

GAMIFICACIÓN: USO DEL JUEGO “QUIZIZZ” COMO METODOLOGIA ATIVA EN LA ENSEÑANZA REMOTA DE LA LENGUA ESPAÑOLA COMO LENGUA ADICIONAL

Isassíria Meyga da Silva Alencar Sousa¹
Hélia da Silva Alves Cardoso²

RESUMEN

Este trabajo tiene por objetivo general analizar como la gamificación puede dar soporte a los profesores de lengua española, utilizando las metodologías activas en las clases remotas. Una herramienta propuesta de gamificación es el *Quizizz* una plataforma de aplicación de teste (quiz), donde el profesor puede elaborar sus actividades. La gamificación es la práctica de jugar partiendo de juegos específicos pensando más allá de la vida real. La problematización es constituida de los cuestionamientos, ¿La gamificación puede contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nuevo sistema de ensino: el remoto? ¿Cómo la gamificación puede ser un método para la enseñanza de la lengua española como lengua adicional? ¿Qué estrategias la gamificación ofrece a los profesores para mejorar el ensino remoto en las clases de lengua española? ¿Cómo la gamificación puede ayudar a los profesores de lengua española a tener clases más dinámicas y participativas en el sistema remoto? La metodología fue la investigación bibliográfica de naturaleza aplicada, con un abordaje cualitativo y objetivos de investigación exploratoria, y una investigación de campo. El marco teórico está basado en los siguientes autores: Alves (2015), Bacich (2018), Fadel (2014), Tolomei (2017). Durante las clases de Lengua Española al aplicar el juego Quizizz se percibió que los alumnos reaccionaron de manera positiva, demostrando interés y motivación por el juego, y este está relacionado directamente a los contenidos, la gamificación es una herramienta esencial, algo que puede ser utilizado tanto en las clases remotas cuanto en las presenciales.

Palabras clave: Gamificación. Ensino remoto. Juego quizizz. Metodología activa.

1 INTRODUCCIÓN

La motivación de hacer el trabajo con esta temática surgió a través de la experiencia personal como profesoras de Lengua Española en la Enseñanza Fundamental II y la Enseñanza Mediana. En marzo de 2020, la educación en Brasil pasa transformarse, todo empieza a ser en el formato tecnológico, las clases presenciales en este momento no pudieron ser realizadas, entonces los profesores tuvieron que profundizarse y hasta mismo aprender a utilizar los recursos tecnológicos para que las clases pudiesen ocurrir de alguna forma sin prejuicio a los alumnos.

Los profesores tuvieron que cambiar sus metodologías debido al coronavirus que causa una enfermedad llamada Covid-19, para amenizar la propagación del virus, exige el aislamiento social, los alumnos pasaron a asistir las clases delante de una pantalla de un

¹ Especialista em língua espanhola, professora da rede particular em Teresina-PI, isassiriameygal@gmail.com;

² Especialista em língua espanhola, professora seletista da 8ª Gerência Regional de Educação, 8ª GRE de Oeiras-PI, heliacardoso88@gmail.com.

ordenador o teléfono móvil y los profesores a todo los ratos pensando en ese nuevo proceso de enseñanza llamado de “remoto”, algunas de las clases funcionaron por la aplicación de WhatsApp, otras por el Zoom, Meet, Team Link y cada región y escuela fueron adaptándose a su realidad. Después que la comunidad escolar (profesores, alumnos y coordinación) se adaptaron los profesores con todo su magnitud buscaron cada vez más perfeccionar sus clases poniendo: diapositiva, mapas mentales, cortometraje, vídeos del Youtube, entre otros recursos ya utilizados, saliendo de la pizarra y del marcador y adentrando cada vez más en la era digital, en esta escena entra las metodologías activas, y dentro de las distintas formas de ser realizadas, la que fue explotada durante las clases de Español fue la gamificación.

Según (Espíndola, 2018), la gamificación es, básicamente, usar ideas y mecanismos de juegos para incentivar alguien a hacer algo. Fue exactamente esta la propuesta inicial en la utilización de los juegos durante las clases de lengua adicional, incentivar a los alumnos a participaren de las de manera activa e interactiva con los contenidos propuestos. Además de esto motivar la participación de los alumnos para que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea efectuado es esencial, así confirma (Garris et al., 2002), la motivación es un aspecto fundamental de aprendizaje eficaz, pero esta precisa ser sostenida a través de “feedback”, reflexión y participación activa para que el aprendizaje por fin ocurra.

En este trabajo buscase responder, ¿La gamificación puede contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nuevo sistema de ensino: el remoto? ¿Cómo la gamificación puede ser un método para la enseñanza de la lengua española como lengua adicional? ¿Qué estrategias la gamificación ofrece a los profesores para mejorar el ensino remoto en las clases de lengua española? ¿Cómo la gamificación puede ayudar a los profesores de lengua española a tener clases más dinámicas y participativas en el sistema remoto?

