



UNIVERSIDAD DE BURGOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. MENCIÓN
DE LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS**

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR
EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

ALUMNO: GONZÁLEZ ALONSO, DAVID

TUTOR: RUIZ HIDALGO, DAVID

CURSO ACADÉMICO: 2016/2017



“El trabajo consiste en lo que un organismo está obligado a hacer; el juego consiste en lo que un organismo no está obligado a hacer”. **Mark Twain**



ÍNDICE.

0. RESUMEN / ABSTRACT.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1.Marco legal en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.....	10
4.2.Importancia de la motivación en el aprendizaje.....	11
4.2.1. Cuestionario para maestros sobre motivación.....	12
4.3.¿Qué es la gamificación?	16
4.4.¿Por qué aplicar la gamificación a la enseñanza de inglés?	17
4.5.Recursos para gamificar el aula.....	18
5. PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	24
5.1.Características del grupo/clase.....	24
5.2.Temporalización.....	25
5.2.1. Tabla-resumen de las sesiones.....	25
5.3.Contenidos a trabajar.....	26
5.4.Diseño.....	27
5.5.Evaluación.....	33
6. CONCLUSIONES.....	35
7. BIBLIOGRAFÍA.....	38
8. COMPETENCIAS.....	40
9. ANEXOS.....	42



0. RESUMEN.

Este trabajo de fin de grado habla de la gamificación y de su función motivadora en el aula de Educación Primaria. En la primera parte se investiga sobre la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje apropiado. También se define y explica el término de gamificación y su aplicación al aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Además se comentan y explican algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo esta metodología. La parte práctica muestra una propuesta de aplicación de la gamificación realizada en 2º de Primaria, en ella se explica el diseño que se puso en marcha y los resultados y conclusiones obtenidas del mismo.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, metodología, motivación, lengua extranjera, aprendizaje.

0. ABSTRACT.

This Project talks about gamification and what is its motivating role in the Primary Education classroom. The first part investigates about the importance of motivation to achieve an appropriate learning. It defines and explains the definition of gamification and its application to the learning of English as a foreign language. In addition, some technological resources that can help to carry out this methodology are discussed and explained. The practical part shows a proposal of application of gamification performed in the 2nd Grade of Primary School, it explains the design that was used and the results and conclusions obtained from it.

KEYWORDS: Gamification, methodology, motivation, foreign language, learning.



1. INTRODUCCIÓN.

El juego es una actividad natural de cualquier niño. En las últimas décadas han adquirido gran importancia los videojuegos y cualquier otro tipo de actividad lúdica que requiera el uso de las nuevas tecnologías. La gamificación en el aula persigue utilizar el juego con fines educativos, logrando así una mayor motivación del alumnado y consiguiendo un mejor aprendizaje. Se considera que la motivación es un aspecto importantísimo en el aprendizaje ya que proporciona a los alumnos una predisposición a participar e involucrarse, lo cual aumenta notablemente su adquisición de conocimientos.

En el pasado, el alumno era un mero receptor pasivo de información ya que la “lección magistral” era la metodología docente aplicada habitualmente. Este tipo de metodología se centra demasiado en la memorización de los contenidos expuestos por el profesor y la consiguiente exposición de los mismos en una prueba escrita. Además, algunas de estas metodologías están centradas en el uso de libros de texto como medio principal para el proceso enseñanza-aprendizaje. La utilización del libro de texto como único recurso suele tener un efecto desmotivador para los alumnos, ya que no “necesitan” tener una actitud activa o prestar atención en clase ya que saben que serán examinados de los contenidos de ese libro.

En las últimas décadas se ha trabajado mucho para cambiar esa metodología y hacer que el alumno pase a tener un papel mucho más activo y a ser protagonista de su propio aprendizaje. Las nuevas tecnologías tienen un papel muy importante en este cambio ya que los alumnos las utilizan comúnmente en su vida diaria (redes sociales, aplicaciones móviles, páginas web, etc). El uso de las TIC en la enseñanza, además de aportar un abanico muy amplio de posibilidades, motiva mucho a los alumnos ya que tienen un carácter interactivo y de participación que no puede ofrecerles un libro de texto. Por todo esto, los alumnos se muestran más predispuestos a acceder al aprendizaje por medios “digitales” los cuales les resultan entretenidos y divertidos.

Es muy importante que los maestros busquen la manera de mantener a sus alumnos motivados en la escuela, ya que conseguir dicho objetivo facilitará que el aprendizaje de los niños sea mucho más completo. Además, la curiosidad y las ganas de aprender de



los alumnos aumentarán mucho si se divierten y disfrutan en clase. Por eso, el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza.

El aprendizaje de una segunda lengua como puede ser el inglés, puede resultar muy frustrante si el alumno no se siente interesado y motivado. Por tanto, es muy importante que el maestro enfoque la enseñanza de un idioma desde una metodología activa, participativa, cooperativa y motivadora que implique al estudiante y que le proporcione un “feedback” continuo que le permita comprobar su avance y le anime a seguir esforzándose y aprendiendo. Esto puede lograrse por medio de la gamificación, la cual consiste en una metodología basada en el juego (desafíos, puntos, recompensas, etc.).

Son muchos los recursos que existen hoy en día para gamificar el aula, basta con que cuenten con las características de los juegos y que se puedan adaptar a los contenidos de las diferentes materias. Podemos utilizar videojuegos, páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales.



2. OBJETIVOS.

La realización de este proyecto tiene diferentes objetivos a cumplir en los distintos apartados.

En los diferentes apartados del marco teórico los objetivos son los siguientes:

- Revisar el currículum de la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria.
- Investigar sobre la importancia de la motivación del alumnado en su aprendizaje.
- Saber qué es la gamificación y en qué consiste.
- Determinar por qué puede ser beneficioso el uso de la gamificación en la enseñanza de inglés.
- Conocer diferentes elementos y recursos para gamificar el aula.

En la propuesta de aplicación se tratan de alcanzar los siguientes objetivos:

- Diseñar una propuesta didáctica en la que se aplique la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.
- Llevar a cabo un proyecto de gamificación en un aula real.
- Comprender y saber utilizar diferentes aplicaciones y webs que facilitan la gamificación.

En el apartado de conclusiones los objetivos son:

- Valorar los resultados de la puesta en práctica del proyecto de gamificación.
- Ver los puntos fuertes y los puntos débiles de la aplicación de la gamificación en Educación Primaria.



3. JUSTIFICACIÓN.

La Educación está cambiando mucho en los últimos años. Las metodologías activas y participativas, el trabajo cooperativo, el aprendizaje por proyectos y la experimentación están sustituyendo a la antigua “lección magistral” en la que el maestro hablaba y los alumnos sólo escuchaban, sin poder apenas interactuar. Ahora empieza a entenderse al maestro como un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, alguien que les da las pautas y las indicaciones suficientes a los niños para que lleguen al conocimiento por sí mismos.

Esta gran evolución viene acompañada también de los avances en tecnología, que han podido irse aplicando a la educación gradualmente, especialmente en la actualidad que los centros comienzan a contar con más recursos tecnológicos. Hoy en día vivimos rodeados de tecnología (móviles, ordenadores, medios de comunicación, redes sociales, entretenimiento, etc), los niños también manejan esas tecnologías diariamente en su vida cotidiana, por lo que ese cambio en el estilo de vida de las personas tiene que reflejarse también en la educación.

Entre todas las nuevas metodologías que han surgido en los últimos tiempos, aparece el juego, no como entretenimiento, sino como herramienta de aprendizaje. Desde los primeros años de vida, los niños tienen interés por el juego, ya que es su forma de aprender e interactuar con el medio que les rodea. A través del juego se enfrentan a diferentes desafíos y experiencias que tienen que superar (Casado, 2016). Por todo esto, la gamificación trata de coger los elementos atractivos del juego para aplicarlos en la educación, logrando así un mayor grado de motivación en el alumnado y una mejora en su rendimiento escolar.

En cuanto a la enseñanza de inglés, Miguel (2015), dice que en los últimos tiempos la metodología utilizada se ha basado fundamentalmente en trabajar la comprensión y la expresión escrita (gramática, vocabulario, textos, etc.), dejando un poco de lado la comprensión y la expresión oral y, sobre todo, desmotivando al alumnado ante una metodología tan teórica. Por tanto, el juego en las clases de inglés puede aportar la motivación que los alumnos necesitan para participar con ganas e ilusión en la asignatura y alcanzar un aprendizaje más rico, completo y divertido.



Por todo esto, se plantea este trabajo tratando de investigar sobre la gamificación como elemento motivador en el aula de inglés por medio de juegos, sistemas de puntos y recompensas y el uso de las nuevas tecnologías. Además, se pretende mostrar que la gamificación no consiste en jugar por jugar, sino que el maestro debe saber secuenciarla de un modo apropiado para que resulte útil. Para ello, es esencial que se utilicen los recursos adecuados y que éstos se puedan adaptar a los contenidos que se pretendan trabajar.

Además, la realización de esta investigación cumple una serie de competencias recogidas en el Plan de Estudios del Grado en Maestro de Educación Primaria de la Universidad de Burgos:

- Saber aplicar los conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-.
- Tener capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Saber transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, que potencie la idea de educación integral con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.



