

**MÁSTER DE  
EDUCACIÓN Y TIC**

ASIGNATURA TFM

**Más allá del inglés: la  
gamificación en el  
aula de secundaria  
para la enseñanza de  
idiomas**

DOCENCIA EN LÍNEA

**ALUMNA:**

Gemma M<sup>a</sup> Villena Caballero

**DOCENTE COLABORADOR:**

Armando Cortés Ordoñez

**FECHA:  
ALBACETE 2024**

## TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN .....	4
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN .....	5
3. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INDAGACIÓN .....	8
4. ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO.....	9
5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN. ....	18
6. CONCLUSIONES. ....	25
7. LIMITACIONES.....	27
8. LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO. ....	28
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. ....	29

## **RESUMEN**

Actualmente, la gamificación aparece como una herramienta con la que los docentes pueden mejorar su forma de enseñar, teniendo una especial implicación en la mejora de la motivación del alumnado. La literatura se ha centrado en demostrar como, en diferentes niveles educativos, la gamificación ha mejorado el compromiso y la motivación del alumnado. A través de este TFM se pretende investigar si metodologías como la gamificación no solamente afectan al ámbito motivacional del alumnado sino también mejoran la competencia lingüística en las habilidades de comprensión oral, comprensión escrita, producción oral, producción escrita y mediación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se realizará una revisión de la literatura existente hasta la actualidad, buscando una conexión entre la mejora en la lengua inglesa y el uso de la metodología. A su vez, se explicarán los conceptos clave que faciliten la lectura de esta investigación. Se llega a la conclusión de que la gamificación puede afectar en la adquisición de las habilidades en la lengua extranjera pero que no es un factor determinante para el progreso del alumnado. Así, esta investigación pretende abrir una nueva línea de debate para poder concluir con mayor veracidad el nivel de implicación de metodologías como la gamificación en la adquisición de una lengua extranjera como es el inglés.

## **PALABRAS CLAVE**

Gamificación, inglés como lengua extranjera, Educación Secundaria, motivación, TIC.

## 1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de, al menos, una segunda lengua extranjera (L2) es un imperativo en una sociedad como la actual. Para ello, los docentes de idiomas buscan la estrategia didáctica adecuada que permita el correcto desempeño del alumnado y el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tal y como menciona Guastalegnanne (2019), “la universalidad de las actividades lúdicas durante el crecimiento y el desarrollo de las capacidades humanas” invita a pensar que el juego puede afectar el proceso de aprendizaje. En este contexto, la gamificación aparece como una estrategia innovadora y eficaz para las aulas de idiomas. La gamificación se define como la metodología en la cual se diseñan sistemas y actividades con el fin de modificar el comportamiento del alumnado, generando experiencias motivadoras y fomentando su compromiso (Huotari, Hamari, 2017). Esta metodología usa una recreación propia de los juegos para estimular habilidades cognitivas, procedimentales y socio-afectivas (Medel, Moreno, Aguirre, 2022).

Es por ello que la gamificación puede ser una gran aliada en la enseñanza de idiomas, influyendo en la motivación y en la adquisición de las 5 destrezas básicas de un idioma: producción escrita, producción oral, comprensión escrita, comprensión oral y mediación. Para ello, Guastalegnanne (2019) muestra a diferentes autores reconociendo la importancia de la gamificación en la enseñanza de idiomas, entre los cuales se incluyen Sökmen (1993), Greidanus y Nienhuis (2001) y Meara (2009). Todos ellos reconocen el valor del juego en el aprendizaje, especialmente en el de idiomas, a través de juegos de rol, juegos de astucia, juegos en equipo, juegos de deducción, juegos de asociación de palabras y juegos de tablero (Guastalegnanne, 2019).

En general, se puede comprobar como la gamificación mejora la motivación del alumnado, pero es de vital importancia demostrar cómo esta metodología favorece también el aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, Yip y Kwan (2006) citado en Guastalegnanne (2019) muestran cómo, a través de juegos, el alumnado no solo retiene mejor el vocabulario, sino que interactúa de forma adecuada con sus compañeros. A su vez Smith (citado en Guastalegnanne, 2019) reconoce la fiabilidad de la gamificación en la producción oral del alumnado.

Sin embargo, las metodologías innovadoras como la gamificación todavía están poco implementadas en los centros de Educación Secundaria Obligatoria, aunque existe un porcentaje de docentes de idiomas que comienzan su andadura en la enseñanza

bajo el prisma de la gamificación. Numerosos estudios muestran cómo la metodología utiliza afecta al grado de implicación y motivación del alumnado y, por ende, a su desempeño. Por ejemplo, el estudio de Garavito y Azevedo (2021) muestra cómo la conclusión “una alta incidencia del acto didáctico en la desmotivación de los estudiantes por el estudio del inglés. Bajo esta perspectiva, la finalidad de este TFM será estudiar cómo integrar adecuadamente la gamificación en la enseñanza de inglés en la Educación Secundaria Obligatoria para desarrollar las habilidades recogidas en la legislación actual, LOMLOE, que son: comprensión auditiva, comprensión escrita, expresión escrita, expresión oral y mediación.

Para ello, este trabajo comienza con un breve planteamiento de este problema. Este problema se justificará utilizando la legislación vigente y la literatura escrita hasta la actualidad. Posteriormente, se presentarán los objetivos y se incluirán algunas preguntas de indagación que facilitarán el desarrollo de este trabajo. El siguiente punto se centrará en los antecedentes de la gamificación y la LOMLOE y el marco teórico actual, aportando información de autores para comprender correctamente como la gamificación puede afectar al desempeño del alumnado en idiomas. Una vez estudiada la literatura, se realizará un análisis y una discusión de las conclusiones extraídas. Posteriormente, la conclusión cerrará la parte teórica y terminaremos este trabajo con dos apartados, donde se mostrarán las limitaciones encontradas y las posibles líneas futuras de trabajo.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN**

La enseñanza de idiomas ha ido sufriendo diversos cambios a lo largo de su reciente historia. Tradicionalmente, el método de gramática-traducción (MGT) era el modelo ideal para la enseñanza de idiomas (Corvo, Barsanti, 2022). Esto se debe a que se consideraba esencial “el estudio de las reglas gramaticales y la memorización del vocabulario” (Corvo, Barsanti, 2022). Si bien es cierto que estos aspectos lingüísticos siguen siendo clave para el desarrollo del alumnado en la lengua extranjera, actualmente los docentes se enfrentan a un bajo rendimiento académico entre el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. Por ende, el alumnado que se encuentra dificultades en el aprendizaje acaba sufriendo una desmotivación generalizada (Álvarez, Rojas, 2021). A lo largo de esta sección, se tratará de desarrollar esta problemática común entre docentes de idiomas y cómo la gamificación por qué utilizar la gamificación como respuesta.

Para comenzar, la desmotivación es un factor determinante para el progreso del alumnado en el aprendizaje (Liu, 2022). Son numerosos los estudios centrados en el alumnado de enseñanzas obligatorias en los cuales se resaltan los aspectos que causan desmotivación entre el alumnado. Liu (2022) reconoce que estos factores se pueden dividir en externos e internos. Sin embargo, los factores externos encabezan la lista, demostrando que, los principales problemas, están relacionados con la competencia del profesor, el contenido y la pedagogía. De esta forma, se demuestra que, en las aulas del siglo XXI, el alumnado está poco motivado para el aprendizaje de idiomas, principalmente por la pedagogía utilizada.

