



Facultad de Educación

Escuela de Educación en Inglés

ACTIVIDAD DE TITULACIÓN

FACTORS IN THE USE AND NON-USE OF GAMIFICATION BY ENGLISH  
TEACHERS IN THE RM: AN EXPLORATORY STUDY

Trabajo de Investigación para optar al Grado de Licenciado en Educación y al Título de  
Profesor de Inglés para Educación Básica y Media

Seminar Director: Rosa Delicio.

Authors: Kevin Bustamante

Luis Olivares

Karen Parra

Camila Rodríguez

SANTIAGO DE CHILE

2021

### **Abstract**

In the last few years, due to the pandemic that humanity has faced, online learning has become the alternative for students to continue learning from home. However, emergency remote learning has affected the motivation to participate in classes which has declined significantly. Due to the indicated, gamification, which corresponds to the use of game elements in non-game contexts, has appeared as a tool that could help with students' motivation. Despite this, little is known about the factors that influence the use or lack of use of gamification by teachers in Chile. Using an explanatory sequential mixed method approach, 34 teachers, from various educational sectors, were surveyed and 4 of them were interviewed in order to explore the factors that could lead teachers to use or not use gamification in the classroom. Five main factors of use, an increase in student motivation, students learning actively, students learning while having fun, increase students' attention and familiarity with games, were found. Besides, two main factors of non-use, lack of time (to plan, design and implement game mechanics) and lack of resources (understood as materials and training), were found. The results suggest that there is a growing interest on the part of teachers to use game mechanics in the classroom. Moreover, those who have used gamification perceive the benefits of it. However, unfamiliarity with games mechanics or lack of information, added to the lack of time for recreational activities on the part of teachers, discourage them from using game mechanics in the classroom.

**Keywords:** Gamification, factors of use, factors of non-use, teachers, English

## Table of Contents

<b>Introduction</b> .....	6
Relevance of the study .....	10
<b>Theoretical Framework</b> .....	11
Gamification.....	11
Elements of Gamification .....	13
Benefits of Gamification .....	17
Gamification in the English Classroom .....	19
Factors that Influence the Use or Non-use of Gamification .....	20
Students’ Response Towards Gamification .....	21
<b>Objectives</b> .....	22
General Objective.....	22
Specific Objectives .....	22
Research Question.....	22
Hypotheses .....	22
<b>Method</b> .....	23
Type of Investigation .....	23
Methodology .....	23
Working Plan .....	24
The Sample .....	24
<b>Results</b> .....	25

Survey Analysis .....	25
Characterisation of the Participants .....	26
Factors of Gamification Use (28 answers).....	30
Factors of non-use of gamification .....	36
Students Response Towards Gamification .....	37
Interview Analysis .....	39
Teachers' Motivation .....	40
Facilitators.....	41
Barriers.....	41
Positive and negative aspects of the use .....	42
Teachers' demotivation.....	43
<b>Discussion</b> .....	45
Factors of use .....	45
Factors of non-use.....	46
<b>Conclusions</b> .....	48
<b>References</b> .....	51
<b>Appendix</b> .....	57
Appendix A. Survey.....	57
Appendix B. Semi-structured interview questions. ....	78
Appendix C. Validations of the data collection instruments .....	80
Appendix D. Interview transcript.....	81

**TABLE OF FIGURES**

**FIGURE 1** ..... 13

**FIGURE 2** ..... 26

**FIGURE 3** ..... 29

**FIGURE 4** ..... 30

**FIGURE 5** ..... 31

**FIGURE 6** ..... 32

**FIGURE 7** ..... 33

**FIGURE 8** ..... 34

**FIGURE 9** ..... 35

**FIGURE 10** ..... 36

**FIGURE 11** ..... 37

**FIGURE 12** ..... 38

## **Introduction**

Societies in which people are not English native speakers, have always been facing the challenge of teaching and developing all the skills that are involved in the educational process of any L2. This is of utmost importance since English has become a global language, which “is currently spoken by well over 1.5 billion people either as their first or second language” (Hurn, 2009, p. 299), being present not only in most of the countries but also in science, technology, music, the academic world, business, media, former British colonies and international organizations such as UN, OPEC, NAFTA (Hurn, 2009) evidencing its great value in political, educational and economic terms. That is why, according to Biava and Segura (2010), learning a foreign language, especially English, is considered a must-have rather than a privilege in different productive sectors.

When it comes to English as a foreign language, the Chilean national curriculum is intended for students to learn the language and use it as a tool to face simple communicative situations of various natures (Curriculum Nacional, 2021). Based on this, Chilean schools have the responsibility of providing diverse materials and opportunities which will lead to the achievement of this purpose. Nonetheless, the curriculum has yielded unsatisfactory results as shown in the conclusions of the National Study of English III M 2017 released by the Agency for the Quality of Education (2017). This study evaluated reading and listening comprehension skills according to the levels presented by the Common European Framework in the Fundamental Objectives and mandatory minimum content. The results showed that

on a scale from 0 to 100, the national average score was 51 points. Moreover, only 32% of students from 11th grade have a basic-intermediate level of English (A2 and B1), and the remaining 68% has a beginner level (A1) (Agencia de la Calidad de la Educación, 2017). These results can lead to the conclusion that Chilean education is confronting a complex scenario where students are not fully achieving the expected academic outcomes. Therefore, this situation demands the application of effective pedagogical strategies and methodologies, even requiring a sort of innovation, in order to improve these critical results.

Additionally, something which is essential to consider is that, in March 2020, the SARS-CoV-2 Pandemic situation struck the world. Several aspects of human life have been affected by the restrictions and norms adopted, such as social distancing or masking up the population in order to fight this virus. Hence, this situation severely affected the Chilean educational system. In order to prevent people from getting the virus, the Chilean government established the suspension of face-to-face classes, an action that affected more than 3,6 million students (Eyzaguirre et al., 2020). In this scenario, the education department (MINEDUC) (2021) reported that during 2020, as a result of the pandemic, students did not achieve 60% of the expected learning in an already prioritised curriculum. The data collected may be the repercussions of multiple factors. Nevertheless, it is not surprising that the new modality adopted by the Chilean educational system has become one of the causes. The online approach without previous preparation had a great impact on the failure of reaching the expected results in educational terms, where teachers were forced to substitute

traditional classes for remote learning even without being certain that they have the competences for such context (Eyzaguirre et al., 2020).

Among the wide variety of teaching techniques that have recently become popular in order to motivate students, gamification has appeared. Gamification, according to Figueroa (2015), is “the use of game elements and game design techniques in non-game contexts. It is based on the success of the gaming industry, social media, and decades of research in human psychology” (p. 38). Besides, the main purpose of this technique is to increase the participation of the students, motivating them by the use of different elements taken from games such as leaderboards and immediate feedback, which creates in the person a feeling of empowerment and engagement (Figueroa, 2015).

Whilst games have been already used in the classroom, as a complement or to give breaks during the class, the central point that involves the term gamification is not the same. The difference between gamification and the use of games in the classroom is that gamification implies a learning process that includes game elements, and the use of games is not necessary. For example, according to Kiryakova et al. (2013) “Gamification is the use of game metaphors, game elements and ideas in a context different from that of the games in order to increase motivation and commitment, and to influence user behavior” (p. 1). While, according to Bruder (2014), real games have “an intention only to teach it’s [sic] user to succeed only in doing something” (as cited in Çeker & Özdamlı, 2017, p. 222), clarifying that games, in contrast to gamification, lack educational purposes leaving out the incorporation of



any learning outcome. In addition to that, the Teachthought website (2014) determines another difference between gamification and Game-based-learning, describing the last one as “simply learning with playing and by playing” (as cited in Çeker & Özdamlı, 2017, p. 222), which is not the real focus and process in the use of gamification.

On the same line, referring to the educational context, a great deal of research related to gamification and the use of games for educational purposes has appeared, especially in science teaching. A systematic review of literature carried out by Kalogiannakis et al. (2020) related to gamification in science education showed that most of the studies and papers that refer to gamification involve university or secondary students, and in less quantity, but still considerable, primary education. Besides, teachers used pre-existing gamified apps or platforms that helped them to incorporate interactive questions about the course, such as Kahoot!, Quizziz, Classdojo and Socrative, in order to face the challenges of teaching science. In regards to EFL and gamification, research carried out by Sercanoglu et al. (2021) put Kahoot! to test as a gamified tool on attitude towards the EFL course, motivation, and exam anxiety. The results showed that even though the students had fun and their attitude towards Kahoot! was positive, the increase of motivation and decrease of exam anxiety were not significant. This conclusion proved that using pre-gamified apps or websites does not provide the same results as using gamification, which includes more than the use of a game or a gamified student response system.

However, in Chile, the biggest drawbacks are the limited knowledge and information. Currently, gamification has not yet been able to impact or position itself within school units as appropriate. Chile's educational system limits teachers in several ways to using new methodologies, so it can be considered "normal" that teachers do not have information or have limited knowledge and information about topics such as gamification.

### **Relevance of the study**

In regards to education, it is necessary to constantly innovate as result of the multiple changes that are continuously presented at the social and educational level. As such, it is important to expand the knowledge about the different methodologies and techniques that can contribute to improving the learning opportunities that are provided to students. Besides, in Chile, there exists an intention to include gamification as a tool that can contribute to relevant aspects such as motivation and participation and, therefore, help in the process of learning. This intention can be notice with the existence of a postgraduate in the Universidad de Chile (2021) called “Habilidades para Gamificar el Aula”, which objective is to improve leadership skills and pedagogical innovation in the teaching and learning process. However, there is still a lack of information on the subject. For that reason, this research is being conducted on the use of gamification here in Chile, obtaining information about teachers who use it as part of their classes and teachers who do not, and knowing the specific reasons why they use or do not use gamification. As mentioned previously, it

is essential to explore and examine gamification as a possible approach that will help teachers and students to have more alternatives during the learning process.

### **Theoretical Framework**

Nowadays, it is well-known that the different students' needs are to be addressed in the classroom. As such, teachers are constantly searching for new techniques and methodologies which can help to provide a better learning opportunity. Moreover, among the innovative proposals, gamification is becoming more popular. Its interest "arises from the idea that it influences the behaviour. Games elicit powerful emotional responses, such as curiosity, frustration, and joy (...) people are more engaged and more productive when they play" (Buckley and Doyle, 2014, p. 1162). Furthermore, teachers could benefit from these emotional responses and engagement to commit students to learn.

### **Gamification**

The term gamification is said to have been coined by Nick Pelling in 2003, a British inventor and programmer. Later, in 2007 a variety of companies, such as Badgeville, Bunchball, and Ripple, started to offer gamification services to different corporations (KNOLSKAPE, 2015). Having mentioned that, it is possible to say that, at first, gamification was used for business purposes. This could happen because, as reported by Vinichenko et al. (2016) "gamification becomes the most efficient mechanism for training of staff, their improvement and motivation, increase in labour productivity" (p. 2). So, it seems that gamification started be used as a method to improve the motivation and labour productivity of the workers.

However, despite its origins linked to the business sector, gamification is also present in the educational area as stated by Çeker and Özdamlı (2011), “looking to the history of education, gamification appears to be a new method that has started to be used in a variety of disciplines to enhance and motivate learning” (p. 222), which, following the same purposes considered in business contexts, intended to motivate and improve the students’ learning.

In addition, it is important to know how authors define the concept of gamification. Figueroa’s definition (2015) was the first mentioned in this work, but it is also possible to find that Werbach (2014) understands gamification as “the process of making activities more game-like. In other words, it covers coordinated practices that objectively manifest the intent to produce more of the kinds of experiences that typify games” (p. 268), which implies that using activities more game-like makes educational activities more interesting for students. Furthermore, it is also necessary to explain that to gamify an experience means using the mechanics, aesthetics, and gaming frame of mind to engage people, motivate actions, promote learning, and solve problems (Díaz & Troyano, 2013).

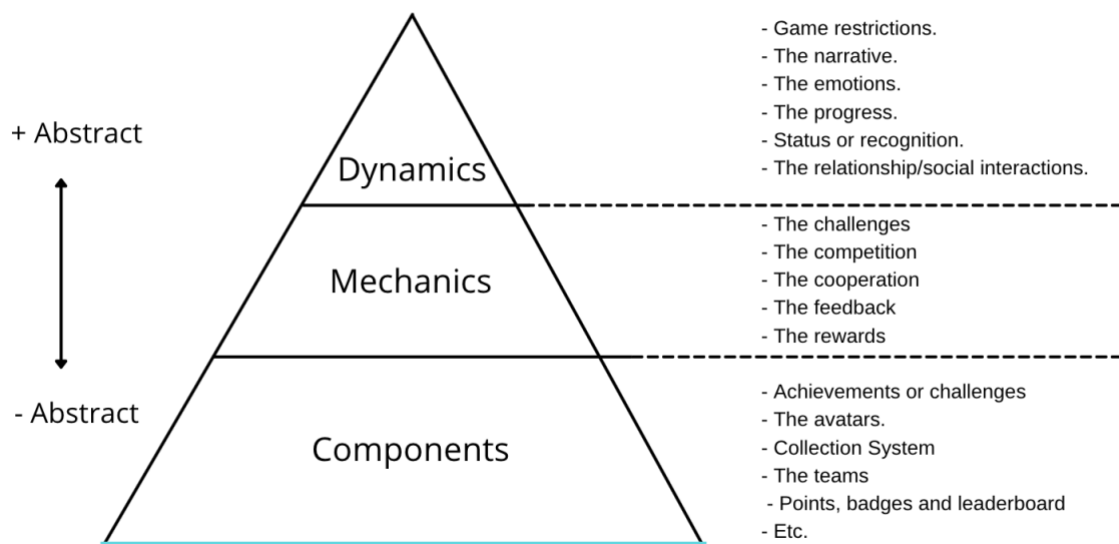
Finally, the main purpose of this technique is to increase the participation of the students, motivating them by the use of different elements taken from games such as leaderboards and immediate feedback, which creates in the person a feeling of empowerment and engagement (Figueroa, 2015).