El objetivo general es analizar como la gamificación puede dar soporte a los profesores de lengua española, utilizando las metodologías activas en las clases remotas. E los objetivos específicos son: presentar los principales conceptos de gamificación, presentar los principales conceptos de metodologías activas e identificar en la gamificación, estrategias para el aprendizaje del español como lengua adicional, con enfoque en el juego *Quizizz* en las clases remotas.

La metodología utilizada fue la investigación bibliográfica de naturaleza aplicada, con un abordaje cualitativo y objetivos de investigación exploratoria, fue hecha también una investigación de campo, la aplicación de un cuestionario electrónico con 10 preguntas para algunos profesores y 05 cuestiones para algunos alumnos.

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En tiempos de Covid-19, la enseñanza en el mundo cambió, la OMS (Organización Mundial de Salud) recomendó el aislamiento de la sociedad a causa del coronavirus. En Brasil en el año de 2020 la educación pasó a usar el modelo de enseñanza llamada de “remoto” que según Moreira y Schlemmer (2020, p. 8) conceptúa la enseñanza remota:

O Ensino Remoto ou Aula Remota se configura, então, como uma modalidade de ensino ou aula que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e estudantes e vem sendo adotado nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais no mundo todo, em função das restrições impostas pelo COVID-19, que impossibilita a presença física de estudantes e professores nos espaços geográficos das instituições educacionais (MOREIRA e SCHLEMMER, 2020, p. 8).

La enseñanza remota se tornó la principal alternativa emergencia de las instituciones educacionales del Brasil, ella fue desafiadora y exigió mucho de toda la comunidad escolar, todo muy nuevo para los alumnos y profesores, causó un impacto fuerte, causando diversos tipos de sentimientos principalmente la incertidumbre en el ámbito educacional, coger en las tecnologías, aprender sobre plataformas y/o sistema, para que la clase ocurriese.

De esta forma, aquellas clases tradicionalista se quedaron para tras la clase se transformó en una clase invertida, como dice el propio nombre una inversión del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según afirma (Dolan; Collins, 2015), estudios revelan que cuando el profesor habla menos, orienta más y el alumno participa de forma activa, el aprendizaje es más significativo. De ahí las metodologías activas entran en acción. ¿Y qué son estas metodologías activas? Según Bacich (2018, p.26) afirma que:

As metodologias ativas são compreendidas como praticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, da instrução bancária, como criticou Freire (1970), na metodologia ativa, o aluno assume a postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos, cria oportunidades para a construção de conhecimentos.

La metodología activa trasciende el alumno como el protagonista de este proceso de enseñanza y aprendizaje, dándole una voz más activa en la participación de las clases. En la lengua española, se trabaja algunas habilidades para que el alumno aprenda el idioma como lengua adicional, entonces se puede explotar la metodología activa transformando las clases en una clase dialogada y así practicando la oralidad de forma más participativa.

Las metodologías activas pueden ocurrir de diversas formas, va a depender del contexto real de cada región y también de la creatividad del profesor. Como por ejemplo

transformar algo simple en algo innovador, como tarea de casa no pasar una página del libro donde él alumno tenga que leer y contestar, pero conectar un sitio y ver a un video orientado por el docente desarrollando la propuesta y resolviendo los problemas impuestos, lo que va a diferencia es la conducción de la clase para el público albo que son los alumnos construya su conocimiento.

Para Bastos (2006, p. 10) el concepto de metodologías activas se define como “processo interativo de conhecimento, analyses, estudos, investigações e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema”. Aún sobre el autor, el docente debe actuar como facilitador, para que el alumno haga la investigación, refleja y decida por él mismo lo que hacer para alcanzar los objetivos.

Con las metodologías activas se abre un abanico de diversidades para que el alumno pueda aprender los contenidos, él tiene total libertad en este proceso, pues el profesor actúa como orientador y quien ejecuta es el propio alumno, claro que todo con la orientación del docente, de esta forma él discente se transforma en un alumno crítico, creativo y más participativo, para que propósito sea atingido.

Según el libro de Moran (2017), existen algunas técnicas para que el aprendizaje sea activa, como: Invertir la forma de enseñar (clase invertida); Investigación (ABIn-Aprendizaje basada en la investigación); Problematización (Aprendizaje basada en problemas PBL, del inglés problema-based learning o ABProb); Proyectos; Gamificación (juegos) e Historias.

La técnica que este trabajo va a profundizar es la de juego y ahora conocida como gamificación. En los juegos en general hay una fascinación, pues estos son muy atractivos, sean ellos los de tablados, los digitales u otros cualquiera, puede ser hasta los creados aleatoriamente cuando se juega con los amigos. Cuando esta ludicidad es traída para la educación, el enseño queda más dinámico y por supuesto, más fácil para los alumnos aprendieren el contenido gramatical o cultural. Los juegos tienen características de organizar el organismo y proponer una energía interna capaz de transformar el aprendizaje lúdico en aprendizaje y comprensión más rápido que otro método tradicional de enseñanza.