4. MARCO TEÓRICO.

En este apartado se expone la investigación realizada en diversas fuentes para conseguir lograr los objetivos mencionados anteriormente y tener una visión global del tema a tratar. Esta fundamentación teórica será la base sobre la que se cimiente después la propuesta de aplicación, siendo ambas coherentes entre sí.

4.1.Marco legal en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

La LOMCE (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa), que es ley educativa vigente, da una serie de indicaciones que se deben cumplir en la Educación Primaria, por lo que es necesario revisarla y tenerla en cuenta para llevar a cabo un proyecto.

Entre los objetivos de la etapa de Primaria, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* señala la importancia de “Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”. Es decir, uno de los objetivos de la etapa es que los alumnos puedan comprender una lengua extranjera y sepan interactuar y desenvolverse utilizándola.

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* indica como objetivo “iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”, además, el *Artículo 12* en el que se establecen los Principios Pedagógicos (p.44189) indica que que “se promoverá la integración y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza aprendizaje”. Por lo tanto, es necesario trabajar la asignatura de inglés, así como todas las demás, utilizando los recursos que proporcionan las nuevas tecnologías, por lo tanto gamificar utilizando estos recursos será muy apropiado.



La *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* en sus Principios Metodológicos de Primaria (p.44223) explica que éstos principios “requieren la implicación del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real”. Además, se indica que “Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su propio aprendizaje”. Todo esto quiere decir que el maestro es responsable de despertar la motivación y el interés en los alumnos, ya que se considera uno de los elementos más importantes en la enseñanza.

Las Orientaciones Metodológicas para la asignatura de inglés dentro de la ley educativa vigente (p.44488), indican que en el aprendizaje de una lengua extranjera, las canciones, poemas, historias y juegos deben utilizarse para trabajar el vocabulario en un contexto divertido y motivador, por lo que son ejemplos de actividades a desarrollar en el aula. Por tanto, la propia ley dice que la metodología lúdica puede tener un gran interés para ser llevada a cabo en la asignatura de inglés.

Todo esto nos indica que la incorporación de una metodología de gamificación, con el uso de las Tecnologías de la Información, en la enseñanza de inglés en Educación Primaria, se considera apropiado y está totalmente respaldado por la ley educativa vigente.

4.2. Importancia de la motivación en el aprendizaje.

La motivación es un factor muy importante a tener en cuenta cuando se quiere estudiar el comportamiento de cualquier individuo, ya que nos indicará por qué hace lo que hace. En educación, la motivación determina la predisposición del alumno a aprender e



implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por eso es importante que un maestro sepa cómo motivar.

La RAE define motivar como “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” y “estimular a alguien o despertar su interés”.

García y Doménech (1997), explican que la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos, los cuales son muy complicados de integrar y relacionar. Sin embargo, indican que la mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un “conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”.

Con respecto a la educación, podría decirse que el aprendizaje engloba dos procesos que tienen lugar simultáneamente, el cognitivo y el motivacional. Vaello (2011), afirma que enseñar no es tanto transmitir conocimientos como contagiar ganas y señala que el primer paso para contagiar dichas ganas es que el maestro también esté motivado. Es decir, el profesor tiene que tener la intención de que sus alumnos aprendan y haga todo lo que esté en su mano para conseguirlo.

Para motivar a los alumnos, es necesario saber qué les motiva, por eso García y Doménech (1997), señalan dos tipos de estudiantes. Por un lado están los que tienen una motivación intrínseca, es decir, buscan mejorar y desarrollar sus capacidades por un interés propio. Son propios de estos estudiantes el deseo de saber, la curiosidad, la búsqueda de retos y el interés por aprender. Por otro lado están los alumnos cuya motivación es extrínseca, ya que su deseo es el de mostrar a los demás su competencia para obtener juicios positivos como notas, recompensas y aprobación de padres y profesores.

4.2.1. Cuestionario para maestros sobre motivación.

Se realizó un cuestionario (ANEXO I) a veinticinco maestros de dos centros educativos distintos de la ciudad de Burgos. En dicho cuestionario se trataba el tema de la motivación, diferentes metodologías y actividades para motivar, nuevas tecnologías en el aula y el juego como elemento motivador.

Ante la pregunta de valorar de 0 a 10 la importancia que le dan a mantener la motivación de los alumnos, el 56% de los encuestados lo valoró con un 10, el 28% con un 9 y el 16% con un 8, no habiendo ningún maestro que respondiera por debajo de esos valores.



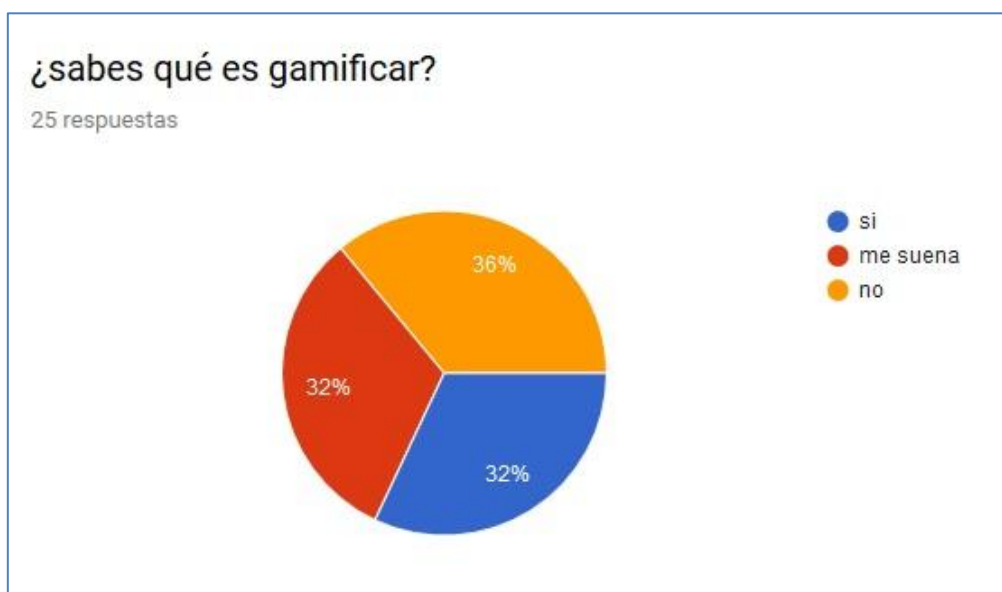
Estos datos muestran la gran importancia que los maestros le dan a la motivación a sabiendas de que es una premisa básica para lograr el aprendizaje de los alumnos.

En el cuestionario, los maestros han señalado las diferentes metodologías que llevan a cabo para mantener a sus alumnos motivados. Las más mencionadas son: metodología activa-participativa, uso de pizarra digital y TICs, trabajo cooperativo, aprendizaje por proyectos, experimentación, refuerzos positivos, aprendizaje a partir de situaciones del entorno de los alumnos y juego (concursos, premios, sorpresas, aplicaciones, etc.). Todas ellas son metodologías basadas en el protagonismo del alumno dentro de su propio aprendizaje. Éstas le incitan a participar de manera activa, ya sea en grupo o individualmente, para lograr distintas metas (refuerzos positivos, puntos, premios o sorpresas), por lo que deducimos que lo que más motiva al alumnado es ser protagonista de su propio aprendizaje y divertirse en dicho proceso.

En cuanto a las nuevas tecnologías, los maestros más jóvenes muestran un conocimiento y un uso educativo de las mismas muy altos, dándoles valores muy elevados de importancia (la mayoría entre 7 y 9 puntos) y señalando distintos recursos que conocen

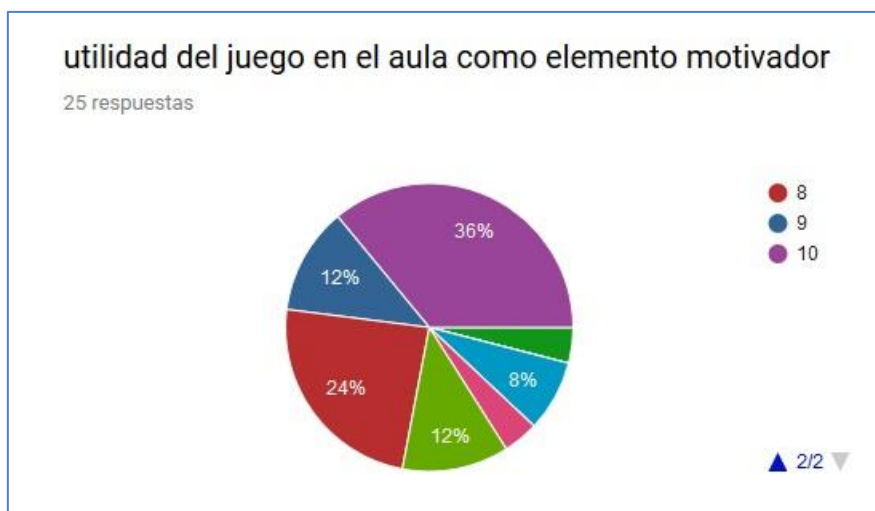
y utilizan como ClassDojo. Las respuestas de escaso conocimiento de TICs y uso muy limitado corresponden a profesores con más experiencia, por encima de los 50 años de edad, los cuales indican que prácticamente sólo utilizan la pizarra digital para proyectar el libro digital durante las clases. Sin embargo, también hay algunos profesores mayores de 50 años que indican que conocen bien las nuevas tecnologías aplicadas a la educación y que las usan habitualmente.