## Elements of Gamification

Gamification implies incorporating game elements to motivate and enhance the participation of the people during a process. For that reason, to have a clear idea of "Gamification", it is pertinent to describe the game elements. According to González (2016), there are three relevant categories of game elements. Ordered from highest to lowest abstraction (Figure 1), these are *Dynamics*, *Mechanics* and *Components*.

**Figure 1**

*Hierarchy of Game Elements*



Note: Adapted from *Gamificación hagamos que aprender sea divertido* (p. 16), by M. González, 2016, Master's thesis Universidad Pública de Navarra.

Furthermore, González (2016) defines these Dynamics, Mechanics, and Components in the following way:

First, Dynamics attend to human needs and concerns that motivate them. People have wants and needs such as achievement, status, competition, etc., which in order to be fulfilled, games provide different mechanics. Moreover, Dynamics provides context and limits to the game. Among the most relevant Dynamics are i) game restrictions that deal with the game rules and limits such as the end of the map or a maximum of rewards; ii) the game's narrative, which will give the players a general idea of the challenge and take them throughout the game; iii) the emotions such as curiosity, belongingness and competitiveness while facing a challenge; iv) the progress or evolution of the player, which is crucial to feeling a sense of challenge and game progress; v) the status to fulfil the need of being recognised; and vi) relationships or social interactions between players, which allows them to relate to each other and participate in communities.

Second, Dynamics need to be concretised by the Mechanics to be fulfilled, the last is the primary process that drive actions to generate player engagement. Among the most important ones are i) the challenges and proposed objectives, that determine a series of actions to execute to reach and give the players a competitive environment; ii) the competition, which on its own motivates individuals encouraging them to work together or individually to achieve a goal; iii) the cooperation between players, that allows them to put in play the different knowledge acquired by each of them; iv) the feedback, that will give the players a vision of how they are doing, what they have

left to complete the level or what aspects of a certain level could be improved; v) the rewards, such as points, medals, steps to higher levels, virtual goods, that are necessary to feel recognised; and vi) the turns, which are alternate sequential participation of the players.

Finally, Components is the most specific physical forms that Mechanics or Dynamics can take. These are the elements that develop a specific behaviour of players. The principal Components are i) the achievements, which are unlocked after the performance of a series of successful actions, these are previously known by the students; ii) the avatars, which are the personal and unique representations of the players; iii) the collection system, which includes medals, achievements or skins for the avatars, and illustrates the accomplishments of the player; iv) the fights, which are battles against Central Processing Unit (CPU) or between real people (known or unknown) and are usually used as an element to increase the feeling of status, improvement, or recognition; v) the hidden content to unlock, which also works as a symbol of progress in the game acts and only appears when the players reach certain goals, unlike the achievements. Examples of hidden content can be clues, new maps, avatar items, weapons, among others; vi) the levels, which indicate the player progress; vii) the teams, which are a component that attends to the need of belongingness in a group; viii) the virtual goods, which are intangible objects or possessions that can be bought – real or fictional money - or won; and ix); and x) the PBL (points, badges, and leaderboards), where points are numerical values and every action of the player is associated with a determined and known number of points;

badges, which are a visual representation of the progress, abilities, and achievements of the player; and the leaderboards, that classify the players according their performance.

An example of a gamified process that used different Dynamics, Mechanics and Components can be found in a study carried out by Cordero and Núñez in 2018, called “*El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes de un curso de ILE*”. The objective of that study was to describe how linguistic competencies and performance could be improved through a gamified process. This experience lasted 17 weeks and included six levels, with four challenges each, one for each linguistic ability: reading, writing, listening and speaking.

The gamified experience consisted in splitting the class into six groups of five students, in which one of the them had to take the role of the leader. Before starting the process, the rules of cooperation, competition and progress were established; to continue to the next level, each group should complete individual tasks. In that way, each group could go to the next level once all the members complete the challenges effectively and appropriately. Finally, besides the periodic summative evaluations, the process included classifying each group in a ranking of specific points as a symbolic reward. As a final reward, the winning team would receive a medal and a paid dinner in a restaurant.

For this gamified experience, the investigators used different Dynamics, Mechanisms and Components.



1. For the Dynamic of interaction between players, the investigators used the component of cooperation and the mechanism of teams.
2. For the Dynamic of progress, the investigators used the component of challenges and the mechanism of the experience system.
3. For the Dynamic of status or recognition, the investigators used the rewards and the Components of points and leaderboards.

### **Benefits of Gamification**

Among the benefits of using gamification, Furdu et al. (2017) mention that gamification has impacted positively on educational processes standing out that “a better learning experience is obtained by combining fun with learning during the game” (p. 58), where gamification has an important role in motivating students to get involved in the learning process on their own. In relation to the importance of motivation while learning, Sucuoglu (2017) states that motivated students enhance easily in learning processes and performance in comparison with non-motivated students. Moreover, Furdu et al. (2017) also explain that “since gamification provides metrics it can be easily seen, as a trainer, how a participant is progressing” (p. 58). This idea contributes to the educational system with instant feedback promoting assimilation by students respecting their own improvement and performance. In addition to the previous information, the same authors indicate that the “gamification system provides an effective, informal learning environment that helps learners practise real life situations and challenges” (p. 58), conferring

meaningful and contextualised learning experiences where learners have the opportunity to get involved in the learning process.

Even if behaviourism could be rejected by some teachers as an appropriate methodology, implementing gamification can contribute to engage the learner since it “can catalyze behavioral change” (Furdu et al., 2017, p. 58) by giving students different prizes (as scoring or obtaining special abilities in the game). Furthermore, these behaviour-guide elements could be easily removed in time in order to make students part of the process by appreciating the participation over the prize. Moreover, even if the learners’ nature and interests are diverse, the Mechanics of gamification is “versatile since, by using it, most learners’ needs can be fulfilled” (Furdu et. al., 2017, p. 58).

An example of these benefits can be found in the investigation carried out by Cordero and Núñez (2018). The results showed that the Mechanics of gamification helped students to learn the foreign language since their motivation and commitment with the process increased. Moreover, the Dynamics of corporation, competition and feedback demonstrate to be useful in pursuing individual goals. Rankings and levels of experiences between others increased the commitment individually and in the group.

This gamified experience allowed the students to interact in an interesting and new way, in which the focus was on a guided practice of the use of the target language in non-academic semi-real situations. Besides, the competition was one of the strongest

motivators in this experience. The levels of competition were focused on benefits for the group, promoting cooperation among students.

In summary, the benefits of using gamification are related to increasing motivation. Challenges, competence, rewards among other mechanics increase the involvement of students in their learning process. Moreover, levels, experience points and immediate feedback help students to become aware and to commit to their progress and learning. Finally, gamification increases the students' participation since learning is combined with fun.

### **Gamification in the English Classroom**

Gamification in the classroom had been around for many years, but not as it is now. In the past, even if the teachers were not familiar with the concept of gamification, they used game mechanics to promote second language acquisition, such as awarded points or established rankings. Furthermore, games have always been part of the ESL/EFL classroom as means to reinforce content and abilities, using the entertainment of game-related activities to enhance learning.

However, according to Cordero and Núñez (2018), game-related activities started to be considered as an effective teaching practice just recently. Leaving aside the traditional idea of an instrument to reinforce the content in language teaching, using games as meaningful instructional material encourages students to have fun and motivates them to get involved in the production and learning of the target language. Besides, incorporating game mechanics in the classroom, such as rewards, competition and team dynamics, enhances the students' motivation intrinsically and

extrinsically (Gomez, 2015, as cited in Cordero & Núñez, 2018). Finally, for students learning a new language it will be easier if teachers use activities and methodologies that promote meaningful learning and allow students to have fun (Fernandez, 2016, as cited in Cordero & Núñez, 2018).

### **Factors that Influence the Use or Non-use of Gamification**

In accordance with Sánchez and Martí (2017) who mentioned “As teachers play a key role in introducing pedagogical innovations in the classroom, especially technology-related innovations”(p. 435), teachers should innovate in pedagogical terms, that is why gamification has been used as an innovative technique for teaching in educational contexts. However, some factors will determine whether teachers use this teaching strategy or not. In a study carried out by Sánchez and Martí (2017) with teachers serving in higher education, 6 factors or drivers about the use of gamification were identified. These factors were grouped into three categories: i) attention-motivation, which includes “increases students’ attention to learning materials and increases students’ motivation”; ii) entertainment interactivity, which includes “learning while having fun”, “active learning” and “empathy”; and iii) easiness to learn, which means that learning using gamification is easier than with traditional methods.

Moreover, according to the findings of Sánchez and Martí (2017), there are also nine drivers or factors, classified in four themes, why teachers are not using gamification in their classrooms. These themes are i) lack of resources, which includes “lack of time”, “lack of training”, “inappropriate classroom setting”, “lack of

economic support”. On this, teachers perceive that gamification implies a great investment of time in planning and designing the activities to teach. Moreover, there are not enough resources to implement the activities, and/or not all classrooms are designed to conduct some simulation activities; ii) students’ apathy, which implies that teachers believed that their students perceived gamification as a waste of time and they do not show interest because they are not used to it; iii) subjects, which include “does not fit the subject” and “does not fit the subject schedule”. Teachers find that gamification is difficult to adapt to some subjects such as maths, and/or they do not know how; and iv) classroom dynamics, which includes “disturbs classroom/university atmosphere” and “potential conflicts with other teachers”. Other teachers and managers think that students should learn seated and quiet, and since gamification implies interaction and participation, students can get excited and loud during the lectures.

### **Students’ Response Towards Gamification**

Talking about the students’ vision or perception of a gamified classroom, there are two studies that show the students’ response to gamified activities. The first one is a study carried out by Cheong et al. (2014), who examined the perception of undergraduate students about some gamified activities carried out with different types of games. According to the students’ response, there existed a positive response where students are more engaged and interacted more with their classmates (Cheong et al., 2014). Furthermore, another study implemented by Franco-Mariscal et al. (2015) examined the perception of high school students. The results showed that

students perceive games as a facilitator in making them understand the concept or content at the moment of learning. (Franco-Mariscal et al., 2015). As we can see in both studies, the students' response about gamified activities and the classroom was positive, which was probably because they felt more engaged, they were able to interact in a better way with others, and they saw this kind of class as a facilitator for the learning process.

### **Objectives**

#### **General Objective**

To identify the main factors that influence the use or lack of use of gamification techniques by a group of teachers of the public, subsidised, private schools and University sectors.

#### **Specific Objectives**

1. To identify the factors that influence the use of gamification by English teachers.
2. To identify the factors that influence the lack of use of gamification by English teachers.

#### **Research Question**

What are the main factors that influence the use or lack of use of gamification techniques by a group of teachers of different institutions in the Metropolitan Region?

#### **Hypotheses**

The main factor that influences the use of gamification is to increase students' motivation.

The main factor that influences the non-use of gamification is the lack of information or training about gamification.

## **Method**

### **Type of Investigation**

Within the aforementioned framework, this study has an exploratory nature (Hernández et al., 2014) because it represents the first approach to the factors that influence the use and lack of use of gamification in the Metropolitan Region. Additionally, this study is expected to generate more knowledge from the perspective of English teachers that will allow other future research on the subject. Moreover, it has a descriptive nature since the phenomenon and its characteristics will be described.

Exploratory research can be defined as research used to investigate a problem that is not clearly defined. It is conducted to have a better understanding of an existing problem, even so, it will not provide conclusive results. For such research, a researcher starts with a general idea and uses this research as a means to identify issues that can be the focus of future research. An important aspect here is that the researchers should be willing to change their direction subject to the revelation of new data or insight (Bhat et al., 2021).

### **Methodology**

This research follows an explanatory sequential mixed method design. This is why it will be using both quantitative and qualitative data collection, in that order. During the first part of the data collection, a survey is going to be used to collect

quantitative data and explore the phenomenon. This survey will be followed by a semi-structured interview to collect qualitative data and characterize the phenomenon. Besides, due to the COVID-19 pandemic, which has spread around the world, the research will be carried out online in consideration of the necessary sanitary measures to take care of the teachers in the sample and ourselves.

### **Working Plan**

The phases of the research are presented below.

Step 1: Identify the problem and create a research plan.

Step 2: Overall objectives (General and specific).

Step 3: A literature review.

Step 4: Theoretical Framework.

Step 5: Data collection through a survey.

Step 6: Data collection through a semi-structured interview.

Step 7: Data processing, analysis and interpretation.

Step 8: Conclusions.

### **The Sample**

In this research project, the study group will be English teachers who impart lessons in municipal, private, subsidised schools, and universities in the Metropolitan Region. The first instance is expected to have the participation of at least 20 English teachers. Then, four teachers (one from each sector) will be later selected concerning the answers provided during the survey to work in greater depth on their impressions.



## **Results**

### **Survey Analysis**

This section deploys a quantitative analysis from the survey applied to collect the data. The results are shown in a descriptive form to present the highest and lowest scores in closed questions in order to establish parameters. Additionally, regarding the semi-open and open questions, the responses will be categorized into themes according to the answers.

