

 **CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

+ Lectura
GRATIS
en la nube



LA DOCENCIA TIENE TIC:

Un guiño al nuevo discente

 **Ana Yara Postigo Fuentes
Elena Alcalde Peñalver
Tatjana Portnova**
Coordinadoras

ACCESO GRATIS a la Lectura en la Nube

Para visualizar el libro electrónico en la nube de lectura envíe junto a su nombre y apellidos una fotografía del código de barras situado en la contraportada del libro y otra del ticket de compra a la dirección:

ebooktirant@tirant.com

En un máximo de 72 horas laborables le enviaremos el código de acceso con las instrucciones de acceso

La visualización del libro en **NUBE DE LECTURA** excluye los usos bibliotecarios y públicos que puedan poner el archivo electrónico a disposición de una comunidad de lectores. Se permite tan solo un uso individual y privado

LA DOCENCIA TIENE TIC: UN GUIÑO AL NUEVO DISCENTE

Ana Yara Postigo Fuentes

Elena Alcalde Peñalver

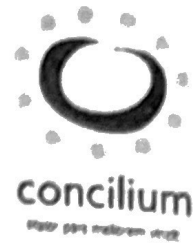
Tatjana Portnova

Coordinadores

tirant humanidades

Valencia, 2020

Copyright © 2020



- © FÓRUM XXI, 2020
Editor: David Caldevilla Domínguez
Primera edición, 2020, Madrid
- © TIRANT LO BLANCH
Calle Artes Gráficas nº 14
46010 Valencia (España)
TELF.: 96/361 00 48 - 50
www.tirant.com
Librería virtual: www.tirant.es

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita del titular del *Copyright*, bajo las sanciones establecidas de las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento de difusión y copia, incluidos la reprografía y el tratamiento informático, para su uso comercial. Dichas leyes contemplan penas de prisión, multas e indemnizaciones por daños y perjuicios para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o publicaren el contenido de este libro, o alguna parte del mismo, sin permiso explícito del titular de los derechos de reproducción (Fórum XXI).

Fórum XXI no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores en los textos recogidos en el presente libro ni éstas representan la postura oficial de Fórum XXI sobre los temas tratados, quedando bajo exclusiva responsabilidad legal de los autores las consecuencias que sus afirmaciones pudieran comportar.

Maqueta:
Disset Ediciones

ISBN: 978-84-18534-51-5
Depósito legal: V-2673-2020

Impreso en España
Printed in Spain

FLIPPED CLASSROOM: UNA EXPERIENCIA APLICADA A LA ASIGNATURA DE DERECHO PENITENCIARIO

JOSÉ LEÓN ALAPONT

1. PLANTEAMIENTO	247
2. INTRODUCCIÓN	247
3. METODOLOGÍA	247
3.1. Sistema de Evaluación.....	249
3.2. Otros Aspectos	252
4. RESULTADOS	252
5. DISCUSIÓN	253
6. CONCLUSIONES	255
7. BIBLIOGRAFÍA.....	256
	257



GAMIFICACIÓN: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y PROPUESTA A NIVEL UNIVERSITARIO

NATALIA MARTÍNEZ-LEÓN
DIMITRINKA NÍKLEVA

1. INTRODUCCIÓN	259
2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS CON FINES DIDÁCTICOS	262
2.1. Off-the-shelf	263
2.2. Serious games.....	264
3. OBJETIVOS	266
4. METODOLOGÍA	266
5. CONCLUSIONES	267
6. BIBLIOGRAFÍA.....	267

APLICACIÓN DEL MÉTODO DE AULA INVERTIDA: CASO DE ESTUDIO EN LA ASIGNATURA DE MECÁNICA DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y AUTOMÁTICA

ARANTZA MARTÍNEZ
JORGE AÍSA
FRANCISCO JAVIER MEDEL

1. INTRODUCCIÓN	269
2. OBJETIVOS	271
3. DESARROLLO EXPERIMENTAL	271

GAMIFICACIÓN: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y PROPUESTA A NIVEL UNIVERSITARIO

NATALIA MARTÍNEZ-LEÓN¹
DIMITRINKA NÍKLEVA²

A lo largo de la historia el juego ha dejado de ser simplemente una actividad de ocio y se convertido en una herramienta extensamente usada en la enseñanza de idiomas desde hace décadas.

