

Esther Frías León

Gamificación tecnológica de inglés en educación secundaria

Tesis de Máster

CON GRIN SUS CONOCIMIENTOS VALEN MAS



- Publicamos su trabajo académico, tesis y tesina
- Su propio eBook y libro - en todos los comercios importantes del mundo
- Cada venta le sale rentable

Ahora suba en www.GRIN.com
y publique gratis



Bibliographic information published by the German National Library:

The German National Library lists this publication in the National Bibliography; detailed bibliographic data are available on the Internet at <http://dnb.dnb.de> .

This book is copyright material and must not be copied, reproduced, transferred, distributed, leased, licensed or publicly performed or used in any way except as specifically permitted in writing by the publishers, as allowed under the terms and conditions under which it was purchased or as strictly permitted by applicable copyright law. Any unauthorized distribution or use of this text may be a direct infringement of the author s and publisher s rights and those responsible may be liable in law accordingly.

Imprint:

Copyright © 2017 GRIN Verlag
ISBN: 9783346860422

This book at GRIN:

<https://www.grin.com/document/1351012>

Esther Frías León

Gamificación tecnológica de inglés en educación secundaria

GRIN - Your knowledge has value

Since its foundation in 1998, GRIN has specialized in publishing academic texts by students, college teachers and other academics as e-book and printed book. The website www.grin.com is an ideal platform for presenting term papers, final papers, scientific essays, dissertations and specialist books.

Visit us on the internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

GAMIFICACIÓN TECNOLÓGICA DE INGLÉS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Presentado por:
D^o ESTHER FRIAS LEÓN

Valencia, a 12 de junio de 2017

Facultad de Psicología, Magisterio y Ciencias de la Educación
Máster Universitario en Innovación Tecnológica en la Educación

1.INTRODUCCIÓN	4
2.OBJETIVOS	5
3.JUSTIFICACIÓN	6
4.MARCO TEÓRICO	11
4.1.Tecnología y sociedad	11
4.2.Las TIC en la educación	12
4.2.1.Ventajas e inconvenientes del uso de las TIC en el ámbito educativo.....	15
4.3.GAMIFICACIÓN	19
4.3.1.Definición	19
4.3.2.Características	20
4.3.3.Tipos de jugadores.....	23
4.3.3.1.Motivaciones de los jugadores.....	25
4.4.Gamificación y educación	25
4.4.1.La gamificación en la adquisición de segundas lenguas	27
5.METODOLOGÍA	28
5.1.Instrumentos de análisis	30
5.2. Descripción personalizada de los participantes	31
5.2.1. Agrupación de los integrantes	33
6.DESARROLLO DEL TRABAJO	34
6.1.Dedicación temporal a la experiencia gamificada	34
6.2.Creación de la experiencia gamificada	35
6.3.Programas y aplicaciones utilizadas	40
6.4.Detalle de las actividades realizadas en la gamificación	42
7.RESULTADOS	59
8.OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES	62
9.CONCLUSIONES	63
10.BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	65

Quiero agradecer a mi tutor, Juan Francisco Álvarez Herrero, toda su ayuda y dedicación. También quiero agradecer a mi familia y a mi chico su paciencia durante estos meses de *pseudoabandono*. A mi gran amiga, María José, porque me ha acompañado en esta gran experiencia desde principio a fin con mis nervios y tensión, siempre ha estado ahí. A mi tutor en el IES José Ballester Gozalvo, José Luis Salinas, por su apoyo y entrega. A mi compañera Rosa Mas por su incondicionales orientaciones. Y a mis alumnos y alumnas por hacer que todas mis ideas hayan cobrado vida.

Muchísimas gracias a todos ellos.

El presente Trabajo Final de Máster titulado *Gamificación tecnológica de inglés en Educación Secundaria* ha sido autorizado por el Director Juan Francisco Álvarez Herrero, del Máster Universitario en Innovación Tecnológica de la Educación.

Resumen:

Los avances de las tecnologías de la comunicación y la información en el mundo actual son una realidad tangible en muchos contextos cotidianos y la educación no es una excepción. Se están incorporando cada vez más al proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro sistema educativo. Los docentes, pilar importante en la educación, deben adquirir conocimientos en estas tecnologías para llegar a ser suficientemente competentes en su labor pedagógica y enriquecerse de sus ventajas. El otro pilar es sin duda alguna el alumnado. Los estudiantes en la actualidad presentan cierta desmotivación por aprender, no obstante, innovar tecnológicamente en nuestras aulas puede ser un paso importante para captar su atención y que nuevamente consigan la motivación perdida.

Los juegos siempre han sido a lo largo de la historia un elemento atractivo para todo aquel que es partícipe de ellos por el gran valor motivador que aportan. Por ello, hemos decidido hacer uso de la gamificación y el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el aprendizaje de alumnos del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se utilizará una experiencia gamificada que simulará la conquista de Gran Bretaña y la consecuente formación del inglés moderno a través de sus diferentes conquistadores, todo ello a través de propuestas de trabajos individuales y grupales que serán llevados a cabo mediante plataformas informáticas, aplicaciones móviles y realidad aumentada. La finalidad de este trabajo es mejorar la adquisición de la lengua inglesa y sus destrezas lingüísticas mediante la motivación generada por la gamificación tecnológica.

Palabras clave: gamificación, tic, inglés, secundaria, aprendizaje