Orientando la encuesta más hacia el ámbito del juego en la educación, sólo el 32% de los encuestados dice conocer qué es la gamificación. Al resto sólo “les suena” (32%) o directamente no lo conocen (36%).



Este desconocimiento se debe a que un 92% de los maestros encuestados dice no haber recibido ningún tipo de formación con respecto al juego en el aula. El 8% restante son los maestros más jóvenes y que, por tanto, han terminado sus estudios más recientemente.

Las últimas preguntas del cuestionario van referidas a la importancia que le dan al juego como elemento motivador y al tiempo que le dedican en el aula. La gran mayoría de los profesores valora la utilidad del juego con 8, 9 y 10 puntos en una escala de 0 a 10, por lo que consideran que es un recurso muy útil.



Sin embargo, en la siguiente pregunta responden al tiempo que le dedican al juego o las actividades lúdicas en cada tema o unidad y los valores descienden considerablemente con respecto a la pregunta anterior. Algunos de los maestros, explican al pie del cuestionario que no utilizan demasiado al juego porque puede generar conflictos en el aula y además no es sencillo plantear juegos relacionados con los contenidos de las diferentes asignaturas.





Estos resultados nos indican que los maestros están concienciados de la necesidad de motivar a los alumnos para que mejore su aprendizaje y nos muestran las diferentes estrategias que llevan a cabo para lograr ese fin. También se puede ver que consideran el juego un recurso importante y efectivo en la enseñanza. Sin embargo, muchos no muestran demasiada confianza en la idea de gamificar por la dificultad que entraña y por los posibles conflictos y dificultades que puede acarrear en el aula.

4.3. ¿Qué es la gamificación?

Gamificación procede del término anglosajón *gamification*, es decir, relacionado con el juego (*game*). Es un concepto relativamente moderno que comenzó a utilizarse en el mundo empresarial pero que, después, se ha extendido a muchos más ámbitos como el de la educación. Se le han dado diversas definiciones a este término, teniendo todas en común la idea de utilizar el juego en contextos no lúdicos.

Molina (2014), define la gamificación como el empleo de mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y muy útil estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

Kapp (2012), en su obra *“The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”*, explica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

La gamificación trata de aplicar la mecánica del juego en contextos no lúdicos como, en este caso, el educativo. Lo que se busca es el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria (González, 2014). Por tanto, es muy importante conseguir que el usuario se divierta y disfrute, ese es el objetivo principal para poder cumplir todos los demás.

Según Borrás Gené (2015), es importante entender bien el concepto de juego, que implica un sistema explícito de reglas que determinan el camino a seguir por los usuarios hacia unas metas y resultados específicos, es decir, cuenta con una estructura



cerrada. El juego es una forma de entrar en un círculo separado del mundo real, por lo que el objetivo de la gamificación es intentar meter al “jugador” dentro de ese círculo, en el que podrá jugar con libertad pero dentro de las normas que marca el propio juego.

Martín-Macho y Faya (2016) indican que desde los inicios de la gamificación, esta se ha vinculado a los entornos virtuales y las nuevas tecnologías, haciendo que el rol del alumno pase al de jugador y se realice una dinámica en el aula diferente a la tradicional. Por eso es muy importante tener en cuenta a las nuevas tecnologías a la hora de hablar de gamificación, ya que nos permiten obtener innumerables recursos para gamificar el aula.

Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral. Los juegos competitivos, en cambio, pueden provocar efectos negativos como ansiedad, conflictos y las actitudes antisociales. Por eso, hay que dirigir la gamificación hacia la cooperación y la superación personal de los alumnos.

4.4. ¿Por qué aplicar la gamificación a la enseñanza de inglés?

Como ya se ha comentado en los apartados anteriores, la motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por eso, la gamificación aparece como medio para conseguir cubrir esa necesidad.

Prensky (2001), habla de la importancia de los juegos como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que permiten al alumno llevar a cabo actividades ligadas a la vida real, fomentando el desarrollo de habilidades para tomar decisiones y resolver problemas. Es decir, por medio del juego, el niño estará viviendo una “realidad” en la que deberá poner en marcha algunas importantes habilidades que permitirán su aprendizaje.

La motivación juega un papel muy importante en el aprendizaje de una lengua extranjera. Gardner (1985), dice que la motivación y las actitudes influyen en la adquisición de una segunda lengua orientando al individuo a buscar las oportunidades de aprendizaje. Es decir, la motivación será lo que determine el interés del individuo por



aprender esa lengua. Además, la relación entre la motivación y el aprendizaje es recíproca; es decir, cuanto mayor es la motivación, mayor será el aprendizaje y viceversa, entrando así en un bucle favorable que proporciona experiencias puntuales y novedosas que seducen al receptor (Espí y Azurmendi, 1996).

La motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera por parte de los niños es difícil de lograr ya que aún no entienden bien el por qué lo aprenden, es decir, para qué necesitan aprenderlo. A menudo, muchos niños ven el inglés como una asignatura que les obliga a cursar sin tener ellos demasiado interés, lo cual, añadido a la dificultad que a veces entraña su comprensión, puede ser una causa de desmotivación y abandono en dicho aprendizaje. Por eso es necesario que los maestros desarrollen estilos de enseñanza-aprendizaje motivadores que despierten el interés del alumnado por la lengua extranjera.

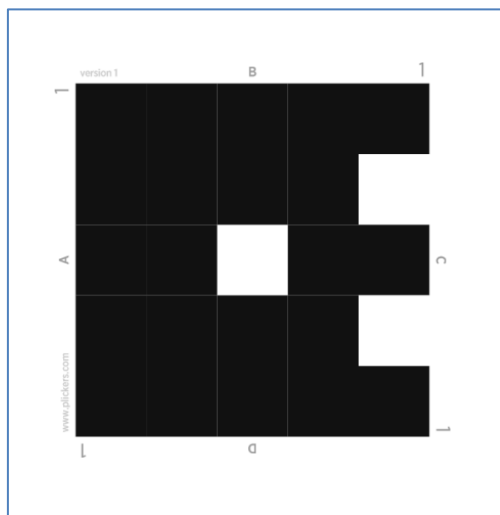
La gamificación busca utilizar elementos del juego para atraer al alumno, aumentar su motivación y su interés, por tanto puede aplicarse a cualquier asignatura para llamar la atención de los niños y que participen de una manera activa. Casado (2016), defiende que la gamificación es muy útil en el aprendizaje de una lengua extranjera ya que el uso de puntos y recompensas generan un sentimiento de pertenencia al juego. Además, una de las bases de cualquier juego es interactuar, tanto con los demás jugadores como con los propios elementos del juego. Por tanto, se podría conseguir que eso suceda dentro del ámbito de la lengua inglesa, logrando que los niños jueguen en inglés como si estuvieran utilizando su lengua materna.

4.5. Recursos para gamificar el aula.

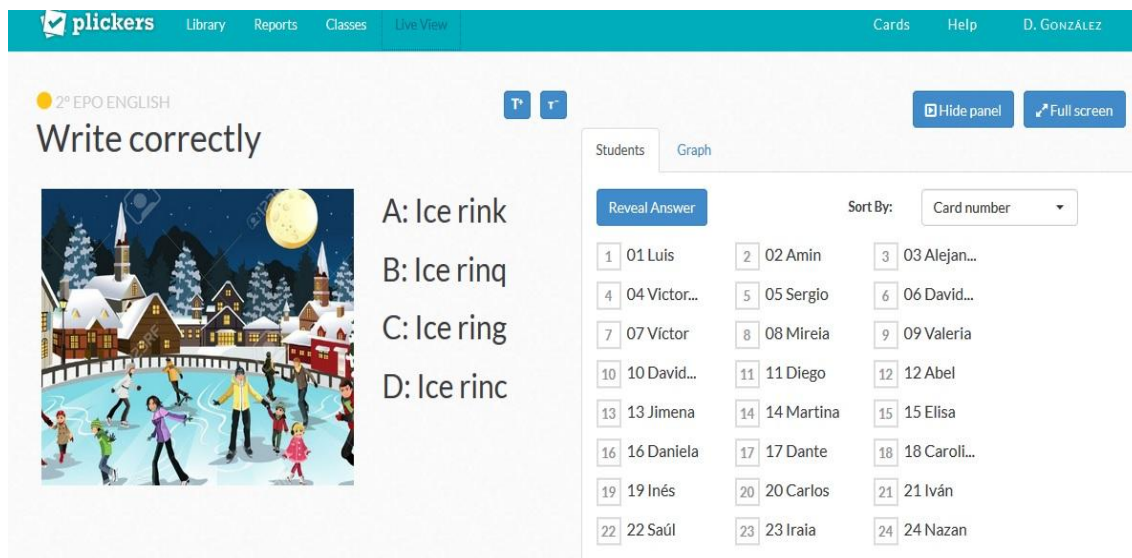
Según Casado (2016), se consideran prácticas de gamificación las experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los alumnos. A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo abundantes herramientas que ayudan a crear estos contextos de juego y por tanto, a llevar a cabo la gamificación.

