



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**Propuesta didáctica para conocer el  
Campus Duques de Soria a través de una  
experiencia gamificada**

Presentado por Brezo Alcalde Urien

Tutelado por Susana Gómez Martínez

Soria, 12 de julio 2022

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	OBJETIVOS	3
3.	PLAN DE TRABAJO	4
4.	MARCO TEÓRICO	6
4.1.	Definición de gamificación	6
4.2.	Gamificación vs juego	7
4.3.	Fundamentos de la gamificación	9
4.4.	Efectos positivos de la gamificación en el alumnado	13
4.4.1.	Beneficios en la socialización de los participantes gracias a la gamificación	13
4.4.2.	Beneficios en la motivación del alumnado a través de una experiencia gamificada	13
4.5.	La gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera (inglés)	14
5.	ACTIVIDAD PRÁCTICA	15
5.1.	Pasos previos al diseño de la actividad	15
5.1.1.	Contextualización y justificación curricular de la propuesta	15
5.1.2.	Entrevistas para contextualizar la actividad	17
5.2.	Descripción de la propuesta didáctica	19
5.2.1.	Objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar	20
5.2.2.	Temporalización y carga de trabajo	20
5.2.3.	Apartados	21
5.2.4.	Recursos y materiales necesarios	33
5.2.5.	Metodología y desarrollo de la actividad	34
5.2.6.	Evaluación de la actividad	34
5.2.7.	Materiales de apoyo y tareas adicionales voluntarias	35
5.3.	Implementación de la propuesta	36
6.	CONCLUSIONES	36
7.	BIBLIOGRAFÍA	39
8.	ANEXOS	41

## **RESUMEN:**

Resulta importante conocer las necesidades actuales de la sociedad en la que vivimos y avanzar progresivamente hasta conseguir satisfacerlas. En el ámbito educativo se busca conseguir alumnos motivados, concentrados e involucrados en su aprendizaje, pero para ello se requiere una evolución en el sistema de enseñanza y nuevas herramientas que favorezcan el desarrollo cognitivo y personal de los alumnos. En este trabajo se ha realizado una revisión bibliográfica basada en una de las metodologías del momento, la gamificación. Así, los conocimientos han servido como punto de partida para el posterior diseño de una propuesta didáctica innovadora que consiste en una búsqueda del tesoro que será implementada en el Campus Duques de Soria, donde participarán alumnos de primer curso de Educación Primaria matriculados en la asignatura Inglés I. La finalidad de la misma es que los alumnos conozcan el Campus y los recursos y beneficios del mismo y satisfagan sus necesidades sociales y físicas en una actividad en la que movimiento, trabajo en equipo y desconexión digital van de la mano.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, motivación, socialización, lengua extranjera, metodología.

## **ABSTRACT:**

It is important to be aware of the current needs of the society in which we live and to progressively move forward until these needs are fulfilled. In the field of education, the aim is to manage students get motivated, focused and involved in their learning, but this requires an evolution in the teaching system and the development of new tools that trigger the students cognitive and personal development. In this project we have carried out a research based on gamification, one of the popular methodologies nowadays. This literature review has served as a starting point for the subsequent design of an innovative lesson plan which consists on a treasure hunt that will be implemented on the Campus Duques de Soria with first year Primary School students enrolled in the subject English I. The aim is for students to get to know the Campus and its resources and benefits, as well as satisfying their social, physical and digital needs in an activity in which movement, teamwork and digital detox go together.

KEYWORDS: Gamification, motivation, socialization, foreign language, methodology.

# 1. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos tienen por naturaleza la necesidad de jugar, sobre todo, en las primeras etapas de la vida. Cabe destacar que gracias a las nuevas tecnologías la posibilidad de jugar se ha visto ampliada, pues estas ofrecen numerosas y variadas opciones, pudiendo considerar los videojuegos uno de los principales medios de entretenimiento entre los más pequeños. Ante esto nos debemos cuestionar qué características poseen los juegos para que los alumnos se impliquen tanto en una actividad, sin importarles la cantidad de horas que se pasen jugando. Esta es la pregunta que se realiza la gamificación, la cual consiste en un conjunto de elementos y características propias de los juegos que se llevan a cabo en entornos no lúdicos diseñados por los maestros que buscan aumentar la participación y motivación de los estudiantes.

En el ámbito de la educación, la gamificación aporta numerosos beneficios a los estudiantes, como son los efectos positivos que tiene en relación a la motivación y la socialización. Así, este trabajo de investigación surge de la necesidad de los alumnos de saciar sus necesidades sociales conociendo gente así como de conseguir periodos de “*digital detox*” que favorezcan el movimiento y la práctica de actividades físicas. Además, particularmente, también hemos observado la necesidad de los alumnos de primer curso de conocer el Campus Duques de Soria, campus donde van a realizar sus estudios de grado y del que no conocen la mayoría de características, posibilidades y oportunidades que se ofrecen a la comunidad universitaria. De esta manera, podrían sacar mayor partido a la experiencia universitaria y mejorar su formación, simplemente explotando los recursos que se brindan. Esta es la principal razón de orientar la presente investigación en una de las metodologías más innovadoras y motivadoras del momento, la gamificación. Esta metodología ha conseguido que la educación evolucione hacia un nuevo ámbito que supone aprendizajes más significativos y modernos, aspectos que hemos estudiado en alguna de las asignaturas a lo largo del grado y que me han resultado muy interesantes. De ahí, mis ganas de seguir investigando acerca de esta metodología.

Si miramos años atrás, podemos recordar que el alumno recibía toda la información en las clases de manera pasiva. Las clases magistrales se limitaban a emplear una metodología donde lo principal era memorizar los contenidos que el profesor explicaba y que más tarde, se evaluarían a través de una prueba escrita. Los alumnos recibían calificaciones

que podían ser positivas o negativas y con esto, unas recompensas o castigos, pues necesitaban aprobar para poder pasar al siguiente curso. Por otra parte, podemos mencionar que el principal recurso que se utilizaba en las aulas era el libro de texto, pues se apostaba por el método tradicional donde las TIC no se empleaban en el sistema educativo. Con el uso del libro, los alumnos estaban menos motivados pues sabían que todo lo que se les iba a preguntar en las pruebas escritas estaba incluido en estos libros. Por tanto, no alcanzaban un aprendizaje significativo y su atención y participación no era satisfactoria ni adecuada.

No obstante, con la implementación de las nuevas tecnologías en el sistema educativo, están surgiendo nuevas metodologías innovadoras y más motivadoras para los alumnos. Entre ellas se encuentra la ya mencionada gamificación, que busca introducir juegos en el aula para mejorar y aprovechar los contenidos que ya tienen adquiridos los estudiantes así como ofrecerles recompensas y ayudarles a mejorar, propiciando también el trabajo en grupo. A través de esta metodología el alumno ya no es un mero receptor de información, sino que toma un papel activo en clase y pasa a ser el protagonista de su propio aprendizaje, siendo más fácil disminuir los comportamientos inadecuados y aumentar su motivación.

Si seguimos hablando sobre recogida de información y trabajo en equipo, cabe destacar que a lo largo del proceso realizado para elaborar el trabajo se han puesto en práctica una serie de competencias, tanto generales como específicas. Una de las más destacadas sería la competencia 3.c. que está relacionada con la capacidad de búsqueda de información utilizando medios informáticos en diferentes tipos de fuentes, tanto primarias como secundarias. También se incluye aquí el ser capaz de interpretar la información obtenida. En la misma línea, como competencias generales también se han trabajado la número 4.c. que desarrolla las habilidades referentes a la comunicación a través de las TICS, por ejemplo, al hablar por videollamada, teléfono o correo electrónico y la 4.d. que fomenta la capacidad de relacionarse con otras personas, en las entrevistas. Finalmente, también se ha desarrollado la competencia relativa a la habilidad de escribir en lengua castellana y lengua inglesa, las cuales hacen referencia a la competencia número 4.a. y 4.b., respectivamente.

El proyecto de investigación que se desarrolla a continuación está dividido principalmente en dos secciones principales: el marco teórico y la actividad práctica, que están seguidas de unas conclusiones consistentes en un resumen de todo el trabajo, donde además se afirman los beneficios de la gamificación, se hace una reflexión personal relacionada con los aprendizajes adquiridos con la realización del trabajo y se comentan

futuras líneas de investigación, una bibliografía que se ha realizado en normas APA y que comprende todas las referencias bibliográficas empleadas para la búsqueda de información incorporada en el trabajo, estando colocadas en orden alfabético y finalmente los anexos, que incluyen fotografías que ofrecen un mejor entendimiento de determinados puntos del trabajo, como por ejemplo del Kahoot o el cuestionario que trataremos más adelante.

Por una parte, la parte teórica del trabajo estará fundamentada en diversos estudios científicos que tienen como base la gamificación. Tras el análisis de los mismos hemos creado distintos subapartados con las ideas más importantes, todos ellos serán desarrollados a lo largo de este marco teórico. Seguidamente, encontramos la parte práctica, la cual consiste en el desarrollo de una experiencia gamificada que se ha diseñado para ser implementada en el Campus Duques de Soria, en la que participarán alumnos de primer curso de Educación que cursen la asignatura de Inglés I. Cabe destacar que la propuesta no se ha llevado a cabo al consistir en un tipo de yincana en la que los alumnos tendrán que ir buscando diferentes pistas por los servicios más relevantes del campus, encontrando información teniendo que completar diferentes actividades de los mismos para conocer sus beneficios y localización. A día de hoy, toda la comunidad universitaria del campus lleva estudiando en él todo el curso académico y ya lo conocen, por lo tanto, los resultados no serían objetivos pero se tiene previsto implementar a comienzos del curso académico 2022/2023.

## **1. OBJETIVOS**

Como ya hemos mencionado en la introducción, el presente trabajo está estructurado en dos apartados principales que precisan de unos objetivos diferenciados y concretos.

Por un lado tenemos el marco teórico, a través del cual se persigue:

- Revisar los estudios más relevantes realizados hasta la fecha sobre el concepto de gamificación y ser capaz de elaborar una explicación lo más completa posible de este término.
- Conocer las principales diferencias entre gamificar y jugar.
- Comprender los fundamentos de la gamificación y su aplicación en una experiencia gamificada.
- Conocer los diferentes beneficios que tiene la gamificación en la vida de los participantes en relación a la socialización y la motivación.

Por otro lado encontramos el marco práctico, donde se encuentra la propuesta didáctica que hemos realizado. Esta propuesta está sustentada bajo la base teórica del anterior apartado y consta de los siguientes objetivos:

- Dominar los espacios e instalaciones más relevantes pertenecientes al Campus de Duques de Soria.
- Conocer los recursos y oportunidades que se ofrecen en el campus con el fin de mejorar su experiencia universitaria.
- Practicar la segunda lengua extranjera (inglés) y conocer el vocabulario de las instalaciones educativas en este idioma.
- Desarrollar las competencias básicas de grado y trabajar las habilidades del siglo XXI.

## **2. PLAN DE TRABAJO**

Para llevar a cabo la presente investigación y cumplimentar los objetivos mencionados en el apartado anterior, hemos establecido un plan de trabajo. En primer lugar, se ha establecido y acotado el tema de investigación a desarrollar a lo largo del proyecto, a través de una reunión con Susana Gómez Martínez, tutora de mi Trabajo Fin de Grado. A continuación, se ha llevado a cabo una revisión de la literatura relacionada con el tema a investigar, la gamificación. Aquí se han establecido los apartados a desarrollar en el marco teórico, los cuales recogen información sobre qué es la gamificación, su origen y sus diferencias con el juego, así como los fundamentos o componentes de la gamificación. Además, también se incluirán diversos beneficios o efectos positivos que se desarrollan en los estudiantes a través de una experiencia gamificada, como son la socialización y la motivación. Este apartado concluirá con información sobre la gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera, en este caso, el inglés.

Para ello, hemos realizado una lectura de la literatura, donde están incluidos diversos tipos de documentación como libros, artículos o revistas científicas, previamente seleccionados a través de las palabras clave “*gamification*”, “*motivation*” y “*languages*”. La búsqueda se ha realizado tanto en español como en inglés, utilizando también distintas combinaciones de las palabras previamente mencionadas. Además se han utilizado diversas bases de datos entre las que destacamos Dialnet, la base de datos de revistas científicas y el catálogo general UVA.

