 5, en la que se muestra la diferencia entre las notas de cada estudiante pertenecientes a un proceso y a otro y cada punto representa a un estudiante. Los cinco puntos que aparecen en el 0 indican que el aprendizaje de estos estudiantes ha sido similar usando las dos metodologías. Los estudiantes que pertenecen a un nivel A2 (números 11, 12, 13, 14 y 15) han aprendido de diferente forma: el estudiante 11 tiene un aprendizaje similar en las dos categorías estudiadas, el estudiante 12 muestra mayor receptividad en la gamificación y en los restantes, en cambio, es el método tradicional es el que destaca. Sin embargo, 10 de los estudiantes de A1 aprenden más con la gamificación (1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10 y 18), 4 de forma similar con ambas metodologías (3, 7, 17 y 19) y 1 más con la metodología tradicional (16). Por lo tanto, parecería que los estudiantes que tienen un nivel inferior (A1) son más receptivos ante la nueva metodología y que los que tienen un nivel superior, quizás, al ser más mayores, estén más acostumbrados al método tradicional y fijan mejor los conocimientos usando esta metodología. Por último, en esta clase contábamos con cinco chicas (estudiantes número 3, 16, 17, 18 y 19) y ocurre algo parecido a los estudiantes del nivel A2. Es posible encontrar a dos chicas que aprenden de forma similar con ambos métodos (17, 19). Por otro lado, la estudiante 16 ha aprendido más de forma tradicional y la estudiante 18 con la gamificación.

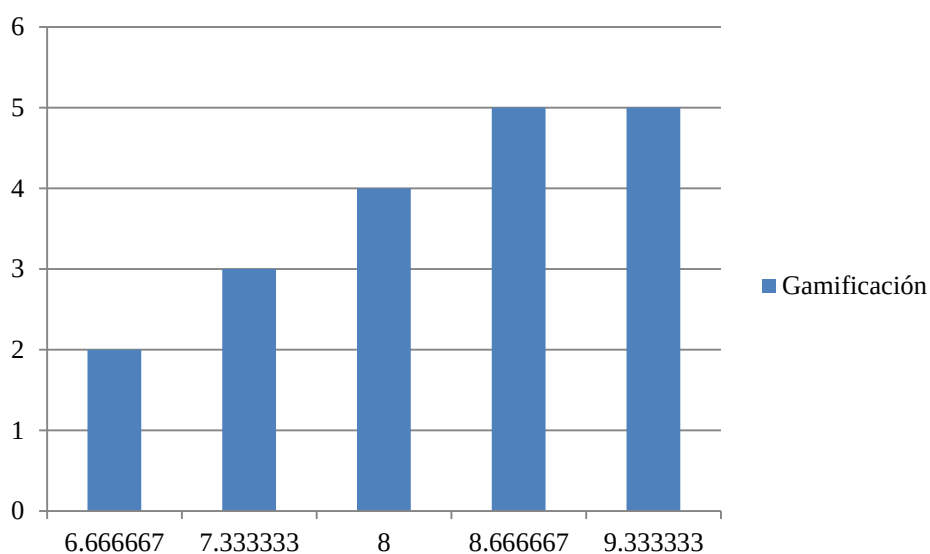
A continuación vamos a comprobar si efectivamente existen diferencias significativas en las calificaciones que obtienen los estudiantes con el procedimiento tradicional y con la gamificación. Para ello, al encontrarnos trabajando con una muestra, vamos a hacer uso de técnicas de inferencia estadística y, en concreto, del contraste de hipótesis. Este procedimiento requiere del análisis descriptivo previo de los datos de los que disponemos para elegir un test que nos permita contrastar nuestra hipótesis. Es por ello que, primero, analizaremos la distribución de las calificaciones tradicionales y de gamificación para comprobar si siguen una distribución normal (para lo que tendremos que usar tests paramétricos) o no (en cuyo caso tendremos que utilizar tests no paramétricos). Por lo tanto, representamos estas calificaciones en las Figuras 6 (tradicional) y 7 (gamificación), respectivamente.

Figura 6. Distribución de las calificaciones tradicionales



Fuente: elaboración propia.

Figura 7. Distribución de las calificaciones de gamificación



Fuente: elaboración propia.

