

# LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS. FLE Y SU APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA PÚBLICA DE ESPAÑA

GAMIFICATION IN SECOND FOREIGN LANGUAGES LEARNING. FLE AND ITS LEARNING IN SPANISH PUBLIC EDUCATION

LA GAMIFICATION DANS L'APPRENTISSAGE DES DEUXIEMES LANGUES ETRANGERES. LE FLE ET SON APPRENTISSAGE DANS L'ENSEIGNEMENT PUBLIC EN ESPAGNE

---

Denis C. Santos González

Universidad de La Laguna

## Resumen

En el sistema educativo español uno de los objetivos claves curriculares es el aprendizaje de lenguas extranjeras. Por ello, se deben revisar los procedimientos, concretamente las metodologías, que se utilizan para mejorar la eficiencia y calidad de su enseñanza. Dentro del aprendizaje de segundas lenguas extranjeras, el francés tiene una importancia fundamental debido a la cercanía geográfica a España y a la importancia del idioma.

Su sistema de enseñanza debe ser foco de continua renovación por lo que se deben investigar diferentes metodologías, herramientas y recursos para su enseñanza. Es una época de revolución digital, en la que el uso de nuevas tecnologías está a la orden del día. La gamificación es una metodología que se viene utilizando desde hace años, si bien, en la última década, ha cobrado un nuevo sentido debido a su relación con las nuevas tecnologías. Se trata de enseñar jugando, lo que produce una alta motivación para el alumnado.

La aplicación de esta metodología a la enseñanza de la segunda lengua extranjera, en este caso el francés, no es un campo que haya sido ampliamente investigado; aun así, es necesaria una revisión bibliográfica acerca de las ventajas de esta metodología para este ámbito educativo, así como de los resultados educativos que se han obtenido en diferentes programas en donde se ha utilizado.

**Palabras clave:** Gamificación; francés; segunda lengua extranjera; LOMLOE; nuevas tecnologías.

## **Abstract**

In the Spanish educational system, one of the key curricular objectives is the learning of foreign languages. For this reason, the procedures should be reviewed, specifically the methodologies, which are used to improve the efficiency and quality of their teaching. Within the learning of second foreign languages, French is of fundamental importance, due to its geographical proximity and the importance of the language.

Although, its teaching system must be the focus of continuous renewal, for this reason different methodologies, tools and resources for its teaching must be investigated. It is a time of digital revolution, in which the use of new technologies is the order of the day. Gamification is a methodology that has been used for years, although in the last decade it has gained a new meaning due to its relationship with new technologies. It is about teaching by playing, which produces a high motivation for the students.

The application of this methodology to the teaching of the second foreign language, in this case French, is not a field that has been extensively investigated, although in this article a bibliographical review will be carried out on the advantages of this methodology for this educational field, as well as the educational results that have been obtained in different programs where it has been used.

**Keywords:** Gamification; French; second foreign language; LOMLOE; new technologies.

## **Résumé**

Dans le système éducatif espagnol, l'un des principaux objectifs du programme est l'apprentissage des langues étrangères. Pour cette raison, les procédures devraient être revues, en particulier les méthodologies, qui sont utilisées pour améliorer l'efficacité et la qualité de leur enseignement. Dans l'apprentissage des secondes langues étrangères, le français revêt une importance fondamentale, en raison de sa proximité géographique avec l'Espagne et de l'importance de la langue.

Son système d'enseignement doit faire l'objet d'un renouvellement continu, de sorte que différentes méthodologies, outils et ressources pour son enseignement doivent être étudiés. C'est une époque de révolution numérique, où l'utilisation des nouvelles technologies est à l'ordre du jour. La gamification est une méthodologie utilisée depuis des années, même si au cours de la dernière décennie, de même si elle a acquis un nouveau sens en raison de sa relation avec les nouvelles technologies. Il s'agit d'enseigner en jouant, ce qui produit une forte motivation pour les élèves.

L'application de cette méthodologie à l'enseignement de la seconde langue étrangère, en l'occurrence le français, n'est pas un domaine largement investigué, cependant, dans cet article, une révision bibliographique sera effectuée sur les avantages de cette méthodologie pour ce domaine éducatif, ainsi que sur les résultats pédagogiques obtenus dans les différents programmes où elle a été utilisée.

**Mots-clés:** Gamification; français; seconde langue étrangère; LOMLOE; nouvelles technologies.

## 1. Introducción

La metodología didáctica en las aulas se puede definir como las estrategias de enseñanza y de aprendizaje con base científica que el docente propone en su clase para que los alumnos adquieran los aprendizajes propuestos (Fortea, 2019), por lo que se definiría la “interacción didáctica” que se produce en las aulas.

Para adecuar la metodología didáctica a la enseñanza de una segunda lengua extranjera, se ha de partir de sus conocimientos previos adquiridos. Es fundamental discernir y tener en cuenta lo que el estudiante ya conoce, así como sus particulares intereses y el entorno y contexto más cercanos en el que se desenvuelve. Se trataría de conseguir que los contenidos que se le vayan enseñando sean lo suficientemente motivadores para él, que su enseñanza abarque y se oriente, en el mayor grado posible, hacia lo que de verdad tiene interés para él, con un enfoque de realidad próxima, y satisfaciendo sus intereses cognitivos, partiendo de lo próximo y conocido, y trabajando con paralelismos, vinculaciones, deducciones, extrapolaciones, proyecciones, etc., De este modo, el alumno adquiriría poco a poco los nuevos conocimientos sobre el sustento de lo que él ya sabe, como expone Slagter (2007).

En base a estos aspectos, en la enseñanza de una segunda lengua como es el francés se deben utilizar recursos y materiales variados y novedosos para lograr la máxima motivación y generar en el alumno una actitud abierta y participativa. En este sentido, los recursos didácticos en el contexto del aula deben estar adecuadamente insertos para que sean lo más efectivos posible. Es decir, han de estar puestos al servicio de que el alumno aprenda realmente y de que lo motiven para conseguir que ese aprendizaje sea significativo y la enseñanza realmente efectiva. Esto se logra con metodologías como la gamificación, tal y como se señalará a lo largo del presente trabajo.

De este modo, a lo largo de este trabajo se plantean los siguientes objetivos:

- Transportar a marcos digitales las experiencias de juego
- Obtener los conocimientos de forma autónoma con el uso de la tecnología
- Motivar al alumnado con el uso de las nuevas tecnologías
- Relacionar la escuela y la sociedad a través de las nuevas tecnologías
- Proponer estrategias y metodologías que pongan en valor los aprendizajes significativos, promoviendo, a su vez, una mayor responsabilidad social.
- Presentar al docente como guía con la finalidad de que el alumnado se convierta en sujeto autónomo en cuanto a su aprendizaje y responsabilidad.