Algunas de las herramientas más utilizadas son:

- **Duolingo**: Es un sitio web destinado al aprendizaje de un idioma y a la traducción de textos. El usuario recibe recompensas mientras va teniendo un seguimiento continuo de sus avances en el idioma que esté aprendiendo.
- **Kahoot**: Es una plataforma educativa basada en juegos de preguntas y respuestas. El usuario puede crear cuestionarios, discusiones o encuestas de cualquier tipo y sobre cualquier tema. Una vez creado, se puede proyectar a los alumnos, que introducirán una clave de acceso en su dispositivo móvil para acceder al cuestionario. Una vez estén conectados todos los alumnos, van apareciendo las preguntas y los alumnos van respondiendo en su propio dispositivo, pudiendo ver los resultados y las puntuaciones en la pantalla común.
- **Plickers**: Es una aplicación con un funcionamiento similar a Kahoot, pero con la ventaja de que no es necesario que cada alumno cuente con su propio dispositivo móvil. El usuario puede crear diferentes clases dentro de la aplicación e introducir el nombre de los alumnos, a los que se les asignará una tarjeta (diferente a cada uno). Las tarjetas tienen un dibujo similar a los de un código QR (con forma cuadrada) y cuatro letras en pequeño (A, B, C y D), una a cada lado del cuadrado.




Cuando el maestro quiere realizar un cuestionario con una clase, necesita dos dispositivos: Un ordenador cuya imagen será proyectada para que los alumnos vean las preguntas y un dispositivo móvil desde el cual el maestro ira “lanzando” las preguntas para que los alumnos contesten y desde el cuál recogerá las respuestas de los alumnos con la cámara.



2º EPO ENGLISH

Write correctly



A: Ice rink
B: Ice ring
C: Ice ring
D: Ice rinc

Students | Graph

Reveal Answer

Sort By: Card number

1	01 Luis	2	02 Amin	3	03 Alejan...
4	04 Víctor...	5	05 Sergio	6	06 David...
7	07 Víctor	8	08 Mireia	9	09 Valeria
10	10 David...	11	11 Diego	12	12 Abel
13	13 Jimena	14	14 Martina	15	15 Elisa
16	16 Daniela	17	17 Dante	18	18 Caroli...
19	19 Inés	20	20 Carlos	21	21 Iván
22	22 Saúl	23	23 Iraia	24	24 Nazan

Una vez van apareciendo las preguntas de respuesta múltiple en la pantalla, los alumnos podrán responder enseñando su tarjeta y poniendo la letra de la respuesta que creen que es la correcta en la parte de arriba. Es decir, si creo que la respuesta correcta es la C, colocaré mi tarjeta de tal modo que esa letra quede en la parte superior del cuadrado.

Después de cada pregunta, el maestro puede mostrar lo que ha respondido cada uno, dándoles un feedback inmediato. Además, esta aplicación cuenta con la ventaja de que el profesor tiene un registro donde se guardan todas las respuestas de cada alumno a todos los cuestionarios que se realicen, por lo que resulta de gran ayuda a la hora de evaluarlo.



plickers Library Reports Classes Live View Cards Help D. GONZÁLEZ												
Sunday, May 7 - Saturday, May 13 2º EPO ENGLISH 94%												
Class:	Card #	Student Name	Total %	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...
Date:			94%	100%	95%	77%	86%	100%	91%	91%	95%	95%
05/07/17 - 05/13/17												
Apply												
	1	01 Luis	93%	B	C	A	B	D	B	D	A	D
	2	02 Amin	--%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
	3	03 Alejandra	79%	B	C	B	B	D	B	D	B	B
	4	04 Victoria	--%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
	5	05 Sergio	93%	B	B	A	B	D	B	D	A	B
	6	06 David G.	100%	B	C	A	B	D	B	D	A	B
	7	07 Victor	79%	B	C	C	C	D	B	D	A	B
	8	08 Mireia	100%	B	C	A	B	D	B	D	A	B
	9	09 Valeria	100%	B	C	A	B	D	B	D	A	B
	10	10 David M.	100%	B	C	A	B	D	B	D	A	B
	11	11 Diego	86%	B	C	B	B	D	A	D	A	B

- **ClassDojo:** Es una plataforma que permite crear un aula con todos sus alumnos. Cada alumno está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene.

ClassDojo 2º PRIMARIA González Alonso

Tus clases Aula Historias Mensajes Configuración

Estudiantes Grupos Ver informes

Toda la clase 643	Abel 15	Alejandra 25	Amin 18	Carlos 30	Carolina 31
Daniela 29	Dante 30	David G 29	David M 34	Diego 29	Elisa 23
Inés 26	Iraia 22	Iván 24	Jimena 28	Luis 32	Martina 29
Mireia 28	Nazan 31	Saúl 30	Sergio 20	Valeria 32	Victoria 23

Asistencia Seleccionar varios Al azar Contador de tiempo Grandes ideas Código de la clase

El maestro puede crear diferentes estándares que puntuar tanto positiva como negativamente, por ejemplo:



De este modo los alumnos reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase.

Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite crear también un sistema de recompensas por el que los alumnos reciban premios de todo tipo dependiendo de los puntos que tengan, lo cual les motiva mucho y les anima a esforzarse para conseguir lo máximo.

Si el profesor lo desea, puede conectar a los padres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos y para tener una comunicación directa.

- **Juegos tradicionales.** Este tipo de juegos también pueden emplearse para gamificar en educación. Hay una gran variedad y además suelen ser conocidos por los alumnos, por lo tanto bastaría con adaptarlos correctamente a los contenidos que se pretendan trabajar. Por ejemplo, es sencillo adaptar un juego de la oca, convirtiendo las diferentes casillas en pruebas o actividades que trabajen los contenidos que el maestro quiera.

Como opinión personal, destacaría que este tipo de aplicaciones y herramientas son una gran ayuda para los maestros. La mayoría son muy fáciles de utilizar y



proporcionan un abanico de posibilidades muy amplio. Además, como ya se ha comentado anteriormente, estos recursos llaman mucho la atención de los alumnos, aumentando su interés y sus ganas de aprender. Por eso, es muy importante que los profesores busquen la manera de informarse continuamente de las novedades que van apareciendo. Las redes sociales como “twitter” o “facebook” pueden facilitar mucho el acceso a dichas novedades, ya que en ellas se pueden encontrar páginas y blogs que se renuevan constantemente y muestran infinidad de recursos, permitiendo además el contacto y la interacción entre maestros de cualquier lugar.



5. PROPUESTA DE APLICACIÓN.

La siguiente propuesta de aplicación de la gamificación en el aula de inglés se llevó a cabo en una clase de 2º de Educación Primaria durante el Prácticum II. El centro donde tuvo lugar dicha experiencia es el Sagrado Corazón HH Salesianas de Burgos, un centro concertado.

El objetivo principal es aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje de la lengua inglesa. Para lograrlo, en el diseño de este proyecto se incluyen actividades con elementos motivadores de los juegos como la utilización de alguna aplicación (Plickers), juegos tradicionales como la oca y un sistema de puntos y recompensas apoyado en ClassDojo. Estos recursos serán la base para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje del tema “On Holiday” del libro *Tiger Tales 2* de la editorial MACMILLAN.

5.1. Características del grupo/clase.

El grupo está compuesto por 24 alumnos, de los cuales 13 son chicos y 11 chicas.

En general son un grupo trabajador pero muy inquieto, lo que les hace tener muchas dificultades en su capacidad de atención y comprensión, favoreciendo los despistes continuos y la falta de concentración en las actividades que se realizan.

El clima en el aula es bueno, pese a que algunos alumnos suelen provocar pequeños conflictos y son bastante habladores e inquietos. La mayoría tienen buenos resultados académicos aunque, a menudo, cometen errores absurdos por su falta de atención. Pese a la dedicación y el trabajo del maestro por mantener a sus alumnos ilusionados y con ganas de trabajar, la motivación de algunos es baja, lo cual puede apreciarse en su actitud y comportamiento en clase.



5.2. Temporalización.

Esta propuesta se lleva a cabo durante 9 sesiones de una hora, en las que se desarrolla una unidad didáctica completa.

Para poder comprobar y observar el posible cambio en la actitud y la motivación de los alumnos, la propuesta se divide en dos partes:

Primera parte: Las tres primeras sesiones no son gamificadas, llevando a cabo una metodología tradicional en la que se sigue estrictamente el libro de texto de la asignatura, realizando las actividades pertinentes.

Segunda parte: En las cinco sesiones siguientes se ponen marcha la gamificación, cimentada en el uso de “ClassDojo” como elemento motivador, en el que los alumnos tendrán un “feedback” continuo con el sistema de puntos y recompensas. Además se utilizará la aplicación “Plickers” para realizar cuestionarios a modo de juego durante las sesiones. Para terminar, en la octava sesión se realizará un “juego de la oca” en el que cada casilla tendrá una prueba relacionada con el tema que los alumnos (por grupos) deberán completar.

La última sesión consistirá en la evaluación a los alumnos para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios.

5.2.1. Tabla-resumen de las sesiones.

SESIÓN	ACTIVIDADES
1ª SESIÓN (TRADICIONAL)	<ul style="list-style-type: none">• Actividades “Pupil’s book” y “Activity book”.• Dibujo.• Speaking.
2ª SESIÓN (TRADICIONAL)	<ul style="list-style-type: none">• Story.• Actividades “Activity book”.• Speaking.
3ª SESIÓN (TRADICIONAL)	<ul style="list-style-type: none">• Actividades “Pupil’s book” y “Activity book”.