Como se puede apreciar, no parece que la distribución de ambas calificaciones siga una Normal, pues no tienen forma de campana de Gauss. Es por esto que emplearemos tests no paramétricos para nuestros contrastes de hipótesis. En concreto, vamos a emplear, dentro de los contrastes no paramétricos, contrastes para datos relacionados (pues se trata de las notas de los mismos estudiantes en dos pruebas) y, al tratarse de datos cuantitativos (es decir, calificaciones), se ha elegido el test del rango

signado de Wilcoxon para datos relacionados. En concreto, estos test no paramétricos se basan en la comparación de medianas, y no de medias, por lo que nuestra hipótesis nula (H_0) y nuestra hipótesis alternativa (H_1) se realizarán con base en éstas. Emplearemos para estos tests un nivel de significación del 5% ($\alpha = 0,05$), pues es el estándar empleado en la literatura.

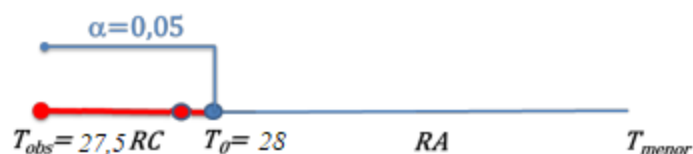
Si calculamos la mediana de las calificaciones tradicionales (Me_1) obtenemos un valor de 7,33, mientras que para la gamificación (Me_2) es de 8,66. Por lo tanto, el test del rango signado (Wilcoxon) para datos relacionados nos indicará si la diferencia de 1,33 puntos que existe entre ambas medianas es significativa, y se plantea de la siguiente forma:

$$H_0: Me_1 = Me_2$$

$$H_1: Me_1 < Me_2$$

Estudiantes	Tradicional	Gamificación	Diferencia	Diferencia en valor absoluto	Rangos	Rango positivo	Rango negativo
1	7,33	8,00	0,67	0,67	2,5	2,5	
2	6,67	8,00	1,33	1,33	6	6	
3	7,33	7,33	0,00	0,00	-	-	-
4	6,67	7,33	0,67	0,67	2,5	2,5	
5	6,00	9,33	3,33	3,33	14	14	
6	6,67	9,33	2,67	2,67	12,5	12,5	
7	9,33	9,33	0,00	0,00	-	-	-
8	6,00	8,67	2,67	2,67	12,5	12,5	
9	6,00	8,00	2,00	2,00	9,5	9,5	
10	5,33	7,33	2,00	2,00	9,5	9,5	
11	9,33	9,33	0,00	0,00	-	-	-
12	8,67	9,33	0,67	0,67	2,5	2,5	
13	8,67	6,67	-2,00	2,00	9,5		9,5
14	8,67	6,67	-2,00	2,00	9,5		9,5
15	9,33	8,67	-0,67	0,67	2,5		2,5
16	9,33	8,00	-1,33	1,33	6		6
17	8,67	8,67	0,00	0,00	-	-	-
18	7,33	8,67	1,33	1,33	6	6	
19	8,67	8,67	0,00	0,00	-	-	-
						77,5	27,5

$$T_{obs} = T_{menor} = 27,5$$



Como la $T_{obs} = 27,5$ y la $T_{crítica} = 28$ se rechaza H_0 a un nivel de significación del 5%, es decir, las medianas de las calificaciones tradicionales son significativamente inferiores a las de gamificación.

A continuación, podemos intentar depurar el test empleando diferentes subgrupos de la muestra y, en concreto, aquellos estudiantes que presentan características comunes en mayor medida. Es por esto que eliminamos a las chicas de la muestra, obteniendo como medianas de las calificaciones tradicionales (Me_1) un valor de 7, mientras que para la gamificación (Me_2) es de 8,33. Pasamos a realizar el contraste de hipótesis:

$$H_0: Me_1 = Me_2$$

$$H_1: Me_1 < Me_2$$

Estudiantes	Tradicional	Gamificación	Diferencia	Diferencia en valor absoluto	Rangos	Rango positivo	Rango negativo
1	7,33	8,00	0,67	0,67	2,5	2,5	
2	6,67	8,00	1,33	1,33	5	5	
4	6,67	7,33	0,67	0,67	2,5	2,5	
5	6,00	9,33	3,33	3,33	12	12	
6	6,67	9,33	2,67	2,67	10,5	10,5	
7	9,33	9,33	0,00	0,00	-	-	-
8	6,00	8,67	2,67	2,67	10,5	10,5	
9	6,00	8,00	2,00	2,00	7,5	7,5	
10	5,33	7,33	2,00	2,00	7,5	7,5	
11	9,33	9,33	0,00	0,00	-	-	-
12	8,67	9,33	0,67	0,67	2,5	2,5	
13	8,67	6,67	-2,00	2,00	7,5		7,5
14	8,67	6,67	-2,00	2,00	7,5		7,5
15	9,33	8,67	-0,67	0,67	2,5		2,5
						60,5	17,5

$$T_{obs} = T_{menor} = 17,5$$



Como la $T_{obs} = 17,5$ y la $T_{crítica} = 18$ se rechaza H_0 a un nivel de significación del 5%, es decir, las medianas de las calificaciones tradicionales son significativamente inferiores a las de gamificación.