Autores como Alonso, García y Nahum (2021) dan la solución a esta problemática argumentando que la implementación de actividades lúdicas en la enseñanza promueve “la concentración, entretenimiento y estimulación mental de los participantes”. Esto es en lo que se basa la gamificación que, en palabras de Marczewski (2018), es “el uso de ideas y elementos que nos enganchan a los juegos, en otras áreas del trabajo o de nuestra vida cotidiana” (como se citó en Borrás, 2022). Esta definición a menudo es desconocida para gran parte del sector educativo, ya que el uso de la gamificación no significa solo “jugar y divertirse” sino que debe tener un fin (Borrás, 2022). De hecho, el objetivo principal debe ser fomentar una experiencia autónoma del aprendizaje y un papel central por parte del discente (Ulloa, Muñoz, Sáenz, 2023).

A su vez, la gamificación ayuda a lograr “el compromiso e interacción entre los colaboradores” (Alonso, García, Nahum, 2021). En relación con la interacción entre los pares, se encuentra un aumento en habilidades como la producción oral y la mediación ya que se “fortalecen los procesos de comunicación” (Alonso, García, Nahum, 2021). De esta forma, se puede afirmar que la gamificación es una ayuda para el aprendizaje de la lengua extranjera.

Además, Smith (2006) mostró que el alumnado de inglés era capaz de, a través de juegos de mesa y sin la presencia del docente, aprender con mayor independencia, completar frases y ayudarse para construir el andamiaje en el aprendizaje de la lengua extranjera (como se citó en Guastalegnanne, 2019). De esta forma, el alumno puede mejorar “el aprendizaje en el desarrollo de competencias y habilidades” gracias a la presencia de los juegos en el aula (Alonso, García, Nahum, 2021). De esta forma, la gamificación en el aula de idiomas, no solo “brinda la oportunidad de aprender nuevas habilidades” sino que también ofrece la posibilidad de recibir retroalimentación que,

probablemente, incremente el logro y, por ende, su competencia en el aspecto específico (Xi, Hamari, 2019).

Por lo tanto, este TFM se centra en la investigación de cómo la gamificación ayuda a la mejora de las habilidades entre el alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria. Este trabajo tiene como base la literatura existente sobre la gamificación y el aula de idiomas; sin embargo, este trabajo trata de aportar una nueva perspectiva y unir bajo el mismo aspecto del campo de estudio. En primer lugar, se hará una revisión de la literatura existente para mostrar las estrategias de la gamificación. Posteriormente, se evaluarán las estrategias utilizadas y como estas pueden afectar a la adquisición de las 5 habilidades propias de un idioma. Este TFM no se limitará a realizar un estudio, sino que también explorará posibles futuras investigaciones.

A su vez, este trabajo está relacionado con el itinerario cursado en este máster, el cual es la docencia. Esto se justifica en que se trata de buscar estrategias y evidencias de como el alumnado puede mejorar su competencia en la lengua extranjera gracias al uso de la gamificación y cómo esta mejora en sus habilidades da lugar a una mayor motivación hacia el aprendizaje.

Finalmente, cabe destacar que este TFM se ajusta a la calidad esperada de un trabajo académico, mostrando un compromiso ético y una responsabilidad social a través de los distintos elementos que se desarrollan. Al realizar un estudio sobre la aplicación de metodologías activas en el aula de idiomas, este TFM aborda como el aprendizaje de idiomas se centra “no solo la dimensión comunicativa, sino también los aspectos históricos e interculturales” permitiendo que el alumnado conozca, valore y respete la diversidad cultural lingüística de la L2 (LOMLOE, 2020). A su vez, este TFM contempla la aproximación a la temática desde el cuestionamiento y la visibilización de los posibles estereotipos, prejuicios y sesgos androcéntricos o discriminatorios en el conocimiento construido y validado sobre el tema y/o propios.

Para comenzar un trabajo de investigación, es necesario que se establezca un objetivo a través del cual se fundamente toda esta investigación. Por tanto, el siguiente apartado abordará el objetivo principal que se pretende explorar con esta investigación y, a su vez, se mostrarán una serie de objetivos específicos que ayudarán a guiar la comprensión y facilitarán la elaboración de este documento.

### **3. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INDAGACIÓN**

La finalidad de este TFM es profundizar en el conocimiento y aplicación de la gamificación a través de las TIC en la enseñanza de inglés como lengua extranjera en Educación Secundaria, con el fin de desarrollar las cinco destrezas y mejorar la motivación del alumnado. De esta forma, a lo largo de este TFM se proponen un objetivo general y una serie de objetivos específicos, en los cuáles se añadirán unas preguntas que ayudarán a guiar la elaboración y redacción de este trabajo.

#### **Objetivo general:**

El objetivo general es disponer de criterios para la integración de una intervención educativa con gamificación en la Educación Secundaria Obligatoria para mejorar las destrezas del alumnado y fomentar una mayor motivación hacia el aprendizaje de idiomas.

#### **Objetivos específicos:**

1. Describir en profundidad estudios que hayan usado la gamificación en la Educación Secundaria Obligatoria para la enseñanza de idiomas.
  - ¿Qué premisas definen la gamificación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria?
  - ¿Qué resultados obtienen estos estudios en cuanto a la enseñanza de idiomas con gamificación?
2. Determinar cuáles han sido los criterios de éxito en las propuestas formativas para mejorar las destrezas básicas de un idioma del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.
  - ¿Qué factores determinan el éxito o fracaso del uso de la gamificación?
  - ¿Cómo se mejoran esas destrezas con el uso de la gamificación?
3. Identificar cuáles han sido los criterios asociados para la implementación de la gamificación en la enseñanza de idiomas en Educación Secundaria Obligatoria desde la perspectiva de la docencia.
  - ¿Qué características deberían tener las actividades de gamificación?
  - ¿Cuál sería el rol del docente y del estudiante?

Habiendo establecido una serie de objetivos, este trabajo de fin de máster comenzará con un análisis de los antecedentes y del marco teórico. En este apartado, se incluirán aspectos relativos a la historia en la enseñanza de idiomas, a la gamificación como metodología, al contexto educativo en el que se realiza esta investigación, a la gamificación para la enseñanza de idiomas y finalmente, se tratará brevemente la perspectiva usada para desarrollar el presente trabajo.

#### **4. ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO.**

##### **ANTECEDENTES METODOLÓGICOS**

Actualmente, el aprendizaje de, al menos, una lengua extranjera es cada vez más popular entre los jóvenes por diversos motivos. Sin embargo, su aprendizaje está reconocido como “un serio provocador de ansiedad, hasta el punto de que aprender un idioma genera más ansiedad que aprender cualquier otra asignatura” (Rubio, 2004). En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia innovadora que ofrece un aprendizaje más estimulante al alumnado y que pretende mejorar sus habilidades lingüísticas mitigando, de esta forma, la aparición de ansiedad y el rechazo al aprendizaje de idiomas.

Pese a su reciente popularidad, es conveniente realizar un análisis exhaustivo de este término para entender su reciente incorporación a los sistemas educativos tanto españoles como extranjeros. Por ello, este TFM se centrará no solo en el uso de la gamificación sino en cómo la gamificación podrá ayudar a la mejora de las habilidades lingüísticas del idioma extranjero, inglés. Este análisis comenzará con una breve evolución metodológica sobre los métodos de enseñanza para, posteriormente, centrarse en la conceptualización del término gamificación, incluyendo antecedentes y resultados de estudios.

Para comenzar, la enseñanza de idiomas ha sufrido numerosos cambios a lo largo de su historia siendo, la mayoría de ellos, marcados por el contexto educativo o incluso por la legislación vigente. Todos ellos han buscado favorecer la motivación del alumnado y encontrar una forma adecuada de transmitir el conocimiento. Tradicionalmente, las metodologías empleadas se basaban en la gramática y en la traducción, incorporando como aspectos base la memorización de reglas, estructuras y vocabulario (Ortiz, 2014).