The survey analysis collected 34 responses (from now on n=34) in total, where all the participants were teachers of English imparting classes in the Metropolitan Region of Chile. In order to collect data about factors of use or non-use of gamification, teachers' answers were coded and then they were categorized into the following things. The first one, corresponding to the ones that "know about gamification and use it in the classroom", received 28 responses being the most voted option. In this case, these teachers answered questions indicating the factors that have influenced the use of gamification in the classroom from their point of view. The second category was "I know what gamification is, but I do not use it." receiving a total of 3 out of 34 responses. For these teachers, the questions referred to the factors they considered that influenced the non-use of gamification in their classes. And finally, the third category was "I do not know what gamification is and I do not use it", which, similar to the previous one, obtained 3 out of 34 responses. Since the research focused in gamification factors, the last category was not considered in the analysis for not meeting the criteria.

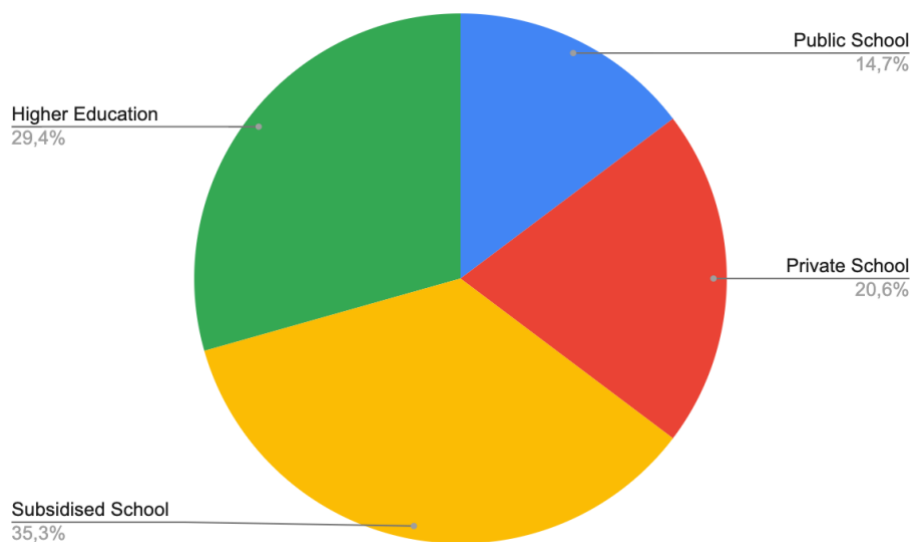
In the first part of this analysis, the characterisation of the participants, the individual analysis of factors concerning the use and non-use of gamification, and the benefits or lack of benefits perceived by teachers will be presented.

### *Characterisation of the Participants*

**Type of Educational Establishment.** In the Chilean educational system, there are four types of educational institutions: public, private, subsidised, and higher education. Considering this, the participants were asked to select the option that better fits their current working places. As indicated in Figure 2, the obtained results are the following:

#### **Figure 2**

##### *Type of Educational Establishment in which Teachers Work*



*Note.* The figure represents the distribution of the different educational sectors in which the teachers work.

The survey showed that most of the participants work in schools, with almost 3/4 of the total responses. Within this, teachers work mainly in subsidised schools, an option that received more than twice the number of responses than those who work in public schools. In addition, the Higher Education option, which represents just over 1/4 of the responses, is the second most selected option after subsidised schools.

**Level in which Teachers Impart Classes.** Focused on the levels at which these teachers lecture, even if this question contemplated five options, it is pertinent to clarify that the teachers could mark more than one answer. As indicated in Table 1, the results obtained are the following.

**Table 1**

*Levels in which Teachers Impart Classes*

Preschool	6/34	17,60%
Elementary school (1st to 4th grade)	9/34	26,50%
Junior high school (5th to 8th grade)	13/34	38,20%
High School (9th to 12th grade)	12/34	35,30%
Higher education	10/34	29,40%

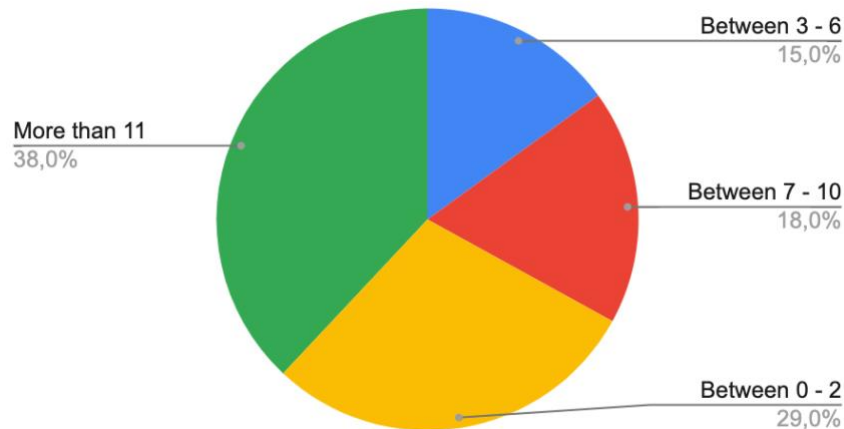
*Note.* The table represents the different levels of education in which teachers impart classes.

The survey showed that most of the participants perform their duties in Junior High School, which comprises 5th, 6th, 7th, and 8th grade. This is followed by the option High School and Higher Education, which make up to a total of 35 responses because teachers are currently working at more than just one level, though there were people who selected “Junior high school” and “High school”, for example. That denoted that most teachers teach from 1st grade to 12th grade. This fact could indicate that the use of gamification is related to the cognitive processes that students are capable of developing according to their age stages. For example, they need to understand game rules and collection and rewards systems that exclude Elementary level students from this dynamic. Even so, Higher level students were among the most voted options. That may mean that the use of gamification implies an extent of a domain of ICT tools or a better understanding of Dynamics and Mechanics. In addition to that, the fact that the options related to School had more votes than the option Higher Education may be associated with the common thought that establishes that games are made for children and not for adults.

### Years of Teaching Experience.

**Figure 3**

*Years of Teaching Experience*



*Note.* The figure represents the distribution of the different years of experience of the teachers who answered the survey.

“11 years or more than that” was the predominant option, where 13 respondents selected it (38.2%), indicating that teachers with extensive experience tend to use gamification. It is possible to presume that, throughout the years, teachers have been searching for innovations in educational areas, and gamification could be easy to implement due to the experiences that these teachers possess in terms of applying new techniques in the classroom. Probably, teachers with extensive experience have the abilities and knowledge that a change in the classroom requires. Another relevant fact to mention is that 10 participants voted for “between 0 and 2 years” of teaching options. This revealed that there is a polarised result between these two options where educators have got a great amount of experience or are recently

graduated teachers. In this case, university programs where the incorporation of ICT tools courses have been taking place could be the cause of this result. Recently graduated teachers are closely related to ICT programs and websites that contribute to the incorporation of gamification, such as Kahoot! and ClassDojo, for example.

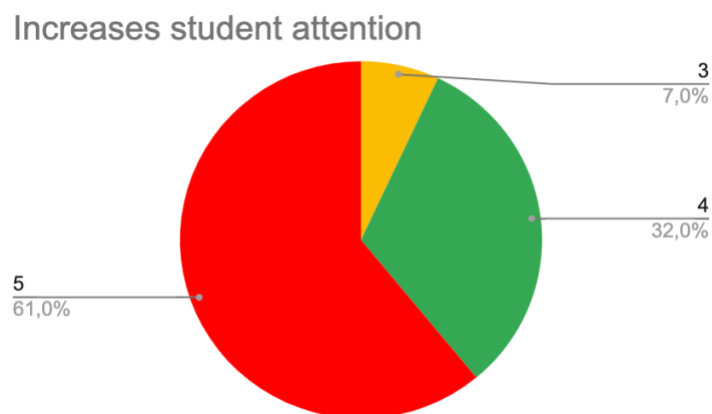
#### ***Factors of Gamification Use (28 answers)***

In this section, the survey results related to the use and non-use of gamification will be shown. It is important to notice that answers are classified from 1 meaning “not influential at all” to 5 meaning “very influential”. The main purpose of this section is to identify the factors, both intrinsic and extrinsic, that teachers deal with in order to implement gamification or go without it.

#### **Increases Students' Attention.**

**Figure 4**

*Gamification Increases Students' Attention*



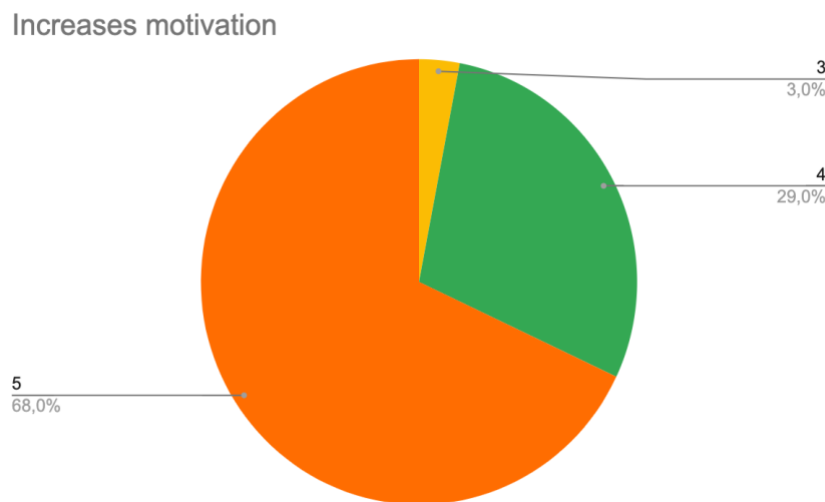
*Note.* The figure represents the different answers on the *Increases student attention* factor by the teachers who answered the survey.

Most of the participants considered that one of their motivations for using gamification in their classrooms was the increase of students' attention. According to the figure 4, 61% of participants consider that this factor was very influential in their decision to implement gamification. Moreover, the remaining options correspond to mainly influential and neutral. None of the teachers considered that this factor affected their decision of using gamification.

### **Increases Motivation.**

**Figure 5**

*Gamification Increases Students' Motivation*



*Note.* The figure represents the different answers on the *Increases student motivation* factor by the teachers who answered the survey.

Most of the participants considered that one of their motivations for using gamification in their classrooms was because it increases the motivation of students.

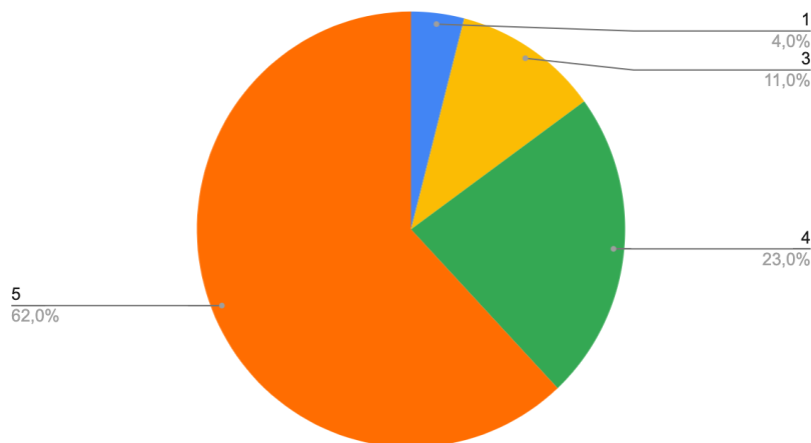
The option “very influential” received the most answers, twice as many answers as “mainly influential”. Besides, the option “neutral” hardly received any votes. Finally, none of the teachers considered that this factor affected their decision of using gamification.

### **Students Learn while Having Fun.**

**Figure 6**

*Students Learn while Having Fun*

Students learn while having fun



*Note.* The figure represents the different answers on the *Students learn while having fun* by the teachers who answered the survey.

For this factor, most participants (62%) considered the factor of Students learn while having fun very influential in their decision of using gamification in the classroom. Moreover, the second most voted option was “mainly influential”, with twice as many answers as “neutral”. Finally, the option “not influential at all” received hardly any answers. From this graphic, it can be concluded that this factor is

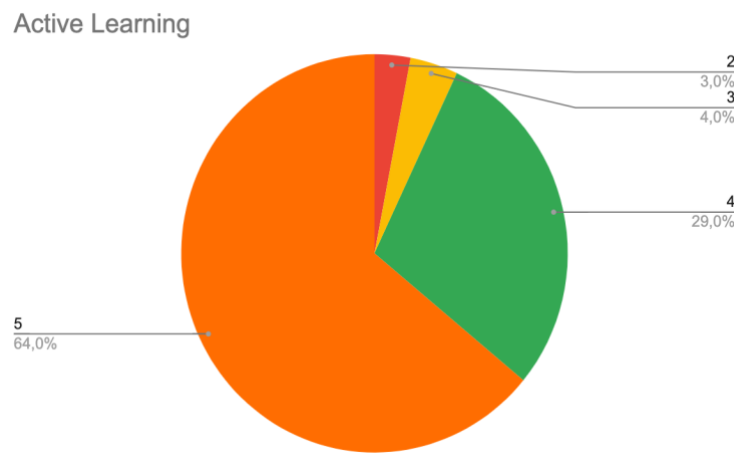


one of the most influential for teachers' decision making about gamification.