En medio a tantos cambios, los profesores observaron sus alumnos cada vez más lejos, sin animo, sin motivación, perdidos, aislados no solamente socialmente, pero educacionalmente, en busca de mejorar las clases virtuales y tornarlas más atrayentes, surge en este contexto pandémico la utilización cada vez mayor de la gamificación, o sea, la utilización de juegos fuera del contexto de un simple juego de vida real para ayudar a los educadores a enseñar a sus alumnos de manera diferenciada y certera.

La gamificación según Fadel et al (2014, p. 15) “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando assistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. Allá de ser un ejercicio de aprendizaje dinámico, la gamificación es algo motivacional capaz de hacer con que los alumnos quedan en las clases virtuales y desean aprender a la distancia. Gamificación proviene del termo inglés “gamification”, representa algo usado fuera del ambiente propiamente de juegos de la vida real, es más para fines de aliviar las tenciones del día a día.

Zichermann e Cunningham (2011) Apud Fadel et al (2014, p. 15) identifican que hay motivos para las personas jugaren, analizando eso, ellos especificaron cuatro razones principales para los juegos, las personas juegan para obtener el dominio de determinado asunto, para aliviaren el estrés, usan como forma de entretenimiento y, por último, como medio de socialización. Los juegos son importantes, y en este nuevo momento, aliviar el estrés es esencial para la salud mental de todos, profesores y alumnos. Los autores aún afirman que estos cuatros motivos pueden ser utilizados juntos o separadamente, lo que importa es atingir el objetivo propuesto del juego.

Después de proponer las cuatros especificaciones, los autores también proponen cuatros aspectos por parte de los jugadores, cuando el individuo está compitiendo y busca la victoria, cuando él está inmerso en la exploración de un universo (el del juego), cuando la forma de como el jugador siéntese es cambiada por y durante el juego, y cuando el jugador envuélvase con los otros jugadores. Percibe se que cuanto a los aspectos observados por los autores es preciso estimular el comportamiento de los participantes.

De acuerdo con Tolomei (2017) cuando se habla sobre los juegos y la gamificación, el primero trae un factor crucial para el concepto de gamificación, pues proporciona un aprendizaje variadas, teniendo como enfoque actividades y tareas que hacen con que los jóvenes desarrollen sus vidas de forma mejor, pues provocan una aproximación social a los grupos de competición. La autora trabaja la cuestión social, “o jogo desperta certas necessidades no ser humano, tais como prazer e a satisfação” (TOLOMEI, 2017, p. 148), placer y satisfacción son puntos importantes para el concepto de gamificación, allá de ser fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo importante es que la gamificación hace de los individuos más sociables, una vez que ellos quedan más engajados, motivados y abiertos al aprendizaje, y esta es más eficiente y eficaz.

Para Azevedo (2012) los jóvenes de hoy son conocidos como “nativos digitales”, por supuesto nacieron y crecieron en la generación de la Revolución Digital, saben todo sobre los

juegos electrónicos, utilizan estos como entretenimiento, componiendo como parte integrante de la construcción de su cultura.

Según Alves (2015), actividades divertidas y gamificadas pueden comprometerse públicos diferentes y con edades diversas. Y el comprometimiento está directamente ligado a la relevancia de los contenidos, a las personas y a la forma como el aprendizaje es motivada.

Dentro de los juegos están presentes memes, que aparecen a cada acierto o error de las cuestiones, como una forma cómica y para divertir a los jugadores. A través de los mismos podemos traer algo de la realidad de algunas personalidad famosa, o cultural de una determinada región y explotar más conocimientos con los alumnos, o como aprovechar para pedir los alumnos para usaren la metodología activa de investigación, buscaren en la internet sobre la temática expuesta en los memes que aparecieron en el juego. Todo como una forma de construcción de conocimiento de una forma dinámica e interactiva.

Vale (2017) afirma que una metodología que utiliza Memes puede ser una práctica extremadamente positiva y benéfica, pues trae para todos los involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje (alumnos y profesores principalmente), de una forma muy didáctica y eficiente, el trabajo con imágenes, con el verbal y con el conocimiento previo de cada alumno, así, con la utilización de juegos, se percibe que la expectativa del alumno a la hora de la llegada de los memes y observase como ellos los interpretan analizando tanto la frase en español como su significación, dejando las clases productivas, interactivas y modernas, además de hacer correlación con el cotidiano del alumno.

3 EL QUIZIZZ

Una herramienta propuesta de gamificación es el *Quizizz* una plataforma de aplicación de teste (quiz), donde el profesor puede elaborar sus actividades con varias alternativas o cuestiones subjetivas. Funciona con el envío del enlace para el alumno que puede ser por la mensajería instantánea el Whatsapp, por la plataforma Classroom (Google Sala de Aula) o por el chat de la plataforma que ocurra la clase, no es necesario bajar una aplicación para que el juego funcione, sólo es necesario que el profesor tenga el catastro en la plataforma *Quizizz*, para que él maneje sus actividades como él quiera.