No fue hasta el siglo XIX cuando se empiezan a plantear dudas sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas del alumnado y, por ende, el método tradicional pierde su popularidad (Ortiz, 2014). En respuesta a esta problemática, ha surgido una diversidad de enfoques metodológicos más dinámicos y centrados en el estudiante. Uno de los cambios más significativos ha sido la adopción de enfoques comunicativos, que priorizan la comunicación oral y la interacción en situaciones de la vida real como el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por este motivo, el docente debe intervenir para ayudar en la búsqueda de un aprendizaje eficaz del inglés a través de la propuesta de actividades que potencien el desarrollo de hábitos y habilidades de expresión oral y escrita (Molina, P., Molina, A., Gentry, 2021). De esta forma, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que motiva y favorece el compromiso del alumnado en el aprendizaje de idiomas.

## **CONCEPTUALIZACIÓN DE GAMIFICACIÓN**

Ciertamente, el concepto de gamificación es todavía difuso para una gran parte de la comunidad educativa. El término gamificación procede del inglés “game” que significa juego. Tal y como reconocen Torres, Romero y Pérez (2018), “no existe una conceptualización única referente a la gamificación en el sector educativo, ya que en todas se presenta al alumnado de cara a una experiencia que tiende a ser inmersiva, cambiando principios dispuestos por la educación tradicional a nuevos parámetros del aprendizaje, fundamentados en la motivación y en la identificación social, aplicando mecanismos de juegos para lograr que el proceso pedagógico sea más atractivo, y en última instancia, efectivo”.

Pese a ello, autores como Zichermann y Cunningham (2011) definieron la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. Es decir, la gamificación implica el uso de las técnicas de juego a un contexto específico. Siguiendo esta idea, Deterding, Dixon, Khaled, Nackle, (2011) contribuyeron a esta definición diciendo que es el uso de características propias del juego en escenarios no lúdicos con el objetivo de mejorar el desempeño del alumnado. Todo esto implica que la gamificación no se limita a interacciones o diseños lúdicos (Deterding, Dixon, Khaled, Nackle, 2011) sino a aplicar los elementos del juego para conseguir un mayor desempeño por parte del alumnado.

Otra definición de este término que destaca es la de Moreno, Leiva, Matas (2016), en la cual se define como “el uso de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas para potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelidad y otros valores positivos comunes a todos los juegos”. Previamente, Marczweski (2013) realizaba una afirmación similar, argumentando que la gamificación mejora la motivación y la responsabilidad del alumnado. Potenciar la motivación y el esfuerzo en el aprendizaje de idiomas es clave ya que, “el hecho de que el aprendizaje del idioma sea tan progresivamente lento impide se vislumbren resultados a corto plazo” y esto puede ser frustrante (Rubio, 2004).

Para su correcta implementación, Kapp (2012) establece dos conceptos clave: las mecánicas y las dinámicas de juego. Por un lado, las mecánicas consisten en una serie de reglas o recompensas que generan una sensación de desafío y diversión (Kapp, 2012). Todo esto puede incluir elementos como las misiones, los desafíos, los premios o los puntos (Kapp, 2012). De esta forma, el alumnado se encuentra motivado para el aprendizaje. En cuanto a las dinámicas de juego, se basa en los aspectos globales sobre los cuales se aplica la metodología (Kapp, 2012).

Todos estos autores, y los que no se han mencionado en este apartado, coinciden en que la gamificación implica el uso de elementos lúdicos para favorecer el aprendizaje. Habiendo clarificado las bases de este término, es necesario profundizar en el contexto en el cual se desarrolla este TFM.

## **CONTEXTO LEGISLATIVO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

Los contextos en los que se ha aplicado la gamificación son variados obteniendo, por tanto, diferentes resultados. En educación, la gamificación se ha aplicado en Educación Primaria, Educación Secundaria y Enseñanza Universitaria en diferentes materias. Tal y como se ha comentado con anterioridad, este TFM se enfoca en el estudio de la gamificación para la enseñanza de inglés como primera lengua extranjera en Educación Secundaria. Por ello, es clave tratar como la legislación actual, LOMLOE, recoge la necesidad de aprender idiomas. De hecho, se menciona que “la comunicación en distintas lenguas resulta clave en el desarrollo de la cultura democrática” (Real Decreto 217/2022).

Esta ley, especificada en el Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, pretende que el alumnado alcance un Perfil de Salida con potencialidades como “cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural

como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas”. Para ello, el alumnado debe usar distintas lenguas de forma “apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación” (Real Decreto 217/2022), consiguiendo un desarrollo competencial al término de esta etapa. De esta forma y, siguiendo las directrices del MCER, el carácter competencial de esta materia permite la flexibilidad del docente en la creación de tareas. Sin embargo, es clave que el docente tenga en cuenta “sus repertorios, intereses y emociones” para poder conseguir un aprendizaje para toda la vida (Real Decreto 217/2022).

Por tanto, se puede concluir que la legislación actual muestra apropiado y valioso la utilización de metodologías innovadoras como la gamificación con soporte de las tecnologías no solo como motor de aprendizaje sino también como forma de disfrute. Para ello, se analizarán las diferentes habilidades en las que se desarrolla un idioma a través del estudio de la gamificación en el aula de idiomas con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

## **LA GAMIFICACIÓN PARA APRENDER IDIOMAS**

Tal y como recoge la legislación actual, LOMLOE (2020), “la comunicación en distintas lenguas resulta clave en el desarrollo de una cultura democrática”. Para ello, se pretende el desarrollo de unas competencias específicas de esta materia con las que se amplíen y profundicen “las estrategias comunicativas de comprensión, producción, interacción y mediación” (LOMLOE, 2020). Con todo esto, la gamificación aparece como solución a estos problemas. De hecho, el uso de elementos adecuados de la gamificación y el hecho de proponer retos hace que la motivación del alumnado aumente y que su conocimiento sea mayor (Reisch, 2022).

Para ello, esta metodología se sustenta en los elementos del juego. Son diversos los autores que estudian la aplicación de la gamificación en las aulas, pero muchos coinciden en ciertos aspectos. Según Werbach (2012), la gamificación ofrece tres elementos fundamentales: elementos de juego, técnicas de juegos y contextos no lúdicos. Los elementos del juego incluyen todas las herramientas que se usan en un contexto no lúdico que estén relacionadas con los juegos para conseguir que el alumnado se divierta (Werbach, 2012). Por otro lado, las técnicas de juego incluyen los elementos del juego y el diseño del juego (Werbach, 2012). En este contexto, un proceso gamificación puede contener una opción o ambas. Finalmente, encontramos los contextos no lúdicos, es decir, el propósito de la acción lúdica está lejos de jugar

(Werbach, 2012). De hecho, se pretende que el alumnado aprenda a la par que se divierte.

Otros autores como Latorre y Marín (2023) destacan como elementos clave y componentes de mayor uso los PBL o “points, badgets y leaderboards”. Todos estos quedan definidos para su comprensión.

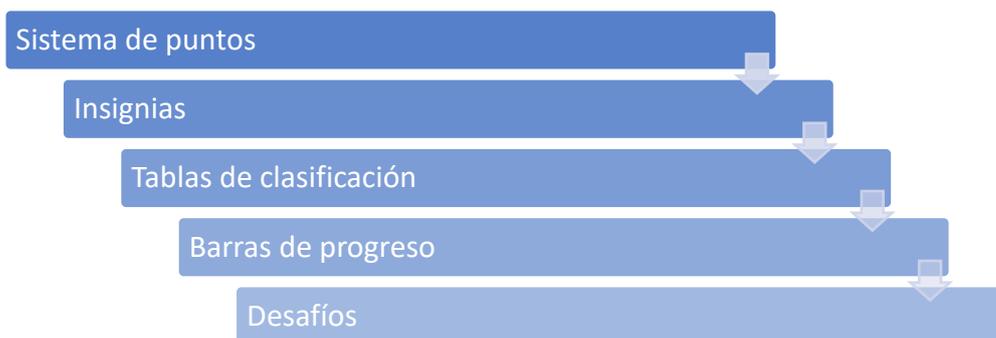
En primer lugar, el sistema de puntos consiste en la recompensa obtenida por el alumnado; este puede hacer un uso responsable de los puntos ganados por su rendimiento para obtener beneficios (Latorre, Marín, 2023). En segundo lugar, las insignias se otorgan “por logros especiales”; de esta forma, se aumenta la motivación y la competitividad del alumnado (Latorre, Marín, 2023).