### Active Learning.

**Figure 7**

*Gamification Enhance Active Learning*



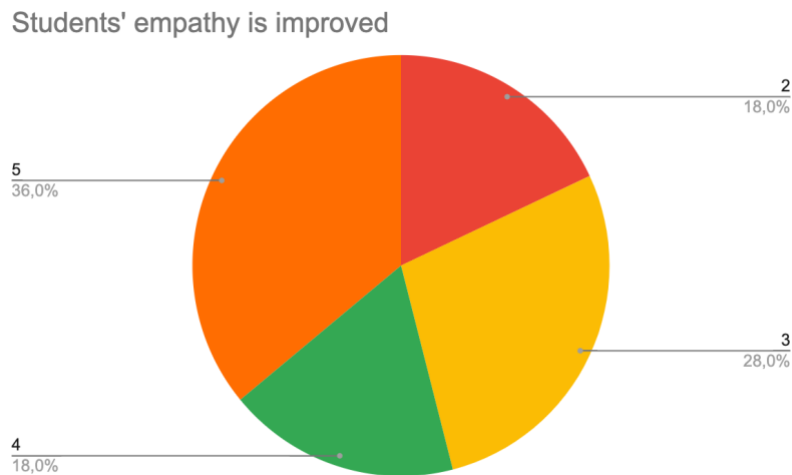
*Note.* This figure represents the different answers on the *Active learning* factor by the teachers who answered the survey.

Most of the participants considered that one of their motivations for using gamification in their classrooms was because of the fact that it stimulates active learning in their students. 64% of participants considered that this factor was “very influential” in their decision to implement gamification, an option that received twice as many answers as “mainly influential”. Moreover, the options “neutral” and “hardly influential” received very few answers. Finally, none of the teachers selected the option “not influential at all”.

### Students' Empathy is Improved.

**Figure 8**

*Students' Empathy is Improved*



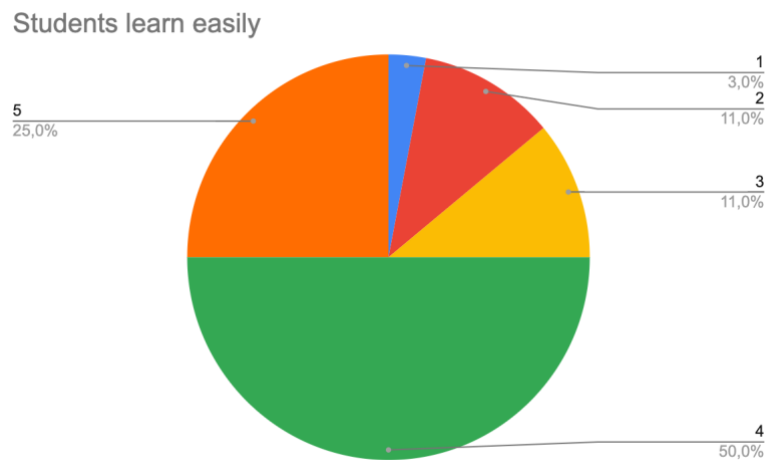
*Note.* The figure represents the different answers on the *Students' empathy is improved* factor by the teachers who answered the survey.

In this factor, the responses were spread throughout the different options. The options with more answers corresponded to "very influential", followed by the "neutral" option. Then "mainly influential" and "hardly influential" received the same number of answers. Similar to the previous factors, none of the teachers selected the option "not influential at all". Moreover, none of the teachers selected the option "not influential at all".

### Students Learn Easily.

**Figure 9**

*Gamification Helps Students to Learn Easily*



*Note.* The figure represents the different answers on the *Students learn easily* factor by the teachers who answered the survey.

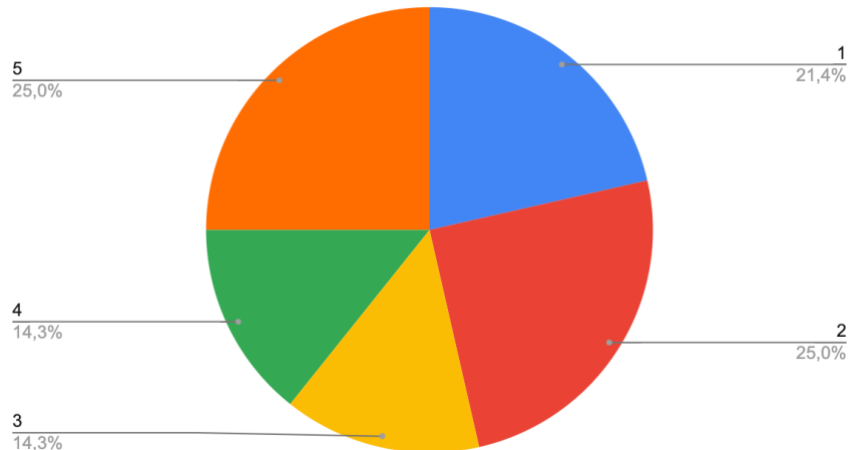
For the factor of Students learn easily, the most voted option was “mainly influential”, receiving half of the total votes. Then, it is followed by the option “very influential” with 1/4 of the total votes. The remaining answers are divided between “neutral”, “hardly influential”, and “not influential at all”. In conclusion, this graphic shows that teachers perceive their students to learn easily when gamification is used. Nevertheless, this is not necessarily their principal motivation to use gamification.

### Management Team Support.

**Figure 10**

*Management Team Support Helps to Implement Gamification*

Management team support.



*Note.* The figure represents the different answers on the *Management team support* factor by the teachers who answered the survey.

On the factor Management team support, the results show that teachers' perspectives are divided. "Very influential" and "hardly influential" were the most voted options corresponding to 25% of the answers each, revealing a polarized opinion on this factor. Furthermore, these options are followed by "not influential at all", which reflects that teachers do not consider relevant the role of the management team when deciding to use gamification in their classroom.

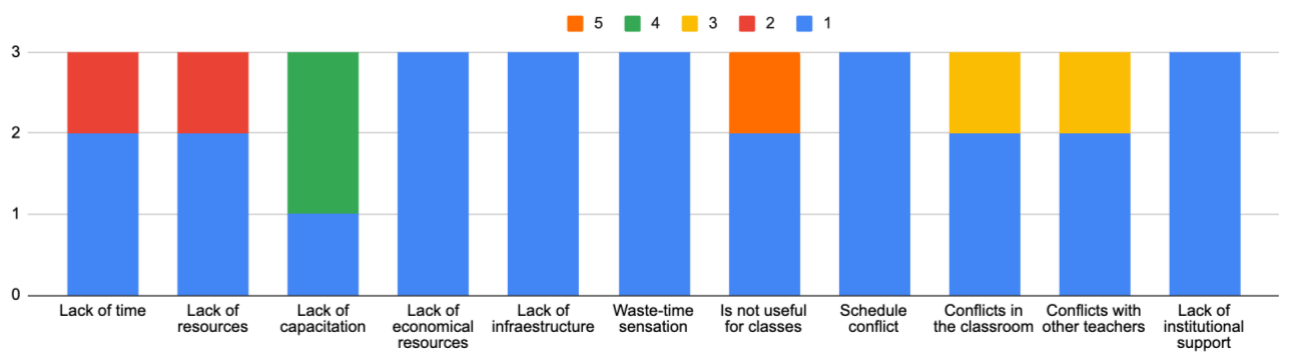
#### ***Factors of non-use of gamification***

This part of the survey was answered only by teachers that understand what gamification is although they do not use it in their classroom. The questions in this

section were about the factors of non-use of gamification. The total of answers was 3 out of 34 participants in this survey. The 3 votes obtained in this part were given because most of the teachers use Gamification. Thus, most of the teachers that participated in this survey were conducted by the path that categorised them in “I know about gamification but I do not use it”, explaining the low result. Due to the nature of the analysis, which is quantitative, it is not possible to state that 3 responses are decisive in order to conclude with the factors of non-use of gamification in the classroom. For that reason, this question will be included in the semi-structured interview so that it can provide us with more information.

**Figure 11**

*Factors of non-use of Gamification*



*Note.* The figure represents the different answers about factors that teachers in the category “I know about gamification but I don't use it” selected.

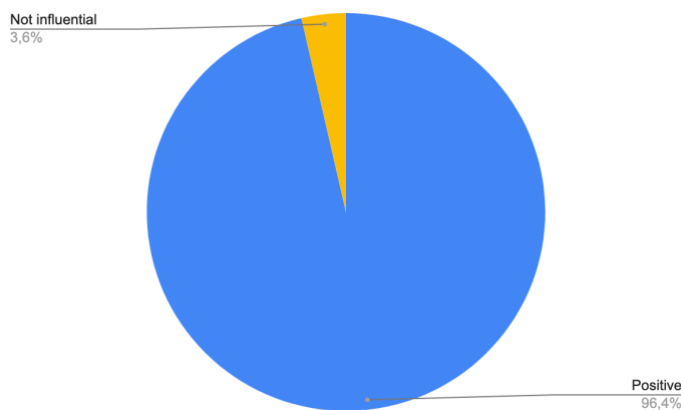
### ***Students Response Towards Gamification***

In this section teachers had to choose between 3 options, classifying the results of using gamification in their classrooms as i) positive, ii) negative, or iii) not

influential. Later, teachers should justify their answers.

**Figure 12**

*The Results of the Use Gamification in the Classroom have been Positive, Negative, or not Significant?*



*Note.* The figure represents the teachers' responses to the question "The results of the use of gamification in the classroom have been positive, negative or not significant?".

The results showed that 96,4% of teachers classified the results as positive, indicating that their students increased their attendance and were willing to participate during the classes compared to classes where gamification was not used. Moreover, teachers declared that students that generally did not communicate in the target language during classes were having fun while participating orally. In teachers' words, students' participation levels are higher when you gamify lessons than when you expose them to regular activities. Moreover, students overcome their fear of communicating in English while learning meaningfully.

Furthermore, 3,6% of teachers expressed that the results of using gamification were not influential in students learning since students were not capable of transferring the achievement of a game to other contexts, even though they have fun.

### **Interview Analysis**

This section shows the qualitative analysis of the semi-structured interview applied to four teachers from different school sectors: the public, subsidised, private, and university sector. The results of this semi-structured interview were an interpretation of a speech analysis between the four interviews, seeing the similarities and the differences between them. The analysis of the information from the interview is presented below, according to the following topics: teachers' motivation, facilitators, barriers, positive and negative aspects of use, and teachers' demotivation.

The analysis of the interview collected similar responses among the teachers interviewed, where the four participants were English teachers teaching classes in the Metropolitan Region of Chile. In order to have a greater scope in the answers, useful information was collected from teachers who apply gamification in the public, subsidised, private and university sectors through six questions. The first question aims to know the reason why teachers use gamification during their classes. The second question aims to know what has made it easier for teachers to implement gamification in the classroom. The third question aims to know what has made it difficult for teachers to implement gamification in the classroom. The fourth question aims to know the positive and negative aspects of using gamification in the classroom and also to know the response of the students. The fifth question aims to find the

reason why teachers decide not to use gamification during their classes. These five questions cover the topics mentioned above. The sixth question aims to know if the interviewed teachers would recommend the use of gamification to other English teachers and to know what recommendations they would give. Finally, this analysis was carried out taking into account all the teachers' responses, although the most similar or repeated responses were the ones that prevailed in this analysis.

### ***Teachers' Motivation***

Most teachers mentioned that their motivation in using gamification is related to their familiarity with virtual/board games hence game mechanics. For some of them, games have always been part of their lives which drives them to include their personal preferences to call for students' interest; for others, games were part of their own formation as English teachers. This information correlates with the data provided by the survey, where the second predominant group that participated were teachers with 0-2 years of experience. Since games are increasingly being used as teaching material, it is not surprising that new teachers are familiar with game mechanics. Moreover, teachers understand this also applies to their students, especially given that they are a generation that is growing surrounded by technology and mobile devices. Furthermore, since students' needs are constantly changing, teachers find it necessary to innovate in their pedagogical practices, implementing strategies that allow students to learn, increasing their motivation and reducing their frustration. Consequently, training teachers in the use of ICT's or new methodologies is necessary. The subsidised school teacher mentioned that students, especially the young ones, are



familiar with games. For that reason, they encouraged the use of gamified activities to decrease the level of students' frustration and increase the motivation to participate (October 29, 2021).

### ***Facilitators***

Concerning the facilitators, teachers mentioned that technology has helped them apply game mechanics in their pedagogical practices. Technology and online resources facilitate using gamified apps such as Kahoot!. Furthermore, for some teachers, freedom of teaching has played a significant role in the use of gamification. The possibility to implement new strategies and methodologies helps teachers to examine which activity works in every classroom. In other words, this freedom of teaching helps them find better activities, material, strategies or methodologies of instruction for each course or level to make the learning process effective. The private school teacher commented that technology offered many activities or games that they could use to teach. Moreover, when he was giving private lessons, the teacher started to use gamification with his students because he had teaching freedom (November 4, 2021).

### ***Barriers***

Concerning the barriers, most teachers mentioned that resources such as time affected the most when implementing gamification since using game mechanics implies a great deal of time to think, plan, implement and improve. Moreover, the instructions of Mechanics get complicated for younger learners, and it is difficult for them to follow the instructions. Besides, sometimes students get enthusiastic about

the activities, which creates problems in the classroom, especially for younger learners since it is more difficult to regulate themselves. Finally, another relevant finding is that teachers mentioned that on some occasions, the management team is reluctant to try new methodologies or approaches. The university teacher stated that, in his perspective, three principal barriers affected the use of gamification. The first one is that some headteachers are afraid of implementing new techniques that they had not used before. The second one is that gamification requires a lot of planning time. And the third one is that the resources, such as boards, are not always available in classrooms (October 27, 2021).

#### ***Positive and negative aspects of the use***

**Positive.** Many teachers said that the students' response towards gamification was positive. Introverted and shy students, who generally did not participate in classroom activities, increased their participation when game mechanics were introduced in the classroom. Furthermore, they seemed attractive for students that usually find classes boring. Besides, gamification also allows a classroom environment where students feel relaxed and less tense. According to the private school teacher, using gamified activities creates an atmosphere where students are less stressed or bored, which also helps to strengthen the teacher-student relationship (November 4, 2021).

