



ES HORA DE JUGAR!

RETOS Y VENTAJAS DE LA
GAMIFICACIÓN EN LA
ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A
NIÑOS DE PRIMARIA

EXPERICIA PYP

Por: Ana J. Castiblanco



PYP PROGRAM

CUAL ES MI NIVEL?

BASIC USER **INDEPENDENT USER** **PROFICIENT USER**

What's My Proficiency Level?

Level	Category	Skills	Tip: How can I jump a level?
Novice Low	PARROT I can understand words I know.	<ul style="list-style-type: none"> Can give lists Uses only memorized words and phrases Occasional short sentences 	<ul style="list-style-type: none"> Combine words and phrases Practice asking questions Keep learning new words
Novice Mid		<ul style="list-style-type: none"> Uses lists 25-50 words No creation Can introduce self and others 	
Novice High		<ul style="list-style-type: none"> Uses phrases Limited to memorized material Uses present tense 	
Intermediate Low	SURVIVOR I can survive and cope in country.	<ul style="list-style-type: none"> Uses complete sentences Can hold simple conversations about everyday topics Can ask and answer questions on familiar topics 	<ul style="list-style-type: none"> Speak in more full sentences. Keep the conversation going by asking follow up questions. Continue learning new words. Talk around words that you don't know. Practice talking about past events.
Intermediate Mid		<ul style="list-style-type: none"> Can create with language using some memorized phrases Created language is mostly related to self Can handle a simple situation or transaction 	
Intermediate High		<ul style="list-style-type: none"> Can complete a multi-step task or complicated situation Can add detail Support a point of view Ask and answer a variety of questions Can discuss past events Can tell a story in present and future tense with errors 	
Advanced Low	REPORTER I can speak about complex subjects.	<ul style="list-style-type: none"> Can participate in most informal and some formal conversations Narrates and describes in paragraphs Can rephrase and describe unfamiliar words Speech may be somewhat irregular, strained, and tentative Can convey intended message without confusion 	<ul style="list-style-type: none"> Work on supporting your opinion. Try to speak with fewer hesitations. Add more details to explain complex matters. Practice discussing more advanced topics, like politics and abstract topics.
Advanced Mid		<ul style="list-style-type: none"> Narrates and describes in the past, present, and future with few errors Communicates well about concrete topics, especially familiar topics Explains and describes in detail Can handle an unexpected turn of events 	
Advanced High		<ul style="list-style-type: none"> Can communicate with ease about a variety of topics Does better discussing concrete rather than abstract topics Can use anecdotes to support arguments Can paraphrase and describe words to compensate for unknown vocabulary Errors do not distract from meaning 	

Based on ACTFL Proficiency Guidelines 2012

CC BY-NC-SA



Gamificación

Nick Pelling (2002)

Según Pelling, la gamificación es «la aplicación de mecánicas de juego en contextos ajenos al juego». Es decir, consiste en utilizar elementos propios de los juegos, como los puntos, los niveles, los premios y las recompensas, para motivar y comprometer a las personas en actividades no lúdicas.

Técnicas Mecánicas



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.



Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Técnicas Dinámicas

gamificacion2



Consejos

1. Explora herramientas de gamificación
2. Establece un sistema de juego, niveles y recompensas
3. Incluye variedad de juegos
4. Convierte a tus estudiantes en co-diseñadores
5. Permíteles equivocarse y volverlo a intentar
6. Busca que el progreso sea visible
7. Diseña retos o búsquedas en lugar de tareas y proyectos
8. Crea desafíos para resolver en equipo
9. No olvides dar retroalimentación
10. Sin tecnología también es posible aplicar la gamificación