## 2. Revisión bibliográfica

### 2.1. Contexto de la gamificación en el aula

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Las nuevas tecnologías dentro de la gamificación tienen un papel esencial al trasladarse muchas de las experiencias de juego a marcos digitales. En la era actual, el conocimiento ya no lo poseen ni es potestad exclusiva de los profesores, sino que la tecnología da los medios precisos para obtenerlo, incluso de forma autónoma. Debido a ello, una de las nuevas competencias de los docentes es ofrecer a los alumnos las herramientas necesarias para que ellos mismos puedan acceder de forma eficiente a este conocimiento: es lo que actualmente se denomina “aprender a aprender” (Amar, 2008).

La enseñanza tradicional, en la que el profesor se limitaba a exponer una serie de contenidos ante unos alumnos que se limitaban a escuchar de forma pasiva el discurso unidireccional, provoca una clara falta de motivación, además de aburrimiento o problemas de comprensión. Por ello, se hace necesaria la utilización de metodologías y estrategias, como la aplicación de la gamificación en el aula, que traten de innovar en la didáctica usada en el aula y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Zepeda *et al.*, 2016).

La Educación Infantil, la Educación Primaria y la Educación Secundaria Obligatoria en España se enfrentan al gran reto de implementar y consolidar la tecnología en las aulas. Según señala López-Noguero (2004), la sociedad actual arrastra señas de identidad pertenecientes a décadas pasadas, lo que puede significar una carencia en cuanto a la formación digital de la sociedad, así como una resistencia a la implantación de la misma. Continuando con lo planteado, este autor presenta la revolución tecnológica como uno de los motores de cambio en el mundo, pues en la actualidad la sociedad se presenta mucho más digital y presta a afrontar nuevos retos que necesitan ciudadanos de corte digital. Sin embargo, parece que la tecnología no se ha integrado del todo en el marco educativo que puede suponer un problema a la hora de afrontar el futuro más próximo.

Con este escenario, parece interesante la introducción de la tecnología a través de la metodología y, atendiendo a lo aportado por Quintana y Alfaro (2020), los centros educativos necesitan apostar fuertemente no solo por la tecnología en sus aulas sino por su implementación en el currículo. Dichos autores señalan cómo los alumnos de secundaria ven reducido el uso de la tecnología al ámbito familiar.

Centrando la vista en la escuela y su relación con la sociedad, se infiere cómo los cambios en esta se presentan de manera muy gradual, quedándose rezagada en comparación con el curso y velocidad de la tecnología y su uso. Según señala Rodríguez (2016), la tecnología se ha implantado en la sociedad de una manera contundente, por lo que resulta imprescindible impulsar propuestas pedagógicas para los ciudadanos del mañana.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Señala Peñasco *et al.* (2010) que los elementos clave en la enseñanza al alumnado con recursos didácticos innovadores serían los siguientes:

- La repetición: es fundamental para el aprendizaje motor, ya que a raíz de la repetición tienen lugar los cambios corticales necesarios que lo originan.

- El feedback: es necesario, unido a las repeticiones, debido a que obtener dicho feedback provoca importantes cambios sensoriales.

- La motivación: que se consigue mediante el enfoque de las actividades como si fueran un juego, de modo que las sesiones sean mucho más atractivas y amenas.

Además, la situación actual de pandemia ha obligado a la sociedad a acelerar el paso en cuanto a materia digital. Todos los sectores se han visto afectados, ya sea el laboral, educativo, administrativo o económico. La tecnología se presenta como una herramienta de vital necesidad para la sociedad de hoy en día. Por lo tanto, es imprescindible manejar diferentes recursos digitales debido a la necesidad más inmediata. Según apunta Hernández (2020), la emergencia sanitaria puede suponer una gran oportunidad para cambiar el paradigma educativo, poniendo así las disciplinas, materias y contenidos al servicio de la realidad y no al contrario.

Los cambios que señala este autor proponen unas estrategias y metodologías que permiten construir aprendizajes significativos y útiles con la situación. Es de valorar, por otra parte, cómo dicha circunstancia separa al alumnado de contenidos más enciclopédicos en pro de otros aprendizajes más significativos.

Estos aprendizajes se orientan a la formación de sujetos con un valor social más pronunciado y un sentido de la responsabilidad mayor. Otro punto para valorar en la misma línea es el nuevo papel que adquieren docente y discente en la situación, es decir, la educación en línea parece haber roto con cierta jerarquía, otorgando al docente un rol de guía, pues parece que, con el acceso inmediato a la información y el manejo de herramientas digitales, los papeles se han igualado con el alumnado. Nadie sabe cuándo volverá la normalidad tal y como se conocía anteriormente o si puede volver a haber otra situación similar, pero lo que sí es seguro es que el cambio se presenta necesario e inmediato. La adquisición de habilidades digitales y el uso de las TIC parecen más imprescindibles que nunca.

Tras contextualizar esta metodología, se debe realizar un acercamiento a su definición y características.

### 3. El concepto de gamificación

El término gamificación viene del inglés gamification, cuya traducción podría entenderse como “ludificación” (“juguetización”, si se hiciera de forma literal).

Respecto a cómo y dónde surge, Novillo *et. al* (2018) señalan que está aceptado que proviene de Estados Unidos en la primera parte del siglo XXI, momento en el que

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

los docentes valoraron la necesidad de aplicar las metodologías lúdicas al aprendizaje de contenidos; si bien a ciencia cierta todavía no está claro en qué año exacto surge, ni a través de qué autores o profesores.

Estos autores afirman, respecto a la autoría, que algunas investigaciones coinciden en señalar a los autores de una serie de blogs como creadores de esta metodología. Así citan a docentes de relevancia como Terril (2008), Currier (2008) o Werbach y Hunter (2012).

Antes de exponer la gran influencia digital en el paso del juego en sí a lo que se entiende y se utiliza como gamificación en el aula, conviene realizar un breve acercamiento al concepto de juego.

Lavega (2000) lo define como las manifestaciones lúdicas de una determinada sociedad de una manera original, que difieren del resto de metodologías en la inserción e influencia del contexto sociocultural en el que surgen.

Según Arroyo (2016), nos encontramos con algunas características básicas que deben poseer los juegos para que se les reconozca como tal. Por ello, deben ser: motivadores, espontáneos, divertidos, socializadores y que influyan en el aprendizaje. Mediante el juego, los alumnos mejoran habilidades como la observación, comparación, comprensión, capacidad para razonar, imaginación y expresión, ayudando todo ello a una formación completa.