Una vez realizada la lectura y reflexión de la literatura, se ha planteado una propuesta didáctica basada en los fundamentos teóricos que se han estudiado previamente. Esta propuesta surge de la necesidad observada en los alumnos que comienzan sus grados en el Campus de Soria, pues desconocen numerosos aspectos, facilidades y oportunidades que proporciona el campus a toda la comunidad universitaria. Así, me he visto con la necesidad de crear una propuesta didáctica en la que los estudiantes conozcan y exploten todos los recursos que se ofrecen y obtengan los beneficios que les van a permitir sacar el mayor provecho de su experiencia universitaria y mejorar su formación en general. La actividad práctica va a consistir en una búsqueda del tesoro por el campus donde los alumnos tendrán que realizar distintas actividades en los lugares más destacables del mismo, practicando a lo largo de toda la experiencia el inglés, para aprender nuevo vocabulario relacionado con las instalaciones. Para la realización de la misma hemos contado con la colaboración del personal que trabaja en diferentes servicios del campus a través de entrevistas a 5 personas que han aportado información relevante para llevar a cabo la propuesta.

Una vez desarrollado todo lo correspondiente al marco práctico, donde hemos incluido todo lo relacionado con la contextualización y justificación de la propuesta, objetivos a desarrollar y contenidos a trabajar, temporalización y desarrollo de la actividad y la metodología e implementación de la misma, pasaremos a realizar unas conclusiones finales. Estas conclusiones recogen todo lo trabajado y analizado a lo largo del proyecto de investigación. Este apartado va a recoger la información que confirma los beneficios de la gamificación y va a tratar la actividad diseñada y su posible efectividad en el caso de haberla llevado a cabo.

Finalmente, dentro del apartado dedicado a las conclusiones también voy a recoger distintos aspectos como el proceso de aprendizaje que he llevado a cabo en la realización del trabajo de investigación y también voy a hacer referencia a todo lo aprendido a lo largo del desarrollo del Trabajo Fin de Grado. Igualmente, voy a tratar las futuras líneas de trabajo relacionadas con la propuesta didáctica como puede ser desarrollar la misma actividad en diferentes contextos, mejorar la actividad añadiendo diferentes comentarios o la posibilidad de realizar una nueva propuesta ampliada o una segunda fase de la actividad dónde se incluya el resto de instalaciones y aspectos que he investigado para la propuesta pero que finalmente no he incluido.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 DEFINICIÓN DE GAMIFICACIÓN

Para conocer el significado literal del término gamificación, solo tenemos que recurrir a su etimología. Así, podemos observar que “*game*” en español significa “juego”. La palabra “*game*”, junto al uso de los videojuegos que tratan de aumentar la motivación y conseguir un cambio de comportamiento para mejorar la enseñanza- aprendizaje, se pueden considerar el origen del término gamificación (Dichev y Dicheva, 2015). Este término fue acuñado en 2003 por Pelling, pero no fue hasta 2010 que empezó a ganar popularidad (Marczewski, 2013).

Hablando sobre la definición, existen numerosas formas de interpretar la gamificación y esto da lugar a diferentes definiciones. Según Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) la gamificación es el uso de elementos de juego en situaciones no lúdicas para conseguir motivar a los sujetos hasta un interés concreto. En este sentido, gamificar consiste en la aplicación de estrategias de juego en contextos donde no se modifica el comportamiento de los destinatarios por medio del juego (Ramírez, 2014). Igualmente, Zichermann y Cunningham (2011) apuntan que es un proceso que está relacionado con el pensamiento del sujeto y las técnicas de juego que atraen al usuario y resuelven problemas.

Teniendo todas estas definiciones en cuenta podemos concluir diciendo que la gamificación es la utilización de elementos y características propias del juego, en situaciones no lúdicas, con el fin de intervenir en el comportamiento de los sujetos, motivándolos para conseguir resultados específicos.

Por otra parte, según Foncubierta y Rodríguez (2015) la gamificación no tiene origen en la educación, pese a que siempre hemos podido encontrar el juego y los componentes del mismo dentro de las aulas. Sin embargo, sí que podemos encontrar diferentes aplicaciones en el ámbito educativo y podemos decir que la gamificación surge como un instrumento de transformación educativa (Corchuelo, 2018), donde se adaptan las técnicas del juego a lo educativo. Por ejemplo, en educación, gamificar se refiere al diseño de unidades didácticas, actividades y programación en las que introducen aspectos propios del juego (Martínez-Franco, 2017), con el fin de engendrar felicidad y aumentar la motivación de los usuarios, así como reforzar el aprendizaje a través de una mejora de los procesos y resolución de conflictos (Pourabbasi et al., 2020).

Debemos de tener presente que la gamificación no es nueva en el ámbito educativo. De hecho, Piaget (1961) y Vigotsky (1933, 1966) siempre han apostado por la utilización de elementos propios del juego en las aulas como estrategias de aprendizaje, instrumentos con beneficios para el desarrollo intelectual de los alumnos y potenciadores del desarrollo de la imaginación. Aunque ahora todo esto es recogido de una manera más global e innovadora llevando parte de este juego al aprendizaje a través del término gamificación. Teniendo en cuenta que no se basa en proponer actividades basadas en la jugabilidad, sino de tomar el juego como un elemento principal del proceso educativo, consiguiendo arrastrar a los alumnos hacia el encanto y el misterio, es decir, a la vida (Marín, 2014).

En la misma línea, el fin primero de esta herramienta es aventurar a los estudiantes en su propio aprendizaje (García, Carrascal y Renobell, 2016; Kapp, 2012) y que se conviertan en los protagonistas de su formación mediante actividades lúdicas que potencien el aprendizaje significativo (Marín, 2015; Villalustre y Del Moral, 2015). Corchuelo (2018) también sostiene que la motivación generada en los estudiantes es alta y que consigue propiciar un entorno beneficioso para aprender contenidos. Esta estrategia metodológica supone la incorporación de diferentes y variados recursos, a través de la aplicación de “técnicas más motivadoras de los juegos en contextos no relacionados con el juego” (Matera, 2018, p. 24). Finalmente, Villalustre y Del Moral (2015) también incluyen que no solo mejora la motivación, sino también la adquisición de conocimientos y aspectos fundamentales de la materia y la planificación y organización de las tareas.

En resumen y tras revisar las numerosas definiciones de gamificación, podemos afirmar que todas ellas coinciden en una serie de características como son el empleo de elementos propios de los juegos y la mejora de motivación en los participantes.

## **4.2 GAMIFICACIÓN VS JUEGO**

Muchas veces, empleamos los términos “gamificar” y “jugar” como si de sinónimos se tratase, y en verdad, pese a que sí que comparten diferentes aspectos, esconden diferencias relevantes. A lo largo de este apartado vamos a tratar diversos aspectos para llegar a entender las diferencias y similitudes que encierran ambos términos.

Podemos comenzar definiendo qué es el juego. Según Huizinga (1968) el juego se puede considerar una acción o una ocupación libre que está basada en un tiempo y espacio determinados, según una serie de reglas de obligatorio cumplimiento. El juego crea

sentimientos de tensión y felicidad y permite “ ser de otro modo”.

Para Foncubierta y Rodríguez (2014) el juego es un producto concreto que está cerrado y puede ser reconocido como tal. Además, el juego no es solo un recurso educativo, sino que se juega porque se quiere jugar, este no tiene “porqué”, de hecho, el “porqué” se pierde en el juego (Heidegger, 1962).

Cagigal (1996), por su parte, define el juego como una acción independiente y desinteresada que tiene unos límites de tiempo y espacio dentro de la vida real y que se desarrolla a partir de unas reglas previas o espontáneas, donde el elemento principal es la tensión.

También resulta muy importante conocer la diferencia entre juego y juegos, pues son dos realidades diferentes. Por su parte, los juegos “*games*” son considerados actividades con las que se expresan formas de jugar, como pueden ser la peonza o la rayuela, mientras que el juego “*play*” es una actitud a través de la cual vivimos la vida de una manera particular. Según Mauriras- Bousquets (1991) no hay juego ni juguetes a los que juguemos que garanticen el juego como tal. La actitud con la que jugamos es lo que convierte aquello que hacemos en juego. Por último, según Huizinga (1995) hay tres elementos claves que todo juego debe cumplir para ser considerado juego; estos son la libertad (pues no se puede ser obligado a jugar) el gozo (relacionado con la satisfacción de jugar) y la ausencia de interés material.

Por otra parte, hablando sobre la gamificación, no podemos considerarla como un producto finalizado y reconocible, pues se van añadiendo una serie de elementos de juego a una actividad de enseñanza que tiene unos objetivos definidos. Es así, que en una actividad gamificada encontramos que la diversión y el aprendizaje van de la mano, sin requerir un esfuerzo añadido (Simões et al., 2013), pero sin poder considerarlo un juego.

Finalmente, podemos apuntar que la principal diferencia entre ambos términos es que la finalidad de los juegos a los que jugamos es el gozo del que juega, ya que al crear una experiencia gamificada estamos trabajando sobre un propósito. Por tanto, la primera y más importante diferencia sería la intencionalidad que tienen ambas experiencias.

### 4.3 FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Para elaborar una buena experiencia gamificada hay que tener en cuenta una serie de elementos propios del juego que se pueden incluir, los cuales se consideran los fundamentos de la gamificación. Estos son los componentes, las dinámicas y las mecánicas de juego (Werbach & Hunter, 2012), pudiendo incluir ninguno, uno o varios elementos de juego dependiendo del objetivo a cumplir.

Las mecánicas de juego consisten en los diferentes procesos que causan el desarrollo del juego, pues permiten que la acción progrese. Las mecánicas forman parte de las reglas, pero sin ser únicamente reglas. Con ellas conseguimos que los alumnos se beneficien de las actividades que están realizando, las cuales van a provocar experiencias positivas y que los alumnos se involucren. Además, las mecánicas ayudarán a lograr los objetivos que se plantean para la experiencia gamificada, normalmente hay una mecánica principal y otras que son secundarias.

Podemos encontrar diferentes mecánicas de juego dentro del ámbito educativo que se emplearán o no dependiendo de la experiencia gamificada:

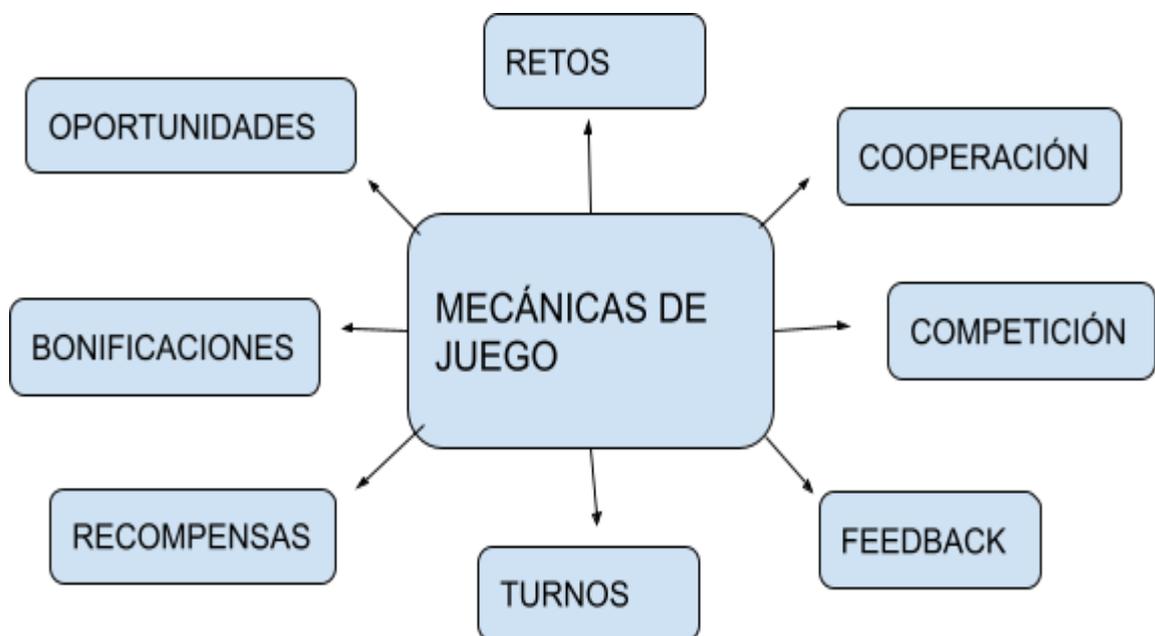


Figura 1: Mecánicas de juego. Elaboración propia.