En tercer lugar, las tablas de clasificación muestran el logro del alumnado a nivel de puntos o insignias en comparación con otros jugadores (Latorre, Marín, 2023). A esta clasificación, se pueden añadir otros elementos como son el rol, la experiencia, ... (Latorre, Marín, 2023). A su vez, las barras de progreso sirven para guiar el avance del alumnado (Latorre, Marín, 2023)

El siguiente punto, los desafíos son “puntos de control para probar los conocimientos” (Latorre, Marín, 2023). De esta forma, el jugador recibe una recompensa de su interés una vez que complete este desafío. Este apartado es complementario al uso de puntos o insignias (Latorre, Marín, 2023). También encontramos las monedas virtuales son usadas para obtener recompensas de productos virtuales (Latorre, Marín, 2023)

Finalmente, la retroalimentación o feedback, es toda información que se da al alumnado sobre su progreso; de esta forma, se puede ayudar y orientar al alumnado en su conocimiento (Latorre, Marín, 2023).

A continuación, se muestra un diagrama resumen de elaboración propia con estos apartados.



Monedas virtuales

Retroalimentación

Actualmente, la literatura muestra diversos estudios en los cuales se ha aplicado la gamificación en las aulas. De hecho, la gamificación “permite fomentar la motivación tanto extrínseca como intrínseca” del alumnado ayudando a conseguir las metas y desarrollando la creatividad del alumnado (Latorre, Marín, 2023). El concepto de motivación es clave y muy recurrente en la investigación de la enseñanza de idiomas. Pero, ¿en qué consiste la motivación? La motivación se puede definir como todos los elementos que se usan para aumentar el interés y la implicación de una persona (Prieto, 2020).

Según Prieto (2020), la motivación es un aspecto fundamental ya que favorece a la implicación del alumnado a través de mecánicas y elementos de juego. De esta forma, el alumnado se enfrentaría a los mismos contenidos, pero la forma de presentarlos les permite enfrentarse a ellos de una forma mucho más dinámica y motivadora. Este concepto es aun si cabe más importante al tratarse del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria que se encuentra, en su mayoría, desmotivado para el aprendizaje en general y, para el reconocimiento del valor de las lenguas extranjeras en particular.

Por ello, se deben seguir unas pautas para que se consiga la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. La primera consiste en “establecer los objetivos en correspondencia con las necesidades existentes” (Prieto, 2020, como se citó en Latorre, Marín, 2023); es decir, el docente debe ser consciente de la problemática para poder diseñar una situación gamificada en la que el alumnado se encuentre motivado. Además, se debe “diseñar una rúbrica que guíe a los estudiantes en la comprensión de su calificación y en aras de alcanzar un mayor compromiso” (Prieto, 2020, como se citó en Latorre, Marín, 2023). Finalmente, se debe “controlar la distribución del contenido en función de los objetivos propuestos y las necesidades reales” (Prieto, 2020, como se citó en Latorre, Marín, 2023). Es decir, todo lo que se proponga debe ser cercano a su realidad y adaptado a sus necesidades.

Otros autores como Scott y Neustaedter (2013) validan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje por cuatro motivos: libertad para fallar, feedback rápido, progresión y narración. En el aprendizaje de idiomas, todos estos

elementos son esenciales. Si comenzamos por la libertad a fallar, se encuentra que la gamificación favorece que el “jugador” experimente sin miedo a fallar (Scott, Neustaedter, 2013). Si el estudiante es capaz de normalizar el error, el docente se encontrará con una mayor motivación e implicación en el aprendizaje de las habilidades lingüísticas.

A su vez, proporcionar feedback es clave en el aprendizaje de idiomas y es, aún más efectivo, si este feedback es frecuente y adaptado (Scott, Neustaedter, 2013). A través de la gamificación, elementos como las insignias o los premios permiten dar un feedback personalizado e inmediato al alumnado. En cuanto al nivel de mejora del alumnado, esto se puede medir a través de una línea de progreso, en la cual el alumnado sea consciente de sus avances y consiga una motivación real (Scott, Neustaedter, 2013). Finalmente, la argumentación o historia suele ser esencial para una buena gamificación ya que esto puede afectar en cómo se desarrolle la acción formativa (Scott, Neustaedter, 2013).

### **LA GAMIFICACIÓN PARA APRENDER IDIOMAS USANDO LAS TIC.**

Finalmente, cabe destacar el potencial de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de la gamificación. Tal y como expresa la ley educativa vigente LOMLOE (2020), la tecnología es un ámbito a desarrollar por parte del alumnado. Sin embargo, es necesario que la tecnología se use de forma adecuada y que permita un desarrollo completo y competencial por parte del alumnado. En este contexto, la gamificación facilita el uso de las tecnologías en el aula, manteniendo todo su potencial, siempre y cuando “exista una reflexión profunda de los componentes que integran la nueva realidad educativa” (Trejo, 2019).

Es por este motivo que existen numerosas herramientas digitales que permiten la gamificación en el aula, dependiendo del objetivo pedagógico que se pretenda conseguir. Siguiendo el corpus elaborado por Trejo (2019), se pueden destacar algunas herramientas y cómo se pueden aplicar a la enseñanza de idiomas. Por ejemplo, la herramienta “Brainscape” se puede utilizar para crear tarjetas tipo flashcards (Trejo, 2019). De esta forma, la gamificación está presente a través de las tecnologías, usando una forma dinámica y motivadora de presentar un nuevo contenido como podría ser el aprendizaje de nuevo vocabulario en la materia de inglés.

Otras dos herramientas complementarias que son muy comunes en la enseñanza de idiomas y que favorecen el aprendizaje cooperativo son Kahoot y Quizziz. Ambas herramientas permiten el desarrollo de test interactivos a través de los cuales se

realiza una evaluación de los conocimientos del alumnado (Trejo, 2019). De esta forma, el docente consigue implementar en el aula una evaluación tanto formativa como sumativa en la cuál se incluyen elementos del juego. En esta herramienta se destaca la presencia de puntos y tablas de clasificación, aspecto clave de la gamificación en el aula (Latorre, Marín, 2023).

Siguiendo un objetivo completamente distinto, se encuentra la herramienta Classcraft. Esta herramienta permite la gestión de un juego de rol en un contexto educativo (Trejo, 2019). De esta forma, la gamificación y las tecnologías permiten que se presente al alumnado con una narrativa a través del cual se superan retos (Trejo, 2019). El alumnado se encuentra motivado ya que desarrollan una sensación de desafío y diversión (Kapp, 2012). Este aspecto es clave para conseguir la mejora de las habilidades lingüísticas ya que el alumnado se enfrenta a una serie de desafíos en la lengua extranjera y el elemento competitivo permite una mayor implicación.

En este contexto, se puede comprobar como la gamificación a través de las tecnologías es una realidad en las aulas de idiomas. Sin embargo, se deben tener en cuenta una serie de consideraciones para evitar posibles problemas en su implementación en las aulas. En primer lugar, se debe tener en cuenta la temporalización y carga de trabajo (Area, González, 2015). De esta forma, el docente debe manejar correctamente los tiempos y la carga del trabajo para que la gamificación permita la mejora de las habilidades lingüísticas.