Interesante también es la definición de Pugmire-Stoy (2017) que señala que sería una actividad espontánea, en donde los objetivos se pueden modificar, así como los obstáculos a superar, siendo la principal meta provocar satisfacción y aprendizaje en el alumno.

Así pues, si tenemos en cuenta lo establecido por Jiménez (2003, p. 58), las razones por las que es beneficiosa la utilización del juego y del juguete en el aula, y su poder didáctico, son las siguientes:

- Ayuda a que el alumno llegue al aprendizaje de forma autónoma.
- Facilita el desarrollo cognitivo.
- Favorece la imaginación, la memoria y la atención.
- Las actividades lúdicas son un gran recurso para atender a la diversidad.
- Tienen un alto poder de motivación, y generan un gran interés.

En consonancia con las afirmaciones anteriores, para poder utilizar el juego en el aula, el profesorado debe conocer todas las características de ese juego y decidir si su aplicación va a favorecer la asimilación de los contenidos propuestos, así como si va a ser positiva para el alumnado.

En cuanto a la gamificación en sí, todos los profesionales citados anteriormente (Terril, 2008; Currier, 2018; Werbach & Hunter, 2012) coinciden en sus

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

blogs en fundamentar la gamificación en tres puntos: los elementos que tiene el juego, sus técnicas de diseño y los contextos en un entorno digital (Novillo *et. al*, 2008), que deben ser combinados para que los juegos aplicados a la educación tengan un propósito y un objetivo que iría más allá del juego.

La definición que proponen Gallego, Molina y Llorens (2014) para este concepto es la siguiente:

El uso de modelos, mecánicas, estrategias...de los juegos utilizados en un contexto que no es el juego en sí, buscando dar un mensaje, transmitir un contenido o cambiar una conducta, a través de una perspectiva lúdica orientada a la motivación y a la implicación.

Gallego, Molina y Llorens (2014) aportan otra definición para el término, señalando que sería la utilización de diferentes mecánicas de juegos, pero en aplicaciones y en entornos que no son lúdicos, con la finalidad de incrementar la motivación, el esfuerzo, la concentración y otros valores que están presentes en el propio juego. Kiryakova *et. al.* (2014) afirman que “la gamificación es el uso de enfoques, elementos y mecánicas del juego en contextos diferentes al de juego tradicional”. Y destacan que “aunque existen diversas definiciones y no hay una de ellas universalizada, la gamificación podría definirse como “la integración de elementos de juego y pensamiento de juego en actividades que no son juegos en sí”.

La gamificación se puede ubicar dentro de constructivismo social que deriva de la metodología constructivista y se basa en que el aprendizaje no solo tiene relación con aspectos relacionados con la educación, sino también con el contexto en donde se inserta o el ambiente que rodea al alumno. Sobre el constructivismo, Grennon y Brooks (2017) sostienen que tiene como objetivo proporcionar una ayuda al estudiante en cuanto a la transformación de la información nueva que adquiere en el aprendizaje, lo que podría realizarse de forma fácil a través de la gamificación, que da al alumno la posibilidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos y construir otros nuevos a partir de los adquiridos previamente, desde una visión lúdica.

Por otra parte, Cubero (2005) manifiesta que para que se produzca un constructivismo social, primeramente, se deben atender a una serie de elementos que son esenciales. Se tiene que comprender la naturaleza de la que procede el conocimiento que se posee para, posteriormente, atender a las personas objeto de aprendizaje, como seres activos y constructores de su propio aprendizaje a partir de la interacción que puedan tener con sus iguales en búsqueda de una solución.

El representante principal de esta teoría de aprendizaje es Vygotsky y la idea central se basa en que el lenguaje y la interacción con los demás, como la familia o los compañeros, juega un papel esencial en la construcción del significado de la experiencia. El significado no es simplemente construido, sino que es co-construido.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

En cuanto a la gamificación entendida como un recurso educativo, el experto Gee (2007) afirma que lo que ofrece esta metodología es dar la posibilidad al alumno de que interactúe e interactúe mediante la simulación, mediante lo que lograría tener una gran motivación hacia el aprendizaje debido a que constituye un estímulo para lograr diferentes objetivos y para resolver problemas.

Resulta interesante introducir la tecnología y su aprendizaje en las materias principales a través de una metodología activa. Esta posibilidad es muy motivadora para un alumnado familiarizado con el uso de lo digital en entornos lúdicos o familiares tal y como señala Rodríguez (2016).

Dicho planteamiento se basa en lo señalado por Mateos y Rodríguez (2020) quienes consideran que el currículo debe ser un documento acorde a la contemporaneidad porque su obsolescencia y descontextualización pueden no proporcionar respuesta a la realidad emergente. Según los mismos autores, el fracaso escolar está relacionado con el hecho de no ir acorde el currículo con la sociedad, por lo que presenta una relación directa entre el contenido curricular y los resultados académicos. De hecho, mencionan la tecnología como un factor clave de la sociedad, ya que la presencia de la digitalización coloca en entredicho un saber únicamente escolar. Así, dicho fracaso escolar se podría evitar utilizando metodologías como la gamificación.

Respecto a cuáles son los fundamentos pedagógicos en los que se basa la gamificación, señala Werbach (2012) que son los siguientes:

- Las dinámicas son el concepto y la estructura intrínseca del juego.
- Las mecánicas serían los procesos que provocan el desarrollo del juego.
- Los componentes son las implementaciones tanto de las dinámicas como de las mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones y rankings.

La unión de todos estos componentes son los que crean el juego que se puede aplicar en el aula.

Sobre su uso en una clase, afirman Novillo *et al.* (2018) que la gamificación puede ser aplicada en diversas áreas, aunque en la que más ventajas se puede obtener sería en la educación “debido a que el juego es la primera forma de aprendizaje a través de la cual podemos experimentar la realidad y nos ayuda en el proceso de adaptación” (Novillo *et al.*, 2018). A lo que añaden que uno de los objetivos de la gamificación sería el hecho de que pueden influir y motivar a las personas para así modificar su comportamiento y resolver los problemas y las metas que se pueden encontrar.

Respecto a los pasos que se deben seguir para poder diseñar un marco gamificado de forma óptima habría que señalar los siguientes:

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

- Definición de objetivos de aprendizaje.
- Concreción de las actitudes que se esperan de los alumnos.
- Descripción de los personajes o jugadores. Normalmente estos jugadores se suelen clasificar en triunfadores o ganadores, exploradores, socializadores, etc.
- Diseño de la secuenciación en los ciclos de las actividades, así como de los objetivos a largo, medio y corto plazo que se deben cumplir. Los ciclos normalmente se dividen en ciclos de implicación y ciclos de progresión.
- Elaboración de recursos y de herramientas que sean amenas y motivadoras para todo el alumnado.
- Uso de herramientas acordes a la realidad educativa en la que la práctica gamificada debe tener lugar.