- **Retos:** son pruebas o misiones que tienen que realizar los participantes para progresar y comprobar sus habilidades. Consisten en recorridos donde los jugadores tienen que completar diferentes acciones para lograr los objetivos. Estos retos pueden tener

reglas muy cerradas o por el contrario, pueden ser más libres. Normalmente al final de cada reto los participantes encuentran recompensas.

- **Cooperación:** esta mecánica va a permitir que el grupo de trabajo tenga una identidad así como que esté cohesionado, de esta manera todos los alumnos se sentirán integrados y la experiencia gamificada se desarrollará de forma más satisfactoria.
- **Competición:** esta resulta una de las mayores motivaciones para los alumnos, pues a través de la competición van comparando las puntuaciones que obtienen en las diferentes pruebas a realizar.
- **Feedback:** esta mecánica es lo que conocemos como retroalimentación, es decir la información que va a permitir a los participantes conocer sus progresos en tiempo real.
- **Turnos:** es una de las mecánicas de juego más clásicas, sobre todo en lo que se refiere a los juegos de mesa como el ajedrez o las cartas.
- **Recompensas:** los participantes de la experiencia pueden conseguir recompensas al acabar la actividad que tienen que realizar. Esto hace que el juego sea más atractivo pues a los niños les gusta mucho conseguir premios.
- **Bonificaciones:** los estados de bonificación consisten en un tiempo reducido donde los participantes consiguen ventajas.
- **Oportunidades:** permiten al jugador seguir motivado aunque las actividades no salgan como él esperaba, pues sigue teniendo posibilidades de completar la experiencia de manera óptima y de seguir consiguiendo recompensas.

Por su parte, las dinámicas son los diferentes patrones, pautas o sistemas que podemos encontrar en los juegos aunque no forman parte de los mismos, es decir, es la estructura implícita de estos juegos. Además, las dinámicas forman el contexto en el que se enmarca la experiencia gamificada. Antes de llevarlas a cabo, hay que implementar las mecánicas, aunque las mecánicas sin ninguna dinámica, harían rutinarias estas experiencias, y los participantes perderían el interés por realizarlas.

Las dinámicas están basadas en los deseos básicos de cualquier persona, son los elementos más abstractos y podemos encontrar las siguientes:



Figura 2: Dinámicas de juego. Elaboración propia.

- **Limitaciones:** los juegos y las tareas a realizar tienen una serie de restricciones que hacen que los alumnos no tengan tanta libertad al realizarlas.
- **Emociones:** hace referencia a las emociones que surgen en los participantes a lo largo de la experiencia gamificada.
- **Narrativa:** esta dinámica consiste en la narración que contextualiza la historia.
- **Progresión y mejora:** es la evolución que los participantes tienen a lo largo de la historia.
- **Relaciones:** forman parte de las relaciones los amigos, los compañeros dentro del grupo de trabajo y los oponentes o rivales.

Finalmente, los componentes son elementos más específicos que los dos anteriores, se trata de ideas que introducimos en la experiencia gamificada para motivar a los participantes.

Hay de muchos tipos pero destacan los tres componentes conocidos como PBL “*points, badges y leaderboard*”. Siendo una de las aplicaciones más simples relacionada con la motivación extrínseca.

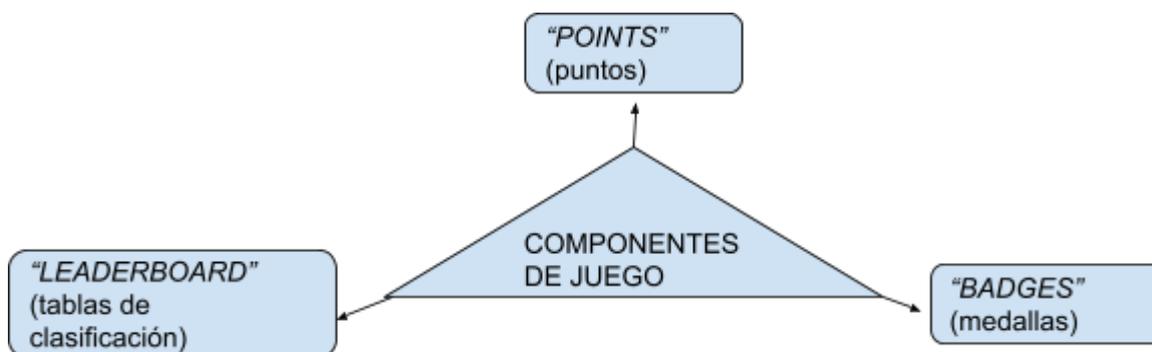


Figura 3: Componentes de juego. Elaboración propia.

- **Puntos:** es el elemento más simple y produce gran motivación entre los participantes. La puntuación de las pruebas depende de la dificultad de las mismas. Esto hace que los alumnos compitan por conseguir el mayor número de puntos. La manera de ganar los puntos corresponde a una mecánica de juego.
- **Medallas:** consisten en la representación visual de los logros. Por ejemplo, al participante que queda segundo se le da una medalla de plata. Lo que se necesita hacer para conseguir una medalla es una dinámica.
- **Clasificaciones:** son gráficas donde se comparan las posiciones de los jugadores. Se suman los puntos que los participantes han ido obteniendo en las distintas actividades y se ordenan en una lista de mayor a menor número de puntos, actualizando esta lista constantemente.

Igualmente, también podemos encontrar otros componentes de juego como son:

- **Niveles:** permiten ver el progreso de los participantes. Es motivador ver para los alumnos cómo van subiendo de nivel a uno superior. Los objetivos que se superan al subir de nivel están relacionados con los objetivos didácticos, por lo que si pasan de nivel, promocionan de curso o nivel educativo.
- **Logro:** está relacionado con los esfuerzos por parte de los jugadores para conseguir superar las actividades, ya que esto resulta más reconfortante si están trabajando en grupo.
- **Cuenta atrás:** consiste en un tiempo limitado que se propone a través de diversos tipos de relojes.
- **Bienes virtuales:** son diferentes objetos que se pueden obtener para personalizar cosas dentro del juego, para completar colecciones o para defenderse o atacar. Estos bienes virtuales fomentan la creatividad de los estudiantes ya que gracias a los mismos los alumnos se meten en su personaje y la motivación aumenta al lograr cosas.
- **Premios reales:** son recompensas reales que obtienen los alumnos al superar las actividades de manera adecuada o para los ganadores del juego.
- **Avatares:** consisten en representaciones de los participantes dentro del juego, donde ellos eligen la personalidad del avatar.

## **4.4 EFECTOS POSITIVOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL ALUMNADO**

### **4.4.1 Beneficios en la socialización de los participantes gracias a la gamificación.**

Debemos apuntar que las experiencias gamificadas poseen numerosos beneficios dentro de los procesos de aprendizaje, entre los que destaca la socialización. Al jugar y trabajar en equipo, los alumnos se sienten conectados entre ellos y esto hace que se sientan pertenecientes a un grupo. Los seres humanos somos sociales por naturaleza y esta condición nos ayuda a mantenernos sanos y felices mentalmente. Es así que Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018) apuntan la gran influencia de la gamificación respecto al desarrollo cognitivo de los alumnos tanto en lo que se refiere a las emociones como en los procesos de socialización que se realizan en su vida.

Al desarrollar una propuesta de gamificación se forman ambientes de confianza que mejoran la autoestima, que además, ayudan a una mayor implicación del alumnado. Todos estos aspectos favorecen al desarrollo personal del alumnado. Por otra parte, los docentes, al observar los buenos resultados de estas prácticas y al tener vivencias y emociones positivas, aumentan su calidad de propuestas para seguir avanzando y contribuyendo con experiencias motivadoras y significativas que ayuden a los alumnos en el desarrollo social y personal.

Por otra parte, Parente (2016) sostiene que este proceso no debe ser algo que funcione en una sola dirección, sino que la interacción y la relación deben ser bidireccionales. De esta manera, encontramos relaciones y beneficios en dirección a los estudiantes, de estos hacia el profesor, y también en las dos direcciones. Igualmente, al gamificar, los alumnos también toman consciencia de todo lo que le rodea, es decir, de su entorno cultural, de igual modo también aprenden cómo funcionan las relaciones humanas y esto permite a los alumnos prepararse para una vida en sociedad, donde van a estar rodeados de gente constantemente.

### **4.4.2 Beneficios en la motivación del alumnado a través de una experiencia gamificada.**

Para empezar, debemos apuntar que motivar es avivar tanto la pasión como el entusiasmo de los sujetos para ayudar en el desarrollo de sus capacidades y talentos en el reto conjunto (Deterding, 2012). Así, el término motivación engloba tres conceptos: tener

objetivos, querer alcanzarlos y mantener el esfuerzo para conseguirlos.

El objetivo principal al diseñar una experiencia gamificada es despertar la motivación de los participantes (Teixes, 2014). Además, según diversos estudios, la gamificación favorece la motivación de los alumnos, ya que orienta sus conductas en relación a la toma de decisiones que ayuda a conseguir los objetivos marcados (Llorens et al., 2015). Con esta mejora de motivación, los estudiantes también pueden aumentar su nivel de satisfacción y se ve favorecido el desarrollo de las competencias clave (Villalustre & del Moral, 2015).

Además, según Palazón (2015), cuando los estudiantes no están motivados, es mucho más difícil que aprendan los contenidos, y entonces la intervención educativa resultaría insuficiente. Igualmente, hablando sobre la motivación, encontramos dos fuentes fundamentales, la motivación intrínseca y la extrínseca (Buckley y Doyle, 2014), las cuales dependen del origen de los resultados que son motivadores para los alumnos.

Por su parte, la motivación intrínseca es aquella que nace en los alumnos y viene del deseo de querer saber. De esta manera, los alumnos están interesados por las tareas a realizar y así aprenden y mejoran significativamente. La motivación extrínseca, sin embargo, viene dada por razones externas que ayudan a realizar las tareas propuestas poniendo un mayor interés. Estos factores externos pueden ser, por ejemplo, premios o buenas notas (Buckley y Doyle, 2014).

#### **4.5 LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)**

A día de hoy, teniendo en cuenta las necesidades actuales y futuras existentes en la sociedad en la que vivimos, debemos considerar la adquisición de una segunda lengua como un requisito para muchos aspectos. Además, es el inglés el idioma con más influencia en el presente y el más estudiado pues es considerado la lengua internacional con más de 1080 de hablantes que lo utilizan como segunda lengua (Graddol, English Next), de manera que tiene un papel muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje a lo largo de todas las etapas educativas para que todos los estudiantes logren las exigencias del siglo XXI.

Además, según la Comisión de las Comunidades Europeas (2007) las diferentes lenguas funcionan como herramientas que permiten la comunicación y por tanto, conocer más de una lengua facilita la incorporación a otras culturas y la asimilación intercultural en

todo el mundo, resultando relevante conocer y manejar al menos dos idiomas.

En la misma línea, para Orihuela (2019), una de las metodologías que puede propiciar la mejora de motivación, concentración e involucración de los alumnos a la hora de aprender una lengua extranjera es la gamificación. Además, en educación primaria, el uso de la gamificación se considera una herramienta que ayuda a disimular todas las carencias por parte de los alumnos en una clase, como son el aburrimiento, la desmotivación y la falta de interés por aprender y trabajar.

Todas estas características que vemos si analizamos a los discentes están también relacionadas con el aprendizaje de una lengua extranjera, pues todas las variables afectivas que experimentan los alumnos en las clases son muy importantes para conseguir las habilidades que implica un nuevo idioma. Dentro de estas variables, encontramos la ya mencionada motivación, que está relacionada con el rendimiento de los estudiantes y con su dificultad de aprendizaje al aprender un nuevo idioma. Si tenemos en cuenta la gamificación y sus elementos, por ejemplo, las puntuaciones, las recompensas y las medallas, los estudiantes podrán encontrar en estos una fuente de motivación para seguir aprendiendo el idioma. Teniendo esto en cuenta, se pueden afirmar los numerosos beneficios que proporciona la gamificación en las aulas de inglés, mejorando el aprendizaje de los contenidos a través de la motivación.