**Negative.** The negative aspects that teachers mentioned include an increase in competitiveness that can cause conflict in the classroom and classroom disorders. Since one of the most known game mechanics involves competition between students

or against a machine, students tend to get competitive, which can lead to frustration for not “winning” during the activities. Moreover, with the competence and excitement of students, there is a tendency to disorder in the classroom. Students scream and are willing to participate, which without regulation can cause a disturbance in the classroom environment. On this topic, the private school teacher stated that negative aspects of gamification are disorders in the classroom and competitiveness, which could generate discussions between students (November 4, 2021).

### ***Teachers' demotivation***

Under the question of why other teachers, or themselves, were unwilling to use game-mechanics in their classroom, the interviewees responded unanimously; all of them stated that the lack of time was the main reason. Planning a gamified process takes time to plan, implement, test, improve the game mechanics, time that teachers do not necessarily have. Moreover, teachers did not have time for recreational activities such as gardening, knitting or playing games, which is considered a systematic problem in the educational context. One teacher delved into the idea, mentioning that the school where she works offered teachers a course about technological tools, but they used teachers' free time to implement it (Public School Teacher, October 29, 2021). Furthermore, plenty of teachers are unfamiliar with game mechanics since they do not play either video or board games; it is possible to infer that to use gamification is necessary to understand until a certain level how games work. Only the university teacher commented that games are seen as an infant

activity and hence considered not serious enough to take place in the classroom (October 27, 2021).

Comparing the results obtained by the survey and the interviews, it is possible to say that the results present similarities. Students' motivation appears as the main factor of use in both instruments, and “Students learn while having fun” appeared as a relevant factor in both cases as well. However, the data collected differ in some aspects. In the survey, Active learning and Students' increase attention appear as factors of use; nevertheless, this was not mentioned during the interview. Besides, the data of the interview revealed that Students' and teachers' familiarity with games and game mechanics is key in the use of gamification in the classroom, but this was not considered in the survey.

Regarding the results of factors of non-use, the survey did not collect significant data since most teachers used gamification, and this section collected a total of 3 answers. However, the interview revealed that a "lack of time” and “lack of resources” were the main factors that influenced the non-use of gamification.

In conclusion, the results obtained from the survey and the interview showed that the main factors that act as drivers for the use of gamification are Increasing students' motivation, Students learn actively, Students learn while having fun, Increase students' attention, and Students' and teachers' familiarity with games. While the factors that act as barriers to the use of gamification are i) lack of time and ii) lack of resources.

## **Discussion**

Although we did not find research that refers to gamification and its use in the English classroom in Chile during the elaboration of the theoretical framework, the results obtained during this research process revealed that English teachers in the Metropolitan Region have some knowledge about gamification, and most of them use or have used it in their teaching practices.

Furthermore, the type of establishment where teachers work does not have a significant influence on whether they use or do not use gamification, so it can be concluded that the type of establishment where teachers work is not a factor that significantly affects the use or non-use of gamification by them.

### **Factors of use**

According to our findings, the five main factors that influence teachers of English in the use of gamification are:

a) Increase in students' motivation: most teachers perceived that students' responses were positive towards the use of gamification; when game mechanics were used, students were willing to participate in classes. The present result was consistent with the research of Figueroa (2015), Çeker and Özdamlı (2011), and Furdu et al. (2017) that recognised gamification as especially important to address students' motivation.

b) Students learn actively: most teachers considered that students engage in their learning process when gamified activities are used. This finding may be explained by the idea that gamification evoke emotional responses in the students, in

accordance with Buckley and Doyle (2014). Furthermore, the emergence of this factor is consistent with the research of Furdu et al. (2017) Sánchez and Martí (2017).

c) Students learn while having fun: most teachers stated that their students enjoyed gamified classes. This finding is related to the previous ones; emotional responses, like joy, motivate students, thus they engage with the learning process. Moreover, the emergence of this factor is consistent with the research of Furdu et al. (2017) who mentioned that combining fun and the learning experience can improve the learning process.

d) Increases students' attention: teachers observed that students not only increased their motivation but their concentration as well. This finding is consistent with previous research such as Figueroa (2015), Furdu et al. (2017), and Sánchez and Martí (2017).

e) Familiarization of teachers and students with games: this finding was not considered previously during the theoretical framework. However, most teachers that use gamification enjoy playing games and recognize that their students are growing surrounded by technology. For that reason, teachers reckoned that understanding how game mechanics and technology works facilitate the use of gamification in the classroom.

### **Factors of non-use**

We should mention that the results of the survey did not show relevant information related to the non-use of gamification. The number of participants in this section was low since it only considered teachers that know what gamification is but

do not use it. However, during the interview, the findings revealed that “Lack of time” and “Lack of resources” (which is divided into two sub-sections which are lack of materials and lack of training, this last concerning the game-mechanic and the use of ICTs) are the main factors of non-use of gamification. Since planning, designing and implementing gamification take more time than usual, and require certain knowledge on how to adapt gamification to the subject, teachers decide not to use gamification in their classrooms. These findings are consistent with the previous research of Sánchez and Martí (2017) where both authors mentioned as a first factor of the non-use of gamification the lack of resources, which includes the lack of time that teachers have.

Even if using gamification does not require using technological or online resources, teachers that use gamification tend to make use of this since it facilitates the implementation of certain game mechanics. For teachers that are not used to working with technological devices or online resources, it would be more difficult to implement gamification, because of a lack of knowledge of this and training in the use of technologies. These findings are consistent with the study carried out by Sánchez and Martí (2017), who mentioned that the lack of training is another factor that affects the implementation of gamification by teachers.

Moreover, similar to the findings in the factors of use, many teachers are unfamiliar with games and game mechanics, which makes it difficult for them to include them in their classrooms.

## Conclusions

Throughout the investigation conducted by this work, it was possible to respond to the main question “What are the main factors that influence the use or lack of use of gamification techniques by teachers in the Metropolitan Region?”. On the one hand, among the main factors that influence the use of gamification stood out the increment of students’ motivation and participation, the appearance of active learning, the emergence of a mix that involved learning and having fun, familiarity with games, and the increase of students’ attention. On the other hand, regarding the factor that influences the non-use of gamification in the classroom, it was mentioned the lack of time, referring to the amount of time that teachers have to apply in planning, designing the material, evaluating the implementation of gamification (even analysing data related to grades and students’ response), coordinating the authorization of the superiors, etcetera. In addition to that, lack of resources was the other option raised by the investigation where the term resources referred to people, ICT tools, infrastructure, concrete material, among others. Bearing in mind the results, it is plausible to say that the research question was answered through a quantitative and quality analysis of both instruments, survey and interview, with the revision of the literature on the main topic of this work: factors that influence gamification use or non-use in the classroom.

Having in mind our specific objectives, which were “to identify the factors that influence the use of gamification by English teachers.” and “to identify the factors that influence the lack of use of gamification by English teachers”, it is correct



to state that both were successfully reached. Even when most of the teachers that participated in the survey use gamification, it was possible to find at least two factors that influence the non-use of this technique. This was possible not only through the analysis of the answers of teachers during the 4 semi-structured interviews but also by making comparisons and similarities between these two instruments to collect the information to conclude it. The main factors, in both cases, were identified in this work.

Regarding our general objective “To identify the main factors that influence the use or lack of use of gamification techniques by four teachers of the public, subsidised, private and University sector”, it is possible to say that this goal was achieved using the semi-structured interview, in which four teachers shared their experiences and impressions related to the use of gamification. Through the survey and the interview, we were able to identify those factors that we intended to recognise at the beginning of this work, collecting useful and new information from teachers that apply gamification in public, subsidised, private schools and University sectors.

In relation to the scope and limitations, this research focuses on collecting information from a specific group of people that comprises English teachers who work in Santiago, Metropolitan Region. This information was obtained through a survey where there were both teachers who apply and teachers who do not apply gamification in their classrooms. Later, an interview was held and focused on a group of teachers who use gamification in the public, subsidised, private schools and university sectors. For that reason, the results of this investigation could be

considered as a first approach to the use of gamification in Chile due to the specific conditions that the participants had.

The research is exploratory so, from the beginning, there was limited information on the subject, mainly in Chile and specifically in the English area. In order to make suggestions for future investigations about gamification, future research should address a broad range of teachers from the public, subsidized, private schools and the university sector; in order to obtain more accurate information about gamification in Chile, specifically in the Metropolitan Region. Furthermore, the research focused on gamification techniques and factors that influence teachers to use it or not, not on gamification as a general term or gamified tools. For that reason, it is suggested to carry out an action-research on the implementation of gamified classes using game mechanics or apps, and how these affect students' learning. Finally, since it was proven that gamification has a positive impact on students, it is recommended that educational institutions provide teachers with resources such as time, training and didactic materials in order to allow them to gamify their classrooms.

## References

- Alvarez, M. V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, 5(16), 251-256. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391524.pdf>
- Bhat, S., Raju, R., & Bikramjit, A. (2021). Effective Usage of Gamification Techniques to Boost Student Engagement. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34 (special issue), 713-717. [https://www.researchgate.net/publication/348920910\\_Effective\\_Usage\\_of\\_Gamification\\_Techniques\\_to\\_Boost\\_Student\\_Engagement](https://www.researchgate.net/publication/348920910_Effective_Usage_of_Gamification_Techniques_to_Boost_Student_Engagement)
- Biava, M., & Segura, A. (2010, September 20). *¿Por qué es importante saber el idioma Inglés?* Current News. <https://karinarodrojas.files.wordpress.com/2014/09/por-que-es-importante-saber-inglc3a9s.pdf>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environment*, 24 (6), 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Çeker, E., & Özdamlı, F. (2017). What "Gamification" Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228. DOI: [10.13187/ejced.2017.2.221](https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221)
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25 (3), 233-244. <https://jise.org/volume25/n3/JISEv25n3p233.pdf>

Cordero, D., & Nuñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28(2018), 269-291.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

Currículum Nacional. (2021). *Inglés*. Retrieved August 17, 2021 from

<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Ingles/>

Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>

Dicheva, D., Agre, G., Angelova, G., & Dichev, C. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.

[https://www.researchgate.net/publication/270273830\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Systematic\\_Mapping\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study)

Eyzaguirre, S., Le Foulon, C., & Salvatierra, V. (2020). Educación en tiempo de pandemia: Antecedentes y recomendaciones para la discusión en Chile. *Estudios Públicos*, 159 (3), 111-180.

<https://doi.org/10.38178/07183089/1430200722>

Figuroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>

- Franco-Mariscal, A. J., Martínez, J. M., & Gil, M. L. A. (2015). Students' perceptions about the use of educational games as a tool for teaching the periodic table of elements at the high school level. *Journal of Chemical Education*, 92 (2), 278-285. <https://doi.org/10.1021/ed4003578>
- Furdu, I., Tomozei, C., & Köse, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *ArXiv*, 8(2), 56-62.  
<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1708/1708.09337.pdf>
- González, M. (2016). *Gamificación hagamos que aprender sea divertido*. [Master's thesis, Universidad Pública de Navarra]. Universidad Pública de Navarra Digital Archive. <https://hdl.handle.net/2454/21328>
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). *The difference between emergency remote teaching and online learning*. Educause review. Retrieved August 27, 2021 from  
<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Hurn, B. J. (2009). Will international business always speak English? *Industrial and Commercial Training*, 41(6), 299-304.  
<https://doi.org/10.1108/00197850910983884>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2020) Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (1st ed.). Pfeiffer.
- Kapur, R. (2018). Significance of Digital Technology. *International Journal of Transformation in Business Management*, 8(2), 17-30.  
<https://ijtbm.com/admin/upload/03%20Radhika%20Kapur.pdf>
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, T. (2014, October 5). *Gamification in Education*. [paper presentations]. 9th International Balkan Education and Science Conference, Edirne, Turkey.  
<https://www.researchgate.net/publication/320234774>
- KNOLSKAPE. (2015). *A Brief History on Gamification*. KNOLSKAPE. Retrieved August 16, 2021 from [https://www.knolskape.com/brief-history-gamification/#.YWTg\\_BrMKUk](https://www.knolskape.com/brief-history-gamification/#.YWTg_BrMKUk)
- Liu, Z., Ahmed, Z., & Gazizova, F. (2020). Using the Concept of Game-Based Learning in Education. *Using the Concept of Game-Based Learning in Education*, 15(14), 53-63. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- MINEDUC. (2009). *Curriculum Nacional*. MINEDUC. Retrieved August 18, 2021 from <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Ingles/>.
- MINEDUC. (2021). *Estudiantes de enseñanza media no alcanzaron el 60% de los aprendizajes necesarios en 2020*. MINEDUC. Retrieved August 18, 2021 from <https://www.mineduc.cl/en-ensenanza-media-no-se-alcanzo-el-60-de-los-aprendizajes-minimos/>