En cuanto a la finalidad que tiene la gamificación en la educación, señalan Torres y Romero (2018) que esta debe ser: “lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones” (p. 62), por lo que su finalidad tiene una función muy interesante para lograr la enseñanza del alumno, ya que la motivación contribuye de forma significativa a promover iniciativas entre todos los estudiantes o a mejorar su atención, entre otros factores.

Esa motivación e interés para el alumno es el principal aspecto que debemos tener en cuenta a la hora de implementar esta metodología en el aula. Debido a que España en la actualidad, y contemplado los datos ofrecidos por Pérez-Esparrells y Morales Sequera (2020), se sitúa a la cabeza de Europa en cuanto a abandono prematuro de la educación y formación profesional se refiere. Las cifras se presentan desalentadoras, no solo por la posición ocupada sino por el rango de datos manejados porque según esta fuente el 17,3% no finaliza dichos procesos académicos a pesar de la mejora experimentada en esta última década. Cabe mencionar que dichos datos no se centran en la etapa de secundaria, sin embargo, esta se presenta clave en el devenir del futuro académico de todos y cada uno de los estudiantes, por lo que establecer una base correcta puede ser relevante para el futuro profesional de cada individuo.

Esta motivación es un aspecto esencial que debemos tener en cuenta debido a que, tal y como veremos a lo largo de la revisión bibliográfica realizada, será uno de los principales resultados que se obtengan tras la implementación de la gamificación para mejorar el aprendizaje de una segunda lengua.

Según Woolfolk (1996), la motivación es un estado interior que modifica la conducta, que permite conocer por qué las personas actúan de determinada manera. Esta definición se relaciona con la que nos aporta Alonso (1991), que dice que el

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

incentivo ejerce una determinada influencia en las personas para que estas se comporten de cierta manera pensando en un fin concreto.

La motivación resulta un aspecto de gran importancia en el área educativa, que guía las acciones que la persona realiza y conduce hacia qué objetivos se dirige, de manera que es considerada como el estado deseable en el que debe situarse el empleado para aprender (Pereira, 2009). Según Santrock (2002), la motivación es un compendio de razones por las que los individuos se pueden comportar o encuentran el motivo para comportarse de la forma que lo hacen.

Trechera (2005) relaciona este concepto con lo que moviliza a las personas, en este caso a los alumnos, para ejecutar una actividad, de manera que la motivación es el proceso por el que la persona se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta con el fin de lograr una meta. Esta definición resulta muy interesante debido a que engloba varios aspectos de lo que supone este concepto, por lo que será sobre la que se trabajará en este trabajo.

Con este escenario parece interesante implementar la digitalización en las aulas, ya que puede existir correlación entre la mejora de España en la última década en materia educativa y la implementación y modernización de la escuela en el apartado digital. Según Espinosa y Cartagena (2021), durante los últimos años se han instalado metodologías como: aprendizaje adaptativo, clases invertidas, aulas inteligentes, analíticas de aprendizaje, gamificación y juegos serios, entre otras. Dichas metodologías parecen poseer relevancia y obtener resultados favorables debido a que en la actualidad son cada vez más los centros que apuestan por dichas técnicas más vanguardistas. Comprendiendo la educación como algo más que memorística y contenidos aislados, es de valorar plantear una visión más amplia que prepare a los discentes en apartados sociales, económicos, políticos y/o culturales, es decir, facilitar la capacitación tecnológica en todos los ámbitos de la educación.

Es relevante la siguiente tabla en la que se pueden ver las diferencias entre conceptos que en ocasiones tienden a confundirse pero que, sin embargo, tenemos que saber diferenciar para conocer en qué momento educativo se debe utilizar uno u otro. Los conceptos son 'jugar en el aula', 'aprender jugando' o 'game-based learning' y 'gamificación educativa':

Tabla 1 (Torres & Romero, 2018, p. 63): Diferencias entre jugar en el aula, aprender jugando y gamificación educativa

Jugar en el aula	Aprender jugando	Gamificación educativa
Puede no estar relacionado con una actividad didáctica.	Se vincula de forma directa con un contenido pedagógico.	El contenido pedagógico es el contenido transversal de las mecánicas de juego.  Tiene una finalidad educativa.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

<p>No tiene por qué tener finalidad educativa.</p> <p>Su principal función es la socialización.</p> <p>No necesita una planificación pedagógica previa.</p>	<p>Tiene una finalidad educativa concreta.</p> <p>Su principal función es servir como canal didáctico entre el contenido y el alumno.</p> <p>Requiere una planificación pedagógica previa.</p>	<p>Una de sus metas fundamentales es que los alumnos alcancen la motivación intrínseca por los elementos del juego: niveles, puntos, insignias, etc.</p> <p>Requiere tanto planificación pedagógica como determinadas mecánicas, dinámicas y estética.</p>
---	--	--

En cuanto a las ventajas que ofrece esta metodología, Fernández (2006) señala que es muy conveniente para motivar y estimular a los estudiantes, así como para favorecer la adquisición de habilidades y capacidades interpersonales.

Además de eso, Andreu y García (2012) señalan una serie de beneficios de la aplicación de esta metodología en un contexto pedagógico:

- Se obtienen diferentes destrezas y habilidades que son muy útiles para la resolución de problemas y para desarrollar la curiosidad intelectual, el pensamiento crítico y lógico.

- Se fomenta la comunicación oral y la comunicación escrita, lo que es esencial para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera.

- Se obtiene un aprendizaje de la experiencia y de los errores en un entorno totalmente seguro.

- Logra que los alumnos comprueben qué implican sus acciones y decisiones.

- Propicia el desarrollo de habilidades para que se puedan tomar mejores decisiones y para mejorar la capacidad del trabajo cooperativo.