En segundo lugar, se debe tener precaución con el uso de la competición ya que puede dar lugar a comparaciones (Area, González, 2015). La gamificación en la enseñanza de idiomas tiene como propósito principal el fomentar la participación activa del alumnado sin miedo al error (Gao, Liu, 2022). De esta forma, se deben considerar diferentes tipos de competición o reducir su uso para evitar un efecto no deseado.

En tercer lugar, la cooperación es clave para un buen desarrollo de la gamificación (Area, González, 2015). De esta forma, se debe fomentar la cooperación entre el alumnado y la comunicación en la lengua extranjera.

Finalmente, debe existir una coherencia en la propuesta pedagógica. El docente deberá establecer una serie de objetivos con la acción gamificada que impliquen una calificación para el alumnado (Area, González, 2015). De esta forma, se aumentará el compromiso del alumnado y se mejorarán las habilidades del idioma.

A continuación, se mostrará como esta investigación se basará en una perspectiva constructivista.

## **PERSPECTIVA ADOPTADA**

A lo largo de este trabajo de fin de máster, el constructivismo se ha utilizado como referencia para abordar la temática de la gamificación en el aula de idiomas ya que esta teoría tiene como propósito que el alumnado construya su propio aprendizaje. En línea con esta idea, Corrales (2009), destaca que el constructivismo trata al alumnado como el centro del aprendizaje. Es por este motivo que su presencia en este trabajo de fin de máster es clave.

En este contexto, el alumnado se enfrenta a juegos y actividades contextualizados con la vida real, por lo que aumenta su implicación, motivación y, por lo tanto, permite una mejora en su disposición para el aprendizaje. A su vez, el constructivismo permite la reflexión durante el proceso de aprendizaje, aspecto que destaca Corrales (2009) como clave para el aprendizaje de idiomas. De esta forma, se pretende que el alumnado se responsabilice y sea activo en su aprendizaje, como constructor de este mismo.

A su vez, tal y como destaca Corrales (2009) el constructivismo involucra un enfoque comunicativo en el aprendizaje de idiomas. De esta manera, se pretende que el alumnado manipule, produzca e interactúe en la lengua extranjera (Corrales, 2009). El hecho de que el alumnado utilice la lengua extranjera es uno de los propósitos en los que se enfoca este trabajo de fin de máster a través del uso de la gamificación.

Otro aspecto clave del constructivismo que se puede aplicar a este trabajo de fin de máster está enmarcado dentro de la teoría socio-constructivista. Según Vygotsky, la adquisición de los conocimientos se basa en el nivel del alumnado y en el mundo social en el que se encuentra (Corrales, 2009). Con el desarrollo de esta investigación, se pretende que la mejora de las habilidades del alumnado partiendo de su conocimiento previo y teniendo en cuenta el contexto social.

Todo esto se enmarca dentro de la gamificación, ya que se pretende que el alumnado construya un aprendizaje significativo (Corrales, 2009). Este aprendizaje se puede conseguir a través de experiencias reales creadas a través de simulaciones en el aula gracias a la gamificación.

Para conseguir todo esto, es necesario que el papel del alumnado sea activo, por lo tanto “ya no existe el alumno recipiente que recibe toda la información y conocimiento del profesor omnisciente” (Corrales, 2009º). En línea con esta idea, la gamificación permite que el alumnado sea el centro de su propio aprendizaje y el docente actúe como guía y soporte a la hora de obtener los contenidos.

En conclusión, se puede destacar que el constructivismo es una teoría que aplica perfectamente a la elaboración de este trabajo de fin de máster. A continuación, esta investigación se centrará en el estudio de la gamificación en el aula de idiomas y como esta afecta en la mejora de las habilidades lingüísticas del inglés: producción oral, producción escrita, comprensión oral y comprensión escrita en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

## **5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.**

Wright, Betteridge y Buckby (1984) reconocen que “aprender un idioma es un trabajo duro” en el cual es necesario que el alumnado se esfuerce de forma constante y duradera en el tiempo (como se citó en Guastalegnanne, 2019). Sin embargo, estas premisas se pueden incumplir si el alumnado encuentra dificultades en la adquisición de las habilidades y si tambalea su motivación. Es por este motivo que se presenta la gamificación como metodología para la adquisición de habilidades lingüísticas a través de la motivación.

Para ello, la gamificación pretende “utilizar el potencial de los juegos (en base a las aportaciones de la industria de los videojuegos) y la diversión que se le asocia, para motivar y provocar un cambio de comportamiento en las personas (jugadores)” (Flores, Fernández, 2021). En la actualidad, existe una gran reticencia a la aplicación de este tipo de metodologías, ya que existe un profundo desconocimiento de la materia. De hecho, la gamificación no consiste en jugar, sino en aplicar los elementos básicos del juego que se consideren más convenientes para la formación educativa (Flores, Fernández, 2021).

Por ello, Flores y Fernández (2021) muestran los elementos básicos del juego, siendo estos las dinámicas, las mecánicas y los componentes. En cuanto a las dinámicas, se enfocan en responder a la pregunta “¿de qué va este juego?” incluyendo de esta forma “la narrativa, las emociones, la progresión, ...” (Flores, Fernández, 2021). Las mecánicas, al contrario, son los elementos que permiten “progresar la acción” y

fomentar la implicación del jugador; entre ellas se encuentran “las recompensas, las reglas, la competición, ...”. (Flores, Fernández, 2021). Finalmente, los componentes incluyen “los avatares, los equipos, las misiones o desafíos, los puntos, ...” (Flores, Fernández, 2021).

Con este contexto, es de vital importancia que el docente comprenda como incorporar de forma efectiva los diferentes elementos de la gamificación al aprendizaje de la lengua extranjera, inglés. Siguiendo las premisas de Guastalegnanne (2019), es necesario seleccionar juegos o tareas que no solo sean divertidos y motivantes para el alumnado, sino que también ayuden a mejorar las competencias del alumnado, en este caso las diferentes habilidades de las que se compone un idioma. Para ello, el docente debe ser capaz de crear un sistema en el cual se mantenga la motivación del alumnado graduando una serie de actividades adaptadas a su nivel de competencia lingüística. De esta forma, se evitará que el alumnado pierda el interés en la materia y mejore su competencia (Wright, Betteridge y Buckby citado en Guastalegnanne, 2019). Todas estas premisas requieren de una cuidada y organizada planificación por parte del docente, en la cual el alumnado esté informado de lo que se espera de él y cómo puede conseguir la mejora en las distintas habilidades lingüísticas.

Para ello, es necesario saber cómo se aplica la gamificación en el aula de idiomas. Guastalegnanne (2019) reconoce que existe un tipo de juegos más adecuados para el aula de idiomas. Estos juegos son los que “dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura gramatical, su léxico, su fonética, funciones comunicativas o el mundo sociocultural en el que dicha lengua se enmarca”. Siguiendo esta línea de debate, Ulloa, Muñoz y Sáenz (2023) plantean que el uso de la gamificación puede ser beneficioso en el aula de idiomas ya que permite la práctica de la comprensión y producción en la lengua extranjera a través de un contexto motivante, en el cual el alumnado es el centro del aprendizaje y el docente mantiene el papel de guía en el conocimiento. Por tanto, el alumnado trabaja en la lengua extranjera de forma motivante y esto hace que se pueda incrementar su confianza en la producción y comprensión.

Sin embargo, se debe tener especial cuidado en la implementación de la gamificación y, para ello, el papel del docente es clave. Su función principal será la de controlar los aspectos didácticos y considerar las posibles limitaciones y dificultades que el alumnado pueda encontrar. Por ejemplo, el docente debe tener en cuenta que hay

juegos “demasiado complicados” en los cuáles es muy difícil explicar las reglas en la lengua extranjera (Guastalegnanne, 2019). Es decir, la aplicación de juegos para la adquisición de habilidades lingüísticas no sirve de nada si el docente no puede explicar la tarea en la lengua extranjera o si el alumnado es incapaz de comprender las reglas.