Las tendencias actuales requieren que el contexto educativo dé respuesta a las inquietudes de las nuevas generaciones, entre ellas, la innovación metodológica que favorezca el aprendizaje significativo y autónomo de los alumnos. En el marco de estos nuevos contextos y demandas surgen nuevas estrategias docentes.

Nuestra propuesta inicial se centra en el uso de técnicas de juego (*gaming*, gamificación) como herramienta didáctica en el aula universitaria de lengua extranjera (LE) reflexionando sobre su uso, cómo se formalizan los aprendizajes usando la gamificación, cómo adaptarlo, cuánto usarlo, etc. para que su función didáctica no se diluya en el mero ocio. Bien es cierto que debido a las circunstancias en las que nos encontramos, no hemos podido aplicar las actividades de gamificación que se plantearon para el fin del semestre pasado (enero-junio 2020).

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación la entendemos como el juego de entretenimiento modificado y/o adaptado para su uso en el aula de LE o el uso de la lengua extranjera en ese juego para entretenimiento (como lingua franca para jugar a un juego). Según el juego que se utilice, la interacción y el uso de la LE varía: rapidez, estrategia, etc.

Otras maneras de gamificar pueden ser el uso de los diferentes elementos del juego para:

1. Enseñar una serie de objetivos.
2. Diseñar una experiencia educativa.

¹ Natalia Martínez-León, Profesora Ayudante Doctor en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura (inglés), Universidad de Granada.

² Dimitrinka Nikleva, Profesora Titular del área de Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Universidad de Granada.

Hay muchas definiciones de *juego y educación*. Los griegos y los romanos entendían la enseñanza como juego, se aprendía jugando (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012).

Deterding et al. (2011) definen *gamificación* como el uso de elementos de juegos (puntos, insignias, niveles, tablero de posiciones, desafíos, misiones, etc.) y técnicas de diseño de juegos en contextos ajenos a los juegos.

La gamificación es: "el empleo de técnicas de juego en situaciones no lúdicas en sí mismas para que, a través valores positivos comunes a todos los juegos (motivación, concentración, esfuerzo, fidelización, colaboración), podamos adquirir conocimientos y habilidades en otros ámbitos" (Viera Rodríguez et al., 2015, p. 370).

Foncubierta y Rodríguez (2014, p. 2) la definen como la técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. Así se usa el juego y se le aplican características del aprendizaje. Se crean entornos lúdicos multimedia y se reproducen en grupos para alcanzar logros comunes, se establecen sistemas de puntuación de actividades y logros de objetivos. Como los logros son grupales, el refuerzo positivo es entre los componentes del grupo y se genera competencia para estimular la adquisición de conocimientos.

En la gamificación se practican estrategias de formación, docentes y de investigación, se usan herramientas docentes, se tiene un enfoque específico, al igual que una técnica diseñada para la enseñanza y una metodología de aprender haciendo.

A la vez de tener un carácter lúdico, tiene carácter funcional e instrumental. Se trata de un enfoque docente basado en "aprender haciendo" (*learning by doing*).

La adquisición de la LE mediante la simulación y el juego brinda la oportunidad de enseñar objetivos, diseñar experiencias educativas, crear un entorno simulado de aprendizaje para el uso de la lengua de forma creativa, promover la interacción, trabajar con diferentes variables y fluidez del discurso real y trabajar en un entorno que responde a necesidades comunicativas personales y profesionales.

Según Gredler (1992), la gamificación, entre otras características, deberá:

- Mantener la atención y la acción de los participantes.
- Liberar del sentido del ridículo al usuario utilizando la LE.
- Ser intensa en cuanto a intervenciones individuales y de grupo.
- Tener varios desenlaces posibles para crear mayor interés y dar mayor control a los participantes.
- No basarse en el binomio éxito/fracaso, sino en el uso de la lengua más funcional.