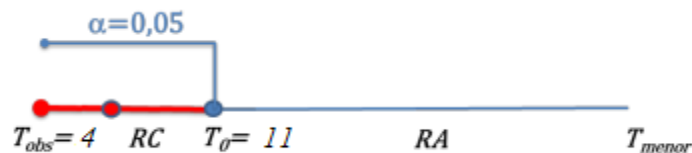
Finalmente, eliminamos a los estudiantes de nivel A2 de la muestra, obteniendo como medianas de las calificaciones tradicionales (Me_1) un valor de 7, mientras que para la gamificación (Me_2) es de 8,33. Pasamos a realizar el contraste de hipótesis:

$$H_0: Me_1 = Me_2$$

$$H_1: Me_1 < Me_2$$

Estudiantes	Tradicional	Gamificación	Diferencia	Diferencia en valor absoluto	Rangos	Rango positivo	Rango negativo
1	7,33	8,00	0,67	0,67	1,5	1,5	
2	6,67	8,00	1,33	1,33	4	4	
3	7,33	7,33	0,00	0,00	-	-	-
4	6,67	7,33	0,67	0,67	1,5	1,5	
5	6,00	9,33	3,33	3,33	10	10	
6	6,67	9,33	2,67	2,67	8,5	8,5	
7	9,33	9,33	0,00	0,00	-	-	-
8	6,00	8,67	2,67	2,67	8,5	8,5	
9	6,00	8,00	2,00	2,00	6,5	6,5	
10	5,33	7,33	2,00	2,00	6,5	6,5	
16	9,33	8,00	-1,33	1,33	4		4
17	8,67	8,67	0,00	0,00	-	-	-
18	7,33	8,67	1,33	1,33	4	4	
19	8,67	8,67	0,00	0,00	-	-	-
						51	4

$$T_{obs} = T_{menor} = 4$$



Como la $T_{obs} = 4$ y la $T_{crítica} = 11$ se rechaza H_0 a un nivel de significación del 5%, es decir, las medianas de las calificaciones tradicionales son significativamente inferiores a las de gamificación.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Diariamente se debate sobre las ventajas que aporta la gamificación en el ámbito educativo. A menudo, surgen dudas relativas al uso de las técnicas ludificadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de un idioma. Existe una visión que defiende y da por hecho que los beneficios de las características de los juegos contribuyen a un notable desarrollo del estudiante tanto en el plano académico como en el personal. Según Del Valle, Tolentino y Garduño (2020) aspectos como la colaboración en equipo,

la competitividad, la empatía y la superación personal son los protagonistas del uso de esta metodología. Además, es importante tener en cuenta la actitud del docente hacia esta herramienta didáctica, es decir, depende de la metodología que emplee, puesto que, lo ideal sería incorporar progresivamente estos recursos, ya sea para afianzar los conocimientos o como mero apoyo a la unidad didáctica. Respecto a este tema, la sociedad parece estar cada vez más receptiva a este tipo de procedimiento educativo y se va adaptando más en las clases de ELE. En algunos casos se ha observado que la acogida de la gamificación por parte del profesorado es muy buena pero, a menudo, no la incluyen en sus secuencias didácticas, bien porque prefieren seguir su propia metodología, o porque sencillamente se sienten más cómodos. En otros casos, es cierto que tanto el profesorado como el alumnado disfrutan este tipo de técnicas y el aprendizaje es mutuo.

En el presente trabajo decidimos realizar un estudio a un grupo de estudiantes que están aprendiendo español en Almuñécar para adquirir un nivel A1-A2 según el MCER. Estos estudiantes tienen una serie de características comunes: son chicos y chicas de diferentes nacionalidades, de entre dieciséis y veinte años y que están en España para ser futbolistas profesionales. Todos hablan inglés como lengua nativa y quieren aprovechar la experiencia de vivir en España durante meses para poder relacionarse con sus compañeros de equipo españoles y poder realizar de forma satisfactoria la inmersión lingüística. Una vez descrito el grupo de estudiantes al que se le ha realizado el experimento, pasamos a la recogida de datos. Nuestro trabajo consistió en analizar su aprendizaje después de varios meses estudiando español para comprobar si aprendían de forma más efectiva mediante el método tradicional o mediante la gamificación.

