



MESTER

La gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE

MARÍA ASUNCIÓN GARRIDO GARCÍA

Licenciada en Filología Hispánica y diplomada en Filología Francesa (USAL. Universidad de Salamanca) Como docente ha trabajado como profesora de ELE desde hace más de 20 años en Mester, Salamanca. Llevando la dirección académica de la misma. Ha desarrollado todo su trabajo en la formación de profesores. Sus áreas de interés son la competencia docente y la didáctica tanto en la interacción oral como en la expresión escrita, así como la creación de nuevos materiales y la gamificación como técnica de trabajo

El objetivo principal de este taller es destacar la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de ELE. Analizaremos las diferentes corrientes metodológicas, y veremos cómo las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. Mediante el juego se puede favorecer la autonomía, mejorar la autoestima, promover la participación mucho más importante, aprender a asumir los errores.

Los profesores sabemos que “se aprende mejor jugando en clase” ya que el juego facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula y potencia la integración y la cohesión grupal. De ahí la importancia de aprovechar las ventajas que estos ofrecen e introducirlos de forma efectiva en nuestras estrategias de aprendizaje.

El componente lúdico en el campo del español como lengua extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar o adaptar para practicar las diferentes destrezas.

Describiremos cuáles son sus bases. También introduciremos el concepto de gamificación y veremos qué elementos se deben cumplir para que hablemos de gamificación. Comentaremos ejemplos de actividades gamificadas