TABLE 21.1. Essential Design Criteria for Educational Games

Criterion	Rationale
1. Winning should be based on knowledge or skills, not random factors.	When chance factors contribute to winning, the knowledge and effort of other players are devalued.
2. The game should address important content, not trivia.	The game sends messages about what is important in the class.
3. The dynamics of the game should be easy to understand and interesting for the players but not obstruct or distort learning.	The goal is to provide a practical, yet challenging exercise. Added "bells and whistles" should be minimal and fulfill an important purpose.
4. Students should not lose points for wrong answers.	Punishing players for errors also punishes their effort and generates frustration.
5. Games should not be zero-sum exercises.	In zero-sum games, players periodically receive rewards for game-sanctioned actions, but only one player achieves an ultimate win. The educational problem is that several students may demonstrate substantial learning but are not recognized as winners.

Figura 1. Criterios básicos para el diseño de juegos educativos.

Fuente: Gredler, M.E. (2004).

Ya que los principios de toda gamificación deberán ser la aplicabilidad y el objetivo de estudio, la comunicación como un componente natural y no desvirtuado, poseer un contenido de información atractivo y en su aplicación deberá respetar las necesidades lingüísticas del estudiante.

El uso de la gamificación implica muchas ventajas, como especifican Lorente y Pizarro (2012, p. 4), ya que incluye la triple dimensión del juego: ser lúdica o divertida, contiene implicaciones cognitivas o formativas y sirve como herramienta socializante al realizarse de manera grupal. Facilita a los alumnos el logro de conocimientos implícitos de áreas diferentes en el camino de buscar la solución y les hace ver cómo el resultado que obtengan es fruto de las decisiones que hayan tomado (Burke, 2014, Prensky, 2015). Les hace ver que sus opiniones tienen valor, que pueden utilizar diferentes herramientas para obtener sus objetivos, la importancia de la toma de decisiones y el compartir control, cooperar y competir. Facilita la interacción entre los equipos para hablar y negociar acciones, lo que tiene un efecto positivo en las habilidades sociales (Pivec, et al., 2003), generando experiencias de aprendizaje significativas.

Las claves para que el juego sea estrategia de aprendizaje válida se basan en las características de una metodología eficiente: participación, asignación de roles, sentido de grupo, dinamismo, iniciativa, decisión, retroalimentación, acción, objetivos y su obtención y competencia (Resnick et al., 2009).

Además de cumplir con los requisitos para una comunicación genuina, se realiza en el contexto del aula que se intenta que sea lo más parecido al real. En el *gaming* si se cometen errores a la hora de usar la lengua extranjera no conlleva coste, ya que la presión es menor que en una situación real. En cuanto al lenguaje que se genera, se producen registros más complejos, hay un uso del lenguaje creativo y espontáneo con más patrones lingüísticos variados y específicos y se utiliza la LE para resolver situaciones de duda o no comprensión. Se usan registros en LE que los interlocutores pueden entender. Al haber un clima relajado de comunicación y cooperación, se genera *input* comprensible (Krashen, 1985).

Se utilizan conocimientos pasivos de la LE debido a la rapidez y necesidad del *gaming*. Al ser una técnica grupal, se promueve el desarrollo de relaciones interpersonales.

El entorno fomenta la motivación y la afectividad, se trabajan todas las destrezas, sobre todo de comunicación oral: voz, entonación, gestos, movimiento, etc. Se activan estrategias comunicativas, cognitivas, socioafectivas y colaborativas. Es muy útil para la enseñanza de LE para fines específicos.

Antes hemos mencionado la agilidad y rapidez de lenguaje que se requiere, y que los errores no tienen consecuencias, ya que hay un *feedback* inmediato, el lenguaje se corrige en el momento. Hay cierta tolerancia al error.