En las configuraciones tiene ranking (lista clasificatoria), donde puede ser una estrategia del profesor para transformar el juego en una interacción y una competitividad, de esta forma el alumno se queda más atencioso en las clases explicativas para cuando llegue en el juego se quede más emocionante, porque va a conseguir a acertar las preguntas. Para

empezar, accede el sitio electrónico www.quizizz.com en el navegador de preferencia del profesor, y clicas en la opción “Inscripción” y va siguiendo lo que si pide.

Después de realizado el catastro va a aparecer una nueva página, clicas y elige se va a crear un cuestionario o lección. Se queda a criterio del profesor elegir si quiere una actividad de opción múltiple o una actividad para rellenar el espacio en blanco, caja, encuesta o abierto, estas opciones para la realización del juego, la aplicación también dar la opción de usar una diapositiva. ¿Cómo elaborar el juego? Escriba la pregunta y las alternativas, siendo una de ellas verdaderas, hay que guardar a la pregunta y publicar, puede también cronometrar el tiempo que quiera que el alumno realice la actividad, puede elegir si la actividad será pública o privada, idioma y por fin el juego ya está hecho.

Hay dos formas de compartir, una para ser realizada en vivo y otra para ser como una tarea de casa, las dos pueden ser asignadas o no (si fuera asignar, puede elegir la fecha de cerrar la actividad). Clicas en asignar o compartir y va a generar un enlace, que puede ser enviado a los alumnos de diversas maneras como por ejemplo: poner en el Classroom, WhatsApp, si fuera una clase en tiempo real puede ser puesta en el chat del Zoom o Meet u otra plataforma, basta copiar y colar, ya como actividad de casa puede ponerse un horario fijo (inicio y termino) y al final tener un ranking de los mejores alumnos.

El *Quizizz* tiene muchos archivos elaborados por otros profesores que se quedan disponibles al público. A la hora de la elaboración del juego el profesor selecciona la opción público y estará abierto para que otras personas (profesores y alumnos) las utilicen. Hay en varios idiomas: portugués, inglés, español y entre otros. Para utilizar los juegos basta clicas en la opción “buscar” y digitar el tema que va a trabajar con sus alumnos en la barra de búsqueda y elegir uno de los diversos juegos que van a aparecer.

En las configuraciones tiene la posibilidad de poner los memes para dejar el juego más interactivo/attractivo a cada respuesta correcta o con error, en este sentido Pavanelli-Zubler (2017) defiende que a práctica con Memes puede despertar el interés del educando a diferentes tipos de lectura, aguzando su creatividad, levando-o a inferir sentido a una dada situación por medio del lenguaje verbal y no verbal.

Pueden aparecer diversas formas de barras de progreso, si el juego fuera jugado en vivo, el profesor puede compartir la pantalla con todos los alumnos para mostrar como fue el ranking, o sea, como los alumnos se salieron, la cantidad de errores y aciertos, también tiene como identificar exactamente los errores de cada alumno. Y el profesor tiene la oportunidad de explicar y aclarar nuevamente el contenido, ese juego es como si fuera un medidor de conocimientos. El ranking es exclusivamente de control solamente del profesor, los alumnos

solo va a ver si el profesor lo compartir al final del juego. Este ranking demuestra el interés del alumno de está enterado del contenido que está siendo estudiado, creando así una competitividad de quien acierta más y quien va a quedarse en los mejores lugares.

4 METODOLOGÍA

4.1 Método

Esta es una investigación bibliográfica de naturaleza aplicada, con un abordaje cualitativa y objetivos de investigación exploratoria, hace necesario también una investigación de campo. Para la investigación de campo los datos fueron colectados vía cuestionario online (Google Forms), creado exclusivamente para esta investigación, en el periodo de 01 a 18 de julio de 2021, enviado a través de Whatsapp para profesores y alumnos. Fue enviado el siguiente mensaje a los entrevistados:

Convidamos você para responder uma pesquisa de cunho científico que tem como objetivo analisar quais são as metodologias ativas que estão sendo realizadas durante as aulas remotas de Língua Espanhola. Leva apenas 5 minutinhos, são questões de múltipla escolha. Este questionário será realizado de forma voluntaria e anônima. Segue o link para responder o questionário. Desde já agradecemos a sua atenção. Muito obrigada!

A los profesores fueron realizadas 10 cuestiones de múltiples alternativa, para saber cómo ellos realizan las actividades en las remotas de lengua española, los recursos tecnológicos, las plataformas digitales y principalmente sobre las metodologías activas, específicamente la gamificación.