- Ministerio de Educación. (2019). *Agencia de Calidad entregó los resultados del Estudio Nacional de Inglés*. MINEDUC. Retrieved October 1, 2021 from <https://www.mineduc.cl/resultados-del-estudio-nacional-de-ingles/>
- QuestionPro. (2021). *Exploratory research: Definition and characteristics*. QuestionPro. Retrieved October 1, 2021 from <https://www.questionpro.com/blog/exploratory-research/>
- Sánchez, A., & Marti, J. (2016). *Gamification in Higher Education: Teachers' Drivers and Barriers* (6<sup>th</sup> ed.).
- Sánchez, A., & Marti, J. (2017). Drivers and barriers to adopting gamification: Teachers' perspectives. *Electronic Journal of e-Learning*, 15 (5), 434-443. [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Marti-Parreno/publication/320735386\\_Drivers\\_and\\_barriers\\_to\\_adopting\\_gamification\\_Teachers'\\_perspectives/links/5a0bfbabaca2721a23fa37e9/Drivers-and-barriers-to-adopting-gamification-Teachers-perspectives.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Marti-Parreno/publication/320735386_Drivers_and_barriers_to_adopting_gamification_Teachers'_perspectives/links/5a0bfbabaca2721a23fa37e9/Drivers-and-barriers-to-adopting-gamification-Teachers-perspectives.pdf)
- Sercanoğlu Öden, M. , Bolat, Y. İ. & Goksu, İ. (2021). Kahoot! as a Gamification Tool in Vocational Education: More Positive Attitude, Motivation and Less Anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9 (18), 682-701. <https://doi.org/10.18009/jcer.924882>
- Sucuoglu, E. (2017). Analysis of motivational strategies used by English Language teachers teaching at secondary schools. *Procedia Computen Science* 120, 189-195. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.228>

- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motiva jugando* (1st ed.). Editorial UOC.
- Universidad de Chile. (2021). *Habilidades para Gamificar el Aula*. Retrieved August 20, 2021 from <https://www.uchile.cl/cursos/172943/habilidades-para-gamificar-el-aula>
- Vinichenko, M., Melnichuk, A., Kirillov, A., Makushkin, S., & Melnichuk, Y. (2016). Modern Views on the Gamification of Business. *Journal of Internet Banking and Commerce*, 21 (3), 2-13.  
<https://www.icommercecentral.com/open-access/modern-views-on-the-gamification-of-business.pdf>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (1st ed.). Wharton School Press.
- Werbach, K. (2014). *(Re)Defining Gamification: A Process Approach*. *Persuasive Technology*, 266–272. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23)



## Appendix

### Appendix A. Survey

In this section, there will be pictures of each question within the survey made to the respondents

#### Section 1



### Gamificación: Encuesta a profesores de Inglés en la RM

Usted ha sido invitado/invitada para participar en una investigación exploratoria porque es profesor/profesora de Inglés que ejerce en la región Metropolitana. El objetivo de esta investigación es "Determinar los principales factores que influyen en el uso o no uso de técnicas de gamificación por parte de profesores de colegios municipales, particulares subvencionados, privados y universidades".

Esta investigación se enmarca dentro de la actividad de Seminario de tesis para optar al título de profesor/profesora de inglés de la Universidad Católica Silva Henríquez, en la cual los estudiantes tesistas Camila Rodríguez Sepúlveda, Luis Olivares Matta, Karen Parra Moraga y Kevin Bustamante González se encuentran realizando el estudio "Factores en el uso y no uso de Gamificación por profesores Inglés en la RM: un estudio exploratorio".

Su participación consistirá en responder este cuestionario online sobre las prácticas docentes en las que pudiera haber utilizado gamificación para el aprendizaje de Inglés.

Antes de proceder, encontrará un botón indicando "acepto participar" o "no acepto participar". Al marcar en el botón "Acepto participar", usted da su consentimiento para que la información recopilada se utilice únicamente con fines académicos y/o de investigación. Por lo tanto, antes de comenzar, y hacer clic en "acepto participar" lea cuidadosamente el texto a continuación.

Su participación es absolutamente voluntaria, por lo que no hay obligación alguna de participar en este estudio. Más aún, puede dejar de participar en cualquier momento, no estando obligado a responder pregunta alguna.

Si usted lo permite, los datos que nos entregue sobre usted y sus prácticas docentes serán parte del estudio.

La información proporcionada por usted se utilizará solo para el propósito de esta investigación y las publicaciones que resulten de ella.

Los datos obtenidos en esta investigación y los datos individuales son estrictamente confidenciales y anónimos. No se divulgará información individual alguna en las presentaciones y publicaciones de los resultados.

No hay beneficios directos asociados a la participación en el estudio.

No hay riesgos asociados a su participación.

Si tiene preguntas acerca de esta investigación, contacte con el investigador responsable del estudio: Kevin Bustamante, correo electrónico: [kbustamanteg@miucsh.cl](mailto:kbustamanteg@miucsh.cl), teléfono de contacto: +56942810607

Consentimiento \*

- Acepto participar
- No acepto participar

**Siguiente**

**Borrar formulario**

## Section 2

Sección 2 de 7

### Características del encuestado



En esta sección se realizarán preguntas personales con el fin de caracterizar a los/las profesores/profesoras que participan de esta encuesta.

Indique su nombre completo. \*

Texto de respuesta corta

Indique su correo electrónico. \*

Texto de respuesta corta

¿En qué tipo de establecimiento trabaja actualmente? \*

- Colegio municipal.
- Colegio privado.
- Colegio particular subvencionado.
- Establecimiento de Educación superior (CFT, Universidad, Instituto).

¿Cuál es el nombre de la institución en la que trabaja?

Texto de respuesta corta

---

¿En qué niveles educativos hace clases?

- Pre-básica
- Básica 1ro a 4to.
- Básica de 5to a 8vo.
- Educación Media (1ro a 4to medio).
- Educación Superior.

¿Con qué género se identifica? \*

- Mujer.
- Hombre.
- No-binario.
- Prefiero no especificar.

¿Cuántos años lleva ejerciendo como docente? \*

1. Entre 0 y 2 años.
2. Entre 3 y 6 años.
3. Entre 7 y 10 años.
4. Más de 11 años.

¿Cuál fue su establecimiento de formación pedagógica? \*

- Universidad Católica Silva Henríquez
- Universidad Católica
- Universidad de Chile
- Universidad Metropolitana Ciencias de la Educación
- Universidad de Alberto Hurtado
- Universidad Diego Portales
- Universidad Andrés Bello
- Universidad Chileno Británica de Cultura
- Universidad Autónoma de Chile
- Universidad Central
- Universidad Mayor
- Otra...

### Section 3

Sección 3 de 7

## Sobre la Gamificación ✕ ⋮

En esta sección se realizarán preguntas acerca de la gamificación con el fin de obtener información sobre su familiarización esta. ^  
v

¿Conoce el término gamificación?

Sí.

No.

¿Qué entiende por gamificación? o ¿Qué puede imaginar con el concepto?

Texto de respuesta corta  
.....

¿Conoce lo qué es gamificación en el contexto educativo? \*

Sí.

No.

## **Section 4**

Sección 4 de 7

Usted dijo que sí conoce la gamificación en contextos educativos. ✕ ⋮

Descripción (opcional)

¿De dónde conoce el término gamificación? \*

Internet.

Colegas.

Ponencia.

Capacitación

Otra...

¿Hace o ha hecho uso de gamificación en el aula? \*

Sí.

No.

## Section 5

Sección 5 de 7

### Usted dijo que conoce y usa/usó la gamificación en contextos educativos.

✕
⋮

Descripción (opcional)

Lea atentamente la siguientes descripciones de los componentes de gamificación

**Logros o retos:** Son aquellos que se van generando clase tras clase en donde los estudiantes deben realizar ciertas actividades (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase) con el fin de obtener puntos extras.

**Contenido oculto para desbloquear:** A menudo los logros están bloqueados y no se desbloquean hasta que se realizan una serie de acciones que consigan obtener el éxito. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares".)

**Tabla de clasificación:** Este elemento ordena a los jugadores según la consecución de las metas propuestas. Con ellas, cada participante puede ver su nivel de desempeño respecto al resto de compañeros de juego. Su objetivo es doble: por un lado, aumentar la competitividad entre los usuarios y, por otro, motivarlos para que quieran estar en los primeros puestos de la lista. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc.)

**Sistema de experiencia:** Los niveles son indicadores del grado de progreso. El nivel alcanzado puede ser un componente importante para satisfacer la necesidad de estatus dentro de un grupo. Sería recomendable que los primeros niveles se pudieran conseguir de forma sencilla, rápida y progresiva, ya que es en estos niveles donde el jugador aprende cómo se juega y se familiariza con el sistema. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente punto)

**Avatares:** La creación de un personaje para la representación de los estudiantes.

**Obtención de premios:** Es importante que el jugador se sienta reconocido. Para ello, una de las posibles mecánicas son las recompensas. En los juegos y en la Gamificación, estas recompensas se traducen en puntos, medallas, pasos a niveles superiores, bienes virtuales, etc. (Ej: Dar decimas por tarea terminada.)

**Sistema de colección:** La acumulación de medallas o puntos los cuales demuestren el esfuerzo de el o la estudiante.

**Sistema de enfrentamientos:** Enfrentamientos entre estudiantes, por ej: La utilización de Kahoot, en la cual los estudiantes se enfrentan entre ellos para ver quien queda primero en la tabla de clasificación

**Sistema de equipos:** Definir equipos para lograr un objetivo en común



¿Cuál o cuáles componentes utiliza o ha utilizado?

- Logros o retos (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase)
- Contenido oculto para desbloquear. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares".)
- Tabla de clasificación. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc.)
- Sistema de experiencia. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente...)
- Avatares (Ej: Creación de un personaje para participar en las clases)
- Obtención de premios. (Ej: Dar decimas por tarea terminada.)
- Sistema de colección (Ej: Reunir medallas o logros que demuestre el avance del estudiante)
- Sistema de enfrentamientos (Ej: Estudiantes vs estudiantes utilizando Kahoot!)
- Sistema de equipos (Ej: Generar grupos para lograr un objetivo en común)
- Otra...

¿En qué niveles educativos la ha usado?

- Pre-básica
- Básica 1ro a 4to.
- Básica de 5to a 8vo.
- Educación Media (1ro a 4to medio).
- Educación Superior.

¿En qué contexto las utiliza/ha utilizado?

- Clases presenciales (antes de la pandemia).
- Clases presenciales (durante la pandemia).
- Clases online.
- Clases híbridas.

¿En qué momento de la clase las ha utilizado?

- Apertura de la clase.
- Desarrollo de la clase.
- Cierre de la clase.
- En cualquier momento/instancia de la clase.

¿Con qué se asocian estas técnicas de gamificación?

- Habilidades (Reading, Listening, Writing, Speaking, adquisición de vocabulario).
- Unidades temáticas (del currículum de Inglés).
- Motivación, autonomía y/o toma de riesgos.

Del 1 al 5 donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente ¿Qué ha motivado o motiva su decisión de usar gamificación en el aula?

	1	2	3	4	5
Aumenta la atene...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aumenta la moti...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los estudiante...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estimula el apr...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se trabaja la e...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los estudiante...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El apoyo del eq...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La colaboració...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Qué diría sobre los resultados del uso de la gamificación en el aula?

- Han sido positivos ( Por ejemplo: aumentan la motivación, aprendizaje, entre otros.).
- Han sido negativos (por ejemplo: ha sido más difícil gestionar el aula, entre otros.).
- No han sido significativos para la enseñanza del inglés?

Considerando la respuesta de la pregunta anterior, mencione al menos 1 ejemplo de su experiencia el cual demuestre el resultado que escogió (ya sea positivo, negativo o no significativo).

Texto de respuesta larga

---

¿Recomendaría el uso de gamificación a otros docentes de Inglés?

Sí.

No.

Después de la sección 5 [Enviar formulario](#)

## **Section 6**

## Usted dijo que conoce la gamificación en contextos educativos pero no la usa.



Lea atentamente las siguientes descripciones de componentes de gamificación.

**Logros o desafíos:** Son aquellos que se van generando clase tras clase en donde los estudiantes deben realizar ciertas actividades (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase) con el fin de obtener puntos extras.

**Contenido oculto para desbloquear:** A menudo los logros están bloqueados y no se desbloquean hasta que se realizan una serie de acciones que consigan obtener el éxito. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares".)

**Tabla de clasificación:** Este elemento ordena a los jugadores según la consecución de las metas propuestas. Con ellas, cada participante puede ver su nivel de desempeño respecto al resto de compañeros de juego. Su objetivo es doble: por un lado, aumentar la competitividad entre los usuarios y, por otro, motivarlos para que quieran estar en los primeros puestos de la lista. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc.)

**Sistema de experiencia:** Los niveles son indicadores del grado de progreso. El nivel alcanzado puede ser un componente importante para satisfacer la necesidad de estatus dentro de un grupo. Sería recomendable que los primeros niveles se pudieran conseguir de forma sencilla, rápida y progresiva, ya que es en estos niveles donde el jugador aprende cómo se juega y se familiariza con el sistema. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente punto)

**Avatares:** La creación de un personaje para la representación de los estudiantes.

**Obtención de premios:** Es importante que el jugador se sienta reconocido. Para ello, una de las posibles mecánicas son las recompensas. En los juegos y en la Gamificación, estas recompensas se traducen en puntos, medallas, pasos a niveles superiores, bienes virtuales, etc. (Ej: Dar decimas por tarea terminada.)

**Sistema de colección:** La acumulación de medallas o puntos los cuales demuestren el esfuerzo de el o la estudiante.

**Sistema de enfrentamientos:** Enfrentamientos entre estudiantes, por ej: La utilización de Kahoot, en la cual los estudiantes se enfrentan entre ellos para ver quien queda primero en la tabla de clasificación

**Sistema de equipos:** Definir equipos para lograr un objetivo en común

¿Ha utilizado algunas de los siguientes componentes?

- Desafíos diarios (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase).
- Logros desbloqueables. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares")
- Tabla de clasificación. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc).
- Sistema de experiencia. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente...)
- Avatares. (Ej: Creación de un personaje para participar en las clases)
- Obtención de premios. (Ej: Dar décimas por tarea terminada).
- Sistema de colección. (Ej: Reunir medallas o logros que demuestre el avance del estudiante)
- Sistema de enfrentamientos. (Ej: Estudiantes vs estudiantes utilizando Kahoot!)
- Sistema de equipos. (Ej: Generar grupos para lograr un objetivo en común)
- Otra...