Como efectos motivantes estimula la curiosidad, por ende, el aprendizaje. Se incrementa la atención, el esfuerzo y el rendimiento. La competitividad grupal, el subir de nivel estimula la mejora del rendimiento. Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso.

Permite adquirir habilidades lingüísticas y comunicativas, sociales, de negociación, de toma de decisiones, de trabajo en equipo, transversales y pragmáticas. Y numerosos estudios demuestran la mejora significativa de las macro destrezas: comprensión oral y lectora, expresión escrita y oral y competencia gramatical. Mejoran también algunas competencias transversales: lingüística, coordinación, dependencia de grupo, toma de decisión, cooperación, regulación de las emociones, reacción rápida, aplicación de estrategia...

En resumen, la gamificación se considera muy efectiva en múltiples áreas y su uso es factible en diferentes niveles educativos (González y Mora, 2015).

2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS CON FINES DIDÁCTICOS

En cuanto a los juegos usados en el aula se pueden distinguir dos grandes grupos: *off-the-shelf* juegos y *serious games*.

Los primeros son juegos creados para el entretenimiento, pero no con fin educativo, aunque son adaptables al aula para trabajar competencias transversales: lingüística, coordinación, dependencia de grupo, decisión, cooperación, regulación de las emociones, reacción rápida, estrategia...).

Y los *serious games* son juegos creados específicamente para enseñar algo y que tienen una estructura gamificada. Es un juego educativo con un objetivo concreto, no solo para diversión. Sí es cierto que normalmente pierde naturalidad, y puede estar muy planificado y forzado, aunque no por ello pierde su efecto. Un ejemplo podría ser un bingo para reforzar contenido o para repasar, usando elementos del juego: dando puntos o recompensas, penalizaciones por no cumplir objetivos...

En esta tabla se presentan algunos ejemplos de *off-the-shelf* y de *serious games*:

OFF-THE-SHELF	
Word of Warcraft	un juego de rol, online masivo, sin limitación espacio ni gente, a largo plazo. Chen 2014, Sundqvist y Sylvén, 2012; Scholz, 2016.
Facebook Cityville	tipo de Minecraft, construir una ciudad, a largo plazo. Del Moral Pérez y Guzmán Duque, 2014
Call of duty	juego de Guerra, personaje como <i>first person shooter</i> , obliga a coordinarse con los otros jugadores, a largo (modo historia) y corto plazo. Marcano Lárez, 2014
Juegos no online:	
Juegos de mesa, Dixit, Scrabble, Trivial, El polo duerme (los hombres lobos de Castronegro, las cartas sin texto, juego de rol a pequeña escala, aldeanos y lobos, sirve para mucho debate, historias), Mascarade (juego de roles ocultos, roles con poderes, discusión), El espía (muy simple, uno es el espía y el resto no, deben descubrir al espía, todos saben dónde está (la clase), se hacen preguntas no evidentes para no descubrir al espía).	
SERIOUS GAMES	
Kahoot, Duolingo, Fun easy Learn, Lernabenteuer Deutsch Das Geheimnis der Himmelscheibe, The Conference Interpreter ...	

Figura 2. Juegos off-the-shelf. Fuente: Postigo-Fuentes, A. Y. (2021).

2.1. Off-the-shelf

Por ejemplo, en el grupo de *off-the-shelf* se encuentran:

1. *Word of Warcraft* puede ser usado para fomentar el trabajo cooperativo, la comunicación en LE, toma de decisiones y asumir riesgos usando la LE en un contexto ficticio, pero muy motivante.
2. *City ville* puede usarse en clase para que el alumno aprenda a administrarse, el valor del dinero, usar los números, cantidades, medidas...
3. *Classcraft*, juego de rol en línea, se puede plantear para que sea un juego con tiempo determinado, incluso todo un curso. Se puede usar como herramienta complementaria en el aula. Se asignan roles a las personas del grupo y se les otorgan características y poderes únicos. A lo largo del desarrollo del juego se van consiguiendo recompensas que les otorgan privilegios o puntos canjeables en clase.
4. *Call of duty* sirve para fomentar el trabajo grupal y las decisiones tomadas cooperativamente.
5. *Memrise3*. Aplicación de acceso gratuito que se basa en tarjetas para memorizar y practicar vocabulario mediante mnemotecnia. Facilita el aprendizaje del

léxico. Hay un sistema de puntuación que se obtiene al avanzar; además de trabajar individualmente, se pueden hacer competiciones.