A los alumnos fueron realizadas 5 cuestiones, todas las preguntas eran de múltiples alternativas, para saber cuál es la opinión de los alumnos acerca de la utilización de la gamificación en las clases y si les gustaban la realización de este tipo de actividad.

Fueron entrevistados 21 profesores de lengua española y 20 alumnos, de la red pública y privada, de diversas niveles de ensino.

5 RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Resultado del cuestionario para los profesores

El cuestionario aplicado para los profesores a respecto de cómo conducían sus clases remotas de lengua española fue respondido por 21 profesionales. Los mismos que

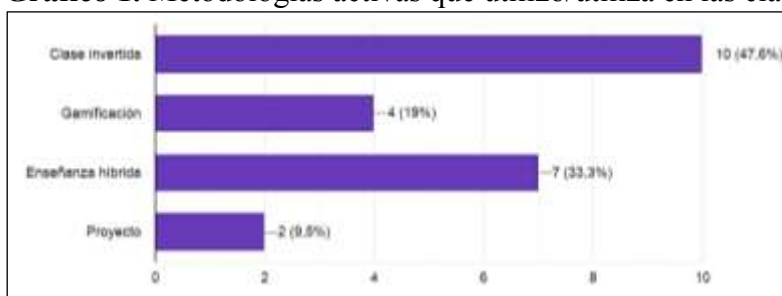
respondieron al cuestionario de esta investigación comparten clases de la Enseñanza Fundamental I (4,8%) y II (19%), y de la Enseñanza Mediana (85,7%), esta última modalidad fue la que más ha respondido el cuestionario.

Cuando cuestionados sobre el uso de la gamificación en sus clases de lengua española en el formato remoto, 66,7% afirmaron que usan los juegos en las llamadas de videos y 33,3% afirmaron no hacen uso, para estos últimos sus clases son en el estilo tradicional, mismo en época de pandemia de Covid-19 y las clases siendo compartidas de modo híbrido o totalmente on-line.

De los 21 profesores que respondieron el cuestionario, 90,5% creen que el uso de la gamificación ayuda en el proceso de aprendizaje de los alumnos, allá de despertarlos para que se queden más atentos en el aula remota, sea a través de la tele del TV o del móvil. Mientras que 9,5% aún no realizaron ninguna clase usando los aparatos tecnológicos, o sea, no utilizaron game. Pero algo muy interesante ha ocurrido, todos concuerdan que es posible para los alumnos aprendieren los contenidos, sea gramática, cultura y/o vocabulario a través de los juegos. Lo que explica el no uso de la gamificación por parte de algunos profesores, es posiblemente, el facto de que no consiguen o no comprenden bien los aparatos tecnológicos (47,6%) o por dificultad de internet que la vez es muy despacio (42,9%), y la pandemia han tornado todo muy rápidamente necesario, esencial. Otros factores fueron apuntados por 14,3% de los investigados.

Para Gee (2009) las características de los juegos son esenciales, pues auxilian el desarrollo de habilidades, pudiendo ser desde los niveles más bajos hasta los más altos y profundos, el reto de ganar o de avanzar en una modalidad de un juego es lo más divertido y por supuesto el gas que impulciona el jugador a irse cada vez más hondo en el juego. A partir de esto, se puede explicar el motivo de qué 95,2% de los profesores investigados afirman que pueden sí verificar el aprendizaje de sus alumnos a través de los juegos, o sea, utilizando la gamificación en clase es posible analizar cual nivel de cada alumno y de toda la clase.

Grafico 1. Metodologías activas que utilizó/utiliza en las clases remotas de lengua española.



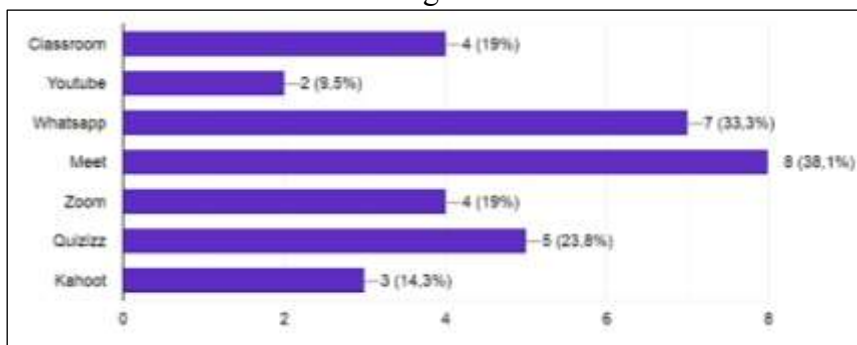
Fuente: <https://forms.gle/Kt2QEtmPzNadcnuH9> (Realizado por las autoras)

Lo demuestra el gráfico 1 es que la gamificación es la penúltima metodología activa que los profesores utilizan o que utilizaron en las clases remotas cuando imparten Español como una lengua adicional. Las metodologías activas son fundamentales como nuevas herramientas de propagar la enseñanza aprendizaje de cualquiera clase, pues los alumnos aprenden y prestan más atención a lo que el profesor habla.