4ª SESIÓN (GAMIFICADA)	<ul style="list-style-type: none">• Explicación ClassDojo.• Juego flashcards.• Plickers.• Actividades “Activity book”.
5ª SESIÓN (GAMIFICADA)	<ul style="list-style-type: none">• ClassDojo rewards.• Actividades “Pupil`s book”.• “Simple game”.
6ª SESIÓN (GAMIFICADA)	<ul style="list-style-type: none">• ClassDojo rewards.• Plickers.• Blackboard.
7ª SESIÓN (GAMIFICADA)	<ul style="list-style-type: none">• ClassDojo rewards.• Plickers.• Actividades “Activity book”.
8ª SESIÓN (GAMIFICADA)	<ul style="list-style-type: none">• ClassDojo rewards.• “Oca game”.
9ª SESIÓN (EVALUACIÓN)	<ul style="list-style-type: none">• Lístening.• Plickers.• Sopa de letras.• ClassDojo rewards.

5.3. Contenidos a trabajar.

Los contenidos que se trabajan en esta unidad son:

- Los diferentes lugares que pueden visitarse en vacaciones (swimming pool, ice rink, water park, funfair, zoo, park, beach and aquarium).
- Diferentes indicaciones de seguridad vial (stop, listen, look right and left, stand on the pavement and cross the road).
- Estructuras gramaticales sencillas (What is it?, it is..., there is, there are, there isn´t, there aren´t).



5.4. Diseño.

El diseño de esta propuesta responde al objetivo de comprobar la influencia de una metodología basada en el juego (gamificación) en la motivación del alumnado en comparación al uso de una metodología tradicional. Para obtener unos datos más objetivos, los alumnos rellenarán una sencilla rúbrica de colorear al final de cada sesión. En dicha rúbrica se indica lo que han aprendido (mucho, algo o nada), lo que han trabajado (mucho, poco o nada), lo que se han divertido (mucho, poco o nada) y lo que les ha gustado la clase en general (mucho, poco o nada) (ANEXO II). Estas rúbricas servirán para tener información de los diferentes puntos de vista de los alumnos con respecto a las diferentes sesiones.

Primera parte. Se comienza con tres sesiones de una hora cada una en las que se emplea una metodología tradicional siguiendo el libro de texto:

1ª Sesión (26/04/2017):

- Pupil's book. Comenzamos realizando tres actividades introductorias del tema en el libro de texto. Las actividades consisten en escuchar, señalar la imagen, repetir las palabras que dice el audio y poner una pegatina con la imagen correspondiente a cada palabra.
- Flashcards. Una vez realizada la actividad anterior, se muestran las flashcards (ANEXO III) con el vocabulario del tema a los alumnos y, repitiendo cada palabra, se colocan en la ventana de clase, donde estarán hasta la 6ª sesión para que las vean y vayan aprendiendo el nombre de cada lugar y cómo se escribe.
- Activity book. Después utilizamos el libro de actividades, donde hacemos una actividad que consiste en unir el dibujo de cada lugar con su nombre.
- Drawing activity. Se reparte medio folio a cada alumno donde dibujarán su lugar favorito de los aprendidos en esta sesión y escribirán la oración: "I like going to the..."
- Speaking. Los alumnos, de uno en uno, preguntan a su compañero de detrás: "Have you ever been to a...? El compañero responde y pregunta al siguiente hasta hacerlo todos.



En esta sesión los alumnos tienen su primer contacto con el tema que trabajaríamos en los siguientes días. Su manera de afrontarlo es la normal, trabajando correctamente y mostrando interés por aprender el nuevo vocabulario.

2ª Sesión (27/04/2017):

- Remember. Se repasa el vocabulario visto en la anterior sesión para que los alumnos se vayan familiarizando con el mismo.
- Story. Se escucha la historia del tema viendo las imágenes en la pantalla digital. Después los alumnos, levantando la mano, explican qué ocurre en la historia y, finalmente, se vuelve a escuchar la historia viendo las imágenes en sus libros de texto.
- Activity book. Se realizan tres actividades relacionadas con la historia en las que tienen que numerar lo que ocurre y escribir los nombres de lugares que se dicen.
- Speaking. En esta actividad final, recortan en su libro la imagen de los diferentes lugares que han aprendido y pegan algunos de ellos en una cartulina pequeña. Después, por parejas, se harán preguntas uno a otro sobre lo que han pegado: Is there a.....? Yes, there is / No, there isn't.

Esta sesión les gusta a los alumnos por escuchar la historia y trabajar con ella, sin embargo, en la tercera actividad del libro ya se puede observar que están menos centrados, hablan mucho entre ellos y cometen más errores en la escritura.

3ª Sesión (28/04/2017):

- Pupil's book. Los alumnos realizan tres actividades del libro en las que aprenden el nuevo vocabulario referido a seguridad vial. Tienen que poner pegatinas con cada acción, escuchar cómo se pronuncian y escribirlas.
- Activity book. Se realizan dos actividades para seguir trabajando el nuevo vocabulario de seguridad vial. Al terminarlas, se les corrige uno a uno y se les deja tiempo para colorear las imágenes de la página.



En esta sesión sólo se trabaja el libro de texto y se comprueba que los alumnos pierden el interés y las ganas de trabajar rápido, llegando a las actividades finales muy desmotivados, desconcentrados y cometiendo muchos errores en la realización de las mismas.

Segunda parte. Pasamos a realizar las cinco siguientes sesiones por medio de la gamificación. Todas las actividades que se realicen, serán puntuadas en ClassDojo, de modo que cuando las realicen correctamente tendrán puntuaciones positivas, cuando tengan algún pequeño error no puntuarán y cuando tengan excesivos errores se les puntuará de manera negativa. Además, se les explica que también obtendrán puntos (positivos y negativos) según su comportamiento, actitud y participación en clase. En el corcho de la parte trasera del aula se coloca un folio donde vienen indicados los premios que corresponden a cada puntuación de ClassDojo (ANEXO IV).

Además en alguna sesión se hacen actividades utilizando la aplicación “Plickers” y se realiza un “juego de la oca” especial para trabajar y repasar lo aprendido durante el tema. Dichas actividades también tienen su puntuación correspondiente en ClassDojo.

4ª Sesión (03/05/2017):

- Explicación. Se explica en qué van a consistir las próximas sesiones y cómo será el funcionamiento con ClassDojo y los premios correspondientes.
- Flashcards. Se esconden por el aula diferentes flashcards con imágenes de las indicaciones de seguridad vial aprendidas. Con la selección aleatoria de ClassDojo, van saliendo los alumnos, que primero tienen que escoger una de las flashcards de la mesa del profesor (donde está escrita la indicación que tienen que buscar) y después buscar la imagen correspondiente. Al terminar, se pegan todas en la ventana para que los alumnos puedan verlas cuando tengan dudas de cómo se escriben.
- Plickers. Se explica el funcionamiento de la aplicación “Plickers” a los alumnos y se les reparten las tarjetas correspondientes. Después se realiza una prueba para comprobar que lo han entendido bien y, finalmente, se hace un cuestionario



en el que, primero, los alumnos ven una imagen y tienen que responder indicando cual es su nombre y, después, ven las mismas imágenes y todas las opciones de respuesta son una misma palabra o conjunto de palabras pero solo una de ellas está escrita de manera correcta, por lo que tendrán que fijarse muy bien en cómo se escribe para responder.

- Activity book. Se realiza una actividad del libro que consiste en rellenar algunas palabras de una canción. Se corrige alumno por alumno y se apuntan los errores para posteriormente otorgar los puntos correspondientes en ClassDojo.

Esta sesión sorprende mucho a los alumnos por la diferencia con las anteriores. El sistema de puntos y recompensas de ClassDojo les gusta mucho y se les ve muy motivados e ilusionados.

Antes de utilizar “Plickers” en esta unidad didáctica, se hizo una prueba en 6º de Primaria, realizando un cuestionario de Ciencias Sociales. Los alumnos de sexto tuvieron bastantes dificultades a la hora de comprender el funcionamiento del juego, por lo que pensamos que en 2º de Primaria esas dificultades serían aún mayores. Sorprendentemente, los niños de segundo entendieron el funcionamiento de “Plickers” a la perfección desde el principio y se desarrollaron muy bien realizando las actividades con esta aplicación. Además es un juego que les impresiona mucho y se divierten mientras van teniendo un feedback continuo de lo que van respondiendo (ANEXO V).

Su actitud realizando las actividades con el libro mejora mucho con respecto a las sesiones anteriores y además los resultados son mucho mejores, ya que saben que ganarán más puntos cuanto mejor lo hagan.

5ª Sesión (04/05/2017):

- ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los premios a quien corresponde.
- Pupil`s book. Actividad del libro de texto que consiste en completar unas imágenes con las palabras correspondientes, se corrige y se puntúa en ClassDojo.



- “Simple game”. Se divide la clase en 6 grupos de 4 alumnos cada uno (los cuales también aparecerán en ClassDojo para puntuar la actividad). Por turnos, sale un alumno de cada grupo a la pizarra para dibujar o representar con mímica una palabra o conjunto de palabras del vocabulario del tema. Sus compañeros deben adivinar en 30 segundos, recibiendo así un punto. Se realizan cuatro rondas (dos de dibujar y dos de mímica), para que salgan a hacer algo todos los miembros de cada grupo.