Siguiendo las directrices de Flores y Fernández (2021), estos juegos deben ser seleccionados en base al nivel del alumnado, los objetivos que se persigan y las necesidades específicas de cada contexto, asegurando de esta manera, que la gamificación y las actividades propuestas complementen y refuercen el aprendizaje. En línea con estos argumentos, Ulloa, Muñoz y Sáenz (2023) destacan la importancia de los objetivos claros y bien estructurados para facilitar la autorregulación del aprendizaje por parte del alumnado y, por ende, conseguir un alto rendimiento académico.

Otra problemática a la que se enfrentan los docentes que implementan la gamificación es la “sensación de infantilización” (Guastalegnanne, 2019); por este motivo, se recomienda que el docente incluya los juegos como “parte integral del proceso de enseñanza y que responde a una planificación progresiva y lógica”. De esta manera, el alumno se siente motivado a aprender sin menospreciar el rol fundamental de los juegos. Para ello, Flores y Fernández (2021) proponen que las actividades, mecánicas o desafíos que se incluyan desafíen intelectualmente al alumnado. De esta forma, se podrá conseguir una alta motivación e implicación del alumnado a la vez que se promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas en contexto gamificados, en este caso en concreto, usando la lengua extranjera.

La implementación de la gamificación permite un aprendizaje activo, dinámico y participativo, siendo el alumnado el centro del aprendizaje (Flores, Fernández, 2021). Si aplicamos este principio al aula de idiomas, el alumnado podrá desarrollar las distintas habilidades y mejorar el rendimiento académico. Todos esto muestra una mayor implicación por parte del alumnado.

De hecho, estudios como el de Ulloa, Muñoz y Sáenz (2023) plantean una serie de preguntas para demostrar si la gamificación fomenta el aprendizaje o no. Una de estas preguntas es si la presencia de los elementos de la gamificación logró interesar o motivar al alumnado, a la cual el 88,7% respondió que sí. Este estudio demuestra que el interés del alumnado ha aumentado gracias a la gamificación. Por ello, es de vital

importancia que el docente tome en cuenta estas premisas y aprenda como aplicarlas de forma efectiva.

Con todo esto, la literatura actual no muestra muchos ejemplos en los que la gamificación se aplique para mejorar el desempeño del alumnado de Educación Secundaria en la materia de inglés. Para Prieto (2020), gamificar implica una transformación en los materiales didácticos que se emplean en la enseñanza. Estos cambios implican una transformación pedagógica (incluyendo actividades interactivas y participativas) y un fomento de la motivación (tanto intrínseca y extrínseca) que permita una mayor implicación por parte del alumnado (Prieto, 2020). Para ello, se cambiará el enfoque de enseñanza y se empleará una dinámica más parecida a los juegos incluyendo elementos propios de la gamificación como son las recompensas y los retos para obtener la motivación del alumnado (Ortiz, 2014).

Todo esto, aplicado a la enseñanza de idiomas en Educación Secundaria, tiene un gran valor especialmente entre el alumnado adolescente. Esto se debe a que, en un gran número, el alumnado adolescente muestra una alta desmotivación hacia el aprendizaje de idiomas y, por ende, un bajo desempeño en las habilidades propias del idioma. Gao y Liu (2022) realizaron un estudio en el cual se analizan los diferentes motivos de desmotivación por parte del alumnado para el aprendizaje de idiomas. Entre los que se pueden destacar, se encuentra la dificultad en su aprendizaje y la falta de relevancia (Gao, Liu, 2022).

Para ello, la gamificación puede actuar como solución siendo un elemento pedagógico que permite unir los contenidos de una materia que les resulta difícil con el ámbito motivacional del alumnado. De esta forma, el aprendizaje puede ser más atractivo para ellos y, por lo tanto, puede suponer un aumento en su implicación y participación. Según Guastalegnanne (2019), la gamificación permite la creación de ambientes de aprendizaje relajados, motivantes y menos intimidantes para el alumnado. De este modo, el alumnado puede participar libremente y experimentar en su aprendizaje sin miedo a cometer errores lo cual, sin la implementación de la gamificación, hubiese dado lugar a una limitación en el uso del idioma extranjero y, por lo tanto, un empeoramiento de las habilidades en el idioma (Gao, Liu, 2022).

A su vez, la gamificación, con su carácter lúdico y no punitivo de los aprendizajes, supone un aumento en la participación del alumnado (Prieto, 2020). Esto está

íntegramente conectado con las habilidades de producción oral y producción escrita, ya que el alumnado no siente el miedo al error (Gao, Liu, 2022) y, de esta manera, se sienten con confianza para practicar las habilidades lingüísticas y comunicarse en la lengua extranjera. Todo esto, sumado a la creación de un contexto apropiado en el que se respeta la libertad de cada individuo, permite que el alumnado sea capaz de usar la lengua extranjera en diversos contextos para potenciar las 5 habilidades del idioma.

Sin embargo, es necesario abordar cómo la gamificación puede comentar la mejora en las diferentes habilidades del inglés como lengua extranjera. Comenzando por la producción oral, la gamificación ofrece un entorno motivante y estimulante a través del cual el alumnado se siente cómodo para usar la lengua extranjera. A su vez, el contexto de los juegos permite el desarrollo de acciones comunicativas reales y dinámicas como juegos de rol, debates y simulaciones en los que se fomenta la interacción entre el alumnado. De hecho, la gamificación permite “la participación activa y el uso espontáneo del idioma, lo que contribuye significativamente al desarrollo de la expresión oral” (Muñoz, Loor, León, Zambrano, 2018).

Esto supone una mejora en la habilidad lingüística de producción oral ya que permite que el alumnado consiga una mayor fluidez y confianza para comunicarse en la lengua extranjera. A su vez, Guastalegnanne (2019) destaca la creación de ambientes más relajados para producir en la lengua extranjera. Esto es clave ya que permite que el alumnado pierda el miedo al error a través de elementos motivantes como son los puntos (Latorre, Marín, 2023). El desarrollo de esta habilidad se puede conseguir a su vez a través de diferentes herramientas digitales. Por ejemplo, el alumnado se puede enfrentar a una narrativa gamificada en herramientas como Classcraft. De este modo, se podrían dar y recibir instrucciones en inglés. El alumnado deberá utilizar el inglés para comunicarse en esta plataforma.

Relacionado con la producción oral, se presenta la producción escrita. Este ámbito es importante en la enseñanza de idiomas, aunque no es el más temido por el alumnado. En este sentido, la gamificación puede favorecer la mejora de la producción escrita al incluir elementos del juego que hagan “escribir” más atractivo y dinámico para el alumnado. Según Escalona, Calderón y Dobbins (2019), los juegos lingüísticos “fomentan la motivación y el compromiso” del alumnado en las tareas escrita. De esta forma, al incluir situaciones de los juegos, el alumnado desarrolla tareas de gamificación más creativas.

A su vez, la gamificación permite presentar al alumnado tareas de escritura de una forma interactiva incluyendo, entre las propuestas, juegos como historias colaborativas y plataformas digitales. De esta forma, el alumnado se muestra más motivado con la realización de las tareas de escritura. Sumado a esta idea, el uso de los elementos del juego (como puntos o recompensas) favorecen a la producción escrita de calidad por parte del alumnado. Por ejemplo, se pueden utilizar puntos para reconocer sus logros. A su vez, se pueden incorporar herramientas digitales como Genially que permiten la creación de contenidos en línea (Trejo, 2019). De esta forma, el alumnado desarrollará su destreza en la producción escrita de una forma motivante y siendo responsable de su propio aprendizaje.