El experimento se realizó en una clase con estudiantes de niveles A1 y A2 con un rango de edad de entre dieciséis y veinte años, con una mayoría de chicos y cinco chicas. En primer lugar se establecieron los objetivos en clase y empezamos con el contenido referido al método tradicional, relacionado con vocabulario de los sentimientos y emociones. También se trató cómo aplicar el vocabulario según el verbo correspondiente. Por ejemplo, seleccionamos una serie de adjetivos que expresan emociones y los dividimos en varios grupos según el adjetivo y el verbo al que acompañe. Los verbos elegidos fueron “estar y tener” y también varias expresiones que se usan para demostrar cómo nos sentimos en determinadas situaciones. Una vez explicado y trabajado entre ellos mediante la creación de oraciones y más tarde, una

conversación en parejas, pasamos a la gamificación. En este caso, el aprendizaje fue mediante la inclusión de un juego llamado “Time’s up!” para aprender el léxico seleccionado. El instrumento de medición usado al término de ambos métodos fue la aplicación denominada “Kahoot!”, ya que ofrece un amplio abanico de datos sobre las respuestas de los estudiantes. Más tarde, se procedió a la comparación de los datos para comprobar si mediante la gamificación los conocimientos se afianzaban mejor que con el método tradicional. La elaboración tanto del “Kahoot!” como de las tablas ha sido, en todo momento, elaboración propia para que el estudio fuese lo más real posible.

Las implicaciones de este trabajo son las siguientes: basándome en estos resultados puedo concluir que la metodología de gamificación presenta mejores resultados para este determinado grupo de estudiantes que la metodología tradicional y que, por tanto, es recomendado su uso en el aula de ELE.

Sería interesante realizar este trabajo en otras academias para fomentar la gamificación e ir incorporando esta metodología progresivamente. Décadas atrás, los materiales usados en clase eran diferentes a los actuales, por ejemplo, actualmente usamos pizarras con rotuladores, un cañón que proyecta imágenes o videos para trabajar en clase de forma más sencilla, o en lugar del diccionario físico usamos el diccionario que nos ofrece inmediatamente internet. Quizás, ocurriría lo mismo si las generaciones más antiguas y las nuevas se sintiesen más familiarizadas con estas técnicas gracias a su inclusión en el aula de ELE. Al fin y al cabo, se trata de innovar y evolucionar en la enseñanza y que la adquisición de los conocimientos sea un viaje ameno y dinámico para los estudiantes y, por supuesto, un aprendizaje para el docente que aplicará estas características atendiendo a las necesidades de cada grupo, lo que permitirá la obtención de resultados diversos que adaptará a los tipos de estudiantes que tengan a lo largo de su experiencia docente.

Este trabajo no está libre de limitaciones, pues se trata de una muestra de tamaño reducido y con un perfil predominante de estudiantes: chicos futbolistas con un nivel A1, por lo que sería necesario tener un mayor tamaño muestral y representativo de la población. Además, las técnicas utilizadas muestran correlaciones y conclusiones para un momento temporal determinado, esto es, el final del curso.

Para concluir, este estudio sería muy interesante replicarlo con estudiantes de otras edades, de otros países y de otras características socioculturales o lengua materna. También sería interesante realizar este estudio durante un curso escolar completo, pues de esta forma, se podría comparar la evolución desde el principio hasta el final del

curso. En este trabajo se contaba con las técnicas y el material necesario para realizar este tipo de estudio, por lo que su replicación también dependerá de las circunstancias propias de cada docente y de cómo se desenvuelva con este tipo de metodología. Sin embargo, consideramos que es una opción al alcance de cualquier persona y que, con cierto atisbo de conocimiento sobre el tema, es posible realizar clases muy enriquecedoras con la consecución de resultados exitosos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu-Melián, A. J. (2018). *La gamificación como herramienta de apoyo en la enseñanza de ELE*. [Trabajo Fin de Máster] Universidad de Jaén.

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/8468/1/AbreuMelinlvaro_TFM_1718.pdf

Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J., y Gómez-Luna, L. (2019): Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95. doi: 10.21503/hamu.v6i1.1576

Arody del Valle López, J., Tolentino Hernández, M. H., y Garduño Beltran, A. (2020): Gamification in education: ¿Does learning through play truly contribute to the learning and teaching process? *UNACIENCIA. Revista de Estudios e Investigaciones*, 24, 33-47. doi: 10.35997/runacv13n24a5

Damaris Cordero, B., Martín Núñez, A. (2018): El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de lenguas modernas*, N° 28, 269-281.