6. Juegos de cartas: *Ikonikus* es un juego de cartas de emociones. Se puede utilizar para expresar emociones, tiempos verbales, sinónimos y antónimos, en ELE el contraste de *ser/estar*.... Es adaptable a los objetivos didácticos del docente.
7. *Los hombres Lobo de Castronegro* es otro juego de cartas en el que se asignan roles a los jugadores. Hay un narrador, que podría ser el docente o un alumno asignado, que controla el juego. Es un juego en grupo y el que sobreviva será el ganador. Se fomenta el uso de la LE, las estrategias de expresión y comprensión oral, y crea un ambiente de colaboración y competencia en el aula que genera buen ambiente, por lo cual se facilita el uso de la LE.
8. *Assassin's Creed* es una modalidad educativa (Origins y Odyssey), en la que se elimina todo contenido que pudiera ser considerado violento del juego. Es una herramienta interactiva que presenta *tours* educativos (75) sobre diferentes elementos de la sociedad del Antiguo Egipto, a finales del periodo helenístico o la Antigua Grecia. Esta modalidad permite al docente y discente ser partícipes del mundo que se les presenta y seleccionar lo que se quiere aprender. En estas versiones educativas no tienen que cumplir misiones ficticias, sino descubrir más sobre la historia y la cultura de esta civilización.
9. Juegos de dados. Por ejemplo, *Rory's Story Cubes*. Se trata de dados con imágenes con la finalidad de contar historias a partir de las imágenes. Normalmente se usa en grupos o parejas, fomenta el uso de la LE, léxico, gramática, coherencia textual, orden de párrafos, y promueve el uso de la imaginación, creatividad y toma de decisiones. Se podría partir de un cuento y proponer su modificación a raíz de las imágenes que salgan en el dado, propuesta de practicar un tiempo verbal concreto en el cuento, uso de conectores, incluso un juego de roles basado en un cuento y las imágenes de los dados.

Existen muchos otros juegos *off-the-shelf* relacionados con el lenguaje como: *Black stories*, Palabras geniales, Pasapalabra, VerBàlia, Quizlet, Toovari, etc. adaptables a los objetivos didácticos del grupo.

2.2. *Serious games*

En el grupo de *Serious Games* se encuentran varios juegos que explicamos a continuación.

1. *Kahoot* es una aplicación con un fin claramente evaluativo mediante preguntas y respuestas, con estadísticas, donde cada alumno o equipo elige un nombre, y el objetivo es responder correctamente y rápido.

La aplicación permite crear cuestionarios en línea para respuestas vía móvil. Es muy dinámico, se crea ambiente de competición sana y hay retroalimentación inmediata con recompensa de puntos y marcador con la clasificación de los participantes. Sirve para repasar, afianzar contenidos, evaluar y motivar. También se puede usar

como dinamizador en las presentaciones de los alumnos, para involucrar a sus compañeros y reforzar los temas tratados. La retroalimentación puede ser bilateral, pues al finalizar la encuesta creada por el docente puede ser calificada por el alumno.