## **5. ACTIVIDAD PRÁCTICA**

### **5.1 PASOS PREVIOS AL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD**

#### **5.1.1 Contextualización y justificación curricular de la propuesta**

La propuesta didáctica que planteamos a continuación ha sido diseñada tras el análisis de los estudios relacionados con la temática propuesta. La base teórica sobre la que está fundamentada nos ha hecho investigar y reflexionar sobre los aspectos más importantes, sirviendo así de punto de partida para el planeamiento de una buena práctica original que se describe en detalle a lo largo de este apartado.

La propuesta en cuestión surge de las necesidades que podemos encontrar en los estudiantes que llegan nuevos a cursar sus estudios en el Campus Duques de Soria. Los

alumnos no conocen los servicios e instalaciones y además necesitan conocer gente y así satisfacer sus necesidades sociales, resultando también importante el tener un tiempo de desconexión digital que favorezca el movimiento y práctica de actividad física. Igualmente, he decidido basar mi trabajo en esta técnica de aprendizaje porque a lo largo de mis estudios en el grado de Educación Primaria, por ejemplo en la asignatura “Didáctica de las Ciencias Experimentales” impartida en tercer curso, hemos trabajado el juego y la gamificación. Así, me surgió un interés por seguir investigando sobre esta técnica, el cual he decidido plasmar en este trabajo que concluye mis estudios en el grado.

El público al que se dirige esta propuesta es muy concreto: alumnos de primer curso de Educación Primaria del Campus Duques de Soria, que cursan la asignatura de Inglés I en el primer cuatrimestre. La principal elección de este grupo de estudiantes y del trabajo en general, es que tanto la tutora de este proyecto y profesora del departamento de Filosofía Inglesa, Susana Gómez Martínez como yo, hemos observado las dificultades y la falta de atención por parte de los alumnos de primer curso cuando tienen que desplazarse por determinadas zonas del Campus que no conocen, cuando tienen que hacer gestiones o simplemente cuando tienen que encontrar el aula en el que se imparte la clase a la que tienen que asistir. Además, los estudiantes no conocen todos los servicios y oportunidades que brinda el Campus y de las que pueden conseguir beneficios. Finalmente, puntualizar que el tema de que la actividad sea una mezcla entre la actividad física, el inglés y el Campus Duques de Soria, se debe a mis aficiones en relación al deporte, pues soy técnico de tercer nivel de gimnasia rítmica y ejerzo como tal, al inglés, principal razón por la que estudio la mención en este idioma, no solo por gusto sino también por lo relevante que es a día de hoy conocer dos idiomas y a las dificultades que se me plantearon en relación a los espacios y servicios en mi primer año de estudios universitarios.

Por último, mencionar que la actividad planteada también se puede implementar en las diferentes asignaturas de Inglés de primer curso que se imparten en las diferentes titulaciones de grado o durante el “Día de puertas abiertas de la UVa en Soria” o bien para unas “Jornadas Erasmus”, de cara a que los futuros estudiantes conozcan el Campus.

### **5.1.2 Entrevistas para contextualizar la actividad**

Para empezar, tras establecer el tema de trabajo y plantear la propuesta didáctica, pensé que sería enriquecedor realizar una serie de entrevistas a personal que trabaja en el Campus Duques de Soria pues las actividades también giran en torno a los servicios que este campus ofrece a la comunidad universitaria.

Lo primero que hice fue valorar los diferentes departamentos y servicios disponibles en el Campus. Así, realicé una lista de todos los que tuve en cuenta a la hora de diseñar la propuesta: Secretarías administrativas, biblioteca, servicio de deportes, servicio de empleo (FUNGE), parque científico UVA, oferta cultural, relaciones internacionales, cafetería-comedor, reprografía-papelería, conserjería, Unidad Administrativa Territorial (UAT), servicio de medios audiovisuales y nuevas tecnologías, servicio de mantenimiento, Cátedra Agenda Urbana, Cátedra de Conocimiento e Investigación Caja Rural de Soria, Universidad de la Experiencia, responsabilidad social universitaria, servicio de informática, servicio de asuntos sociales, huerto ecodidáctico, entre otros. Sin embargo, era inviable entrevistar a todo el personal de estos 20 servicios, pues además de ser un gran número, en cada uno de ellos encontramos varias personas trabajando. De esta manera, decidí elegir una muestra representativa y limitar las entrevistas. Tras una selección del personal, realizada teniendo en cuenta las actividades a desarrollar y los servicios que se iban a incluir en la propuesta, se realizaron las siguientes 5 entrevistas: Reyes de la Mata (antigua secretaria del Vicerrector del Campus), Alfredo Morón (representante del Servicio de Personal de Administración y Servicios), María Hernández (jefa de Consejería), Carmen Martínez (trabajadora en la biblioteca) y Pepe (trabajador en reprografía).

Antes de llevar a cabo las entrevistas, todas las personas fueron informadas del objetivo de este TFG y por ende, del tema principal de la propuesta, en qué consiste y por qué sería tan beneficiosa su ayuda. Además, se les preguntó si querían participar y contestar unas preguntas, ya que parte de la información aportada sería después incluida en mi trabajo. Todos ellos accedieron a contestar a las preguntas, teniendo así una gran colaboración por parte de las cinco personas.

Las entrevistas no se llevaron a cabo de la misma manera: dos de ellas se realizaron en persona (María Hernández y Pepe) otras dos por teléfono (Alfredo Morón y Carmen Martínez) y una se llevó a cabo por correo electrónico (Reyes de la Mata), variedad de análisis motivada por la dificultad de compatibilizar horarios con los entrevistados.

Igualmente, el hecho de realizar distintos tipos de entrevistas ha resultado muy enriquecedor, no solo he aprendido que se puede intercambiar información a través de varios medios o formas sino que también he comprendido de primera mano que no todas las entrevistas se llevan a cabo igual ni tienen los mismos resultados, sino que cada una tiene sus características, por ejemplo, se pueden implementar entrevistas más estructuradas, donde se plantean preguntas que han sido pensadas previamente.

En este caso, todas las entrevistas han sido estructuradas, pues entendemos que todo el personal que trabaja en el campus tiene suficiente carga de trabajo y debemos apreciar el tiempo que nos están dedicando. De esta manera, se llevaron preparadas las preguntas para no hacerles perder el tiempo, pues en muchos casos ya tenía preparadas las actividades y con saber qué les parecían y que me resolvieran pequeñas dudas era suficiente. Bien es cierto, que en algunos casos, como en el de María Hernández, les di más libertad para elaborar su respuesta, pues me parece un servicio muy importante y al que acudimos todos de primeras cuando no sabemos algo. Además, Carmen Martínez, tras contarme información sobre la biblioteca y decirme que mi actividad le parecía correcta, me dio ideas para otra actividad relacionada con el catálogo de la UVA, herramienta cuya correcta utilización es muy importante y va a facilitar la búsqueda de información a los alumnos. Por eso, en este servicio los alumnos van a encontrar dos actividades. Por su parte, Reyes de la Mata, con la que tuve la entrevista por correo electrónico, me contestó muy detalladamente a una serie de preguntas que le planteé previamente y que están disponibles en el Anexo 1.

Finalmente, me gustaría comentar que toda la información recogida ha sido de gran ayuda y me ha ayudado a completar el trabajo con datos muy valiosos que no he podido encontrar en medios como internet. Me siento muy agradecida de haber podido contar con la ayuda de estas personas. Después de llevar a cabo las entrevistas, puedo decir que he elegido bien la muestra, pues todos los entrevistados me han contestado con claridad y he entendido todo lo que me han explicado, incluso me han aportado información que yo desconocía y considero muy interesante. Resulta muy importante a la hora de llevar a cabo una investigación disponer de un contacto personal en el que se desarrolle una conversación cómoda que permita obtener información lo más detallada posible. Durante la realización de alguna de las entrevistas tomé pequeñas notas de información que me parecía interesante y podía incluir en el trabajo, sin embargo, me limité más a escuchar lo que me contaban para no distraerme y no perder información relevante.

## 5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta consiste en una actividad presencial en la que se va a practicar inglés, pues el vocabulario de las diferentes instalaciones se trabajará en este idioma. Se llevará a cabo en pequeños grupos de trabajo de cuatro personas, que potencien la gamificación y el trabajo en equipo. Además, intentaremos aplicar durante la actividad un periodo de “*digital detox*”, fomentando también el movimiento y la actividad física.

Debemos tener en cuenta que los servicios y departamentos que incluye el campus son muy numerosos, como hemos podido comprobar en el apartado anterior, y trabajar todos ellos en una misma experiencia resultaría excesivo y quedaría muy recargado. Por ello, hemos decidido limitarlos y tras una valoración, hemos considerado que los más importantes para una primera toma de contacto, en orden de relevancia, son los siguientes: conserjería, la UAT, reprografía- papelería, servicio de informática, cafetería-comedor y servicio de deportes.

Durante la propuesta didáctica, los alumnos tendrán que ir buscando diferentes pistas que se encontrarán en estos lugares del Campus, para ello, tendrán a su alcance un plano del mismo que se les entregará en el primer servicio, donde comienza la actividad, también dispondrán de un pequeño papel con casillas disponible en el Anexo 2 cuyo fin es comprobar que los alumnos han encontrado todas las pistas y por tanto, han estado en todos los lugares propuestos para la actividad. En estas pistas descubrirán información sobre el servicio que se ofrece en ese lugar y aspectos que les puedan interesar. Toda esta información la tendrán que averiguar a través de pequeñas actividades o preguntas que tendrán que resolver, consiguiendo la solución correcta. Además, en cada una de estas pistas encontrarán una indicación que les lleve al servicio en el que podrán hallar la siguiente pista y una imagen del mismo que les permitirá acordarse con más facilidad del servicio en un futuro. Igualmente, también encontrarán un código que tendrán que apuntar en el papel con casillas que les hemos dado previamente. Finalmente, una vez acabada la búsqueda, los alumnos tendrán que completar un mural del plano del Campus, disponible en el Anexo 3. Para ello, dispondrán de distintos carteles con todos los lugares que han trabajado en la propuesta y los tendrán que colocar en la zona y lugar correspondiente. Después, realizarán un Kahoot que se puede visualizar en el Anexo 4, contestando a alguna de las preguntas que se les han ido planteando a lo largo del recorrido para comprobar que han comprendido los diferentes servicios y de qué se encarga cada uno. El equipo ganador será el que antes acabe el recorrido por el

campus, y en caso de que dos equipos lleguen a la vez, el Kahoot será la actividad que sirva para desempatar y nombrar un equipo ganador.

Por último, les sugerimos una serie de opciones de trabajo voluntario que podrán realizar como post actividad, para conocer más a fondo el Campus Duques de Soria. Dichas actividades son comprobar las redes sociales del campus y ver una serie de videos explicativos sobre el mismo y se pueden consultar con detalle en el apartado que hace referencia a los materiales de apoyo y tareas voluntarias adicionales.

### **5.2.1 Objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar**

Los principales objetivos a desarrollar para que la propuesta didáctica resulte lo más beneficiosa, innovadora y motivadora posible son los especificados a continuación:

1. Ubicarse en el Campus Duques de Soria y dominar los espacios que van a utilizar a lo largo de sus estudios.
2. Conocer los servicios y oportunidades que ofrece el Campus.
3. Practicar inglés y conocer el vocabulario de instalaciones educativas.
4. Desarrollar las competencias básicas, saber hacer, saber estar y saber ser y trabajar las “*21st century skills*”.

Si hablamos sobre las competencias a desarrollar en los alumnos con las actividades diseñadas, y teniendo en cuenta las competencias mencionadas en la guía docente de Inglés I, debemos destacar las siguientes:

- 4.d. Ser capaz de relacionarse con las personas y trabajar en equipo (habilidad intrapersonal).
3. Ser capaz de interpretar la información esencial.