En esta línea, una investigación realizada por García (2017) afirma que entre las ventajas de la gamificación en el aula podríamos señalar las siguientes: existe la posibilidad de comunicarse con alumnos de todo el mundo y con otros idiomas, además de con los compañeros y profesores del alumno, lo que ayuda a una mayor relación entre estos colectivos y a desarrollar el aprendizaje de segundas lenguas extranjeras; fomenta el aprendizaje en equipo o cooperativo, lo que desarrolla la educación de valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la resolución pacífica de problemas, se caracteriza por un rápido acceso a una gran fuente de recursos e información; facilita el desarrollo de destrezas de comunicación interpersonal, el conocimiento de otras lenguas y de otras culturas; favorece el auto aprendizaje mediante la búsqueda, selección, valoración y organización de la información y desarrolla la difusión de las creaciones personales, entre otras cosas. Es decir, suponen un óptimo punto de partida en la educación, un progreso del que todos, tanto docentes como alumnos, pueden obtener innumerables ventajas.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Asimismo, es conveniente señalar que las limitaciones en la gamificación son menos numerosas que las ventajas, tienen algunas, como, por ejemplo, las que señalan Torres y Romero (2018):

-Algunas situaciones de la realidad no pueden simularse mediante un juego, por lo que no se puede aplicar a todas las situaciones de aprendizaje.

-Mediante la gamificación se imita, pero no se puede crear la situación exactamente igual a cómo sería en la vida real.

-No se puede realizar una generalización y habría que ser prudente a la hora de predecir (en base a las respuestas ante la situación simulada) cómo se comportaría una persona ante una situación real.

-Es una metodología que debería combinarse con el uso de otras técnicas puesto que es importante que se enseñe y evalúe el desarrollo de habilidades a través también de la realidad.

Además, la gamificación en el aula conlleva algunos riesgos que no se pueden obviar. Hay que tener en cuenta que no se producen por el uso en sí, sino por un uso inadecuado. Es función del docente conocer todos y cada uno de ellos para poder evitarlos. Algunos de los más probables son que pueden ser una fuente de distracciones, llevar demasiado tiempo el proceso de encendido, encontrar el recurso...; se encuentra mucha información falsa, cansancio visual, exceso de información que puede provocar una sensación de desbordamiento, etc.

Así sería un retraso para la extensión de la gamificación en nuestro país, los siguientes factores:

-Las reticencias del profesorado a cambiar sus métodos bien por desconocimiento de otros inductivos o por comodidad (los tradicionales, además de ser los que han utilizado hasta ahora, son de más fácil aplicación y conllevan menos preparación al docente).

-Por la falta de seguridad del profesor en métodos que le resultan más novedosos y en cuya utilización no tienen práctica.

-Por la no voluntad de cambio de sus rutinas en las lecciones.

-Por falta de iniciativa y no querer formarse en nuevas metodologías y conceptos (comodidad).

-Debido a la poca motivación por parte de la dirección de los centros escolares para animar a los docentes a conocer más acerca de otros métodos y ponerlos en práctica.

Si bien, poco a poco, todas estas limitaciones se van superando, especialmente con la configuración de centros cada vez más avanzados tecnológicamente y con la formación en este campo de los profesores.

### 4. La gamificación en el aprendizaje de la segunda lengua extranjera

La segunda lengua extranjera se ha regulado en nuestro país desde la promulgación de la ya antigua LOGSE, en 1990. Actualmente, está vigente la LOMLOE que mantiene la situación de la LOMCE, si bien recupera la oferta de una segunda lengua extranjera en toda la educación primaria y secundaria.

Así, la LOMLOE establece para la Educación Primaria en su artículo 18 que: “4. Las Administraciones educativas podrán añadir una segunda lengua extranjera u otra lengua cooficial o una materia de carácter transversal”.

Sobre la situación del aprendizaje de francés en las aulas de España, el Ministerio de Educación (2022) señala en su último estudio que el 98,2% de los alumnos de secundaria estudian inglés, mientras que el 37% estudian francés como segunda lengua extranjera.

En el análisis legislativo de la segunda lengua extranjera, es relevante la nueva competencia que introduce la LOMLOE: la competencia plurilingüe que “implica utilizar distintas lenguas (...) de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación” y supone “aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas”. Al ser una competencia, debe ser trabajada en todas las asignaturas, aunque estas no sean lingüísticas, lo que es un reto para el docente, fuera de los programas educativos bilingües, además de no suponer un avance en el conocimiento del francés debido a que la mayoría de los profesores optan por el inglés por ser el idioma que más dominan.

Una vez contextualizada la enseñanza de la lengua extranjera y su regulación legislativa en nuestro país, se debe realizar un acercamiento a las metodologías utilizadas en su enseñanza. Podemos observar cómo se ha producido una evolución de las metodologías de enseñanza en este campo, el método para la enseñanza de idiomas a lo largo de todo el siglo XX fue un método tradicional, llamado “traducción gramatical” (Bestard y Pérez, 1992), que se limitaba a la enseñanza pasiva de una serie de reglas gramaticales y de vocabulario, que luego se enfocaba a la traducción de diferentes textos por parte del alumno. Lo que no era para nada efectivo en la enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras.

La metodología señala Núñez (2002: 114-115):

Constituye el conjunto de criterios y decisiones que organiza la acción didáctica en el aula —papel que juegan los alumnos y profesores, uso de medios y recursos, número y tipo de actividades, organización de tiempos y espacios, agrupamientos, etc.— y que definen el estilo educativo del docente.

Sobre ello señala el autor que las nuevas tecnologías en general, y la gamificación en particular, constituyen una metodología idónea para la enseñanza de

idiomas debido a que aumenta exponencialmente su motivación y se aprende en un entorno de inmersión lingüística.

Autores como Navés y Muñoz (2012) sostienen que la gamificación para la enseñanza de lenguas extranjeras podría compararse a la metodología CLIL/AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua), lo que se conoce popularmente como inmersión lingüística, que tal y como señalan dichos autores, proporciona AICLE, así como la gamificación, parece ser uno de los factores clave tanto en el éxito del aprendizaje de las asignaturas como del aprendizaje de las lenguas en las que se imparten.

Esta metodología consiste en la enseñanza de un contenido curricular a través de una lengua distinta a la que normalmente se utiliza (Marsh, 1994). En nuestro caso, sería el francés. Como señalan varios autores (Hewitt y García, 2012), AICLE o CLIL no es una forma nueva de enseñanza de una lengua, ni tampoco una forma nueva de enseñar un contenido: es una forma innovadora de fusión entre ambos.

Los docentes que apuestan por esta metodología educativa, afirman Moreno y Ruiz (2019), consideran que tiene una serie de ventajas importantes tanto a nivel de transmisión de contenidos como a nivel lingüístico en sí. Debido a que se trata de un marco educativo en donde la lengua y los conceptos de esa lengua extranjera quedan enfocados de una manera mucho más natural, se puede considerar que la metodología AICLE fomentaría el desarrollo de las habilidades de la lengua que se pretende enseñar, en este caso el inglés.