Según los profesores de la investigación, cuando realizar juegos en sus clases pueden notar que la motivación es de 57,1%, pues comprenden que los alumnos han entendido el contenido y que quedaron atentos, pues al final tendrían juego (Quizizz), 33,3% se sienten satisfechos cuando usan la gamificación en clase y 14,3% queda emocionado al final de la clase remota. Percibiese que en una clase remota en la cual el profesor lleva un juego digital al fin, la motivación, la satisfacción y la emoción son factores positivos, no hay negatividad, allá de tener alumnos más atentos y animados por participar.

Otro punto observado por los docentes de esta investigación fue cuanto al plazo de entrega de actividades de mismo contenido donde utilizan juegos en línea e tarea del libro al mismo tiempo, 90,5% respondieron que cuando las actividades pasadas son un juego en línea los alumnos devuelven más rápido que cuando es del libro didáctico, apenas 9,5%. La distinción es muy grande, es comprobadamente notable que a los chicos les gustan los juegos (gamificación), que ellos aprenden más se tuvieren compitiendo.

Gráfico 2. Herramientas tecnológicas más utilizadas en las clases remotas.



Fuente: <https://forms.gle/Kt2QEtMpzNadcnuH9> (Realizado por las autoras)

De acuerdo con el Gráfico 2, los profesores utilizan más el Google Meet en sus clases remotas, 38,1% (un total de 8 profesores), todavía el servicio del Google está cobrando para hacer llamadas ilimitadas, el gratis solamente funciona por 1h, así, es necesario migrar para otra herramienta que sea eficiente, caso la institución al cual trabaja haga uso de los derechos del sistema google, no hay problema, el buen del Meet es que muy fácil de comprender y utilizar.

La segunda más usada es el aplicativo de mensajería instantánea, el Whatsapp, 33,3% (7 profesores), el Quizizz, objeto de estudio de esta investigación aparece en tercera opción, 23,8% (5 profesores), Zoom y Classroom empataron en la cuarta posición con 19% (4 profesores cada una), el Kahoot ocupa la quinta posición, usada por 14,3% (3 profesores) y como la sexta opción, la última, el Youtube, 9,5% (2 profesores la usan).

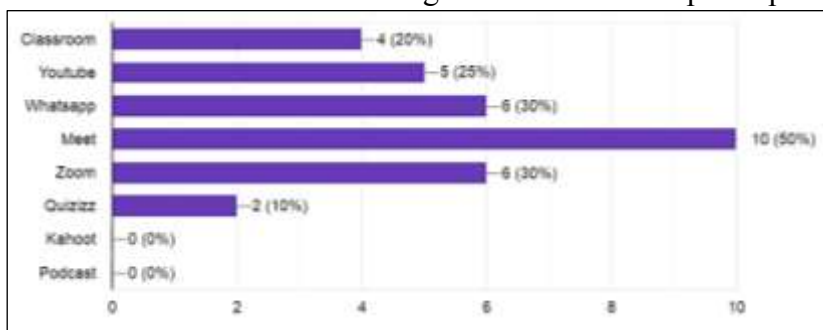
La Covid-19 llegó y no quiso saber la edad, la clase social o cualquier otra cosa, puso a todos en sus habitaciones, aisladas de todos, un reto para todos, profesores de una hora a otra tuvieron que cambiar sus métodos y modos de enseñanza, padres y niños tuvieron que aprender a comunicarse con los docentes para que no quedaran sin clase, sin educación, algo tan esencial, y todos tuvieron que aprender sobre tecnologías y aparatos, mismo aquellos a quien no les gustaba las herramientas tecnológicas. Sea cual, el profesor usa hoy, cualquiera de una de las del Grafico 2 u otra, con certeza sus clases están más fáciles que seguir con enseñanza tradicional en una clase remota, principalmente cuando ministrada por vídeo llamada.

5.2 Resultado del cuestionario para los alumnos

Para esta investigación la opinión de los alumnos acerca de la utilización de la gamificación en las clases remotas también fue oída, el cuestionario fue respondido por 20 alumnos.

Cuando cuestionados sobre el uso de la gamificación en las clases remotas por los profesores de lengua española, contestaron que 50% sí, hacen uso de los juegos y 50% respondieron que no usan. Es preciso repensar los modos de enseñanza-aprendizaje, pues los jóvenes de hoy están en la Era Digital, conocen a muchos juegos electrónicos, los profesores deben recrear nuevos métodos para transmitir los contenidos y los juegos en línea son una apuesta positiva.

Grafico 3. Herramientas tecnológicas más utilizadas por el profesor de LE.