2. *Duolingo*, plataforma de aprendizaje de más de treinta idiomas, tiene una estructura claramente gamificada, especialmente útil para niveles básicos de diferentes idiomas, para uso individual y con retroalimentación inmediata. Trabaja con un sistema de recompensas (monedas virtuales) que da acceso a nuevos niveles.
3. *Fun easy Learn*, aplicación para el aprendizaje de hasta 34 idiomas, se basa en una amplia variedad de juegos de aprendizaje para mejorar la escucha, lectura, escritura y expresión oral. Es muy visual, asocia el significado de cada palabra y frase a una ilustración. Al igual que el anterior, tiene un sistema de puntos (flores) para tener acceso gratuito. Posee un gestor de revisiones, sistema de revisión inteligente de lo aprendido. Trabaja con juegos de hacer parejas, memorizar... Se puede usar como otra herramienta en el aula de LE.
4. *Lernabenteuer Deutsch Das Geheimnis der Himmelscheibe*, plataforma del Goethe Institute, es un video juego en el que un chico debe encontrar el grial. Existe mucha interacción, *settings* muy variados, no hay memorización, por lo que es obligatorio el uso de la LE en contextos diferentes y para diferentes usos.
5. *The Conference Interpreter (CoIn)*, videojuego educativo de idiomas y traducción e interpretación, videojuego individual en diferentes idiomas, está enfocado al aprendizaje/enseñanza de la LE para fines específicos. El aprendiz es un traductor que se ve envuelto en una oscura trama de investigación, se presentan varios escenarios, van aumentando las dificultades. Se simula un contexto de interpretación simultánea. Es buena herramienta para mejorar la competencia terminológica.
6. *GamEoFthrones: the end is coming*. De la universidad de Granada (Isaac Pérez, Ed. Física), utilizando la serie "Juego de Tronos" durante el curso académico como eje fundamental de su asignatura, con el objetivo de motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos. El proyecto trata de un juego de mesa en vivo, donde la ficción condicionará la realidad del alumnado durante esta experiencia de aprendizaje. No sirve para memorizar, introduce a los alumnos en un escenario muy real, crea los elementos que necesitan, siguen una narrativa que es el hilo conductor y promueve el uso de contenidos en ese juego.
7. *Lost in La Mancha* es un videojuego inmersivo 3D para el aprendizaje de E/LE orientado a angloparlantes. El protagonista debe adquirir el conocimiento necesario de español para sobrevivir en un remoto pueblo de La Mancha. Como mencionan Maniega et al. (2011), promueve el uso de la LE para progresar y subir de nivel, la retroalimentación es inmediata para poder seguir jugando. El aprendizaje está basado en la resolución de problemas, la práctica y la interacción en un entorno real.

8. Misiones/juegos de rol (*Classcraft* / *Cerebriti* / Edmodo Gamificación) consisten en una gamificación de tipo estructural al asignar roles para crear un teatro en LE, para dividir la clase en grupos.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se plantearon inicialmente con este estudio se llevarán a cabo en el curso académico 2020-2021 debido a la pandemia por la que la propuesta no se ha podido llevar al aula durante el curso anterior.

Formulamos los siguientes objetivos:

- Aumentar la motivación en el aula de inglés como lengua extranjera y de español como lengua extranjera.
- Mejorar todas las destrezas lingüísticas.
- Reducir las dificultades y la ansiedad el proceso de aprendizaje.
- Conseguir un aprendizaje significativo y duradero.

En una primera etapa trabajaremos con diferentes tipologías de juegos y simulaciones en el aula de lengua extranjera y en una segunda fase se extenderán los resultados a la formación del profesorado para su futuro uso en el aula y así despertar su interés por implementar la gamificación en sus prácticas docentes.

Como tareas y herramientas con elementos de gamificación, utilizaremos, entre otras aplicaciones y/o juegos...:

- Kahoot/Socrative, aplicaciones de contenido basadas en el juego, útiles para revisión y evaluación. Promueven la competición sana y proporcionan la retroalimentación bilateral.
- Memrise3: tarjetas para memorizar y practicar vocabulario mediante mnemotecnica.
- Misiones/juegos de rol (*Classcraft* / *Cerebriti* / Edmodo Gamificación), gamificación de tipo estructural consistente en asignar roles para crear un teatro en LE, para dividir la clase en grupos.
- Juegos relacionados con el lenguaje (*Ikonikus* / *Black stories* / *Pasapalabra* / *Verbalia* / *Quizlet* / *Toovari*), adaptable a los objetivos didácticos del grupo.