En esta sesión se aprecia desde el principio que los alumnos tienen muchas ganas de hacer cosas para continuar ganando puntos. En el juego se divierten mucho mientras están trabajando todo el vocabulario aprendido. La competitividad de este tipo de juegos (bien guiada y controlada por el maestro para que resulte positiva) les impulsa a esforzarse para hacer las cosas lo mejor posible.

6ª Sesión (05/05/2017):

- ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los diferentes premios a quien corresponde.
- “Plickers”. Se realiza un cuestionario de Plickers igual que el de la 4ª sesión pero trabajando el vocabulario de seguridad vial.
- Blackboard. Utilizando la selección aleatoria de ClassDojo, van saliendo los alumnos a la pizarra a escribir la palabra correspondiente a la imagen que vean en la pizarra digital. Como tienen las flashcards pegadas en la ventana del aula y pueden consultarlas, cualquier error puntúa negativamente, mientras que escribirlas correctamente conlleva un punto positivo.

Estas actividades y su consiguiente puntuación hacen que los alumnos se fijen mucho en la forma correcta de escribir cada palabra, lo cual proporciona unos resultados muy positivos. Todos los alumnos se muestran muy motivados con “Plickers”.

Al terminar esta sesión, se quitan las flashcards de la ventana del aula, por lo que los niños ya no tendrán ese apoyo en los días siguientes.



7ª Sesión (10/05/2017):

- ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los diferentes premios a quien corresponde.
- “Plickers”. Se realiza un cuestionario de Plickers trabajando ya todo el vocabulario de la unidad (esta vez sin poder mirar en ninguna otra parte).
- Activity book. Se realizan dos actividades del libro en las que se trabaja y se revisa todo lo visto en la unidad. Se corrige y se puntúa.

Los resultados en su primer “Plickers” sin poder ver el vocabulario en las flashcards son muy positivos, por lo que se puede entender que su buen trabajo durante las sesiones anteriores ha hecho que lo aprendan correctamente.

El hecho de seguir consiguiendo premios con los puntos de ClassDojo hace que no paren de esforzarse en ningún momento, lo cual les ayuda a superarse a sí mismos y seguir aprendiendo.

8ª Sesión (11/05/2017):

- ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los diferentes premios a quien corresponde.
- “Oca game”. Se realiza un juego como el tradicional “juego de la oca”. Los alumnos estarán divididos en 6 grupos de 4 participantes. Las normas son similares al juego tradicional pero trabajando los contenidos de la unidad. Por turnos, cada grupo lanzará un dado gigante, avanzará en el tablero (el cual estará proyectado en la pantalla) y hará lo que corresponde en la casilla que les ha tocado. Hay 6 tipos de casillas distintas. En algunas tienen que decir el nombre de lo que haya en el dibujo, en otras tienen que escribirlo y en otras se les hace un “juego del ahorcado” para que adivinen alguna de las palabras, cada vez que lo hagan correctamente, el grupo recibe un punto. Además tienen casillas con trenes, que harán la función de “oca” en el juego tradicional y tendrán que decir: “From train to train and we throw again”. También hay dos tipos de casillas negativas: un semáforo en rojo que corresponde a un turno sin tirar y una piscina vacía que te hace volver al comienzo del tablero (ANEXO VI).



Este juego de la oca especial motiva y divierte mucho a los alumnos, además aprenden un juego tradicional ya que muchos no lo conocían. Los resultados obtenidos también fueron muy buenos, por lo que la motivación que les produce el juego es muy positiva para su aprendizaje (ANEXO VII).

9ª Sesión (12/05/2017):

Esta sesión es para realizar una evaluación “final” a los alumnos. Se les dice a los alumnos que las dos primeras actividades que se realicen se tendrán en cuenta en la nota, para que se las tomen en serio pero sin la presión de un examen.

- Pupil's book. Se realiza una actividad de listening en la que tienen que ordenar unas imágenes.
- Plickers. Se hace un Plickers final en el que tienen que elegir la forma correcta de escribir cada palabra del vocabulario de la unidad.
- Sopa de letras. Se les da una sopa de letras en la que tienen que escribir el nombre de cada palabra del vocabulario y después buscarla (ANEXO VIII).
- ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los diferentes premios a quien corresponde. Además a todos se les da un diploma de ClassDojo personalizado por sus puntos y su buen trabajo (ANEXO IX).

Los resultados de esta evaluación, junto con los recogidos en anteriores sesiones que también contaban para evaluar a los alumnos, son muy positivos. Todos los alumnos han alcanzado sobradamente los conocimientos necesarios. Por tanto, en mi opinión se han logrado los objetivos que se pretendían con la gamificación. Los alumnos se han mostrado muy motivados durante toda la unidad didáctica y se han divertido mucho en las diferentes sesiones.

5.5. Evaluación

La evaluación se realiza principalmente a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y se termina de completar con las dos actividades de la última sesión.



El valor que se concede a cada parte es el siguiente:

- Puntos de ClassDojo: 50%
- Observación en el aula (actitud, esfuerzo, desarrollo de destrezas lingüísticas, etc): 20%
- Listening final: 20%
- Plickers final: 10%

Los resultados finales son muy buenos y todos los alumnos han adquirido bien los conocimientos que se impartían en este tema. Cabe destacar que las anotaciones de observación en el aula mejoran mucho en las sesiones gamificadas ya que la actitud de los alumnos se vuelve mucho más activa y participativa, lo cual ayuda también a que los resultados finales sean muy positivos.

Desde el comienzo de la gamificación, los alumnos se esfuerzan más por aprender y hacer las cosas bien. Se podía comprobar muy bien su aumento de motivación ya que, incluso en los recreos y en otras clases ajenas a la asignatura de inglés, preguntaban constantemente por si íbamos a repetir algún juego de la sesión anterior, si íbamos a hacer juegos nuevos, se interesaban por los puntos que tenían, etc. Esto nos indica que se ha cumplido el objetivo de despertar el interés de los alumnos, por lo que la puesta en práctica ha resultado muy satisfactoria.



6. CONCLUSIONES.

En este apartado se reflexionará sobre lo expuesto en este TFG, el cumplimiento de los objetivos marcados inicialmente y los resultados obtenidos durante la puesta en práctica del proyecto, para finalmente poder valorar la importancia y la utilidad de la gamificación en Educación Primaria, especialmente en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

Los objetivos del marco teórico se cumplen ya que a través de la investigación en diferentes fuentes, se han podido adquirir los conocimientos necesarios para entender la gamificación.

En la parte inicial se ha hecho una revisión del currículum de Educación Primaria en la LOMCE para poder relacionarlo con el resto del trabajo y comprobar que la ley educativa permite, e incluso aconseja, llevar a cabo una metodología como esta.

Se ha investigado sobre la necesidad de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la importancia de la misma para lograr que los alumnos participen de manera activa e interesada en su propio aprendizaje. Para dar una visión más global de este apartado, podemos apoyarnos en las encuestas realizadas a maestros de diferentes edades y centros, las cuales nos han mostrado que todos ellos dan una importancia muy grande a mantener a sus alumnos motivados y hemos podido comprobar las diferentes técnicas y metodologías que llevan a cabo en sus aulas para lograr este fin. Además, esos cuestionarios han aportado interesantes datos del uso de nuevas tecnologías en el aula, llegando a la conclusión de que se usan bastante, aunque en general, los maestros más jóvenes son quienes muestran mayor conocimiento, innovación y puesta en práctica de este tipo de recursos. Las encuestas han mostrado que la mayoría de los profesores no conocen la gamificación o no tienen realmente claro en qué consiste, por lo que sería interesante que pudieran conocerlo y ponerlo en práctica, así como formar a los futuros maestros para que conozcan esta metodología que puede ser tan útil.

Por medio de la investigación se ha podido llegar a comprender el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera en el alumnado el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando



recompensas. Además, tiene un gran valor para el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, ya que facilita que los niños muestren un interés continuo y vayan progresando gradualmente para así conseguir los puntos que desean.

La investigación ha permitido también conocer algunos recursos muy útiles para gamificar el aula, especialmente Plickers y ClassDojo que son herramientas de juego y motivación muy buenas y pueden ser utilizados en cualquier curso de Educación Primaria y adaptados a cualquier contenido de cualquier asignatura.

En la parte práctica, se ha podido desarrollar un proyecto de gamificación en el aula de inglés en 2º de Primaria, utilizando las dos herramientas mencionadas anteriormente así como algunos otros juegos y dinámicas. Llevar a cabo el proyecto práctico ha sido sencillo gracias al apoyo y ayuda del maestro del aula y la gran disposición de los alumnos para aprender y trabajar de una manera diferente a la habitual. La manipulación y el trabajo con las diferentes herramientas utilizadas no ha sido complicado ya que son muy intuitivas y fáciles de usar.

En cuanto a los resultados de la puesta en práctica, cabe destacar que han sido muy positivos ya que se ha conseguido una participación y un interés extraordinarios por parte de los alumnos. Además, los resultados han sido muy buenos académicamente, logrando todos los niños alcanzar los contenidos necesarios. En las rúbricas que rellenaban al final de cada clase, se puede comprobar cómo cambia su motivación al realizar una comparativa entre las clases tradicionales y las clases gamificadas (ANEXO X), siendo una prueba clara de la efectividad de ésta metodología. Incluso haciendo las actividades del libro, se podía comprobar un mayor interés por parte de los alumnos ya que sabían que obtendrían una recompensa de puntos en caso de hacer todo correcto.