Además, les beneficia metalingüística e intelectualmente, ya que en estas clases se pide a los estudiantes un mayor nivel de comunicación y resolución de conflictos (Lova *et al.*, 2013). Hay que tener en cuenta que este tipo de lecciones son más dinámicas y enriquecedoras en materia de actividades que la educación basada en una sola lengua, donde siempre se realiza la misma dinámica basada en el libro de texto. El bilingüismo también es un modelo de enseñanza que ha hecho un gran favor a la consolidación de actitudes positivas y respeto hacia otras culturas, fomentando un espíritu abierto a la diversidad.

Por otro lado, se deben tener presente las competencias y habilidades que debe tener un profesor de idiomas para poder enseñar los contenidos mediante esta innovadora metodología (Urmeneta, 2009):

- Disponer de un buen nivel en la materia en cuestión.
- Demostrar una muy buena competencia didáctica en la materia.
- Tener competencias didáctico-comunicativas que posibiliten al profesor explicar y transmitir para que los estudiantes asimilen lo que se pretende.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

-Llevar a cabo una planificación de las clases con cierta flexibilidad y disponer de estrategias de cooperación para desempeñar las funciones pertinentes con aquellos profesores que tienen hábitos muy diferentes.

-Tener una alta competencia digital.

-Presentar motivación e interés hacia la enseñanza en el entorno cambiante en el que nos encontramos.

Esta línea sigue también Gervilla (2003) que señala que el cuerpo docente debe manejar conocimientos básicos sobre el ámbito en cuestión; tener siempre en cuenta que el taller debe perseguir una intención didáctica; proponer reglas que sean fáciles de cumplir por el grupo; y plantear un objetivo alcanzable.

En definitiva, la gamificación tiene mucho que ofrecer a la enseñanza de idiomas debido a que contribuye a mejorar las competencias lingüísticas del alumno, lo que ayuda a potenciar el dominio del idioma, una mayor implicación por parte del alumno y, por tanto, su motivación es exponencialmente mayor.

Para valorar el aprendizaje de la segunda lengua extranjera mediante la gamificación se deben utilizar una serie de recursos, por ejemplo: un sistema de ranking o puntuación para medirse con el resto de compañeros, sistema de crecimiento de personajes, pruebas cronometradas, etc. Además, la enseñanza debe estar perfectamente estructurada: comprensión, expresión..., para poder valorar qué aspectos u objetivos del idioma se han logrado a través del juego.

Tras realizar una revisión bibliográfica acerca de todo lo que la metodología de gamificación tiene que aportar a la enseñanza de la segunda lengua extranjera, se va a realizar un análisis de los resultados de algunos proyectos y prácticas educativas en donde se ha implementado esta metodología en varios niveles educativos, con el objetivo de valorar si realmente es un método eficaz para mejorar las competencias del alumnado en francés.

### 4.1. Resultados obtenidos en experiencias académicas

Tras contextualizar la situación de la gamificación en la enseñanza del francés, se va a realizar una enumeración de experiencias académicas que se han implementado en nuestras aulas. Si bien en ocasiones ha sido en otros idiomas como el inglés, los resultados son extrapolables al francés. Se han buscado estudios realizados en España con el objetivo de valorar su implantación en nuestro país, aunque esta metodología se lleva utilizando algunas décadas en otros países:

Autores	Título	Objetivo	Participantes	Resultados
Bárcena, E. y Sanfilippo, M. (2015)	La píldora informativa audiovisual como estrategia de	Realizar una valoración de recursos didácticos digitales	270 estudiantes universitarios.	Actitud positiva y motivada de los alumnos.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

	gamificación en los cursos en línea de segundas lenguas.	basadas en la gamificación para el aprendizaje de segundas lenguas.		Conveniente utilizar esta metodología en formato audiovisual para el aprendizaje de lenguas.
Batlle, J., González, M. y Pujola J. (2018).	La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras.	Comprender cómo se produce el aprendizaje con propuestas didácticas gamificadas.	16 profesores de idiomas.	Las secuencias didácticas gamificadas aumentan la diversión y la motivación de los alumnos.
García, F. (2017)	El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación primaria. Tesis doctoral (PhD)	Valorar la utilización de la gamificación tecnológica en un aula de Educación Primaria para aumentar la competencia lingüística en otros idiomas.	Dos grupos, control y experimental, de 5º de Primaria	El grupo experimental tuvo mejores resultados tanto en la competencia lingüística como en la motivación hacia los idiomas.
González, D. (2017)	La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Trabajo Fin de Grado.	Implantar y valorar una propuesta didáctica en la que se utilice la gamificación en la enseñanza del inglés.	24 alumnos de Educación Primaria.	Alto interés, motivación y mejores calificaciones debido a la propuesta.
Martín-Macho y Falla, F. (2016)	El juego en el aula de lengua inglesa para consolidar contenidos: experiencia con futuros docentes de Educación Infantil.	Evaluar la mejora del aprendizaje de los contenidos lingüísticos relacionados con aspectos sintácticos, pragmáticos y fonéticos, mediante gamificación.	Alumnos de lengua inglesa.	Mayor motivación del alumnado hacia el aprendizaje. Mejora del aprendizaje cooperativo.
Revuelta, F. Guerra, J.	Gamificación para una asignatura del	Mejorar las competencias lingüísticas del	Alumnos de Educación Infantil.	Mayor aprovechamiento del horario

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Pedreira, M (2018)	grado de Educación Infantil.	alumno mediante la gamificación.		lectivo, incremento del grado de aprendizaje.
Tejedor, C. (2016)	Tip Top Talk! Aplicación móvil para la mejora de la pronunciación multilingüe mediante pares mínimos y gamificación.	Desarrollar una aplicación móvil para que mejore la pronunciación en lengua extranjera utilizando la gamificación.	Estudiantes de Filología Inglesa.	La metodología de gamificación ayuda a mejorar la pronunciación de los alumnos, así como a mejorar su motivación hacia el aprendizaje.
Trejo-González. (2020)	Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma.	Comprobar cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje lingüístico de una segunda lengua.	Alumnos universitarios de Filología Hispánica.	La gamificación favorece la interacción del grupo, mejora la participación entre los alumnos y permite atender todas las necesidades del objetivo de enseñanza.

### 5. Conclusiones

Los resultados obtenidos en todos los estudios analizados tienen un elemento en común: la gamificación mejora tanto la motivación de los alumnos como las propias competencias lingüísticas en el aprendizaje de un idioma, teniendo en cuenta que esto último sea una consecuencia directa del incremento de la motivación de los alumnos.