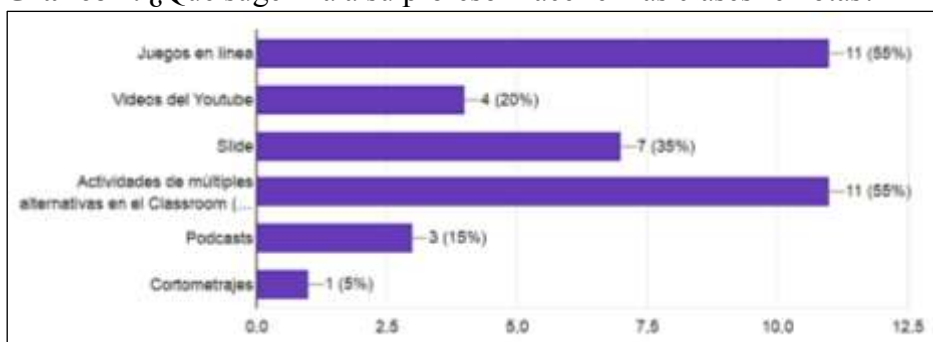
Fuente: <https://forms.gle/Kt2QETmPzNadcnuH9> (Realizado por las autoras)

Notase que de acuerdo con el Grafico 3, los profesores utilizan más el Meet para sus clases de Lengua Española, pero poco se lanzan mano del juego en línea Quizizz, una herramienta fundamental que si puede jugar mientras se ministra la clase. Se a los alumnos les gustan tener clases por vídeo llamada, cuando el profesor hace algo lúdico e innovador en estas, los educandos quedan más animados, principalmente en tiempos de pandemia de Covid-19, donde todos están tan lejos unos de los otros por causa del distanciamiento social.

Cuando fueron cuestionados sobre cual la mayor dificultad en estudiar a la distancia en estos tiempos de aislamiento social, los participantes en su mayoría (80%) afirmaron que es la internet, que ni siempre es o está buena, así, cae fácilmente y para 20% que apuntaron que la dificultad es de leer en la tele del móvil o por la TV, así, se el profesor lleva un juego, el Quizizz, estos 20% de alumnos que tienen dificultad en quedar toda la clase teniendo que leer una diapositiva no van a reclamar tanto, una vez que esforzaran para aprender y ganar en el juego, una competición positiva, cuyo objetivo general es dar y recibir conocimiento.

La misma pregunta fue posta para profesores y alumnos, ¿Piensa usted que es posible aprender los contenidos, sea gramática, cultura y/o vocabulario a través de los juegos? Para 95% sí, es posible, apenas 5% contestaron que no es posible, todavía puede pensarse que estos que no creen en el aprendizaje por los juegos son los que tienen dificultad en conectarse al internet, son aquellos que no tienen una buena conexión, esos explicarían su opinión contraria a los demás.

Grafico 4. ¿Qué sugeriría a su profesor hacer en las clases remotas?



Fuente: <https://forms.gle/Kt2QETmPzNadcnuH9> (Realizado por las autoras)

Como esto cuestionamiento era dado la opción de marcar varios, los alumnos tuvieron la oportunidad de poner sus opiniones, de expresarse como quieren que las clases a la distancia sean, mirase que para la mayoría utilizar juegos en línea y actividades de múltiples alternativas en el Classroom es algo que a ellos les gustan, cuanto al uso de diapositiva que sean interactivos, rellenos de imágenes, no apenas texto enormes, los videos del Youtube

también pueden ser atractivos para ellos durante la clase remota, utilizar podcasts y cortometrajes también es muy bueno, pues como a ejemplo, en el Grafico 3, según los alumnos los profesores no utilizan podcasts en sus clases, se tienen muchas plataformas digitales que ofrecen estos formatos gratuitas, allá de tener una infinidad de contenidos en podcasts.

Oír los alumnos en esta investigación fue esencial, pues ellos también hacen parte del sistema educativo y están conectados a esto nuevo formato de enseñanza, el remoto, que no se sabe cuándo terminará, solo que demorara un tiempo hasta pasar, pues la pandemia de Covid-19 persistente y muchas de las personas parecen no darse cuenta del peligro que es esta enfermedad, siendo así, las clases remotas siguen, porque lo que no si puede es dejar de estudiar, de aprender, de buscar conocimientos, mismo que sea a través de una tele, mismo que no esté en el mismo ambiente que sus amigos.

6 CONSIDERACIONES FINALES

Los objetivos propuestos en esta investigación fueron analizar y comprender como el uso de la gamificación en las clases de lengua española puede ayudar en la enseñanza remota, teniendo como embasamiento el juego Quizizz, fue oído profesores y alumnos, al final de la investigación de campo, es perceptible cuanto el uso de la gamificación es importantísimo para el engrandecimiento del aprendizaje en la enseñanza remota y hasta después de la pandemia, cuando las clases presenciales volvieren.