En cuanto a los puntos fuertes que se pueden destacar en la gamificación, están todos los mencionados anteriormente en relación a la motivación extra que produce a los alumnos y a su mejora en el rendimiento.

Esta metodología puede tener también algunos puntos débiles, los cuales es importante tener en cuenta a la hora de ponerlo en práctica. La gamificación tampoco podría utilizarse como técnica exclusiva para el aprendizaje, ya que los alumnos, al acostumbrarse, podrían perder la motivación y el interés poco a poco. Por lo tanto, sería



necesario combinarla con otras metodologías distintas que ayuden a completar el aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades.

Además, cabe destacar que el hecho de poner puntos y dar recompensas lleva bastante tiempo teniendo en cuenta el elevado número de alumnos. En este caso práctico se optó por no asignar los puntos a los niños durante la clase, para perder el menor tiempo posible, se apuntaban en un papel y se ponían en otro momento. Los primeros minutos de cada sesión estaban dedicados a que los alumnos vieran los puntos que habían conseguido en la sesión anterior y a darles la recompensa cuando era preciso, tratando siempre de que esto no ocupara más de diez minutos.

Otra desventaja puede ser el carácter competitivo de algunos juegos, que podría llegar a generar conflictos en el aula. Por eso, es importante el papel del maestro, que deberá intentar que los juegos sean más colaborativos y gestionar muy bien la competitividad en los juegos en los que pueda haber ese riesgo. La clave de este asunto está en que cada alumno se centre en superarse a sí mismo y no al resto de compañeros.

En conclusión, la gamificación tiene unos resultados muy positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Primaria y particularmente en la asignatura de lengua inglesa, por lo que resulta una metodología muy útil y debe tenerse en cuenta a la hora de pensar en cómo motivar al alumnado.



7. BIBLIOGRAFÍA.

Boletín Oficial de Castilla y León Núm. 117 Viernes, 20 de junio de 2014, recuperado el 16/05/2017 de: <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2014/06/20/pdf/BOCYL-D-20062014-2.pdf>

Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. Recuperado el 17/02/2017 de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf>

Díez Mediavilla, Antonio; Brotons Rico, Vicent; Escandell Maestre, Dari; Rovira Collado, José (ed.). (2016) *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos*. Alacant: Publicacions de la Universitat d'Alacant, 2016. ISBN 978-84-16724-30-7, pp. 873-878. Recuperado el 11/04/2017 de: <http://hdl.handle.net/10045/64927>

Espí, M. J. y Azurmendi, M. J. (1996). Motivación, actitudes y aprendizaje del español como lengua extranjera. *RESLA*, 11 (1996), 63-76. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/106214.pdf>

Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psicothema*, Vol. 16, nº 3, p. 430. Recuperado el 20/05/2017 de: <https://www.unioviado.es/reunido/index.php/PST/article/view/8218/8082>

GARCÍA, F. Y DOMÉNECH, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electrónica de motivación y emoción*. Recuperado el 24/03/2017 de: <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

González, Carina Soledad. (2014). *Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud*. Recuperado el 05/03/2017 de:



https://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez/publication/263424740_Estrategias_Gamificacion_aplicadas_a_la_Educacion_y_a_la_Salud/links/00b7d53ac6f04762e2000000.pdf

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

Miguel, E. (2015) El impacto de la gamificación como técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Primaria. Recuperado el 02/05/2017 de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/14900/1/TFG-G%201564.pdf>

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. London: McGraw Hill.

Vaello, J. (2011). La motivación para el aprendizaje. *ACLPP informa*, nº 23, p. 28. Recuperado el 10/05/2017 de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3674745.pdf>

<https://plickers.com>

<https://www.classdojo.com>



8. COMPETENCIAS.

COMPETENCIAS	
CB1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
	Realizando la investigación y las conclusiones finales de este proyecto, se ha demostrado poseer y comprender conocimientos del área de estudio de la educación.
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
	Esta competencia se ha cumplido llevando a cabo la unidad didáctica en un aula real de 2º de Primaria. Para ello ha sido necesario aplicar los conocimientos adquiridos durante todo el Grado. Además, ésta puesta en práctica ha permitido resolver los problemas y dificultades que han surgido durante el desarrollo de la misma.
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
	Se ha cumplido por medio de la toma de datos en la parte práctica. Después se ha realizado una interpretación y una reflexión razonada de todo lo que se ha llevado a cabo en el aula.
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
	Durante el proceso de prácticas se ha podido interactuar continuamente con los alumnos y maestros del centro, pudiendo transmitir ideas, juicios y opiniones.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
	Este TFG ha permitido alcanzar esta competencia ya que se ha realizado un gran autoaprendizaje, llevando a cabo la investigación, la recogida de datos, la reflexión y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.



CG1	Conocer y comprender para la aplicación práctica: - Aspectos principales de terminología educativa. - Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo. - Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación y, de un modo particular, los que conforman el currículo de Educación Primaria. - Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa. - Principales estrategias de enseñanza- aprendizaje. - Fundamentos de las distintas disciplinas que estructuran el currículo. - Rasgos estructurales de los sistemas educativos
	Las diferentes asignaturas cursadas en el Grado, junto a la realización del Prácticum I y el Prácticum II, han permitido conocer y comprender los diferentes aspectos de la terminología educativa. Esto se ha logrado por medio del estudio, las clases en la universidad, la investigación, los proyectos y la puesta en práctica. La puesta en práctica de éste TFG ha ayudado a entender todo lo aprendido previamente.
CG2	Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, que potencie la idea de educación integral con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.
	En la realización de este TFG se han mostrado actitudes críticas y responsables con respecto a la educación y se ha buscado una metodología (la gamificación) que garantice la igualdad de sexos y de oportunidades, la accesibilidad y los valores como la paz y la democracia.
CEMP70	Ser capaces de relacionar conocimientos teóricos y prácticos con la realidad del aula y del centro.
	Esta competencia se ha cumplido al poner en práctica en un aula real todo lo aprendido durante la investigación, pudiendo relacionar los conocimientos de ambas experiencias entre sí.
CEMP71	Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
	La puesta en práctica de éste TFG ha permitido cumplir esta competencia ya que se ha participado en la actividad docente, pudiendo actuar en el aula y reflexionando después sobre lo que se ha hecho. Además el tema tratado es innovador y puede ser útil para mejorar la labor docente.
CEMP74	Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
	Se ha cumplido realizando cuestionarios a profesores de distintos centros, colaborando todos para obtener resultados útiles. Además, en la búsqueda de recursos e información se han conocido diferentes grupos y páginas en las redes sociales en las que se produce una colaboración entre distintos integrantes de la comunidad educativa y el entorno social.



9. ANEXOS.

ANEXO I (Cuestionario para maestros sobre la motivación, las TIC y el juego).

CUESTIONARIO PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1. **Edad:**
 - 25-30
 - 31-35
 - 36-40
 - 41-45
 - 46-50
 - 51-55
 - 56-60
 - 61-67

2. **Asignatura/s que impartes:**
 - Lengua Castellana y Literatura
 - Ciencias Sociales
 - Ciencias Naturales
 - Matemáticas
 - Inglés
 - Francés
 - Educación Física
 - Educación Plástica
 - Música
 - Religión Católica

3. **Cursos en los que impartes clases:**
 - 1º EPO
 - 2º EPO
 - 3º EPO
 - 4º EPO
 - 5º EPO
 - 6º EPO

4. **Valora de 0 a 10 la importancia que le das a mantener la motivación de los alumnos.**
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. **¿Qué metodologías o actividades llevas a cabo para mantener a los alumnos motivados?**
.....
.....
.....



6. Valora de 0 a 10 cómo consideras tu conocimiento respecto a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7. Valora de 0 a 10 el uso que das a las nuevas tecnologías en el aula.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8. Sabes qué es gamificar en el aula?

SÍ ME SUENA NO

9. ¿Utilizas la gamificación en alguna asignatura?

SÍ NO

10. ¿Has tenido formación como docente para gamificar el aula con o sin tecnología?

SÍ NO

11. Valora de 0 a 10 la utilidad que crees que tiene el juego en el aula como elemento motivador.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. Valora de 0 a 10 el tiempo que dedicas al juego o actividades lúdicas en cada tema o unidad didáctica (0 = nada; 10 = El 100% de las sesiones).

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ANEXO II (Rúbrica para rellenar los alumnos en todas las sesiones).

NAME: _____

At today's class...

