SECUENCIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS POR DOCENTES DE LE EN FORMACIÓN CONTINUA: PUNTOS, INSIGNIAS Y TABLAS DE CLASIFICACIÓN

Jaume Batlle Rodríguez
Universitat de Barcelona
María del Mar Suárez Vilagran
Universitat de Barcelona

RESUMEN

En este artículo analizamos la implementación de los elementos propios de la gamificación superficial para descubrir con qué tipos de actividades se asocian y cómo se determina su obtención. Los resultados muestran que la gamificación superficial está muy presente, en relación con el uso de los puntos, aunque también se observa frecuentemente el uso de insignias y tablas de clasificación. Asimismo, vemos que los alumnos consiguen los puntos a partir de la realización de actividades sobre el sistema de la lengua, pero más en actividades con las que se fomenta el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Palabras clave: gamificación, gamificación superficial, enseñanza de lenguas extranjeras, habilidades comunicativas

ABSTRACT

The aim of this paper is to analyze the implementation of thin-layer gamification elements to find out with which activities they are associated and how they are obtained. The results show that thin-layer gamification can be found in relation with the use of points, although badges and leaderboards are also used. The analysis shows that the students get points not only from activities revolving around language as a system but from activities where communicative skills are fostered.

Keywords: gamification, thin-layer gamification, foreign language teaching, communicative skills

1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA A LA GAMIFICACIÓN

La gamificación, o aplicación de elementos propios del juego en contextos no propiamente lúdicos (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011) está teniendo una notable aceptación como estrategia para el desarrollo de implementaciones didácticas en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras (LE) por su supuesta función de aumentar la motivación e implicación de los participantes. Los elementos que más se tienen en cuenta al implementar propuestas didácticas gamificadas son los puntos, insignias y tablas de clasificación (PBL por sus siglas en inglés). Estos elementos, cuya implementación se conoce por *gamificación superficial* (Marczewski, 2014), se caracterizan por ser elementos que buscan satisfacer una necesidad de competencia entre estudiantes y fomentar una motivación extrínseca (Mekler, Brühlmann, Tuch y Opwis, 2015).

La gamificación implica comprender a los alumnos como agentes del aprendizaje, motivados, activos y colaborativos (Lee y Hammer, 2011). Se asume que las prácticas gamificadas mantienen una relación explícita con los objetivos de enseñanza y, consecuentemente, que se desarrollan procesos de aprendizaje característicos del aula (Herrera, Pujolà y Castrillejo, 2014).

1.1 Puntos, insignias y tablas de clasificación

Marczewski (2014) distingue entre la gamificación superficial, que únicamente utiliza una serie de elementos, como los puntos, las insignias y las tablas de clasificación (comúnmente conocidos por PBL, del inglés *points, badges* y *leaderboards*), y la gamificación profunda, aquella en la que entran en juego más elementos, como la narrativa, los avatares, etc. El uso de los PBL determina una comprensión determinada de la gamificación, aunque no exclusivo, pues los PBL se utilizan también en propuestas gamificadas profundas.

Agrupados dentro del término puntificación (Robertson, 2010), los PBL se caracterizan por ser elementos invariables y no sujetos a interpretación: tienen un valor concreto que no puede entenderse de dos maneras diferentes. Los puntos han sido calificados como significantes numéricos (Tulloch, 2014) que proporcionan una retroalimentación rápida y clara al estudiante. La suma de puntos establece una clasificación, que cristaliza en una tabla. Las insignias (Hamari, 2015), por su parte, son elementos visuales que marcan la consecución de un objetivo particular e indican éxito. La suma de insignias se puede

transformar en puntos. Las tablas de clasificación (Landers, Bauer y Callan, 2015) derivan de la obtención de puntos y establecen una relación implícita entre los participantes: unos están por delante de otros y, por tanto, mantienen un estatus superior.

La implementación de estos elementos en las prácticas gamificadas se considera relativamente sencilla (Berríos, Pujolà y Appel, 2017) en comparación con otros elementos, como pueden ser la narrativa o los avatares (Batlle y González, 2017). Ese, quizás, sea el motivo por el cual los PBL hayan tenido un mayor éxito en las intervenciones gamificadas, también en el ámbito de la enseñanza de LE.