<https://calicospanish.com/day/?lesson=250&day-lesson=6>

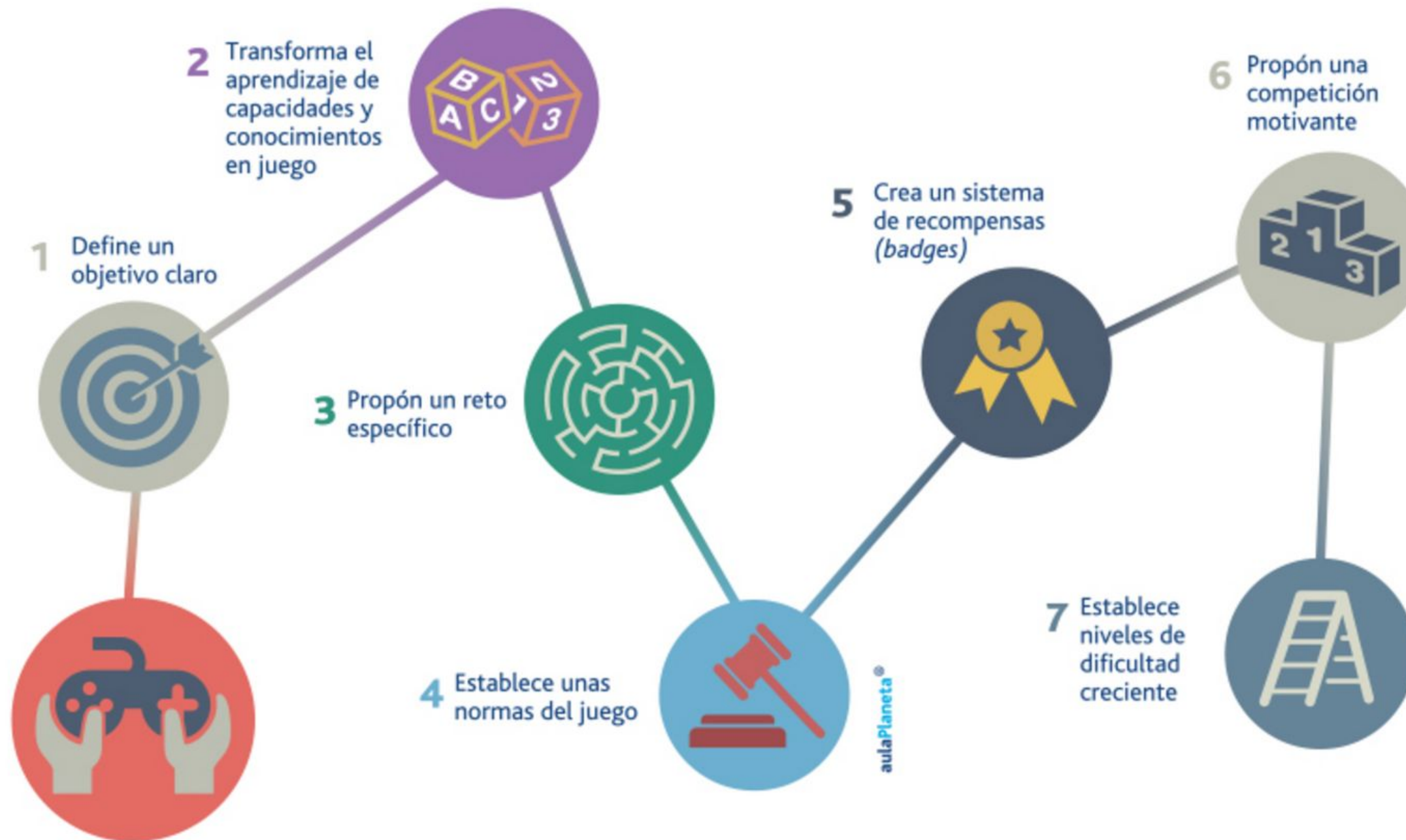
<https://app.genially.com/editor/655ac6618f05930011968a39>

<https://wordwall.net/play/63895/971/112>

<https://www.educativa.es/blog/gamificacion-en-elearning/>

<https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>

Como aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos





Gamificación en el Aula

- **Edmodo:** Plataforma educativa donde los profesores se comunican directamente con todos y cada uno de sus alumnos para crear ejercicios, tareas o establecer recompensas e insignias.
- **Elever:** A través de Elever se monitoriza el trabajo diario de los alumnos y estos, a su vez, podrán avanzar en sus tareas y ejercicios.
- **Toovari:** Plataforma multijugador que contiene un programa de refuerzo, apoyo y mejora académica que ayuda a aumentar el interés de los alumnos por su aprendizaje y facilita el acceso a la tecnología por parte de los docentes.
- **Knowre:** Cuenta con una interfaz de videojuego que se centra en el aprendizaje y consolidación de conceptos matemáticos. Los alumnos que usan Knowre reciben retroalimentación automática de sus avances y los profesores pueden personalizar el contenido para cada niño y realizar su seguimiento.
- **ClassDojo:** Plataforma gratuita que facilita a las familias el seguimiento de sus hijos y al profesorado variedad de recursos y una herramienta motivadora para los alumnos.
- **Kahoot/Blooket/ Quizizz:** Posibilita crear juegos tipo quiz, de preguntas y respuestas, para repasar los contenidos con toda la clase. El profesor crea el cuestionario en Kahoot, genera una clave que facilita a sus alumnos y estos acceden a él para aprender jugando.

- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.
- La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.
- Peligro para la formación en valores. Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.
- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.
- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
- La posibilidad de crear una motivación pasajera. La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.

MAS APPS

- WORLDLANGUAGE.COM
- BLOOKET.COM
- QUIZZIZ.COM
- GIMKIT.COM
- BAAMBOZLE
- GENIALY.COM
- WORLDWALL
- GRABACION DE VOZ CON SUBTITULOS:
VEED.IO

A	B	C	D	E	F
Name	Blook	Corrects	Incorrects	Percentage	Toys
Nayuta	Turkey	25	7	78	50399
Q Jacob is sr	Goldfish	28	8	78	44811
Jihwan	Macaw	16	2	89	37129
MAO	Holiday Gift	17	4	81	34786
Somiiii	Golden Pump	22	5	81	32668
Joy	Snowman	27	3	90	23172
Vilfredinho	Gingerbread	27	2	93	18036
JAY-Z	Chicken	30	1	97	13433
Ben	Pumpkin Pup	33	3	92	12629
Sunwoo	King of Heart	24	10	71	10991
Kaleigh	Chick	25	8	76	6068
Keerthika	Polar Bear	17	10	63	5194
Jia	Stocking	16	6	73	3265
Benjamin	Penguin	0	0	0	0
Jihwan Ryu	Holiday Wrea	0	0	0	0
Joy kim	Rabbit	0	0	0	0
Lin min	Arctic Fox	1	0	100	0

Autores que hablan de Gamificación

Jane McGonigal: es autora del libro «Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World», donde explora el potencial de los juegos y la gamificación para resolver problemas del mundo real.

Karl Kapp: es un experto en gamificación y educación, y autor de varios libros sobre el tema, como «The Gamification of Learning and Instruction».

Gabe Zichermann: es uno de los principales defensores de la gamificación y ha escrito varios libros sobre el tema, como «Gamification by Design». Además, es fundador de la Gamification Summit, una de las conferencias más importantes sobre este tema.

Andrzej Marczewski: es un experto en gamificación y autor del libro «Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design».

Yu-kai Chou: es autor del libro «Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards» y ha desarrollado su propio marco de trabajo llamado Octalysis, que se enfoca en diseñar experiencias de gamificación más efectivas.

BIBLIOGRAFIA

- **Arias Sánchez, S., & Díaz Barahona, J. (2019).** *La gamificación en la enseñanza del español como lengua extranjera.* Revista Nebrija de Lingüística Aplicada.
- **Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011).** *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.”* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- **Figuerola Flores, J. F. (2015).** *Using Gamification to Enhance Second Language Learning.* Digital Education Review, (27), 32-54.
- **Gee, J. P. (2003).** *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* Palgrave Macmillan.
- **Hug, T. (2007).** *Didactics of Microlearning: Concepts, Discourses, and Examples.* Waxmann Verlag.
- **Kapp, K. M. (2012).** *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.* Pfeiffer.
- **Martin, F., & Ertzberger, J. (2013).** *Here and Now Mobile Learning: An Experimental Study on the Use of Mobile Technology.* Computers & Education, 68, 76-85.
- **Pérez-Jorge, D., & Rodríguez, A. (2020).** *Aplicación de la gamificación en la enseñanza de lenguas: Ventajas y limitaciones.* En *Nuevas metodologías educativas en la enseñanza de idiomas.* Editorial Universidad de La Laguna.
- **Thalheimer, W. (2017).** *Performance-Focused Smile Sheets: A Radical Rethinking of a Dangerous Art Form.* Work-Learning Research.
- **Werbach, K., & Hunter, D. (2012).** *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton Digital Press.
- **Zarzycka-Piskorz, E. (2016).** *Kahoot it or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?* Teaching English with Technology, 16(3), 17-36.



Contacto

anaj0724@gmail.com

Instagram: [@anaj0724](https://www.instagram.com/anaj0724)

Linkedin: Ana Castiblanco

GRACIAS