I have learned...:   
A LOT SOMETHING NOTHING

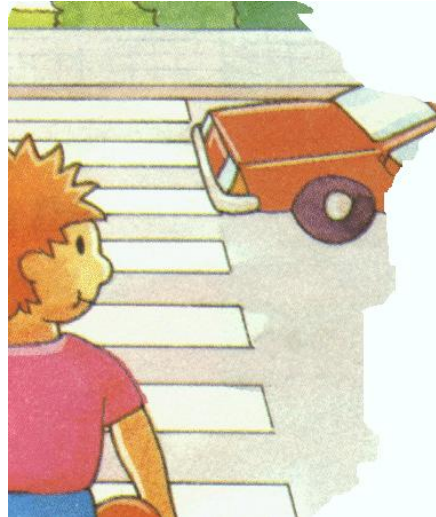
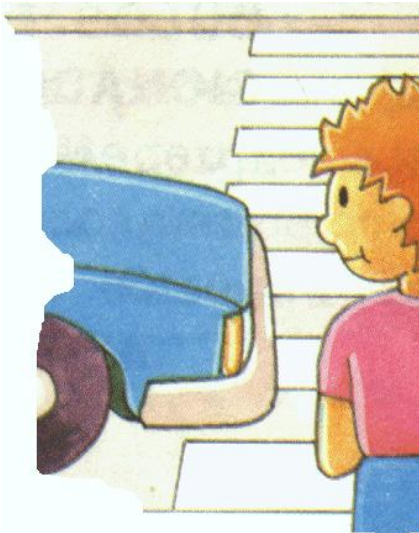
I have worked...:   
A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...:   
A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...:   
A LOT A LITTLE BIT NOTHING

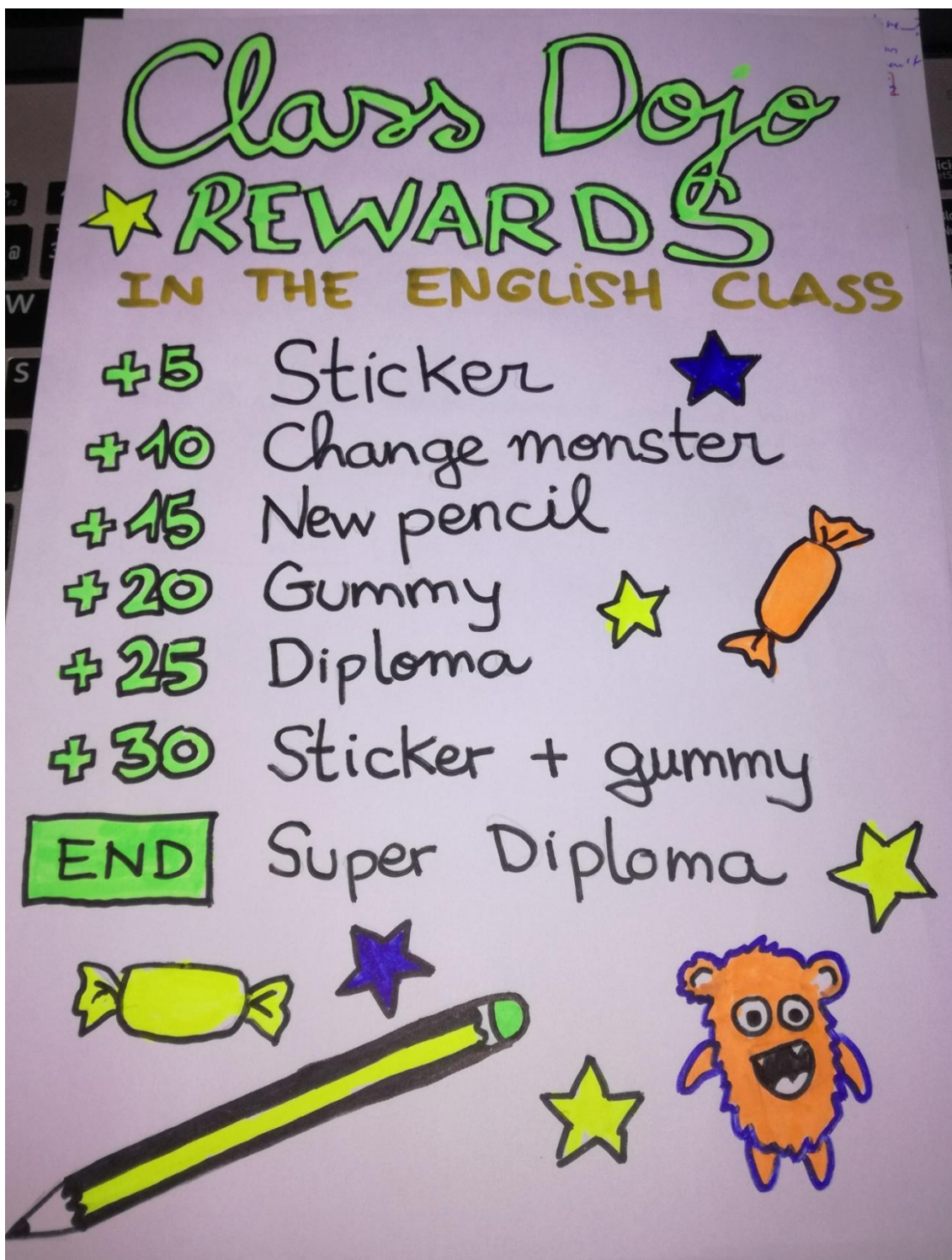
ANEXO III (Imágenes utilizadas para las flashcards en clase y para poner en Plickers y la oca).







ANEXO IV (Cartel de premios por los puntos de ClassDojo).





ANEXO V (Realizando una actividad con Plickers).



ANEXO VII (Imágenes jugando a la oca en la 8ª sesión).





ANEXO VIII (Sopa de letras 9ª sesión).



E	Y	U	I	G	U	R	V	X	E	I	K	L	A	P	I
B	E	A	C	H	D	X	A	T	L	V	U	D	S	U	J
P	C	U	Y	S	O	E	H	Z	K	Y	Y	E	I	S	T
P	B	N	Y	V	E	B	I	E	A	R	D	Z	H	Y	Z
P	O	V	U	L	Z	A	I	E	A	V	C	O	N	Z	R
S	W	I	M	M	I	N	G	P	O	O	L	O	X	F	M
B	E	Y	I	Y	A	W	B	U	F	Y	T	L	R	U	E
K	K	C	U	R	P	A	R	K	U	A	Z	N	P	O	K
U	U	A	W	I	X	T	M	O	N	I	E	G	G	O	Q
E	L	Q	I	M	S	E	J	M	F	H	Q	E	C	U	U
J	I	U	J	Y	B	R	L	F	A	Q	W	C	J	M	Z
Q	U	A	M	O	X	P	T	U	I	K	C	G	M	U	L
W	L	R	B	A	E	A	A	V	R	E	I	D	L	M	A
U	J	I	I	C	E	R	I	N	K	P	O	B	A	F	X
P	I	U	S	R	W	K	E	M	Y	M	S	D	U	Y	T
B	U	M	F	N	B	B	E	S	O	Z	J	U	U	U	Y

ANEXO IX (Diplomas de 25 puntos a elegir por el alumno).





ANEXO XI (Diploma final para dar a todos los alumnos).





ANEXO X Rúbricas de cinco alumnos comparativas. Sesiones no gamificadas (las dos de arriba) y sesiones gamificadas (las dos de abajo).

<p><u>Sesión 2</u> (NO GAMIFICADA)</p> <p>NAME: <u>Daniela</u></p> <p>At today's class...</p> <p>I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING</p> <p>I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p>	<p><u>Sesión 3</u> (NO GAMIFICADA)</p> <p>NAME: <u>Daniela</u></p> <p>At today's class...</p> <p>I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING</p> <p>I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p>
<p><u>Sesión 4</u> (GAMIFICADA)</p> <p>NAME: <u>Daniela</u></p> <p>At today's class...</p> <p>I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING</p> <p>I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p>	<p><u>Sesión 8</u> (GAMIFICADA)</p> <p>NAME: <u>Daniela</u></p> <p>At today's class...</p> <p>I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING</p> <p>I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p> <p>I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING</p>



Sesión 2 (NO GAMIFICADA)
 NAME: Victoria

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 3 (NO GAMIFICADA)
 NAME: VICTORIA

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 8 (GAMIFICADA)
 NAME: VICTORIA

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 4 (GAMIFICADA)
 NAME: VICTORIA

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING



Sesión 2 (NO GAMIFICADA)
NAME: Iván

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 3 (NO GAMIFICADA)
NAME: Iván

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 4 (GAMIFICADA)
NAME: Iván

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 8 (GAMIFICADA)
NAME: Iván

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING



Sesión 2 (NO GAMIFICADA)

NAME: Diego M.

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 3 (NO GAMIFICADA)

NAME: Diego M.

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 4 (GAMIFICADA)

NAME: Diego M.

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

Sesión 8 (GAMIFICADA)

NAME: Diego M.

At today's class...

I have learned...: A LOT SOMETHING NOTHING

I have worked...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I have had fun...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING

I liked the class...: A LOT A LITTLE BIT NOTHING



Session 2 (NO GAMIFICADA)	Session 3 (NO GAMIFICADA)	Session 4 (GAMIFICADA)	Session 8 (GAMIFICADA)
NAME: Sergio	NAME: Sergio	NAME: Sergio	NAME: Sergio
At today's class...	At today's class...	At today's class...	At today's class...
I have learned...: A LOT (smiley) SOMETHING (neutral) NOTHING (sad)	I have learned...: A LOT (smiley) SOMETHING (neutral) NOTHING (sad)	I have learned...: A LOT (smiley) SOMETHING (neutral) NOTHING (sad)	I have learned...: A LOT (smiley) SOMETHING (neutral) NOTHING (sad)
I have worked...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have worked...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have worked...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have worked...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)
I have had fun...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have had fun...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have had fun...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I have had fun...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)
I liked the class...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I liked the class...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I liked the class...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)	I liked the class...: A LOT (smiley) A LITTLE BIT (neutral) NOTHING (sad)