Domínguez González, M. (2020): *TIC que favorecen la integración del aprendizaje de las competencias en español como lengua extranjera*. [Trabajo Fin de Máster] Universidad de Jaén.

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/12202/1/DomnguezGonzlezMara_TFM_1920.pdf

Cusco, C., Díaz Ayuga, J. M. (2016): «Te lo juro, yo no soy el lobo». Argumentación oral a través del juego. *Los hombres lobo de Castronegro* en la clase de ELE. *Foro de Profesores de E/LE*, número 12, 55-64. DOI: <https://doi.org/10.7203/foroele.1.9167>

Costa, D. F. da, Monteiro, J. A.; Castro, J. B. de; Coutinho Junior, A. de L.; Sales, G. L. (2019): Strategies for the elaboration of a gamed activity script. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 8, n. 11, p. e188111451, 2019. DOI: 10.33448/rsd-v8i11.1451. Disponible en: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/1451>.

Del Moral Pérez, M. ^a E., Villalústre Martínez, L., Yuste Tosina, R., y Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetivos de aprendizaje en comunidades de práctica. En RED (Revista de Educación a Distancia), 33, págs. 1-17. [En línea: http://www.um.es/ead/red/33/esther_et_al.pdf Fecha de consulta: 13/03/2018].

García Moreno, A., y Sevilla Vallejo, S. (2019): El método IBI en la enseñanza de ELE. Aplicación de la gamificación en el Camino de Santiago. *Revista Profe de E/LE*, 15, 242-265. doi: 10.7203/foroele.15.16027

Izquierdo, M. C. (2005). *La selección del léxico en la enseñanza del español como lengua extranjera*. ASELE, 63-68.

Jiménez Calderón, F., y Ruffat Sánchez, A. (2019). *Manual de formación para profesores de ELE*. Madrid: Sgel.

Jiménez Palmero, D., Mora Núñez, M., Cuadros Muñoz, R. (2016): La importancia de nuevas tecnologías en el proceso educativo. Propuesta didáctica TIC para ELE: mELEen7días. *Revista Fuentes* 2016, 18 (2), 209-223.

López Andrada, C. (2013): Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera. *II Congreso internacional de Videojuegos y educación*. Universidad de Extremadura. Págs. 1-13.

https://www.researchgate.net/publication/273449783_Aplicacion_de_la_mecanica_del_videojuego_en_la_ensenanza_del_espanol_como_lengua_extranjera

Mateo Gallego, C. y Ruiz Yepes, G. (2018): Terapias de errores con aprendizaje móvil y gamificación: estudio comparativo en español de los negocios. *Folios*, 48, 121-135. https://www.researchgate.net/publication/326273766_Terapias_de_errores_con_aprendizaje_movil_y_gamificacion_estudio_comparativo_en_espanol_de_los_negocios

Martín-Queralt, C., y Batlle-Rodríguez, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua

extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1–19.
<https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/32195>

Ministerio de Educación, Cultura y deporte. (2002) Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. *Artes Gráficas Fernández Ciudad, S.L*, 109.

Martín Sánchez, M.A. (2009) Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *DCEDU. Tejuelo Vol. 05*
<http://hdl.handle.net/10662/7035>

Páramo Rengifo, C. A. (2020): Gamificación e innovación educativa: apuntes para la práctica. *Revista Conrado*, 16(S1), 241-248.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1547/1531>

Pomata García, J. A., Díaz Ayuga, J.M. (2017): TIC y gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera: situación y líneas de actuación para las universidades japonesas. *Cuadernos CANELA*, 28, 79-101.
<file:///C:/Users/olivi/Downloads/Dialnet-laIntegracionDeLasTICYLaGamificacionEnLaEnsenanzaD-6065025.pdf>

Rachels, J. R., Rockinson-Szapkiw, A. J. (2017): The effects of a mobile gamification app on elementary students' Spanish achievement and self-efficacy, *Computer Assisted Language Learning*, Volume 31. DOI: 10.1080/09588221.2017.1382536

Veljokovic Michos, M. (2017): Gamification in foreign language teaching do you kahoot? *Sinteza 2017, International Scientific conference on information technology and data related research*. Singidunum University, Belgrade, Serbia, págs.511-516.