1.2 Gamificación y enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras

La gamificación en el ámbito de la enseñanza de LE se ha considerado como positiva para el desarrollo de la motivación de los estudiantes (Casañ, 2017). Sin embargo, pocos son los estudios que consideran la posibilidad de que los profesores organicen sus intervenciones didácticas en torno a la gamificación.

En este último sentido, Batlle y González (2017) analizan cómo los profesores desarrollan la narrativa como elemento central en las intervenciones didácticas gamificadas, mientras que Berríos, Pujolà y Appel (2017) muestran cómo la competición, la colaboración y el agrupamiento son utilizados por parte de los profesores de LE al desarrollar sus propuestas gamificadas. Sin embargo, la incorporación de los PBL y su interrelación con las actividades propias de la enseñanza-aprendizaje de LE es un campo todavía no explorado. En consecuencia, consideramos oportuno intentar comprender cómo los profesores desarrollan sus intervenciones didácticas gamificadas en relación con las actividades de enseñanza propias de la didáctica de LE (véase Martín Peris, 1996), sobre todo, actividades centradas en aspectos propios del sistema de la lengua y actividades de desarrollo de las habilidades comunicativas.

2. OBJETIVOS

En este estudio nos proponemos analizar la interrelación que guardan los PBL con el desarrollo de las unidades didácticas. Así pues, pretendemos analizar con qué tipo de actividades de enseñanza se relacionan estos elementos, teniendo en cuenta que la didáctica de LE actual se fundamenta en el desarrollo

no solo de un aprendizaje de elementos del sistema de la lengua sino también en una necesidad de proponer actividades para el desarrollo de las habilidades comunicativas, como la comprensión lectora y auditiva, la expresión oral y escrita y la interacción oral. Ello nos llevará a determinar las relaciones que se establecen entre PBL y desarrollo del aprendizaje en LE, y a conocer los valores que los profesores asignan al PBL en relación a su práctica docente.

3. DATOS Y METODOLOGÍA

Nuestro corpus consta de 21 propuestas didácticas gamificadas desarrolladas por una serie de profesores participantes en un curso online de formación de profesores centrado en la gamificación[1] como enfoque metodológico. En este curso, los participantes, profesores de LE de EOI de Cataluña en activo, tenían que crear e implementar una propuesta didáctica gamificada en su ámbito docente.

Utilizamos una metodología descriptivo-interpretativa basada en el análisis de contenidos para localizar con qué actividades se relacionan los PBL y si se introducen estos elementos de la gamificación a partir de actividades centradas en el uso o en el sistema de la lengua para, a partir de ello, lograr comprender con mayor profundidad cómo tratan los PBL los profesores de LE.

4. RESULTADOS

Nuestro primer objetivo es determinar qué tipo de actividades se han llevado a cabo en las 21 propuestas de gamificación, para así poder establecer la proporción de aquellas que conllevan la obtención de puntos, insignias, y, eventualmente, tablas de clasificación. Para ello, clasificamos las actividades que conforman las unidades didácticas según su foco de atención. Por una parte, encontramos las habilidades lingüísticas, tales como interacción oral (IO), expresión oral (EO), expresión escrita (EE), comprensión lectora (CL), comprensión auditiva (CA). Por otro, encontramos también los aspectos dirigidos al sistema de la lengua: vocabulario (V), gramática (G) y fonética (F). Asimismo, una misma tarea puede incluir una combinación de dos o más elementos de los mencionados.

[1]"La gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras en adultos: un estudio basado en diseño", curso realizado por el grupo de investigación RealTIC, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad EDU2015-67680R.

Son seis las propuestas en las que se trabaja un solo aspecto. Concretamente, dos que versan sobre vocabulario, dos en las que se trabaja la CA, una en que se practica la EE y otra centrada en la CL. El resto de propuestas se componen, primeramente, de actividades que implican dos o más habilidades simultáneamente: dos que combinan IO y EE; y una de cada una de las combinaciones siguientes: EE, EO y CA; CL, IO y EO; CL y EE; CL y EO; IO y CL. En segundo lugar, en el resto de propuestas, encontramos diversas actividades concatenadas, en su mayoría armadas de una narrativa de menor o mayor complejidad, que combinan las habilidades mencionadas anteriormente.