Del 1 al 5 donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente ¿Qué ha motivado su decisión de NO usar gamificación en el aula?

	1	2	3	4	5
Falta de tiempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Falta materiales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Falta de capaci...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Falta de recurs...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Falta de infraes...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sensación de q...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No es útil para l...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No calza con el...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disturbios en la...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Potenciales co...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Falta de apoyo i...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Tiene y usa instancias para colaborar con otros docentes en la promoción de metodologías activas para el aprendizaje del inglés?

- Sí tengo y uso.
- Sí tengo, pero no uso.
- No tengo, pero me gustaría tener y usar.
- No tengo y no me gustaría ni tener ni usar.

¿Estaría dispuesto a probar la gamificación para la enseñanza del inglés, si tuviera más recursos e información acerca de este?

- Sí.
- No.



## **Section 7**

Sección 7 de 7

### Usted dijo que no conoce la Gamificación en contextos educativos. ✕ ⋮

Descripción (opcional)

¿Tiene y usa instancias para colaborar con otros docentes la promoción de metodologías activas para el aprendizaje del inglés?

- Sí tengo y uso.
- Sí tengo, pero no uso.
- No tengo, pero me gustaría tener y usar.
- No tengo y no me gustaría ni tener ni usar.

¿Facilita su equipo directivo instancias de innovación docente?

- Sí, facilita.
- No facilita.

Lea atentamente las siguientes descripciones de componentes de gamificación.

**Logros o desafíos:** Son aquellos que se van generando clase tras clase en donde los estudiantes deben realizar ciertas actividades (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase) con el fin de obtener puntos extras.

**Contenido oculto para desbloquear:** A menudo los logros están bloqueados y no se desbloquean hasta que se realizan una serie de acciones que consigan obtener el éxito. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares".)

**Tabla de clasificación:** Este elemento ordena a los jugadores según la consecución de las metas propuestas. Con ellas, cada participante puede ver su nivel de desempeño respecto al resto de compañeros de juego. Su objetivo es doble: por un lado, aumentar la competitividad entre los usuarios y, por otro, motivarlos para que quieran estar en los primeros puestos de la lista. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc.)

**Sistema de experiencia:** Los niveles son indicadores del grado de progreso. El nivel alcanzado puede ser un componente importante para satisfacer la necesidad de estatus dentro de un grupo. Sería recomendable que los primeros niveles se pudieran conseguir de forma sencilla, rápida y progresiva, ya que es en estos niveles donde el jugador aprende cómo se juega y se familiariza con el sistema. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente punto)

**Avatares:** La creación de un personaje para la representación de los estudiantes.

**Obtención de premios:** Es importante que el jugador se sienta reconocido. Para ello, una de las posibles mecánicas son las recompensas. En los juegos y en la Gamificación, estas recompensas se traducen en puntos, medallas, pasos a niveles superiores, bienes virtuales, etc. (Ej: Dar decimas por tarea terminada.)

**Sistema de colección:** La acumulación de medallas o puntos los cuales demuestren el esfuerzo de el o la estudiante.

**Sistema de enfrentamientos:** Enfrentamientos entre estudiantes, por ej: La utilización de Kahoot, en la cual los estudiantes se enfrentan entre ellos para ver quien queda primero en la tabla de clasificación

**Sistema de equipos:** Definir equipos para lograr un objetivo en común

¿Ha utilizado algunas de los siguientes componentes en sus clases de inglés?

- Logros o desafíos. (Ej: Resolver un acertijo en la apertura de la clase)
- Contenido oculto para desbloquear. (Ej: "Logro: Mis primeros 5 verbos irregulares".)
- Tabla de clasificación. (Ej: Tablero que indica primer, segundo, tercer lugar, etc.)
- Sistema de experiencia. (Ej: Una serie de niveles que el usuario debe ir completando para llegar al siguiente...)
- Avatares. (Ej: Creación de un personaje para participar en las clases)
- Obtención de premios. (Ej: Dar decimas por tarea terminada.)
- Sistema de colección. (Ej: Reunir medallas o logros que demuestre el avance del estudiante)
- Sistema de enfrentamientos. (Ej: Estudiantes vs estudiantes utilizando Kahoot!)
- Sistema de equipos. (Ej: Generar grupos para lograr un objetivo en común)
- Otra...

**Some teachers' answers from the survey**

## Consentimiento

Ocultar opciones ^

- Acepto participar
- No acepto participar

Acepto participar

---

34 respuestas

¿Cuántos años lleva ejerciendo como docente? ▾

< 8 de 30 >

¿Cuántos años lleva ejerciendo como docente?

[Mostrar opciones](#) ▾

Más de 11 años.

---

13 respuestas

Entre 0 y 2 años.

---

10 respuestas

Entre 7 y 10 años.

---

6 respuestas

Entre 3 y 6 años.

---

5 respuestas

¿Hace o ha hecho uso de gamificación en el aula? ▾

< 14 de 30 >

¿Hace o ha hecho uso de gamificación en el aula? [Mostrar opciones ▾](#)

Sí

28 respuestas

No.

3 respuestas

Pregunta sin responder

3 respuestas

### Appendix B. Semi-structured interview questions.

Esta pauta guía la entrevista a los profesores de inglés de colegios municipales, particulares-subvencionado, privados y Universidades de la región Metropolitana que forman parte de la muestra del proyecto “Factores en el uso y no uso de Gamificación por profesores Inglés en la RM: un estudio exploratorio.”

Se presenta una pequeña introducción al entrevistado/a:

*“Hola, buenas tardes/días, mi nombre es \_\_\_\_ y soy estudiante de último año de la carrera de pedagogía en Inglés de la Universidad Católica Silva Henríquez, y*

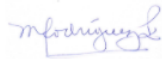
*miembro de proyecto de investigación “Factores en el uso y no uso de Gamificación por profesores de Inglés en la RM: un estudio exploratorio”*

*Usted fue invitado a participar en esta segunda etapa que tiene el objetivo de levantar información en relación a el uso y no uso de la Gamificación por parte de profesores de inglés. Le cuento que esta entrevista no tiene respuestas buenas ni malas. Lo que nos interesa es conocer su visión y experiencias como profesor/a en ejercicio que usa o conoce lo que es la Gamificación en la educación. Si le parece bien, vamos a grabar la entrevista para después poder escucharla y así no tomar tantos apuntes. ¿Le parece bien? (Poner **on grabadora** y decir frase: **“Gracias por aceptar que grabe esta entrevista, realizada el xx de xx de 2021”**).*

1. ¿Qué ha motivado o motivó su decisión de hacer uso de la gamificación en el aula?
2. ¿Qué le ha facilitado el implementar la gamificación en el aula?
3. ¿Qué le ha dificultado el implementar la gamificación en el aula?
4. ¿Cuáles han sido los aspectos positivos y negativos de usar gamificación en el aula? ¿Cuál ha sido la respuesta de los estudiantes?
5. ¿Cuáles considera usted que son los motivos por los que otros profesores deciden no usar gamificación en sus aulas?
6. Finalmente ¿Recomendaría a otros docentes de Inglés hacer uso de gamificación dentro de sus aulas y qué recomendaciones daría?

## Appendix C. Validations of the data collection instruments

Nombre Juicio Experto	Profesión	Grados académicos
MARICEL RODRIGUEZ PACHECO	Profesora de Inglés	Magíster en Lingüística
APROBADO <input checked="" type="checkbox"/> RECHAZADO <input type="checkbox"/> APROBADO CON MODIFICACIONES <input type="checkbox"/>		
COMENTARIOS: Me parece un muy buen instrumento para conocer la opinión y experiencia de los profesores y su relación con la gamificación. Hay unas pocas sugerencias hechas, las cuales tienen relación con uso de lenguaje o redacción mas no con el instrumento en si. Muy buen trabajo. Éxito en su investigación.		



Firma Digital

Nombre Juicio Experto	Profesión	Grados académicos
APROBADO <input type="checkbox"/> RECHAZADO <input type="checkbox"/> APROBADO CON MODIFICACIONES <input checked="" type="checkbox"/>		
COMENTARIOS: Hice correcciones más bien de redacción. Trataría de acortar el número de preguntas, ya que veo que la codificación de las preguntas abiertas puede demorar mucho para el tiempo que tienen para analizar las respuestas.		
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		



\_\_\_\_\_

Pamela Ramírez E.

Firma Digital



## **Appendix D. Interview transcript.**

In this section, there will be the transcription of each semi-structured interview.

**Date: October 29th, 2021**

**Type of school: Public**

**Transcription:**

**Yo:** Gracias por aceptar grabar esta entrevista la cual se realiza el 29 de octubre del año 2021, La primera pregunta dice ¿Qué ha motivado o motivó su decisión de hacer uso de la gamificación en el aula?

**Profesora:** Ya, bueno en general creo que siempre hay que buscar nuevas estrategias porque uno se va dando cuenta que se va quedando estancado en el tiempo y los niños también van cambiando, y sus necesidades van cambiando, y sus maneras de aprender van cambiando. Entonces uno tiene que generar nuevas estrategias para enfrentar el aula, no es lo mismo un curso donde yo hacía inglés hace 15 años atrás, en que tú a los chiquillos les podías pasar una guía y trabajaban en clases y la terminaban o decíamos niños vamos a hacer tal actividad de la página del libro, y ver un video era una cuestión, así como estratosféricamente fantástica, en cambio hoy en día, los últimos 3, o sea no diría yo 3, sino 4 o 5 años, yo me he visto al menos en la necesidad de tener que integrar otras estrategias distintas, no solamente que sean relacionadas con el tema online, también con lo físico, por ejemplo con los más chicos hacer un juego, ya sea de vocabulario, jugamos al “ahorcado”, etc. Eso yo lo implemente mucho cuando trabajé en kínder, y me di cuenta de que eso funcionaba muy bien porque los niños absorbían como más rápido de lo que yo quería que ellos dieran en el fondo, siento eso sí que entre más chiquititos funciona mejor cierto tipo de actividades lúdicas, porque obviamente tienen menos vergüenza, a la medida que vayan creciendo uno tiene que ir haciendo cambios para que en el fondo, ellos también sientan que uno va acorde de acuerdo a su edad, porque algunos que de verdad que con vergüenza no juegan, yo siempre partía haciendo las clases con

“Simon says” y cuando llegaban a séptimo ya no querían, “hay pero tía no, que vergüenza”, vergüenza, esa palabra utilizaban, pero esa es más o menos mi postura.

**Yo:** Muchas gracias, ok ahora la pregunta número 2 ¿Qué le ha facilitado el implementar la gamificación en el aula?

**Profesora:** Mira yo creo que lo que más me facilitado es tal como te dije anteriormente, que lograr ver de forma más efectiva que hay contenidos que se pueden adquirir o habilidades que se pueden desarrollar en la asignatura de inglés, por ejemplo, hay niños que son súper tímidos y no hablan, ni siquiera leer una instrucción, y de repente con un simple juego como que tú les digas que no sé, adivinemos un animal a través de una adivinanza, ellos mismos se quieren parar adelante y darles las pistas a los compañeros, entonces sirve muchos para que uno amplíe también las formas en la que uno puede ir viendo el avance de los estudiantes, al mismo tiempo sirve, porque lamentablemente hay que calificar, entonces para evaluarlos quizás, también sirve, para ir viendo ciertas cosas que a veces en una evaluación tradicional no se ven, y también siento que hace que participen más en clases.

**Yo:** y por ejemplo el tema de tener un computador dentro de la sala también le ha facilitado utilizar algunas páginas o herramientas gamificadas como Kahoot!

**Profesora:** Por ejemplo, en ese tema, nosotros aquí en el colegio tenemos la suerte de que desde hace tiempo podemos utilizar un computador, nosotros partidos como con las salas con estos televisores grandes que ustedes pueden ver, tenemos la suerte de que esta escuela municipal tiene hartos recursos, antes estaba el data, cuando nosotros hasta como el 2017 teníamos que pedir el data, y luego pudimos, adaptaron las salas como en el 2018 en adelante para que nosotros pudiéramos usar un computador, entonces por ejemplo, ciertas actividades en páginas online, por ejemplo yo siempre utilizaba una que es súper sencilla la “agenda web” donde los chiquillos entraban y ya era como para ellos tipo “wow” fantástico, aunque hace 5 o 6 años atrás, entonces sí, obviamente la tecnología, no solamente el hecho de utilizar gamificación como uno como centro de todo, también la tecnología, a medida en que avanza el tiempo en eso

hemos tenido que ir convirtiendo nuestras actividades más lúdicas a también al uso tecnológico y por eso también Kahoot!, para mí por lo menos que lo descubrí este año, el primer tiempo de la pandemia, el primer semestre, fue súper como, los chiquillos puro querían Kahoot!, y me paso en el 4 y 8, los cursos más extremos, y si, de todas maneras que tiene una connotación, yo encuentro que positiva, si uno lo sabe utilizar y lo utiliza en los momentos correctos de, los momentos correctos de lo que uno planifica hacer.

**Yo:** Eso es cierto, muchas gracias, la pregunta número 3 ¿Qué le ha dificultado el implementar la gamificación o sea ha tenido algunas dificultades con tal vez lo mismo que menciono anteriormente, el tema de los recursos tal vez en los años anteriores?

