El uso de la gamificación en el aula de ELE en un contexto universitario rumano: propuestas y reflexiones

Paula Andreea Stinga

Este artículo pretende resaltar la importancia y la utilidad de la gamificación en el aula de ELE (Foncubierta y Rodríguez, 2014; Trujillo, 2015; Dalmases, 2017; Herrera, 2016, 2017; Jiménez, 2019), en un país con un sistema educativo que aún conserva muchas huellas del método tradicional. De igual modo, se quiere ofrecer un apoyo práctico a los docentes rumanos para desarrollar las destrezas lingüísticas de sus alumnos y para fomentar los valores afectivos. Para esto, primero se reflexiona sobre el qué, el porqué y el cómo de la gamificación en el aula y después se comparten propuestas de actividades (*escape room* y actividades basadas en el uso de herramientas como Padlet, Flipgrid, Kahoot, etc.) con el fin de obtener elementos de análisis que permitan identificar la fortaleza de la gamificación en la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE.

La metodología de investigación es tanto cuantitativa como cualitativa. El estudio se basa en la propuesta y adaptación de varias actividades de gamificación digital de nivel A1-A2+, para un grupo de 60 estudiantes principiantes de la Facultad de Letras, Universidad Babes-Bolyai de Cluj-Napoca (Rumanía). Como instrumentos de investigación se utilizan el diario de campo para recoger las observaciones del docente y un cuestionario de cinco preguntas para obtener las reflexiones del estudiantado.

La investigación permite concluir que la gamificación puede ser una estrategia beneficiosa en la clase de ELE, sobre todo para los docentes rumanos, puesto que representa una ayuda práctica para cambiar de actitud, metodología y atmósfera de la clase. Igualmente, se subrayan los principales beneficios hallados, entre los cuales el hecho de fomentar la motivación, la cooperación, la implicación y la creatividad, elementos que son imprescindibles para un aprendizaje óptimo. Por otra parte, el docente tiene la oportunidad de evaluar mejor las dificultades de los estudiantes, con el fin de buscar soluciones. Todo esto cobra aun más importancia en el contexto actual de la enseñanza en línea.

Palabras clave: gamificación, ELE, Rumanía, motivación, actividades lúdicas, tecnología

Bibliografía

Dalmases Muntané, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *E-leando: Ele en Red. Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE*, *1*(4), 1-74. https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_eleando_2017_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Herrera, F. y González, M. V. (2016). El enfoque lúdico en las aulas de español para niños y adolescentes. En F. Herrera (ed.), *Enseñar español a niños y adolescentes* (pp.117-119). Difusión.

Herrera, F. (2017). Gamificar el aula de español. En F. Herrera (dir.), *Revista de LdeLengua 02*. Formación ELE y L de Lengua. https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf

Jiménez Palmero, D. (2019). *La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas*. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Sevilla.

Trujillo, F. (31 de enero de 2015). Juego y gamificación en educación y aprendizaje de lenguas. (2). Lecturas. [Publicación de blog]. *Fernando Trujillo*. https://fernandotrujillo.es/juego-y-gamificacion-en-educacion-y-aprendizaje-de-lenguas-2-lecturas/ (Consultado el 2 de abril de 2021).