4. METODOLOGÍA

Como método de investigación hemos usado la revisión bibliográfica que consiste en recopilar, organizar, analizar y sintetizar todo el material publicado encontrado sobre el tema. Para ello se ha realizado un repaso de la extensa literatura publicada en diferentes bases de datos (Google Académico, Dialnet, etc.) en los últimos años sobre

la aplicación de distintos tipos de gamificación a diferentes niveles educativos para posteriormente centrarnos en el nivel universitario. La búsqueda se ha realizado con palabras clave y finalmente, para el análisis se sintetizan los resultados obtenidos, identificando las similitudes, diferencias y conclusiones principales de los estudios seleccionados en el marco teórico de la investigación.

El planteamiento inicial, pospuesto por las circunstancias educativas de confinamiento y enseñanza *online* en las que nos encontramos, se pospone a este curso académico 2020-2021, esperando obtener resultados de las actividades de gamificación aplicadas al nivel universitario (Grado de educación infantil, Grado de educación primaria) que confirmen los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación.

5. CONCLUSIONES

En este estudio se establecen los principios, beneficios y opciones de trabajo con la gamificación, al igual que algunos riesgos por tener en cuenta al planificar la gamificación.

No pretendemos decir que el uso de la gamificación sea la solución a todos nuestros problemas en el aula, pero sí hay constancia de que el uso de elementos del juego en la actividad docente mejora la atención de nuestros alumnos y su compromiso en la participación activa de nuestras clases. Parte de estos beneficios son debidos a la motivación e implicación tanto del docente como de los alumnos.

Por estas dos razones fundamentales creemos que la implementación de la gamificación puede ser positiva para los aprendientes en cualquier nivel educativo.

Asimismo, hemos de señalar que la planificación, al igual que con cualquier otro tipo de actividad, debe ser exhaustiva, pues implica agrupaciones, tiempos, roles, recompensas, cambios de fases, etc. y todavía más si se trata de una gamificación de larga duración, complementaria a la práctica docente corriente.

Podemos concluir de este modo, el efecto positivo que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en sus emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso.

Basándonos en todas las fuentes bibliográficas consultadas, algunas con estudios empíricos, compartimos la certeza sobre el efecto positivo que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en sus emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. Bloomington, Inc.
- Deterding S., Dixon D., Khaled R. & Nacke L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.

- Foncubierta, J.M y Rodríguez, Ch. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. <https://tinyurl.com/y8mdm35n>
- González, C. y Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, 8 (1), 29-40.
- Gredler, M. E. (1992). *Designing and evaluating games and simulations*. Kogan Page.
- Gredler, M. E. (2004). *Games and Simulations and Their Relationships to Learning*. En D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (p. 571-581). Lawrence Erlbaum Associates Publishers. <http://www.savie.ca/SAGE/Articles/Gredler-2004.pdf>
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Oxford.
- Lorente, P. y Pizarro, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. nuevas perspectivas. *Tonos Digital*, 23. <https://tinyurl.com/yvuj3d8t>
- Maniega, D.; Yáñez, P.; Lara, P. (2011). Uso de un videojuego inmersivo online 3D para el aprendizaje del español: el caso de Lost in La Mancha. *Icono 14*, (9), 2: 101-121. <http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/16023/1/icono14-3D.pdf>.
- Postigo-Fuentes, A. Y. (2021). Aprendizaje de una lengua extranjera en una liga de eSports amateur. Un estudio de caso. [Tesis de doctorado no publicada]. Universidad de Málaga.
- Prensky, M. (2015). Listen to the natives. *Educational Leadership*. 63(4), 8-13.
- Pivec, M., Dziabenko, O., Schinnerer, I. (2003). Aspects of Game-Based Learning. http://www.e-mentor.edu.pl/_xml/wydania/4/42.pdf
- Prensky, M. (2011). Enseñar nativos digitales. Madrid. Ediciones SM España.
- Resnick, M.; Maloney, J.; Monroy-Hernández, A.; Rusk, N.; Eastmond, E.; Brennan, K., Millner, A.; Rosenbaum, E.; Silver, J.; Silverman, B. y Yasmin Kafai (2009). Digital fluency should mean designing, creating, and remixing, not just browsing, chatting, and interacting. *Communications of the ACM* 52(1), 60- 67.
- Viera Rodríguez, J., Casado Pardob, L., Abdellahc, D., Maroto Martín, S. y Ávila de Tomáse, J.F. (2015). Gamificación: papel del juego en las aplicaciones digitales en salud. *Actualizaciones. FMC*, 22(7), 369-74.