### **5.2.2 Temporalización y carga de trabajo**

Esta propuesta requerirá una carga de trabajo de 50 minutos, que se realizará de manera presencial, a la que se añadirá una post actividad que incluirá opciones de trabajo voluntario que supondrán una carga de 30 minutos. De esta manera, se puede implementar en una sesión de cualquiera de las asignaturas de inglés.

### 5.2.3 Apartados

A continuación, se va a proceder a mostrar el diseño de las actividades. Cada cuadro de texto incluye la pista que los alumnos encontrarán en cada servicio. Por otra parte, podemos decir que aunque la propuesta está diseñada para ser implementada en la asignatura de Inglés I, se ha planteado y se va a desarrollar en español porque puede haber algún alumno que no puede entender todo en este idioma al no tener adquiridas todas las competencias. Al estar diseñada para realizarse el primer día de clase, se desconoce el nivel de los alumnos en esta segunda lengua y se busca un desarrollo óptimo de la propuesta y en el caso de implementarla en inglés, posiblemente conseguiríamos el efecto contrario y los resultados serían insuficientes. Sin embargo, también vamos a desarrollar las actividades en inglés, pues en caso de obtener resultados positivos al realizarlo en el primer idioma, resultaría interesante implementarlo en el segundo idioma, al igual que para estudiantes de Traducción e Interpretación o para estudiantes de Bachillerato Internacional o Erasmus.

#### **PISTA 1**

#### **RECEPTION- (Conserjería)**

#### **Supuesto práctico**

Juan desea comenzar sus estudios universitarios en el Campus Duques de Soria pero tiene muchas dudas y necesita que alguien le ayude. Lo primero que se le ocurre es acudir al campus y preguntar en conserjería si alguien le puede ayudar a realizar la matrícula para el curso académico 2022/2023. En conserjería le dijeron que uno de los servicios del campus se encarga de todo lo relacionado con la matriculación, expedientes, becas, etc. y que allí seguro que le podían ayudar. Además, le dieron un mapa con el plano del campus para ubicarse mejor. ¿Sabéis a qué servicio tuvo que acudir Juan para que le resolvieran las dudas?



Código identificador: A9

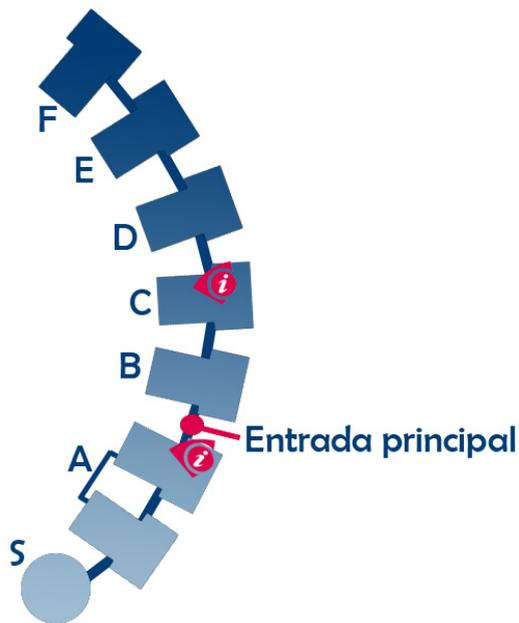


Figura 4 : Plano Campus Duques de Soria. Página web del campus.

## **PISTA 2**

### **GENERAL ADMINISTRATION OFFICE- (Unidad Administrativa Territorial- UAT)**

Sí, hablábamos de la Unidad Administrativa Territorial, más conocida como la UAT. A continuación, debéis realizar la siguiente actividad para poder seguir avanzando.



#### **Actividad**

Señala si las siguientes oraciones son verdaderas o falsas:

En caso de tener alguna duda, podéis preguntar al personal de la UAT.

- Es obligatorio cumplimentar la solicitud de acceso para poder ser admitido en el campus \_\_\_\_\_
- El periodo de matriculación es el mismo para todos los estudiantes de nuevo ingreso independientemente del listado en el que han sido admitidos \_\_\_\_\_
- La matrícula solo se puede realizar de manera presencial \_\_\_\_\_

### Supuesto práctico

Juan ya ha sido admitido en el grado de Educación Primaria y gracias al plano que le entregaron ya sabe donde están algunos de los servicios, pero tiene que seguir conociendolos para poder aprovechar los beneficios que ofrecen.

El primer día de clase, en alguna de las asignaturas le mandaron realizar fotocopias para rellenarlas a lo largo de la semana.

¿Sabéis qué servicio del campus se encarga de esto?

Código identificador: B8

### PISTA 3

#### REPROGRAPHY- STATIONERY (Reprografía-papelería)

#### Actividad

Juan al final encontró el servicio de reprografía-papelería y en la puerta había un papel grande en el que ponía: BONOCOPIAS- 600 copias por 18 euros. Pensó que igual de esta manera salía más económico, pues si el primer día ya le habían mandado hacer fotocopias, a lo largo de todo el curso tendría que hacer muchas más. Juan preguntó el precio de una fotocopia suelta de características normales y se puso a calcular cuánto dinero ahorraría con este bono.

Calcula cuánto dinero ahorraría Juan si la copia suelta cuesta 4,5 céntimos.



OPERACIÓN:

SOLUCIÓN: \_\_\_\_\_

### Supuesto práctico

A lo largo de esta primera mañana de clase, Juan disponía de un rato libre. Ya había conocido a sus compañeros y todos querían ir a almorzar, así que decidieron buscar este servicio por el campus. Encontraron máquinas dispensadoras de alimentos en diversos puntos del campus, pero Juan recordaba haber visto un sitio mejor cuando fue a hacer las fotocopias.

Código identificador: C7

### PISTA 4

#### CAFETERIA- CANTEEN (Cafetería-comedor)



Finalmente, Juan y sus compañeros encontraron la cafetería y pudieron almorzar un bocadillo de tortilla y un café. Además, se dieron cuenta de que había menús que les vendrían bien por si algún día tenían que quedarse a comer en el campus.

#### Actividad

¿Cuánto cuesta el menú del día sin café para la comunidad universitaria? Rodea la opción correcta.

- a) 7,40 €
- b) 9,90€
- c) 6,30€
- d) 6,80€

### Supuesto práctico

En la siguiente clase les dijeron que para esa asignatura iban a necesitar un ordenador, pero que si alguno no tenía, podían solicitar un portátil en uno de los servicios del campus, el cual tiene muchas ventajas para los usuarios. También les dijeron que iban a tener que leer determinados libros, de los que después harían varias actividades y podían pedir prestados en el mismo servicio.

¿Sabéis a qué servicio tiene que acudir Juan para solicitar lo que necesita?

Código identificador: D6

## PISTA 5

### LIBRARY- (biblioteca)

Sí, para el préstamo de ordenadores y libros Juan tiene que acudir a la biblioteca. En este servicio, el personal les dió mucha información de todos los beneficios de la biblioteca.



### Actividad

Completa la siguiente sopa de letras que incluye los diferentes servicios al usuario de la biblioteca.

### SERVICIOS AL USUARIO

#### BIBLIOTECA

C	L	W	R	P	C	T	H	M	Z	M	C	C	W
W	E	J	E	S	R	E	U	J	V	N	X	I	C
X	C	T	P	B	H	É	K	F	C	N	S	N	K
W	T	C	U	O	O	I	S	M	N	L	H	E	D
M	U	T	A	T	R	O	L	T	X	U	K	A	O
Q	R	N	T	S	O	T	K	Y	A	O	M	R	C
T	A	V	H	H	Z	R	A	S	J	M	E	C	U
Z	S	L	E	U	V	U	I	L	C	T	O	F	M
U	A	O	U	S	B	X	X	A	W	U	A	S	E
I	L	V	C	V	H	K	O	I	L	E	Q	N	N
W	A	Q	A	H	R	H	K	D	P	E	B	U	T
U	O	R	D	E	N	A	D	O	R	E	S	S	O
W	M	G	U	Í	A	S	Z	A	J	E	G	L	S
I	C	F	C	A	T	Á	L	O	G	O	B	S	U

[educima.com](http://educima.com)

CATÁLOGO	DOCUMENTOS
EBOOKS	GUÍAS
LECTURASALA	ORDENADORES
PORTALWEB	PRÉSTAMOS
TUTORIALES	USB

Además, los alumnos también tendrán que buscar un determinado libro en el catálogo UVA, a través de unas determinadas pistas. Resulta muy importante que los alumnos conozcan el funcionamiento del catálogo para que puedan consultar por ellos mismos el libro o documento que deseen.

Busca en el catálogo UVA el siguiente libro, cuyo ISBN es 84-667-0570-8. Escribe de qué libro se trata.

Nombre del libro: \_\_\_\_\_

### **Supuesto práctico**

Por otra parte, una vez consiguieron el préstamo del ordenador, les dijeron que en el campus había un servicio que les podría ayudar si tenían problemas con la red wifi, Juan y sus compañeros decidieron ir a buscar este servicio para preguntar cómo podían solucionar este problema y tener acceso a la red wifi del campus.

Código identificador: E5

## **PISTA 6**

### **COMPUTER SERVICES- (servicio de informática)**

#### **Actividad**

En este servicio les enseñaron los pasos para conectarse a la red wifi del campus. ¿Sabéis conectaros vosotros?

La actividad consiste en conectaros a la red wifi Eduroam disponible en el campus, en el ordenador que tenéis en frente. Después debéis entrar en el campus virtual y buscar en la asignatura de inglés un link a una clase online para que podamos comprobar que habéis accedido correctamente y que por tanto la red wifi era estable y habéis realizado bien la actividad.

#### **Supuesto práctico**

Los alumnos de primer curso de Educación Primaria tienen todas las clases por las mañanas, por lo que tienen las tardes libres. A Juan y a sus compañeros les apetece realizar actividades físicas por la tarde para conocer gente y mantenerse en forma. ¿Sabéis a qué servicio acudieron?



Código identificador: F4

## PISTA 7

### SPORTS SERVICE- (servicio de deportes)



Servicio de Deportes  
de la UVA 

Sí, los alumnos encontraron el servicio de deportes. Aquí, les explicaron todas las actividades que podían realizar y todos los posibles torneos en los que podían participar. Además, les dijeron que por la práctica de actividad física podían obtener créditos que les ayudarán a convalidar ciertas asignaturas.

#### Actividad

Ordena los pasos para el reconocimiento de créditos por la realización de actividades deportivas.

\_\_\_ El técnico de deportes enviará a la secretaría administrativa de cada centro una relación de los alumnos con los créditos que les corresponde.

\_\_\_ Inscríbete y participa en las actividades que el servicio de deportes oferta en su programa cada curso académico.

\_\_\_ Solicita el reconocimiento de los créditos en la secretaría administrativa de tu centro para que sean incorporados en tu expediente académico.

\_\_\_ Solicita al técnico de deportes de tu escuela o facultad que acredite tu participación antes del 15 de mayo.

Código identificador: F3

Más abajo, podemos encontrar el desarrollo de las actividades en lengua extranjera (inglés).

## TRACK 1

### RECEPTION

#### Practical example



Juan wants to start his university studies at the Campus Duques de Soria but he has a lot of doubts and needs someone to help him. The first thing that comes to his mind is to go to the campus and ask at the Office Department if someone can help him to register for the 2022/2023 academic year, since this service is in charge of providing guidance and information. The counseling office told her that one of the campus services is in charge of everything related to registration, records, scholarships, etc. and that they would surely be able to help him there. They also gave him a map with a plan of the campus to get a better idea of where to find his way around.

Do you know which service Juan had to go to in order to get his doubts solved?

Identifier code: A9

## TRACK 2

### TERRITORIAL ADMINISTRATIVE UNIT



Yes, we were talking about the Territorial Administrative Unit.

You now have to complete the following activity in order to move on.

#### Activity

Indicate whether the following sentences are true or false:

- It is compulsory to fill in the admission requirement in order to be admitted to the campus. \_\_\_\_\_
- The registration period is the same for all new students regardless of the list in which they have been admitted. \_\_\_\_\_
- Registration can only be done in person. \_\_\_\_\_

### Practical example

Juan has already been admitted to the degree in Primary Education and thanks to the map he was given he already knows where some of the services are, but he has to continue to get to know them in order to be able to take advantage of the benefits they offer.

On the first day of class, in some of the subjects he was asked to make photocopies to fill them in during the week.

Do you know which campus service is responsible for this?