El uso de juegos en línea en las clases remotas comprende en la visión de los profesores una herramienta fundamental para ayudar en el repaso de contenido y fijación, mientras para los alumnos representa una clase divertida, lúdica y rellena de conocimientos, allá de ser una motivación para los dos grupos, pues los discentes quedan más atentos y participativos, al paso que los profesores se motivan por tener alumnos participativos, o sea, usar gamificación es una vía de mano dupla, solo tiene puntos positivos.

Según Fardo (2013) la utilización de la gamificación para promover el aprendizaje con fines educacionales alcanza resultados positivos porque las instrucciones utilizados en los juegos son muy parecidas con las instrucciones que los profesores utilizan en sus clases, o sea, hay reglas como distribuir puntuaciones para las actividades, presentar un feedback, allá de encorajar la colaboración en el colectivo.

Utilizar la gamificación es conducir una enseñanza rumo a una educación plural, es motivar los educandos, es incentivar el trabajo en equipo o individual, gamificar puede ser

compreendida como uma palavra de ordem para los profesionales de la educación que están tan luchando para llevar su mejor en conocimientos a sus alumnos que se encuentran en sus casas, aislados y que muchos están desmotivados, entonces la gamificación en las clases remotas de lengua española el uso de los juegos representa una infinidad de aprendizajes y diversiones.

ABSTRACT

The general objective of this work is to analyze how gamification can support Spanish language teachers, using active methodologies in remote classes. A proposed gamification tool is Quizizz, a test application platform (quiz), where the teacher can elaborate her activities. Gamification is the practice of playing based on specific games thinking beyond real life. The problematization is constituted by the questions, Can gamification contribute to the teaching-learning process in the new teaching system: the remote one? How can gamification be a method for teaching the Spanish language as an additional language? What strategies does gamification offer teachers to improve remote teaching in Spanish language classes? How can gamification help Spanish language teachers to have more dynamic and participatory classes in the remote system? The methodology was bibliographic research of an applied nature, with a qualitative approach and exploratory research objectives, and a field research. The theoretical framework is based on the following authors: Alves (2015), Bacich (2018), Fadel (2014), Tolomei (2017). During the Spanish Language classes, when applying the Quizizz game, it was perceived that the students reacted positively, showing interest and motivation for the game, and this is directly related to the content, gamification is an essential tool, something that can be used both in remote classes and in face-to-face classes.

Keywords: Active methodology. Gamification. Remote teaching. Quizizz game.

REFERENCIAS

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras.** Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação:** construindo um roteiro para a sua análise pedagógica. Renote – Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, Porto Alegre, v. 10, nº 3, 2012.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018.

ESPÍNDOLA, Rafaela. **O que é a gamificação e como ela funciona?** Disponível em: <https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>. Acesso em 10 de julho de 2021.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (Organizadores). **Gamificação na educação.** – São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método:** Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

GARRIS, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). **Games, motivation, and learning: A research and practice model**. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.

GAZOTTI-VALLIM, Maria Aparecida; GOMES, Silvia Trentin; FISCHER, Cynthia Regina. Vivenciando Inglês com Kahoot: Experiencing English with Kahoot. **The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, São Paulo, v. 38, n. 1, 2017.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. **A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa**. *Revista Educação em Foco – Edição nº 12 – Ano: 2020*.

GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em 19 de julho de 2021.

MASSARUTO, F. A.; VALE, L. F.; ALAIMO, M. M. **Educomunicação: o Meme enquanto gênero textual a ser utilizado na sala de aula.** *Revista Pandora Brasil*, São Paulo, 13 jun. 2017.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife**. *Revista UFG (UFG)*, v.20(3), p.01-35, 2020. OLIVEIRA, C. C.; COSTA, J. W. da; MOREIRA, M. *Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo*. 1ed. Campinas, SP: Papirus, 2001 - (Coleção Prática Pedagógica).

PAVANELLI-ZUBLER, Éliidi. P.; AYRES, S. R. B.; AUGUSTO, R. M. S. **Memes da internet: práticas a partir das culturas de referência dos alunos**. In: XIV COLÓQUIO NACIONAL DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS, 2016, Sinop MT. *Caderno de Resumos do XIV COLÓQUIO NACIONAL DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS*, 2016.

QUIZIZZ, Disponível em: <https://quizizz.com/> Acesso em 10 de julho de 2021.

RONDINI, Carina Alexandra; PEDRO, Ketilin Mayra; DUARTE, Cláudia dos Santos. **Pandemia da Covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na prática pedagógica**. *Interfaces Científicas*, Aracaju, V.10, N.1, p. 41 – 57, Número Temático-2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9085/4128>. Acesso em 10 de julho de 2021.

ROSA, Tânia Maria Rodrigues da. **Gamificação: uma prática para revitalizar a educação**. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/203236>. Acesso em 02 de julho de 2021.

TOLOMEI, Bianca Vargas. Tolomei, B.V. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação**. ISSN 2177-8310. DOI prefix. 10. 18264. Publicado em 30/04/2017, *EaD em Foco*, 7 (2), 145–156.