CERTIFICADO DE AUTOR DE CAPÍTULO DE

D. Salvador Vives López, con D.N.I: 25380614E en su calidad de

Editorial Tirant Lo Blanch certifica que:

[MARTÍNEZ LEÓN, Natalia](#)

es autor/a del capítulo que lleva por título:

[Gamificación: revisión bibliográfica y propuesta a nivel universitario](#)

dentro del libro titulado:

[La docencia tiene TIC: un guiño al nuevo discente](#)

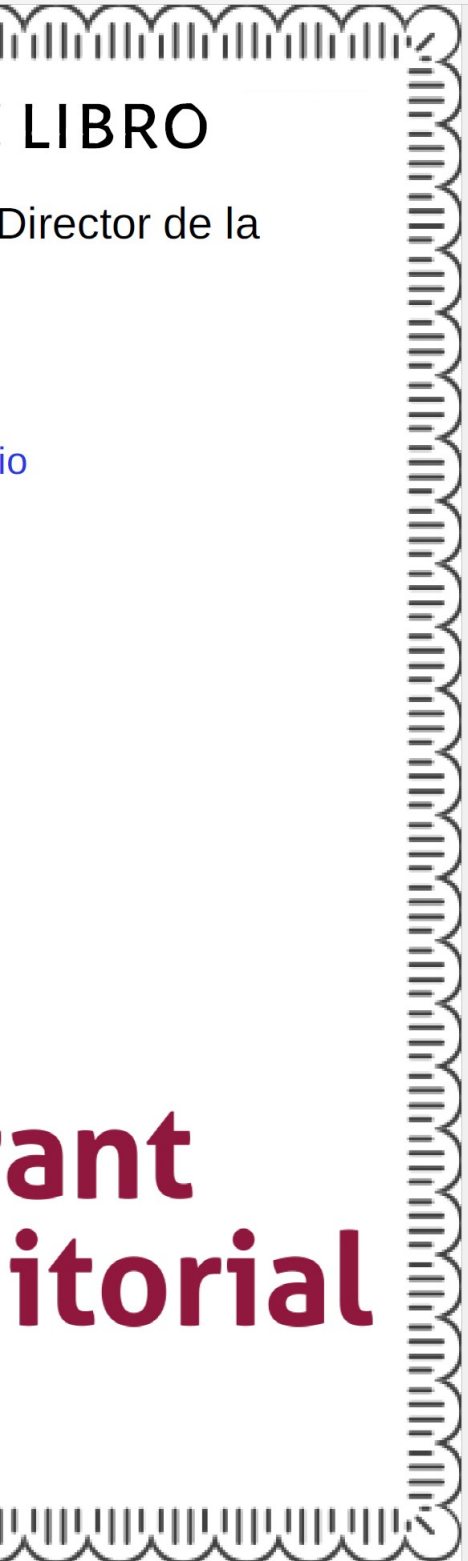
que será incluido en la Colección "Comunica" con el ISBN: [978-84-1853451-5](#)
y el Depósito Legal: [V-2673-2020](#)

EDITORIAL TIRANT LO BLANCH, S.L.
C.I.F. B - 46 091 789
Artes Gráficas, 14
46010 VALENCIA



tir
ed

Fdo. Salvador Vives López



LIBRO

Director de la

io

ant
itorial