Identifier code: B8

## TRACK 3

### REPROGRAPHY- STATIONERY



#### Activity

Juan finally found the reprographic-stationery service and on the door there was a large piece of paper with the following message: BONOCOPIES - 600 copies for 18 euros. He thought that maybe this way it would be cheaper, because if he had already been ordered to make photocopies on the first day, he would have to make many more over the course of the course. Juan asked the price of a single photocopy of normal characteristics and started to calculate how much money he would save with this voucher.

Calculate how much money Juan would save if the single copy costs 4.5 cents.

OPERATION:

SOLUTION: \_\_\_\_\_

### **Practical example**

During this first morning of class, Juan had some free time. He had already met his classmates and they all wanted to go to lunch, so they decided to look around the campus for lunch. They found food vending machines in many places around the campus, but Juan remembered seeing a better place when he went to make photocopies.

Identifier code: C7

## **TRACK 4**

### **CAFETERIA- CANTEEN**



Finally, Juan and his companions found the cafeteria and were able to have lunch. In addition, they realised that there were menus that they could use in case they had to stay on campus for lunch one day.

### **Activity**

How much does the daily menu without coffee cost for the university community? Circle the correct option.

- a) 7,40 €
- b) 9,90€
- c) 6,30€
- d) 6,80€

### **Practical example**

In the next class they were told that for this subject they would need a computer, but that if someone didn't have one, they could request one from a campus service, which has many advantages for users. They were also told that they would have to read certain books, from which they would then do various activities. This service will also help them with the loan of books.

Do you know which service Juan has to go to in order to ask for what he needs?

Identifier code: D6

## TRACK 5

### LIBRARY

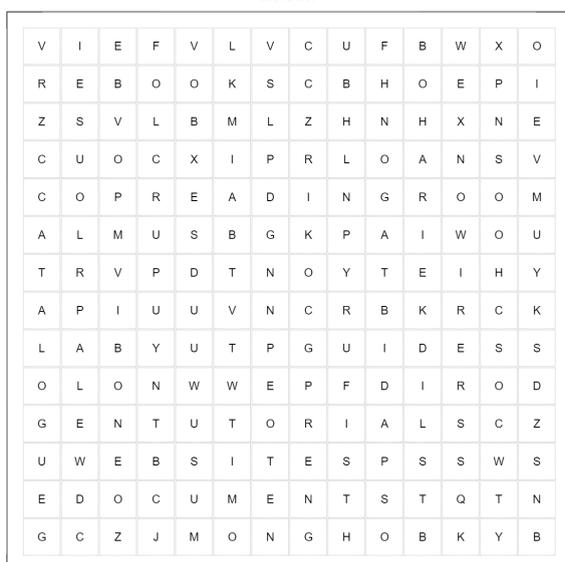
Yes, for borrowing computers and books Juan has to go to the library. In this service, the staff gave them a lot of information about all the benefits of the library.



### Activity

Complete the following word search which includes the different user services of the library.

#### USER SERVICES LIBRARY



[educima.com](http://educima.com)

CATALOGUE	COMPUTERS
DOCUMENTS	EBOOKS
GUIDES	LOANS
READINGROOM	TUTORIALS
USB	WEBSITE

In addition, students will also have to search for a specific book in the UVA catalogue, using certain clues. It is very important that the students know how the catalogue works so that they can consult the book or document they want by themselves.

Look in the UVA catalogue for the following book, whose ISBN is 84-667-0570-8. Write down which book it is.

Name of the book: \_\_\_\_\_

### **Practical example**

On the other hand, once they got the loan of the computer, they were told that there was a service on campus that could help them with any aspect related to technologies, Juan and his classmates decided to go and find this service to ask how they could connect to the campus network.

Identifier code: E5

## **TRACK 6**

### **COMPUTER SERVICES**

#### **Activity**

In this service they were taught the steps to connect to the campus wifi network. Do you know how to connect?



The activity consists of connecting to the Eduroam wifi network available on campus, on the computer in front of you. Then you must enter the virtual campus and look for a link to an online class in the English subject so that we can check that you have accessed correctly and that the wifi network was stable and that you have done the activity correctly.

#### **Practical example**

First year Primary School students have all their classes in the mornings, so they have the afternoons free. Juan and his classmates want to do physical activities in the afternoon to meet people and keep fit. Do you know which service they went to?

Identifier code: F4

## **TRACK 7**

### **SPORTS SERVICE**

Yes, the students found the sports service. Here, they were explained all the activities they could do and all the possible tournaments they could participate in. In addition, they were told that by practising physical activity they could obtain credits that would help them to validate certain subjects.



Servicio de Deportes  
de la UVA 

### **Activity**

Order the steps for the recognition of credits for the practice of sport activities.

\_\_\_ The sports technician will send to the administrative secretary of each centre a list of the students with the credits that correspond to them.

\_\_\_ Register and participate in the activities that the sports service offers in its programme each academic year.

\_\_\_ Request the recognition of credits at the administrative secretary's office of your centre so that they can be added to your academic transcript.

\_\_\_ Ask the sports technician at your school or faculty to accredit your participation before 15 May.

Identifier code: F3

### **5.2.4 Recursos y materiales necesarios**

Para empezar, debemos tener en cuenta que la actividad la queremos realizar en un periodo de “*digital detox*” y por tanto, no será necesario el uso de dispositivos electrónicos que requieran conexión. Sin embargo, una vez acabada la actividad principal, que sería la búsqueda del tesoro, los alumnos en los mismos grupos de trabajo, realizarán un Kahoot contestando una serie de preguntas. Para ello, necesitarán un dispositivo por grupo con conexión a la red. Se busca que esta actividad final sea lo más motivadora para los alumnos y consideramos que kahoot es una herramienta sencilla que además está relacionada con la gamificación al estar basada en el juego, donde los alumnos tendrán que ir superando retos o preguntas en el tiempo indicado, reflejando los resultados entre cada pregunta a través de una clasificación. Además, existen numerosos estudios que confirman los beneficios del uso de Kahoot en el aula, como son el trabajo en equipo, la emoción desarrollada, la mejora en la motivación y el aprender de los errores, entre otros.

Para llevar a cabo la actividad se emplearán diversos materiales en papel, por ejemplo, un papel con distintas casillas donde los grupos de alumnos tendrán que apuntar los códigos que encontrarán en las diferentes pistas, un plano del Campus por equipo, las numerosas pistas que irán encontrando a lo largo de la propuesta y el mural que tendrán que completar con el plano del Campus y los carteles con los nombres de los lugares y servicios,

los cuales estarán realizados con cartulina. Cada grupo de alumnos necesitará un lápiz para escribir los códigos.

Por último, los alumnos que quieran realizar las post- actividades voluntarias, necesitarán un dispositivo electrónico y conexión a la red, la explicación de estas actividades se encuentra detallada en el apartado 5.2.7.

### **5.2.5 Metodología y desarrollo de la actividad**

La metodología que se seguirá para el desarrollo de la actividad incluirá características propias de una experiencia gamificada cuya metodología ya hemos explicado en apartados anteriores y donde los alumnos encontrarán diferentes dinámicas, mecánicas y componentes propios de la gamificación. Así, dentro de las dinámicas encontramos la narración del supuesto práctico, las emociones que van a ir desarrollando, las relaciones que van a entablar al trabajar en equipo y finalmente, el sentido de progresión al ir avanzando y consiguiendo las pistas. Por su parte, dentro de las mecánicas se incluyen las diferentes misiones, que corresponden a las actividades que tienen que superar en cada lugar y los niveles, pues al ir encontrando códigos los alumnos estarán más motivados para conseguir llegar al final siendo los primeros. Finalmente, como componentes encontraremos la clasificación, los equipos y la búsqueda.

Cada grupo de alumnos competirá por ser el más rápido realizando la actividad, habiendo pasado por todos los lugares recogidos en la actividad. En caso de empate, el cuestionario que realizarán a través de Kahoot servirá para nombrar al equipo ganador. Los alumnos tendrán que ir encontrando todas las pistas y superando las pruebas para conseguir rellenar su papel con casillas con todos los códigos que irán encontrando a lo largo de la experiencia.

### **5.2.6 Evaluación de la actividad**

Con la realización de este apartado queremos llevar a cabo una evaluación formativa a través de la cual los estudiantes se den cuenta de los errores y aprendan a mejorarlos. Esta evaluación se va a llevar a cabo, cómo ya hemos dicho previamente, con un Kahoot que los alumnos deberán completar en sus grupos de trabajo y que incluirá aspectos que los alumnos han ido conociendo a lo largo de las actividades. Además, con dicho Kahoot podremos evaluar si los alumnos han realizado bien o mal la actividad y aunque este recurso no formará parte de la calificación final, servirá para un posible desempate entre equipos. Esta actividad no va a ser evaluada con el fin de incluirla en la nota de la asignatura porque lo que se

pretende es que los alumnos aprendan, disfruten y no tengan la presión que supone el recibir una calificación tras la realización de una actividad. Además, se va a realizar el primer día de clase y los alumnos aún no conocen el sistema de evaluación que se emplea en el campus ni se conocen entre ellos.

Por otra parte, los alumnos deberán completar un cuestionario disponible en el Anexo 5, que será realizado justo después de la realización de la propuesta una vez finalizada. Será muy breve y su finalidad es mejorar la actividad de cara a nuevas implementaciones. Se busca conocer la opinión de los alumnos, aspectos que les han gustado, elementos que se pueden mejorar y si les ha servido para tener nociones sobre cómo funciona el Campus Duques de Soria, entre otras cosas.

### **5.2.7 Materiales de apoyo y tareas voluntarias adicionales**

Como materiales de apoyo para la realización de la actividad, los alumnos dispondrán de un plano del campus para saber dónde están y poder ubicarse. Además, si fuese necesario para la realización de las actividades, los alumnos podrían solicitar ayuda y les permitiremos, por un tiempo limitado, utilizar dispositivos electrónicos. De esta manera, los alumnos podrán acceder a la página web de la UVA, del Campus de Soria o de su facultad. En estas páginas podrán encontrar información, vídeos o documentos que les ayuden a obtener la respuesta correcta en determinadas actividades lo que les ayudará a completar la actividad. Sin embargo, solo podrán utilizar esta ayuda una vez a lo largo de toda la experiencia.

Por otra parte, respecto a las tareas voluntarias adicionales, una vez acabada la propuesta y realizadas las actividades incluidas en la misma, se explicará a los alumnos una serie de breves tareas pueden realizar posteriormente para conocer en profundidad el Campus Duques de Soria. En este caso, una de ellas consiste en entrar o comprobar las redes sociales del campus, por ejemplo, Twitter o Instagram, ya que ahí van a encontrar información actualizada que les puede interesar, y deberán dejar un comentario o publicación con cualquier aspecto que consideren interesante sobre el campus o plantear sus dudas puntuales para que puedan beneficiarse de ello otros usuarios. La otra tarea consiste en entrar en la página web de la UVA o del Campus de Soria y ver un vídeo tutorial y explicativo del propio campus disponible en <https://youtu.be/Z7KpaxCnhF8> y cuya información podrán incluir en la tarea relacionada con las redes sociales ya que cuenta con aspectos relativos a los servicios y lugares del campus y a la formación del alumnado como el servicio de empleo, el parque científico, la UAT, la biblioteca o el servicio de deportes, pero también pueden indagar por

las páginas todo lo que quieran, cuanto más vean e investiguen, más conocerán el campus y sus ofertas y beneficios.

### **5.3 IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

La propuesta didáctica a desarrollar, como ya hemos señalado, será implementada en el curso académico 2022/2023 con alumnos que cursen la asignatura Inglés I de Educación Primaria durante una sesión de 50 minutos.