A continuación, se mostrarán las habilidades de comprensión oral y escrita. Comenzando por la primera, comprensión oral, la gamificación también puede suponer un beneficio para los estudiantes. Un aspecto clave de la gamificación es la creación de escenarios basados en juegos (Werbach, 2012). De hecho, es de vital importancia que el alumnado se centre en el desarrollo de las capacidades comunicativas, entre las que se encuentra, la comprensión (Belmonte, Hernández, García, 2022). El juego “genera un clima de confianza y sensación de seguridad y aceptación” (Belmonte, Hernández, García, 2022). Por este motivo, el alumnado se encuentra cómodo al, por ejemplo, recibir las instrucciones en inglés o al escuchar audios contextualizando la acción lúdica.

Finalmente, la comprensión escrita es la última habilidad que el alumnado debe controlar y, para ello, la gamificación puede ser un aspecto determinante. Por ejemplo, el alumnado se puede enfrentar a una búsqueda del tesoro, teniendo que comprender las pistas que se les ofrece en inglés. A su vez, se pueden utilizar herramientas digitales de competición y retroalimentación como Kahoot o Quizlet (Trejo, 2019). De esta forma, el alumnado puede demostrar su comprensión a la hora de contestar a una serie de preguntas.

Tal y como se puede comprobar, la gamificación ofrece una gran oportunidad de mejora no solo al alumnado sino al docente. Sin embargo, se encuentra una gran limitación en la literatura existente. Se han podido localizar numerosos estudios en los que se hacen propuestas sobre como emplear la gamificación en diferentes materias, especialmente en enseñanza superior. Pero no se ha localizado ningún artículo en el que se estudien en profundidad las diferentes habilidades de un idioma y cómo la metodología puede afectar en su desarrollo en el aula de idiomas. Cabe destacar que,

a través de las diferentes aplicaciones didácticas que se encuentran en internet, se puede deducir su implicación en las habilidades, aunque sea de manera indirecta.

A su vez, se puede enfatizar que el impacto de la gamificación en la motivación sí que ha sido estudiado en mayor medida en diferentes etapas educativas. En este sentido, ha sido mucho más sencillo encontrar artículos que avalen cómo la gamificación motiva al alumnado para el aprendizaje y cómo favorece en su posterior desempeño. En este sentido, se considera relevante toda la literatura aportada sobre la motivación, incluyendo incluso la distinción entre intrínseca y extrínseca.

Centrándonos en el compromiso ético, se incluirá una reflexión fundamentada y completa sobre la diversidad (en términos de competencia digital, funcional, social, cultural, económica, política, lingüística, de género, etc.) en el ámbito de intervención de la educación y TIC abordado. Tal y como se ha comentado a lo largo de este TFM, la enseñanza de idiomas implica el conocimiento y respeto por la diversidad cultural. De hecho, la legislación actual, LOMLOE (2020), reconoce que

“el plurilingüismo integra no solo la dimensión comunicativa, sino también los aspectos históricos e interculturales que conducen al alumnado a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural y contribuyen a que pueda ejercer una ciudadanía independiente, activa y comprometida con una sociedad democrática”

De esta forma, este TFM se centra en la diversidad cultural dentro de la propia materia en cuestión. Se pretende que, a través de la gamificación, el alumnado sea capaz de profundizar en la cultura de la lengua extranjera y que, a su vez, se desarrolle la cultura democrática basada en el respeto entre iguales. La idea de cultura democrática está íntimamente unida al Objetivo 16 de la ODS “promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas” (Organización de las Naciones Unidas, 2020).

La metodología de la gamificación favorece el cumplimiento del ODS 16, ya que permite el desarrollo de individuos que respeten la paz, la justicia y la inclusión. Por lo tanto, favorece a la creación de ciudadanos capaces de participar en sociedades equitativas (Organización de las Naciones Unidas, 2020). A su vez, el objetivo podría ser que el alumnado no solo desarrolle sus habilidades lingüísticas sino también sus habilidades sociales y cívicas con ciudadanos europeos (LOMLOE, 2020). De hecho, el uso de juegos permite el respeto y la cooperación entre el alumnado, consiguiendo una resolución de conflictos pacífica y un respeto entre iguales. El alumnado mejora su

competencia en el idioma extranjero y aprender a respetar al resto de personas, creando ciudadanos cívicos y preparados para una sociedad multicultural y democrática.

En consonancia con el desarrollo de ciudadanos cívicos, se fomenta el uso coherente y responsable de las tecnologías en el aula. Siguiendo las indicaciones de la LOMLOE (2020), se establecerán una serie de condiciones que “eviten situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC”. De esta forma, se pretende que el alumnado sea capaz de usar las tecnologías a través de la gamificación con un compromiso. A su vez, se actuará en caso de encontrar alguna forma de desigualdad o brecha digital (LOMLOE, 2020).

Para finalizar este trabajo de fin de máster, abordaremos ahora el apartado de las conclusiones, en el que se mostrará como se ha desarrollado el trabajo y en qué punto se ha quedado.

## **6. CONCLUSIONES.**

Para concluir, el presente trabajo tenía como objetivo principal la investigación sobre la gamificación y su aplicación en la enseñanza de idiomas con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. Habiendo realizado un análisis de la literatura vigente hasta la actualidad, se ha detallado las posibles aplicaciones didácticas de la gamificación, valorando cómo esta metodología podría beneficiar en la enseñanza de idiomas.

Siguiendo esta premisa, se ha llegado a la conclusión que la motivación es un aspecto clave en el aprendizaje de idiomas, especialmente entre alumnado adolescente. Es por este motivo que, metodologías activas como la gamificación, permiten y suponen una mejora en la implicación del alumnado en el aprendizaje y en su autorregulación, lo cual tiene un impacto positivo en su posterior rendimiento académico. Si bien es cierto que no se puede generalizar en cuanto a su fiabilidad ya que la gamificación va a depender del contexto y del alumnado al que se destine la acción formativa.

Esta revisión de la literatura ha permitido mostrar como la gamificación puede fomentar la participación del alumnado, mostrando un entorno seguro y atractivo. De esta manera, se ofrecen al alumnado oportunidades de comunicarse en la lengua extranjera (inglés) en un contexto motivador, superando de este modo el desinterés y la falta de implicación que genera un bajo desempeño académico en el idioma.

A su vez, a lo largo de este trabajo, se ha tratado de explicar cómo la gamificación puede afectar en el progreso del alumnado y en la mejora de las habilidades de producción oral, producción escrita, comprensión oral, comprensión escrita y mediación. Se han obtenido una serie de resultados que analizan los beneficios de la gamificación, demostrando una mejora no solo en la motivación del alumnado sino en su implicación con la materia. De esta forma, el alumnado es capaz de enfrentarse a un idioma sin miedo al error y, por ende, mejorar su desempeño.

En relación con los objetivos planteados en este trabajo de fin de máster, se han cumplido tanto el objetivo general como los específicos, ya que, a través de una revisión de la literatura, se han podido establecer unas bases para el correcto funcionamiento de la gamificación en el aula. A su vez, se ha explicado cuáles son las funciones de la gamificación y cómo estas se pueden aplicar para la enseñanza de idiomas. Todas estas especificaciones se han realizado a través del prisma de las 5 habilidades lingüísticas del inglés como lengua extranjera. También se han aportado numerosos ejemplos y estudios en los cuales la gamificación ha beneficiado al alumnado, potenciando su motivación e implicación en el aula.

A su vez, se ha tratado de analizar la implicación y posible mejora del aprendizaje a través de las herramientas digitales. Para ello, se ha mostrado cómo la gamificación facilita su inclusión en las aulas. También se ha incluido cómo cada una de estas herramientas se puede emplear en la mejora de las habilidades del inglés, siendo las más destacadas Kahoot, ClassCraft o Genially.