Podemos definir la motivación en el ámbito académico como aquella que enfoca, activa, dirige y mantiene el comportamiento de los alumnos hacia la realización de los objetivos o tareas establecidos. De ahí que sea de máxima importancia conocer los factores que estimulan y que pueden hacer que nuestros colaboradores estén satisfechos. Autores como Pereira (2009) señalan que la motivación es lo que moviliza a los alumnos para ejecutar una actividad, de manera que el estímulo es el proceso por el que la persona se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta con el fin de lograr una meta.

En el ámbito concreto de enseñanzas de idiomas la motivación es un elemento esencial para que los alumnos puedan desarrollar sus competencias

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

lingüísticas; si bien no es una tarea sencilla encontrar metodologías que puedan ser realmente implementadas en el aula y que aliciente a los alumnos, sea por la razón que sea, por desconocimiento de los profesores, por falta de tiempo, porque a los alumnos no les causa realmente interés, etc. Esto es solventado por la gamificación, gracias a que se pueden enseñar los contenidos desde una visión lúdica donde la fantasía y lo emocional estén presentes.

Tras analizar todos los trabajos y proyectos identificados, podemos señalar las siguientes conclusiones:

-La gamificación mejora la motivación tanto extrínseca como intrínseca de los alumnos en el aprendizaje de una segunda lengua.

-Se mejora el aprendizaje colaborativo e intergrupar entre el alumnado.

-Se logran mejores resultados a nivel de sintaxis, pragmática y fonética en el aprendizaje de una segunda lengua.

-Los alumnos mejoran su pronunciación de la lengua extranjera.

-Se produce un mayor aprovechamiento del horario lectivo.

En definitiva, es una metodología muy positiva para el aprendizaje de un idioma como el francés que en ocasiones no provoca demasiada motivación el alumnado.

Además, se debe destacar que el uso de la gamificación digital es un reto para el sistema educativo debido a que no es suficiente con dar al aula una adecuada infraestructura tecnológica, también los profesores deben estar formados convenientemente tanto en teoría como en práctica para que sepan realizar una buena utilización de la tecnología (Hernández Acevedo, 2014, p.4).

Los resultados obtenidos demuestran, mediante las citas de expertos en la temática, que es más que necesario este conocimiento en nuestra sociedad en general y en los centros educativos, en particular.

Otro punto por mejorar es la adquisición de recursos de nuevas tecnologías por los propios centros educativos. El estudio realizado por Miguélez, *et. al* (2019) revela que solamente un tercio de los colegios de Educación Primaria en España, dispone de gafas de realidad virtual o de otros sistemas tecnológicos para implementar propuestas de gamificación, lo que hace que sea difícil que todos los niños y niñas tengan las mismas posibilidades de utilizar y de aprovechar las ventajas que estos sistemas suponen. Otro dato relevante, obtenido en esta investigación, es que la mayoría de los alumnos en nuestro país conocen la realidad virtual porque la han utilizado en otros contextos, como el ocio, pero desconocen las posibilidades educativas que este sistema tiene.

La gamificación consiste en potenciar la reformulación de esa forma de pensar y utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta de

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

apoyo en la clase presencial, encontrando las dificultades en el manejo y los beneficios a través de la diversidad de herramientas. Realmente se pretende un cambio de actitud y mentalidad, así como la iniciativa por el cambio, que realmente nos lleve a crecer como docentes y a estar actualizados en esta sociedad en continuo cambio.

En este avance hacia el futuro, (Brigg, 2017) nos despierta la curiosidad por aquello que aún está por venir y que, aunque no podemos estar cien por cien seguros de ello, podemos confiar en que la educación se encamina hacia metodologías como la gamificación y la realidad virtual, lo que ayudará al alumnado a aprender viendo y haciendo, fomentando como ya se hablaba en el marco teórico la competencia de aprender a aprender y el aprendizaje constructivista.

Desfasada queda ya la metodología tradicional de enseñanza de idiomas, que se basaba casi exclusivamente en la mera transmisión de contenidos de profesor a alumno, en la voluntad del alumno quedaba aprenderlos o no, con ejercicios muy teóricos para los estudiantes como la traducción gramatical.

Ahora esos contenidos son buscados, comprendidos, analizados, sintetizados y evaluados por los propios alumnos, de modo que es casi imposible que tras ese proceso el nuevo idioma no quede en su memoria a largo plazo.

El currículo que propone la LOMLOE con su “competencia plurilingüe” da una gran importancia al aprendizaje de idiomas en nuestro sistema educativo, siendo la gamificación una herramienta óptima para lograrlo, ya que además se vincula con la “competencia digital” que tan importante es en el siglo XXI.

Por todo esto, si se tienen en cuenta los resultados y conclusiones obtenidas, sería muy interesante realizar un estudio in situ de gamificación tecnológica en un aula de Educación Primaria o Secundaria para la enseñanza del francés y medir, además de las mejoras en la competencia lingüística, como la motivación que han logrado que los alumnos realmente mejoren su capacidad de aprendizaje y comprensión de contenidos y conceptos.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, J. (1991). *Motivación y aprendizaje en el aula. Cómo enseñar a pensar*. Madrid: Ediciones Santillana.

Amar, R. (2008). *Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Andreu, M. A. & García, M. (2012). *Effective Communication through a Job Hunting Simulation. The International Simulation and Gaming Yearbook, 11*. Edimburgo: SAGE Publications.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Arroyo, M. (2016). El juego y su utilización en la educación física. *Revista de la educación en Extremadura*, 99-114.

Bárcena, E. & Sanfilippo, M. (2015). La píldora informativa audiovisual como estrategia de gamificación en los cursos en línea de segundas lenguas. *Círculo De Lingüística Aplicada a La Comunicación*, 63, 122-151.

Batlle, J., González, M.V. & Pujolà, J.T. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 2/11, 121-160.

Bestard, J. & Pérez, M.C. (1992). *La didáctica de la lengua inglesa. Fundamentos lingüísticos y metodológicos*. Madrid: Editorial Síntesis.

Briggs, E. (2017). *Shock del futuro*. Buenos Aires: Editorial #Numeral

Cubero, R. (2005). Elementos básicos para un constructivismo social. *Avances en psicología latinoamericana*, 23, 43-61.

Currier, J. (2008). *Gamification Game Mechanics is the new marketing*. Recuperado de: [blog.oogalabs.com/2008/11/05/gamificationgame-mechanics-is-the-newmarketing/](http://blog.oogalabs.com/2008/11/05/gamificationgame-mechanics-is-the-newmarketing/).