Como se aprecia en el gráfico que sigue, vemos una clara dominancia de actividades que involucran la EE (11), seguida de cerca por las actividades en que la CA (9) la IO (8) y la EO (7) son dominantes, lo que nos lleva a determinar que el enfoque adoptado en estas propuestas gamificadas es eminentemente comunicativo, pues ni la gramática ni el vocabulario, y menos aún la fonética, reciben una atención significativa. En un total de 61 actividades contabilizadas, la distribución según habilidades es la que muestra la Figura 1.

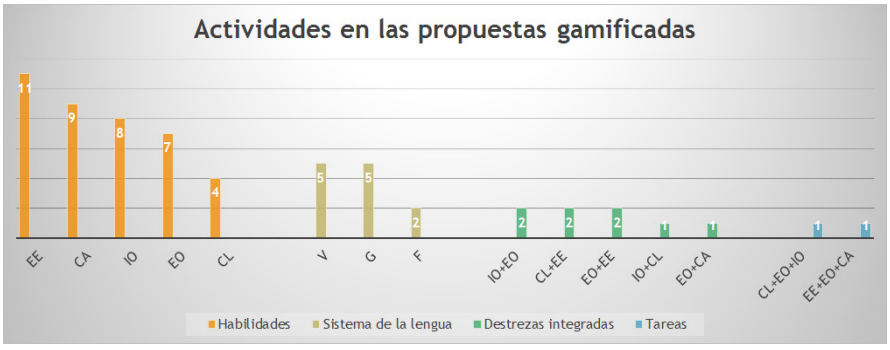

Figura 1. Habilidades y sistema de lengua según las actividades propuestas

Centrándonos en la aplicación del PBL, vemos una preferencia por los puntos y su combinación con insignias. Se utilizan en menor medida las insignias únicamente. Observamos el uso de tablas de clasificación en cinco de las 21 ocasiones posibles, bien mediante una combinación de puntos e insignias en cuatro ocasiones o con puntos que se suman para crear dicha clasificación. Ello indica que el sistema de puntuación ha sido elaborado para crear competitividad y añadir emoción a la propuesta gamificada.



Figura 2. Distribución de PBL por actividad

Las habilidades comunicativas de las propuestas se asocian con los puntos, insignias y tablas de clasificación, como se muestra a continuación en la Figura 3:

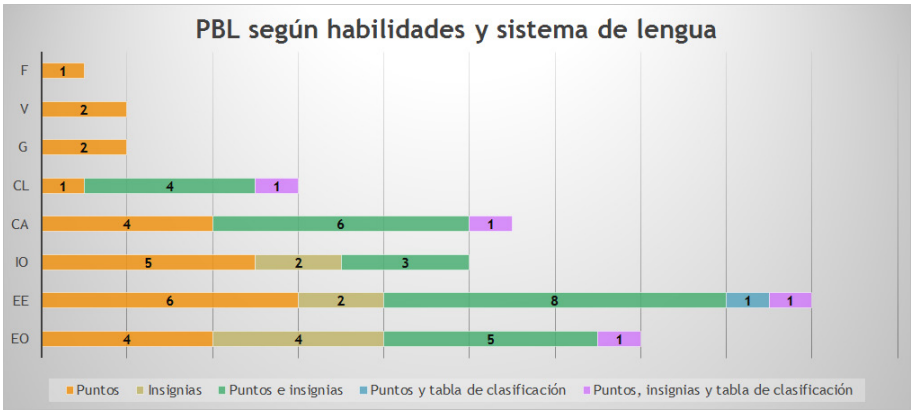

Figura 3. Distribución de PBL según las habilidades y sistema de lengua en las actividades.

La combinación puntos (n=25) y puntos e insignias (n= 26) son las más utilizadas con diferencia, mientras que las insignias solo se utilizan aisladamente en 8 ocasiones, seguidas de la combinación completa (PBL) en 4 ocasiones y la combinación de puntos y tabla de clasificación en una propuesta.