Si tenemos en cuenta que las primeras semanas del curso los alumnos tienen tres horas de Inglés I a lo largo de la misma mañana, podemos plantear lo siguiente: la experiencia se puede llevar a cabo el primer día de la asignatura: la primera hora de clase estará destinada a la presentación del o la docente que estará a cargo y de la asignatura y se explicará la metodología, forma de trabajo y evaluación de la misma. Después, durante la segunda hora, se realizará la propuesta didáctica planteada a lo largo de este documento, donde se les explicará a los alumnos en qué consiste y la finalidad de la misma, y ya serán ellos mismos, quienes en grupos de 4 personas, comiencen la actividad. Finalmente, para la última sesión, se pondrá en común la experiencia, se completará el cuestionario disponible y se hará un pequeño debate evaluando las actividades y la propuesta en general. Así, con el feedback y las sugerencias recibidas, se podrá mejorar la puesta en marcha de esta experiencia en futuras ocasiones, para que los alumnos aprovechen al máximo y se beneficien de toda la información recogida en la propuesta. Igualmente, para los otros grupos de trabajo mencionados el desarrollo sería el mismo, pero se suprimiría la primera hora relativa a la presentación de la asignatura de Inglés I, las dos horas siguientes se llevarían a cabo del mismo modo.

## **6. CONCLUSIONES**

Gracias al análisis y a la realización del presente trabajo de investigación, hemos podido obtener una serie de conclusiones, que serán expuestas a lo largo de este apartado. Las conclusiones están relacionadas con ambas partes del proyecto, la parte teórica y la actividad práctica.

Para empezar, vamos a hacer referencia al marco teórico, señalando la gran importancia de la nueva metodología que hace que las clases sean más significativas e innovadoras, lo que ya supone un beneficio. Si hablamos de los objetivos propuestos

previamente, podemos decir que se han alcanzado, pues a través de los diversos medios bibliográficos de los que hemos extraído información, hemos ido comprendiendo el término gamificación de forma global y lo hemos podido aplicar a una situación particular en un contexto concreto. Además, a través de la investigación realizada podemos afirmar los numerosos beneficios que los alumnos obtienen a través de la realización de experiencias gamificadas, principalmente gracias a esta metodología los alumnos son sujetos activos y protagonistas en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que favorece su motivación y por tanto el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos en las diferentes actividades a desarrollar. Igualmente, otro de los aspectos que se ven favorecidos con esta metodología es la socialización y todos los artículos y libros afirman la mejora de autoestima y confianza en los estudiantes al trabajar en equipo y realizar este tipo de experiencias. Teniendo en cuenta los beneficios que conlleva podemos considerar la gamificación una buena metodología para implementar en el aula, ya que mejora el desarrollo cognitivo y emocional de los participantes pero también resulta positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto para los alumnos como para el profesor.

Los aspectos mencionados anteriormente han sido la base teórica que nos ha permitido diseñar y desarrollar la propuesta didáctica de manera fundamentada. Gracias a ellos hemos escogido aquellos elementos que consideramos más importantes y beneficiosos para los alumnos, pues así estarán motivados a la hora de realizar las actividades. Debemos tener claro que la gamificación no solo consiste en realizar actividades donde se otorgan puntos o premios, sino que busca desarrollar en los alumnos aprendizajes significativos y la implicación de los mismos en la consecución de los objetivos propuestos a través de actividades divertidas y motivadoras que les ayuden a desarrollarse en los diferentes aspectos. Resulta importante que los participantes generen un pensamiento de juego que les facilite toda la experiencia.

Una vez realizado el diseño de la propuesta didáctica, podemos afirmar que se han cumplimentado los objetivos propuestos para la misma. Cabe destacar, que la actividad planteada no es una experiencia gamificada como tal, pero sí que cumple ciertas características propias de la gamificación como son las misiones o pistas, las clasificaciones y las relaciones entre compañeros al trabajar en grupo. Esta propuesta ha sido diseñada conociendo los intereses y necesidades de los participantes que la van a realizar, aspecto que considero relevante para una puesta en marcha adecuada.

Por otra parte, con la realización de este proyecto he aprendido numerosos aspectos que, estoy segura, me van a servir para mi futuro como docente. He adquirido mucha información sobre esta metodología que me parece muy interesante y que al aplicarla en el aula, creo que tiene muchas posibilidades de funcionar, así como muchos beneficios que tanto los alumnos como el maestro pueden obtener. Además, no solo he aprendido teoría, sino que he podido reflexionar sobre experiencias gamificadas ya realizadas y que ya han sido probadas, todas ellas muy atractivas. Así, tengo una idea más visual y práctica de cómo es la gamificación cumpliendo todas las características que posee.

Si bien, me gustaría mencionar otros aspectos que he observado a lo largo de la realización del proyecto y que pese a las numerosas ventajas que tiene la gamificación, hay aspectos que no son tan sencillos y positivos. Debemos empezar diciendo que no es una metodología que se puede aplicar durante todo un año escolar de forma exclusiva. Hay que tener en cuenta que un exceso de este tipo de experiencias puede resultar desmotivador para los alumnos, pues pierden el interés a la hora de realizarlas al tratarse de una actividad repetitiva y que ya no causa ninguna novedad. Además, es importante que los alumnos entiendan bien las características de estas experiencias y no entren en el contexto de juego en el que se ganan recompensas o castigos. Por ello, hay que aprovecharse de las ventajas de esta metodología en momentos puntuales del curso, pues además, hay aspectos, como la expresión oral o escrita, cuyo desarrollo resulta más complejo a través del tipo de actividades que se incluyen en estas experiencias gamificadas.

Igualmente, bajo mi experiencia personal, pese a las dificultades que ha supuesto la realización del proyecto y el largo proceso que he tenido que llevar a cabo, me quedo con el aprendizaje adquirido y las nuevas herramientas que se están desarrollando para mejorar la educación de los alumnos.

Por último, antes de concluir el presente proyecto de investigación, me gustaría recalcar la importancia de seguir investigando y realizando propuestas relacionadas con este campo de trabajo para conseguir diseñar experiencias lo más beneficiosas posibles para el alumnado, por eso me gustaría apuntar mis posibles futuras líneas de investigación. La primera de ellas sería diseñar otra propuesta ampliada o una segunda fase, siendo una continuación de la propuesta desarrollada en este trabajo, donde se incluya el resto de servicios que no han sido incluidos en esta. Otra de las posibilidades consiste en una mejora de la actividad a través de los comentarios recibidos por los participantes que han

implementado la primera versión de la experiencia. Igualmente, me gustaría presentar mi proyecto en la próxima convocatoria Dinamiza Soria, iniciativa lanzada por parte del Ayuntamiento de Soria, ya que este año lo he barajado pero no he conseguido entregarlo dentro del plazo de convocatoria. Finalmente, como futura línea de investigación, me gustaría implementar la actividad propuesta en el presente documento en el curso 2022-2023 con los estudiantes de primer curso en la asignatura de Inglés I de Educación, en una Jornada de Puertas Abiertas o en cualquiera de los estudios de grado que se pueden cursar en el campus. Todo ello se realizaría en la misma línea de trabajo, utilizando la gamificación como principal metodología e implementando características propias de la misma en el diseño de la propuesta.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Azzouz Boudadi, N y Gutiérrez-Colón, M (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education. *The EuroCall Review*, 20 (1), 40-56.

Casado Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Soria.

Comisión de las Comunidades Europeas (2007). *Informe sobre la aplicación del Plan de Acción «Promover el aprendizaje de idiomas y la diversidad lingüística»*. Documento de Trabajo de la Comisión, [Microsoft Word - DGeac-PE-COM\\_2007\\_554-C5\\_11673\\_Report Language Action Plan\\_ES\\_ACTE.DOC \(europa.eu\)](#)

Duff, P. A. (2019). Social Dimensions and Processes in Second Language Acquisition: Multilingual Socialization in Transnational Contexts. *Modern language journal*, 103(0), 6-22.

Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education review*, 27, 42-43.

Hernández- Ramos, J. P. y Belmonte, M.L. (2020). Evaluación del empleo de Kahoot! en la enseñanza superior presencial y no presencial. *Education in the knowledge society*, 21.

Lendínez Monzó, F. (2018). *Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Jaén, Jaén.

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R. y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1).

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44.

Palazón, J. (2015). Insignias y motivación en el aprendizaje. En *Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales*, 1063-1065. Murcia: Opción.

Palazón, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31, 1059-1079.

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015) *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. (Innovación Educativa)*. Madrid, España: Grupo Océano.

Sebastiani Obrador, E. M. (Coord.), Campos-Rius, J. (Coord.) & Bueno, D. (2021). *Gamificación en educación física: reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado..* Editorial INDE.

Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona, España: UOC.

Vazquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (2021) *Gamificación en el aula* . Madrid, España: UNED.

Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology*, 16(4), 38-57.

Villalustre, L. y Del Moral, M.E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31.

Werbach, Kevin y Dan Hunter (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## 8. ANEXOS

### 8.1 ANEXO 1: ENTREVISTA CORREO ELECTRÓNICO REYES DE LA MATA

#### ¿ Cuáles son los servicios del Campus Duques de Soria?

El Campus de Soria cuenta con todos los servicios que aseguran su buen funcionamiento.

- La Biblioteca que cuenta con sala de consulta y préstamo. 162 puestos de usuarios, sala de recursos para el aprendizaje, 75.717 monografías de temática acorde con las titulaciones, así como una amplia selección de novelas, cómics, libros infantiles y servicio de préstamo de ordenadores y otros recursos.
- La Unidad Administrativa que se encarga de los procesos administrativos como matriculación, expedientes, cambios de estudios, certificaciones de notas, solicitudes de títulos, etc.
- El Servicio de Deportes ofrece la participación de la comunidad universitaria en diversos trofeos como el Rector, el Desafío UVa o el Campus de Soria. También ofrece la posibilidad de realizar cursos de actividad físico deportiva ya sea de forma presencial u on line. Este servicio fue reconocido por el Consejo Superior de Deportes por su labor de difusión de una vida activa y saludable (2019).
- El Servicio de Conserjería, cuyo personal se encarga de informar, orientar y colaborar en todo lo que se desarrolle en el campus a nivel alumnado, profesorado, ajenos al campus, etc.
- El Servicio de Informática se encarga de todo lo relacionado a nivel informático en el Campus con una amplia gama de cometidos, fundamental e imprescindible durante el periodo de confinamiento por el COVID.
- En el Servicio de Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías se ofrece la creación, edición y presentación de material audiovisual destinado a eventos y actividades del Campus de Soria de carácter oficial o docente. También, desde este servicio, se realiza material audiovisual (fotografía y vídeo) para el campus y los centros que lo integran para su promoción y de apoyo a la docencia.
- Las Secretarías Administrativas de los diferentes centros del Campus, Facultad de Traducción e Interpretación, Facultad de Educación, Facultad de Ciencias de la Salud, Facultad de Ciencias Empresariales y del Trabajo y la Escuela de Ingeniería de la Industria Forestal, Agronómica y de la Bioenergía, solventan todo lo relativo al alumnado que no pertenezca a la Unidad Administrativa.

- El Servicio de Mantenimiento, cuyo personal se encarga de todo lo relativo al mantenimiento del campus en sus múltiples facetas, colaborando con el personal de mantenimiento de parques y jardines.
- La Universidad de la Experiencia también se desarrolla con éxito en las sedes de Soria y Almazán.
- En mayo de 2021 se formalizó la Cátedra Agenda Urbana 2030 para el Desarrollo Local entre el Ayuntamiento de Soria y la UVa con el objetivo de convertirse en una plataforma abierta a todos, dirigida a la transformación del modelo económico de ciudad.
- El Campus también cuenta con un coro el que participan estudiantes, personal y simpatizantes del Campus y por él han pasado, en sus diez años de existencia, más de sesenta integrantes, ofreciendo créditos de libre designación a través del vicerrectorado.
- El Servicio de Relaciones Internacionales de la UVa realiza y gestiona diversos programas con el fin de conseguir una mayor movilidad de sus estudiantes, profesores y personal de administración.
- La Residencia Universitaria Duques de Soria se ubica en el Convento de la Merced, sede de la Fundación Duques de Soria y se ha convertido en una inmejorable opción para vivir durante la etapa universitaria. Su lema es calidad y calidez.
- El Punto de Información del Servicio de Empleo de la Fundación General (FUNGE) tiene, como principal actividad, la gestión de prácticas de formación en empresas para recién titulados universitarios. Se encarga de intermediar entre las empresas y los recién titulados.
- El Parque Científico Universidad de Valladolid es una fundación que potencia la transferencia, la innovación y el emprendimiento en la comunidad universitaria y en el entorno empresarial.
- La Delegación del Rector para la Responsabilidad Social Universitaria (RSU) pone a disposición de estudiantes, profesorado y personal un servicio de información, orientación y asesoramiento psicológico en los cuatro campus de la UVa. Se trata de un servicio gratuito (primeras 3 sesiones), anónimo y confidencial. El servicio tiene como objetivo mejorar la salud psicológica de las personas que forman parte de la Comunidad Universitaria de la UVa, ayudando a la prevención e interviniendo cuando surgen las primeras dificultades emocionales. Se ofrece información, orientación y apoyo en aspectos relacionados con el bienestar emocional, ansiedad, trastornos del sueño, dificultades y pautas en la organización en los estudios o cualquier cuestión que pueda preocuparos en relación a la vida universitaria y que puedan ser atendidas desde la psicología.