Espinosa, M. P. P., y Cartagena, F. C. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, 24(1), 35-53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>

Fernández, A. (2016). *Metodologías activas para la formación de competencias*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Forteza, M. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. Barcelona: Unitat de Suport Educatiu de la Universitat Jaume I. <https://doi.org/10.6035/mdu1>

Gallego, F. Molina, R. Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Oviedo.

García, F. (2017). *El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación primaria*. Tesis doctoral (PhD). Madrid: Universidad Camilo José Cela.

Gee, J. P. (2007). Are videogames good for learning?. En Castell, S. y Jenson, J. (Eds.), *Worlds in Play*. New York: Lang, 323-336.

Gervilla, E. (2003) *Educación familiar: nuevas relaciones humanas y humanizadoras*, Madrid: Narcea Ediciones

González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Trabajo Fin de Grado. Burgos: Universidad de Burgos.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Grennon, J. & Brooks, M. (2017). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Florida: ASCD <https://doi.org/10.29333/ajqr/5790>

Hernández, P. A. L. (2020). Educación y pandemia. *EDUCIENCIA*, 5(2), 69-72. <https://doi.org/10.29059/educiencia.v5i2.193>

Hernández Acevedo, A. (2014). *Pobreza y educación: retos para la teoría del currículo*. Mar del Plata: Revista Entramados <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/1091/1136>

Hewitt, E. & García, M.E (2012). Evolución del aprendizaje integrado de contenidos y lengua (AICLE/CLIL) en España: Un proyecto empírico en la universidad. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning*, 5(1), 57-67. <https://doi.org/10.5294/laclil.2012.5.1.5>

Jiménez, R. (2003): *Aprender matemáticas jugando*. Alcalá de Henares (Madrid): Uniandes.

Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. (2014). *Gamification in education*. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference, 1, 679-684.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE  
López-Noguero, F. (2004). La Educación Popular en España, retos e interrogantes. *Agora digital*, 7, 1, 99-114.

Lova, M.; Bolarín, M.J. & Porto, M. (2013). Programas bilingües en Educación Primaria: Valoraciones de docentes. *Porta Linguarum*, 20, 255-262. <https://doi.org/10.30827/digibug.22306>

Marsh, D. (1994). *Bilingual Education & Content and Language Integrated Learning*. International Association for Cross-cultural Communication, Language Teaching in the Member States of the European Union. Paris: University of Sorbonne

Martín-Macho, A. & Faya, F. (2016). El juego en el aula de lengua inglesa para consolidar contenidos: experiencia con futuros docentes de Educación infantil. En A. Díez, V. Brotons, D. Escandell & J. Rovira (Eds). *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos* (pp. 873-878). Sant Vicent del Raspeig: Universitat D'Alacant.

Mateos, A. R., & Rodríguez, V. A. (2020). Currículo y educación, sociedad y tecnología. Ideas para iniciar un debate en educación primaria. *E-curriculum*, 18(4), 5, 77-91.

Miguélez, J. (2019) *La Realidad Virtual Inmersiva como herramienta educativa para la transformación social: un estudio exploratorio sobre la percepción de los estudiantes en Educación Secundaria Postobligatoria*. Oviedo: Aula Abierta. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.157-166>

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022). Enseñanzas no universitarias. Enseñanza de lenguas extranjeras. <https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/no-universitaria/alumnado/lenextran/2020-2021.html>

Moreno Fernández, A.I. & Ruiz Fuente, R. (2019). *Enfoque metodológico de Aprendizaje Basado en Proyectos y metodología AICLE : Adventures in Monfragüe*. Extremadura: Bilingual education under debate. Practice, research and teacher education.

Navés, T. Muñoz, C. (2012). *Usar las lenguas extranjeras para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras*. TIE-CLIL: Madrid.

Novillo, M, A. Costa, O. Barrientos, A. Pericacho, F, J. Arigita, A. Sánchez, R. (2018). Gamificación: Un recurso para la motivación y la fidelización en los museos. *CLIO. History and History teaching*, 44, 170-181. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2018448677](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2018448677)

Nuñez, S. (2002). Comunicación y diversidad Lingüística en la Unión Europea: hacia una didáctica del plurilingüismo. *Glosas didácticas*, 14 (9). 77-81.

Peñasco-Martín B, De los Reyes-Guzmán A, Gil-Agudo A, Bernal-Sahún A, Pérez-Aguilar B, De la Peña-onzález AI. (2010). Aplicación de la realidad virtual. *Rev Neurol*, 51 (7), 481-8.

Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>

Pugmire-Stoy, M.C. (2017) *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea Ediciones

Quintana, J. G., & Alfaro, A. C. (2020). Inclusión digital: Un reto para la organización, planificación y didáctica escolar. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*, 11(1), 51-60. <https://doi.org/10.14198/medcom2020.11.1.6>

Revuelta, F. Guerra, J. Pedrera, M (2018). *Gamificación con PBL para una asignatura de Maestro de Educación Infantil*. Barcelona: Institut de la comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona

Rodríguez, G. R. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 4(8), 1-6. <https://doi.org/10.36825/riti.04.08.001>

Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw-Hill.

Slagter, P. (2007). Un nivel umbral. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 5 (14), 54-70.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS EXTRANJERAS

Tejedor, C. (2016). *Tip Top Talk! Aplicación móvil para la mejora de la pronunciación multilingüe mediante pares mínimos y gamificación*. Trabajo Fin de Máster. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Terrill, B. (2008). My coverage of lobby [sic] of the social gaming summit. <http://www.bretterill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>

Torres, A. & Romero, L. (2018). *Aprender jugando. La gamificación en el aula. Educar para los nuevos Medios*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

Trechera, J. L. (2005). *Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria?* <http://www.psicologia-online.com/articulos/2005/motivacion.shtml>

Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educ.Educ*, 23 (4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

Urmeneta, C. E. (2009). Cuando la lengua de la escuela es diferente de la lengua familiar. *Cuadernos de pedagogía*, (395), 47-51.

Werbach, K. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton: Wharton Digital Press.

Wolfork, A. (1996). *Psicología educativa*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.

Zepeda, S., Abascal, R. & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ximhai*, 12(6), 315-325. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

**Fecha de recepción 15 de febrero de 2023**

**Fecha de aceptación 23 de abril de 2023**



Este artículo pertenece a la Universidad de Zaragoza  
y se distribuye bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Eres libre de compartir copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato  
Bajo las condiciones siguientes:

**Reconocimiento de la autoría**, ya incluida en esta diapositiva.

**NoComercial** — no se puede utilizar el material para una finalidad comercial.

**SinObraDerivada** — Sin remezclar, transformar o crear a partir del material