Como se observa, los puntos e insignias se obtienen mayoritariamente mediante actividades centradas en el uso de la lengua, principalmente de expresión escrita. Las actividades con menor atención son las de comprensión lectora y las relacionadas con el sistema de la lengua. Ello no significa necesariamente

que no se les pueda aplicar el sistema de puntos, sino que esta vez su presencia no es tan amplia como la de otras habilidades. Ahora bien, cuando alguna de las actividades no es susceptible de ser puntuada, se trata principalmente de actividades orales. Destacamos también que, para los profesores, parece necesario puntuar la mayoría de las actividades de su propuesta, haciendo que la mayoría de las tramas no impliquen pausas para el estudiante respecto al elemento competitivo.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Frente a los resultados obtenidos, observamos una mayor cantidad de actividades centradas en el desarrollo de habilidades comunicativas, en contraste con una menor preferencia por las actividades dedicadas al sistema de la lengua. Asimismo, observamos también una clara preferencia por el uso de los puntos o una combinación de puntos e insignias. Las insignias, por sí solas, no son un componente habitual: en la mayoría de los casos, se dan insignias cuando se dan puntos. Sin embargo, destacamos que las insignias siempre se otorgan por actividades centradas en el uso de la lengua y no en el sistema de esta. Así pues, se observa que los profesores entienden como logros las actividades centradas en las habilidades lingüísticas en lugar de las centradas en el sistema de la lengua.

Es evidente que la gamificación superficial mediante PBL es la opción escogida en todas las propuestas, utilizándose todos los elementos en solo 4 de las 21 propuestas. Casi siempre que se establecen tablas de clasificación también se ofrecen insignias. Del análisis de los PBL en relación con las actividades propuestas se desprende también que las actividades sobre aspectos del sistema de la lengua se asocian a la obtención de puntos, pero no de insignias, mientras que las insignias se consiguen en actividades de producción.

Debemos recordar que estas propuestas son fruto de una aplicación de un curso sobre gamificación para profesores que no habían trabajado en la gamificación anteriormente y que, por tanto, en futuras propuestas, puede que diseñen un sistema de gamificación más profundo. No por ello debemos desmerecer sus propuestas, pues las mecánicas de competición propuestas se hallan integradas en la secuencia didáctica en su mayoría y las propuestas tenían también un tiempo de ejecución ajustado.

Algo común en todas las propuestas es que el profesor otorga los puntos con criterios muy próximos a los criterios de evaluación característicos de tales actividades sin un trabajo explícito sobre la evaluación para con el estudiante. Por tanto, sería recomendable incidir en los procesos de evaluación formativa como complemento del elemento motivante que es la puntificación y la competición, tanto individual como grupal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Batlle, J. y González, M.V. 2017. "Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: la importancia de la narrativa en la gamificación". En González González, M.S. (coord.), *CIVE'17 V Congreso Internacional sobre videojuegos y educación.* Tenerife: Universidad de la Laguna. URL: https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6640.

Berríos, A., Pujolà, J.T. y Appel, C. 2017. "Tres mecánicas de juego: los efectos de la colaboración, la competición y el agrupamiento en propuestas didácticas gamificadas". En González González, M.S. (coord.), *CIVE'17 V Congreso Internacional sobre videojuegos y educación.* Tenerife: Universidad de la Laguna.

Casañ, R. 2017. "Gamifying Content and Language Integrated Learning with Serious Videogames". *Journal of Language and Education,* 3: 107-114.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. 2011. "From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'". En A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran y I. Hammouda (eds.), *Mind Trek*, 9-15.

Hamari, J. 2015. "Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification". *Computers in Human Behaviour*, 71: 469-478.

Herrera, F., Pujolà, J-T. y Castrillejo, V. 2014. "La Gamificación en el aula de segundas lenguas". En *Ldelengua*, 86. URL: http://eledelengua.com/gamificacion-aula-segundas-lenguas/.

Landers, R., Bauer, K. y Callan, R. 2015. "Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment". *Computers in Human Behavior*, 71: 508-515.

Lee, J. y Hammer, J. 2011. "Gamification in Education: What, How, Why Bother?" *Academic Exchange Quarterly*, 15: 1-4.

Marczewski, A. 2014 "Thin Layer vs Deep Level Gamification", Gamified UK. URL: https://www.gamified.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah_vvh.

Martín Peris, E. 1996. *Las actividades de aprendizaje en los manuales de E/LE*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona.

Mekler, E., Brühlmann, F., Tuch, A. y Opwis, K. 2015. "Towards understanding the effects of gamification elements on intrinsic motivation and performance". *Computers in Human Behaviour,* 71: 525-534.

Robertson, M. 2010. "Can't play, won't play". URL: http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/.

Tulloch, R. 2014. "Reconceptualising gamification: Play and pedagogy". *Digital Culture & Education,* 6: 317-333.