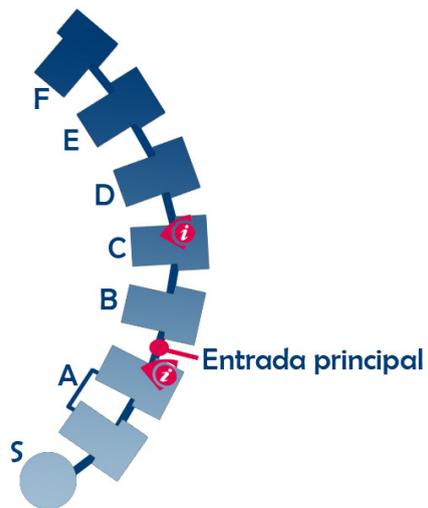
- La Delegación del Rector para Responsabilidad Social Universitaria de la UVa coordina los servicios y programas del Secretariado de Asuntos Sociales, Unidad de Igualdad, Oficina de Cooperación Internacional al Desarrollo y la Oficina de Gestión del Voluntariado Universitario.
- El Campus de Soria cuenta con un Servicio de Asuntos sociales a través de los becarios destinados para este fin.
- El Campus cuenta con sala de estudio, zonas para trabajo en grupo (ambos con conexión a red eléctrica y wi-fi), salón de actos para eventos y proyecciones, cafetería-comedor universitario, servicio de reprografía- papelería.
- El Campus cuenta con 27 grupos de investigación activos con personal investigador del Campus. Proyectos de investigación nacionales e internacionales sobre aspectos diversos como el cambio climático, la eficiencia energética, las energías renovables, la lengua y el vino o sobre el COVID 19 entre otros.

**- ¿ Con qué lugares cuenta el Campus Duques de Soria (distribución)?**

El Campus con 18.000 metros cuadrados, 4.000 metros cuadrados de parque y jardines en entorno privilegiado abierto a la ciudad, con una comunidad universitaria de 2.000 personas.

El nuevo Edificio I+D+i apuesta de futuro. Es un edificio moderno, polifuncional y de altas prestaciones bioclimáticas y de eficiencia energética. Los requisitos de diseño, implementación y uso han sido establecidos para constituir un edificio de consumo de energía casi nulo. Esto se logra a través de varias estrategias: soluciones múltiples de diseños bioclimático que minimizan la demanda de energía; la incorporación de un conjunto de tecnologías seleccionadas con estrictos criterios de eficiencia energética para generar energía a partir de recursos renovables en el lugar como la geotermia, los intercambiadores tierra-aire pozos canadienses y los sistemas fotovoltaicos, que reducen el consumo de energía fósil; el aprovechamiento de las condiciones externas y la ubicación para hacer del solar un recursos energético propio y conseguir optimizar la demanda de energía a través del almacenamiento; y exhaustivos sistemas para la monitorización, gestión y control del uso de energía. El tratamiento de otros recursos, como el consumo de agua y materiales, y el incremento en la calidad de ambiente interior permiten dar un paso más hacia la realización de edificios sostenibles. La simulación energética dinámica realizada con el software específico Design Builder muestra una reducción total de consumo de energía final del 84% respecto a los requerimientos actuales del Código Técnico de la Edificación y del 81 % en energía primaria no renovable, lo que supone un 86% de reducción de emisiones de Co2. Con motivo de la pandemia sus espacios se han adaptado para la docencia universitaria, consiguiendo que las clases sean presenciales en momentos difíciles para preservar la seguridad de los alumnos.

## PLANO DEL CAMPUS



## DIRECTORIO

S:	Salón de Actos
A:	<b>Planta Baja:</b>
	Información EIFAB Reprografía Cafetería <b>Planta Primera:</b> Sala de Estudio Salón de Grados Aulas A18 y A19 Aula de informática I4
B:	Aulario A

<b>C:</b>	<b>Planta baja:</b>
	<p>Información</p> <p>Unidad Administrativa Territorial</p> <p>Servicio de Deportes</p> <p>Servicio de Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías</p> <p><b>Planta Primera:</b></p> <p>Vicerrectorado</p> <p>Biblioteca</p> <p>Servicio de Informática</p>
<b>D:</b>	<b>Planta Baja:</b>
	<p>Aulario B</p> <p><b>Planta Primera:</b></p> <p>Facultad de Educación</p> <p>Gimnasio</p>
<b>E:</b>	<b>Planta Baja:</b>
	<p>Facultad de CC. Empresariales y del Trabajo</p> <p>Decanatos y Secretarías Administrativas de Educación, Fisioterapia, Empresariales y Traducción.</p> <p><b>Planta Primera:</b></p> <p>Facultad de Traducción e Interpretación</p>
<b>F:</b>	<p>Facultad de Ciencias de la Salud</p> <p>Enfermería y Fisioterapia</p>

- **¿Qué aspectos consideras importantes e interesantes y que normalmente se desconocen desde el punto de vista de los alumnos ?**

Considero que algo muy importante a tener en cuenta es el seguimiento de los correos que desde el Vicerrectorado se envían a toda la comunidad universitaria, a través de la dirección de correo que se les ha designado una vez que el alumno se ha matriculado.

En estos correos se envía información relativa a ayudas sociales, muy importantes las concedidas por la Diputación durante los últimos años, becas de las diferentes cátedras, becas Erasmus, voluntariado, actividades deportivas y culturales con concesión de créditos, jornadas que se desarrollan en el campus, reuniones con personal del equipo rectoral, información de cortes de luz, etc. En definitiva el correo electrónico es un instrumento poderoso de información que en algunas ocasiones, y según mi experiencia, ha perjudicado al alumno la falta de seguimiento.

También me parece interesante el realizar un recorrido por el campus, por el interior, con pasarela que une de un extremo a otro todo el campus en la primera planta, y naturalmente por el exterior, donde las vistas al Duero son realmente preciosas.

Otro apartado importante es la existencia de un buzón de sugerencias que no está aprovechado y que ofrece la posibilidad de mejorar en todo aquello que se estime conveniente.

Ante la menor duda en el desarrollo de la docencia el alumnado debe acudir a la secretaría correspondiente, la jefatura de estudios, decanato o dirección para solventar cualquier problema, no enquistarlo.

### **¿Qué crees que es imprescindible que sepa un alumno que llega nuevo al campus?**

En la Secretaría del Vicerrectorado, donde he trabajado muchos años, no hay mucho contacto con el alumnado, pero sí he servido de puente de cara a que el vicerrector solucionara problemas que por diversos motivos no se habían solventado. Me parece imprescindible que el alumno llegue con paso firme, que pregunte ante la menor duda, que siga la página web de su centro, que sugiera mejoras, que se informe de todos los servicios que se le ofrecen. Recuerdo el caso de una alumna con dificultades de visión que habló con el personal de mantenimiento y a partir de ahí se mejoraron las señales de tránsito en las escaleras, en las puertas de salida y en los pasillos.

### **Personal que trabaja en la universidad. ¿Qué realiza y en qué puede ayudar a los alumnos?**

En la información de la primera pregunta sobre los servicios de la UVa se refleja el personal que trabaja en ella y la manera de ayudar al alumno. Unidad Administrativa y Secretarías administrativas

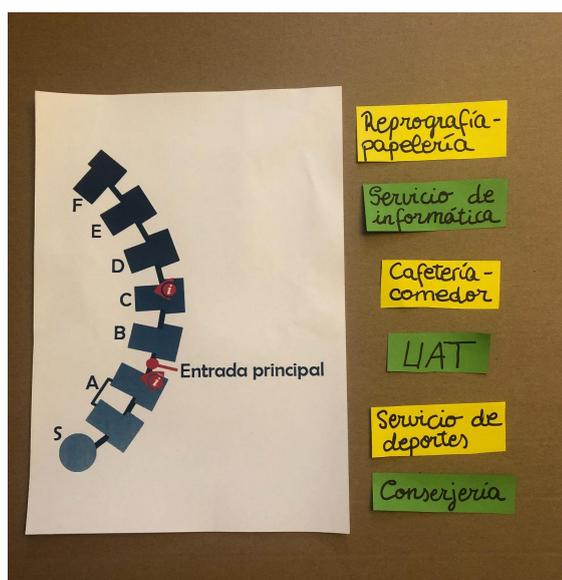
ayudan al alumno en todo lo relativo a administración. El personal de conserjería le informará de las dudas relativas a situación aulas, profesorado, etc. El personal de informática solventará dudas relativas al mundo informático. El personal de la biblioteca atenderá al alumnado en la prestación de libros, ordenadores, cursos, etc. Mantenimiento atenderá todo lo relacionado con la logística del Campus. En reprografía podrá imprimir y solicitar material que necesite para el desarrollo de su docencia. Los becarios de Relaciones Internacionales y de Asuntos Sociales ayudarán al alumnado en las facetas correspondientes.

En definitiva la unión de toda la comunidad universitaria, alumnado, personal de administración y profesorado es necesaria para que este campus siga creciendo en valores académicos, en la investigación y ante todo en valores humanos.

## 8.2 ANEXO 2: PAPEL CON CASILLAS

1	2	3	4
5	6	7	8

## 8.3 ANEXO 3: MURAL DEL PLANO DEL CAMPUS



## 8.4 ANEXO 4: KAHOOT EVALUACIÓN FORMATIVA

1 de 7

Quiz

¿De qué se encargan en conserjería?



Del proceso de matriculación

De hacer fotocopias

De orientar e informar

Del préstamo de ordenadores

14

2 de 7

Quiz

¿Cuánto cuesta el menú del día sin café para la comunidad universitaria?



6,80

9,90

7,40

6,30

18

3 de 7

Verdadero o falso

La matrícula solo se puede realizar de manera presencial



Verdadero

Falso

18

4 de 7

Quiz

¿Cuál no es un servicio al usuario en la biblioteca?



Documentos

Hacer fotocopias

Guías

Catálogos

19

5 de 7

Quiz

Solicitar el reconocimiento de créditos para que sean incorporados en tu expediente académico es el \_\_\_\_ paso a realizar



- ▲ Primer
- ◆ Tercer
- Segundo
- Cuarto

18

6 de 7

Quiz

¿Cómo se llama la red WIFI del campus?



- ▲ Wifisoria
- ◆ Wificampus
- Eduroam
- Eroamdu

19

7 de 7

Verdadero o falso

En el servicio de reprografía- papelería solo se realizan fotocopias



- ◆ Verdadero
- ▲ Falso

19

## 8.5 ANEXO 5: CUESTIONARIO

### Propuesta didáctica Campus Duques de Soria

Tras la puesta en marcha de la experiencia, contesta a las preguntas que se plantean a continuación para una mejora de las actividades y del desarrollo de la propuesta de cara a nuevas implementaciones.

 brezo.alcalde@gmail.com  
(no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

 Borrador guardado

¿Te ha resultado beneficiosa e interesante la propuesta? Calificala del 1 al 5, siendo el 5 la mejor calificación

5  
 4  
 3  
 2  
 1

Justifica tu respuesta.

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Qué mejorarías de cara a futuras implementaciones?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Crees que es una propuesta que se debe implementar todos los años para que los alumnos que comienzan sus estudios conozcan el campus y los servicios que ofrece?

5  
 4  
 3  
 2  
 1

Justifica tu respuesta

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Has aprendido cosas del campus que no sabías? ¿Crees que la información adquirida te va a ser de utilidad a lo largo de tus estudios?

5  
 4  
 3  
 2  
 1

Justifica tu respuesta

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Comenta los aspectos que más te han llamado la atención de la propuesta.

Tu respuesta \_\_\_\_\_