Sin embargo, se ha encontrado una gran problemática en este estudio y es la disponibilidad de artículos y libros que aborden en particular el aprendizaje de idiomas, en concreto inglés como lengua extranjera, a través de la gamificación en el aula de secundaria. Por este motivo, se puede confirmar que la gamificación no es la solución a todos los problemas. El docente debe considerar el contexto específico y valorar los posibles beneficios que aporte esta metodología para el alumnado. A su vez, se deben tener en cuenta los objetivos del curso, las actividades que se quieren desarrollar y las formas de evaluación que se van a aplicar. Por este motivo, es de vital importancia que el docente encuentre formas de equilibrio para el alumnado.

En definitiva, el propósito de este trabajo de fin de máster es generar un nuevo punto de investigación a través del cual se pueda mejorar en la enseñanza de idiomas con el uso de la gamificación, estableciendo una serie de pautas a seguir y cómo estas pueden facilitar la labor tanto del docente como del discente. Esta investigación pretende

sentar las bases de futuras investigaciones y aplicaciones prácticas, permitiendo a futuros investigadores indagar sobre esta propuesta didáctica y, por ende, mejorar el desempeño del alumnado de idiomas. En definitiva, se puede concluir que la gamificación tiene un gran potencial que permitirá al docente y al discente mejorar la calidad de la enseñanza de idiomas permitiendo una mejor valoración y desempeño en el inglés como lengua extranjera.

Para continuar con este trabajo de fin de máster trataremos las limitaciones que hemos encontrado a la hora de realizar este trabajo.

## **7. LIMITACIONES.**

Tras realizar un estudio sobre la gamificación en el aula de idiomas, se han podido establecer una serie de conclusiones y responder a los objetivos planteados para este trabajo. Sin embargo, es de vital importancia destacar las limitaciones que se han encontrado a lo largo de su elaboración.

En primer lugar, este trabajo de fin de máster era teórico. Pese a realizar una amplia revisión de la literatura actual, no se ha podido comprobar en qué medida afecta la gamificación en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

En segundo lugar, las limitaciones en espacio no han permitido realizar un estudio más exhaustivo que se centrara en las cinco habilidades del idioma y en como potenciarlas. De esta forma, este trabajo de fin de máster se ha centrado en presentar la situación actual de la gamificación y exponer cuales son las posibles implicaciones a las que se enfrentan tanto docentes como discentes.

En tercer lugar, los estudios, artículos y libros encontrados como referencias abordan diferentes temáticas, pero ninguno de ellos trata el tema en específico de la gamificación y la mejora de las habilidades con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. De hecho, la mayoría de los estudios encontrados se centraban en educación superior o en otras materias, encontrando principalmente Educación Física.

A su vez, la mayoría de los estudios encontrados eran puestas en práctica, por lo que era difícil aplicarlos a este contexto. Por este motivo, es complicado afirmar con rotundidad si la gamificación puede o no mejorar las habilidades del alumnado.

En cuarto lugar, la gamificación se puede usar en conjunto con otras metodologías activas como el Aprendizaje Cooperativo. No se han encontrado estudios en los que se

muestren cuáles serían los beneficios de su combinación para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. A su vez, las limitaciones en espacio no hubiesen permitido el desarrollo de esta nueva línea de estudio.

Finalmente, la gamificación puede implicar un uso de las tecnologías en el aula. Se encuentra una gran variedad de herramientas digitales propuestas para la gamificación, pero no cómo estas podrían mejorar el desempeño del alumnado en el desarrollo de las habilidades de la lengua extranjera.

## **8. LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO.**

La gamificación es una metodología innovadora que, pese a su reciente popularidad, todavía no está totalmente integrada y comprendida en la comunidad educativa. Tras este trabajo, sería interesante realizar alguna propuesta práctica a través de la cual se pueda obtener un estudio específico de cómo la gamificación afecta en la mejora de los resultados académicos y, por tanto, en el aprendizaje de idiomas. Para ello, es necesario la implicación de diversos docentes y la realización de un estudio fundamentado en sus respuestas.

Este estudio, por tanto, debería sentar las bases para continuar el trabajo de la gamificación especialmente en la docencia de idiomas y, de este modo, resolver las cuestiones que se quedan pendientes con este trabajo de fin de máster.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alonso, K., García, L.M., Nahum, P., (2021). Gamificación, motivación y desarrollo del personal. En Bermúdez, M. (Ed.), *Luces en el camino: Filosofía y Ciencias Sociales en tiempos de desconcierto* (pp. 2795 – 2994).

Álvarez, J.A., Rojas, J.J., (2021). Motivación y aprendizaje del idioma inglés: una perspectiva conceptual. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13, pp. 1-20. <https://doi.org/10.51896/atlane/CBKK9701>

Area, M., González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33, 15-38.

Belmonte, M., Hernández, M., García, I. (2021). Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 20, 1-24.

Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>

Corrales, K. (2009). Construyendo un segundo idioma: el constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona próxima: revista del Instituto de Idiomas de la Universidad del Norte*. 10, 156-167.

Corvo, M.J., Barsanti, M.J. (2022). ¿Enseñar a traducir para enseñar una lengua extranjera? A propósito del método de gramática y traducción. *La traducción y sus meandros*. 379-391.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nackle, L. (2011). Gamification: Toward Definition. The Conference on Human Factors in Computing Systems.

Escalona, E., Calderón, M., Dobbins, A., Los juegos lingüísticos y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. *Revista Lúdicamente*, 6.

Flores, G., Fernández, J., Gamificación. Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué, 382 – 399.

Gao, L., Liu, H. (2022) Revisiting students' foreign language learning demotivation: From concepts to themes. *Frontiers in Psychology*.

Garavito, C., Azevedo, J., (2021). Alta incidencia del acto didáctico en la desmotivación por el aprendizaje del inglés, reconocida por profesores y estudiantes. *RHS. Revista: Humanismo*. 9, 1-17.

Guastalegnanne, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 79, 104-120.

Huotari, K., Hamari, J. (2017). Una definición de gamificación: anclar la gamificación en la literatura sobre marketing de servicios. *Mercados de electrones* 27, 21–31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Latorre, D., Marín, J., (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica* 6.

Liu, J. (2022). Demotivating factors among undergraduate distance English learners: a Chinese case study. *Revista signos: estudios de lingüística*, 55, 581 – 604.

Marczewski, A., (2013). *Gamification: A simple Introduction and a Bit More*. London: Andrzej Marczewski.

Molina, P., Molina, A., Gentry, J., (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias* 7, 722 - 730.

Moreno, N., Leiva, J., Matas, A., (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation* 6, 16-34.

Muñoz, A., Loor, M., León, F., Zambrano, J., (2018). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didascalía: Didáctica y Educación*, 10, 25-36.

Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Ortiz, M. (2014). *Nuevas tendencias metodológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Universidad de Cádiz.

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación* 32, 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Reisch, N., (2022). Can Gamification Improve Higher Education Students' Learning Outcome, Flow, Confidence and Motivation in Inquiry Learning Systems? *Faculty of Behavioural, Management and Social Sciences*.

Rubio, F. (2004). *La ansiedad en el aprendizaje de idiomas*. Universidad de Huelva Publicaciones.

Stott, A., Neustaedter, C., (2013). *Analysis of Gamification in Education*. Surrey: Simon Fraser University.

Torres, A., Romero, L., Pérez, M., (2018) Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación* 29, 129 – 145.

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.

Ulloa, P., Muñoz, C., Sáenz, E., (2023). Elementos de Gamificación como Incentivadores del Aprendizaje Autorregulado del Idioma Inglés a Nivel Universitario. *Revista de Orientación Educativa*, 37(72), 1-19.

Werbach, K. (2014). (Re) Defining gamification: a process approach, persuasive technology. *Lecture Notes in Computer Science*, 8462, 266-272. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23)

Xi, N., Hamari, J., (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, pp. 210-221.

Zichermann, G., Cunningham, C., (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.