**Profesora:** Mira, en los años anteriores que nos dificultaba, que por ejemplo tú querías, no sé, utilizar un computador y el data no estaba disponible para todos, a partir de eso el colegio hizo el esfuerzo y ahí dijo ya, computadores o notebook para que los profesores puedan tener uno para trabajar y cada uno poder moverse por la sala, muchas veces antes de este año, nosotros teníamos problemas con internet, ese tema era realmente un tema, habíamos 3 salas utilizando algo y se caía, entonces este año cuando regresamos, el 2 semestre la municipalidad, la corporación invirtió en todas las escuelas y así para tener una súper wifi, y eso en el fondo nos ayudó para no tener estos problemas como técnicos, en cuanto a recursos, yo creo que los recursos están, pero lo que realmente falta, al menos a mí personalmente es tiempo para planificar las clases e incluir más cosas de este tipo, como que haya una actividad como un juego para hacer esto u esto otro, que sea en forma física o que sea online, yo creo que lo que a mí me perjudica es el tiempo y yo creo que a varios profesores les sucede, o sea las ganas están, pero también si yo quiero hacer un Kahoot! u otras cosas como las que ustedes me han presentado en clases que son entretenidas, implica que debo invertir tiempo para generarlas, y a veces el tema de no ser tan amiga de la tecnología por un tema generacional, aunque una le pone empeño, ha sido un tema, me lleva muchas horas de invertir para hacer eso, entonces yo generalmente digo “ya,

no, mejor hago esto, y hago esto y reduzco la cantidad de actividades que podría hacer quizás algo más relacionadas a juegos”

**Yo:** Y por ejemplo ¿el colegio no le impide hacer este tipo de cosas?

**Profesora:** Ahora, no, por el contrario, del momento de pandemia en adelante es como que utilicemos todas las posibilidades que tengamos de tecnologías, todas las TICs que podamos encontrar, por una cuestión de que teníamos que llegar como de forma más masiva hacia los niños. Si había un tema, ya que el año pasado había muchos niños que no tenían recursos tecnológicos como computadores o tablets, entonces los celulares no funcionaban y el colegio se hizo cargo de darles tablets a los niños y entregarles chips a los niños con internet, el tema era que como el chip no lo manejábamos nosotros, sino que la municipalidad, ellos determinaron que había niños que no lo estaba utilizando correctamente y les quitaron el internet, entonces ante eso, uno se ve de brazos cruzados porque, ya por uno, a uno le da lo mismo, pero estas son situaciones que ya no dependen de uno como un docente en la sala y que obviamente tienen que ver con cosas de afuera que nosotros no manejamos y por más que lo pedimos, la directora nos dijo que eran políticas que venían de la municipalidad de la corporación y que por eso el año pasado fue un poco más complejos, además de que la asignatura de inglés el año pasado solo se realizaba una vez cada 2 semanas, y nosotros el año pasado nosotros empezamos con clases online el 2 semestre con todas las asignaturas, el primer semestre nada, fueron solo guías. Entonces este año cuando ya se nos dio un horario, aunque igual estamos reducidos de horas todos y todas, dije yapo, aquí hay que aprovechar el tiempo y ahí comencé con todo este tema de buscar muchas más cosas tecnológicas, más páginas de trabajos interactivos, más cosas de auto trabajo que fueron funcionando bastante bien, y debo reconocer que no soy muy experta en el tema tecnológica con los juegos, pero Kahoot! ya logre comprenderlo y cómo hacerlo , también comencé a utilizar más formularios para el trabajo, cosas que los niños hicieran sus guías o lo que fuera de otra manera distinta, si, la pandemia me ha afectado ya que a mí me gusta cómo hacer cosas de movernos en la sala y ahora no se ha podido.

**Yo:** Muchas gracias, ahora la pregunta número 4 ¿Cuáles han sido los aspectos positivos y negativos de usar gamificación en el aula? ¿Cuál ha sido la respuesta de los estudiantes?

**Profesora:** Ya, yo creo que como anteriormente te di algunas ideas, yo creo que aquí la respuesta de los estudiantes es siempre, yo diría que al menos el 99,9% de las veces es positiva a actividades de este tipo, ¿por qué no digo 100%? porque a veces ocurre que como nosotros estamos en una escuela que trabaja mucho con la integración escolar, tenemos compañeros y compañeras que a veces se descompensan con algunas de estas actividades, por ejemplo los niños de la sala se ponen contentos porque tu pusiste un juego de algo para hacer algún tipo de actividad y comienzan a gritar y algunos compañeros como que los descoloca, entonces a veces me ha pasado efectivamente que he tenido que parar de hacer ese tipo de actividad porque algún compañero se descompensa, entonces por eso te digo casi el 100%, pero en general funciona muy bien porque se entretienen, participan y se interesan, y de hecho cuando regresamos al colegio después de las vacaciones de invierno, la profesora de octavo me comentó que los niños decían que cuando estábamos online, las clases de inglés les encantaban, que eran las mejores clases para ellos, porque yo por primera vez utilice muchos recursos online para hacer actividades para ellos, por ejemplo Kahoot!, que las paginas interactivas, esto y lo otro, pero al volver al sistema mixto, no se pudo utilizar tanto, ya que las salas no contaban con accesos a computadores, entonces ahí los chiquillos decían que las clases no estaban aburridas, pero que extrañaban la otra modalidad, entonces ahí me di cuenta de que efectivamente era una herramienta súper buena que..

**Yo:** Una herramienta que los motivaba

**Profesora:** Los motivaba mucho y a nosotros los profes nos falta que nos eduquen más en eso, que nos den unos cursitos más y nosotros mismos poder estar claros,

poder armar tu planificación y tus actividades donde ya sea como, no sé, como cuando un dice “al inicio de la clase hago esta actividad, ya, poner también, que haya alguna actividad entretenida como un juego, que uno lo hace, pero no es lo mismo”.

**Yo:** Muchas gracias, ok, la pregunta número 5. ¿Cuáles considera usted que son los motivos por los que otros profesores deciden no usar gamificación en sus aulas?

**Profesora:** Ok, primero que nos falta que nos preparen un poco más en el tema, la falta de tiempo, lamentablemente cuando te dicen que va a haber un curso para aprender a utilizar, tuvimos nosotros este año, curso para aprender a utilizar herramientas digitales diferentes, etc. Fueron fuera de horario y entonces tú tenías que ceder un poco de tu tiempo y lo que ya sabemos que para nosotros los profes es terrible, porque siempre estamos dando de nuestro tiempo y sabes que lo otro es que también lo vimos aquí en la escuela, que muchas profesoras, no solamente profesores mayores, también profesoras jóvenes, yo estoy como en medio jaja, no saben utilizar la tecnología de otra manera y les da como susto y como lata y eso hace como que se queden ahí, por ejemplo cuando tienen que utilizar una página interactiva o algo así, prefieren utilizar o hacerlo a la antigua.

**Yo:** algo más tradicional

**Profesora:** Más tradicional, exactamente, yo creo que por ahí va por qué algunos se niegan, pero yo creo que lo principal es el recurso del tiempo es, pero esencial, la falta de tiempo.

**Yo:** Ok, muchas gracias y finalmente ¿Recomendaría a otros docentes de inglés hacer uso de gamificación dentro de sus aulas y qué recomendaciones daría?

**Profesora:** Si, yo creo que a profes de inglés y a profes de otras asignaturas si pudiera, de hecho, yo siempre pienso que a veces con inglés es más complejo porque se me ocurren millones de ideas para hacer en matemáticas o en historia, que no soy yo de esa área, Pero pienso si y fuera profe de eso haría esto y esto otro, y en inglés que es lo que nos frena a veces un poco, es que el tema de que obviamente nosotros tenemos que tratar hablar en inglés, que los chiquillos entiendan y eso nos juega un poquito en contra a veces porque algunos de los que les cuesta, se ponen ellos mismos, los estudiantes un obstáculo, una barrera y dicen como “no puedo, no puedo”, y no avanzan, entonces yo creo que sí absolutamente, como te decía anteriormente, siento que algunos niños que nunca había visto participar, participan, porque se sienten como “wow”, esto lo puedo hacer, es interesante, me gusta tía, porque por último están frente al computador y pasan horas en el computador, y pueden hacer algo, algo que es más familiar para ellos, ¿cierto?, en cambio cuando yo les hacía, no sé, vamos a jugar al “Simon says”, “al teléfono”, “al ahorcado”, algunos se quedan callados, porque les da vergüenza participar, en cambio ahí, cuando es una cosa más tecnológica, ahí se cubre el otro aspecto, de los chiquillos que son más tímidos y se pueden hacer otras cosas ahí.

**Yo:** O sea usted lo dice por el lado de gamificación más ligada a la tecnología, porque también tenemos aspectos gamificados, como por ejemplo cosas simples como poner a los niños a jugar en equipo

**Profesora:** Claro, también es gamificación.

**Yo:** ¿y también le funciona?

**Profesora:** Funciona, pero cuando estamos en la realidad normal, con 40 estudiantes en la sala, cuesta un poco que logren entender las instrucciones y lo que quieres que ellos hagan, entonces tienen que ser cosas muy precisas, puntuales y muy simples de

realizar, porque si tú quieres hacer un tremendo juego, por ejemplo, ya a mí ya me costaba que hicieran un círculo y que se sentaran uno mirando para el frente y otro para atrás, porque las instrucciones yo las entregaba en inglés y era para que hiciéramos un juego de vocabulario y que era por equipo quien no miraba y que daban pistas, etc. Por ejemplo, también cuando tú vas a hacer, ya necesito, por filas, vamos a jugar al teléfono, este equipo (no entiendo que dice en esta parte bien), entonces se puede y es entretenido, si funciona, pero te quita demasiado tiempo, eso es verdad.

**Yo:** O sea que por su parte lo recomendaría porque motiva, pero al mismo tiempo...

**Profesora:** Hay que organizarlo bien.

**Yo:** Ok

**Profesora:** Si, uno no tiene que estar pensando en que “voy a perder una clase”, sino que tiene que estar pensando que en esta clase yo tenía planificado hacer 5 cosas distintas entre contenido y actividades, y quizás tendría que reducirla de 2 o 3, para poder darle espacio a esa actividad. Nosotros aquí en el colegio incluso nos dieron permiso para hacer cosas en el patio, años atrás, muchos años atrás y podíamos salir al patio, yo recuerdo que salía a jugar a los números en inglés con un grupo de sexto básico donde no se los sabían bien, e hicimos que pusieran números en el suelo, y en todos lados donde tenían que correr hacia el número que yo les decía, mostrar carteles, o sea si se puede, yo como te digo yo en kínder utilizaba mucha gamificación, pero no tecnológica, de persona a persona, mucho juego.

**Yo:** Ahí implemento más las técnicas.



**Profesora:** Ahí se me ocurrió muchas cosas que yo tenía que crear para que jugáramos, y funcionan súper bien.

**Yo:** Ok muchas gracias por participar en la entrevista.

**Profesora:** Ya.

**Date:** October 29th, 2021

**Type of school:** Subsidize

**Transcription:**

Camila: Ok, entonces gracias por aceptar que grabe esta entrevista realizada el 29 de octubre del 2021. En primer lugar, me gustaría saber qué es lo que ha motivado o motivó la implementación de la gamificación en el aula.

Stephanie: ya, lo que motivó la implementación, básicamente, es que al trabajar con chicos que son de edades pequeñas, ellos tienen una especial cercanía con los juegos. Por lo tanto, apoyada en eso e intentando evitar un poco los niveles de frustración que ellos tenían hacia las pruebas y hacia todo lo que fuera examinación, con los juegos era más sencillo.

Les quitas un poco de la presión de encima porque al final ellos lo que pensaban era en que estaban jugando, no necesariamente rindiendo una prueba, por ejemplo. Y también les motivaba más a participar de la clase.

Camila: Super. Además, quisiera saber qué es lo que ha facilitado el que implemente la gamificación en el aula

Stephanie: la implementación de las clases online el año pasado ayudó a poder hacer o a implementar la gamificación porque porque como los chicos estaban en su casa,

no todos tenían acceso, por ejemplo, a imprimir una guía o a imprimir el material versus al estar conectados ya tenía la opción de poder trabajar de esa manera.

Camila: Miss, del mismo modo, quisiera saber que es lo que dificultó la implementación de la gamificación, si es que hubiese algo.

Stephanie: Sí, hubieron algunas dificultades, sobre todo en el ámbito de las primeras veces de poder explicarles y poder hacer que ellos jugaran, sobre todo en los niveles de primero y segundo básico, porque a veces están solos, entonces les complica un poco ingresar. Hay plataformas en las cuales no pudieron trabajar porque no entendieron nunca cómo funcionaban, como Kahoot! por ejemplo,.

Stephanie: Entonces claro, como son más chiquititos, a veces les costaba un poco entender la dinámica del juego. Eso fue lo que les complicó al comienzo. Una vez que ya entendieron como funcionaba, no tuvieron mayor dificultad. Ahora en las clases híbridas es un poco más complejo porque no todos los niños cuentan con el acceso al equipo necesario para poder participar en los juegos de manera individual. Ha habido que modificar ahí como ellos pueden interactuar y participar igual que los que están en la casa.

Camila: Entiendo. Y respecto al mismo uso de la gamificación en el aula, pero considerando la respuesta que han tenido los estudiantes, usted podría mencionar aspectos negativos y positivos si hubiesen

Stephanie: a ver en aspectos positivos lo que ya te mencionaba. El tema de la interacción, de querer participar, de sacar un poco de la timidez que a veces les ocurría, porque como tienen distintos niveles de inglés, a veces se sentían un poco más intimidados. Cuando tú les haces una pregunta de terminación -ir o -er y siempre tienen que dar una respuesta correcta.

En cambio, cuando están con los juegos es más fácil para ellos a veces decir “Oh, me equivoqué” pero no lo ven de manera tan punitiva como cuando lo hacen participando de manera oral. Y un aspecto negativo es que claro, como se vuelve más competitivo porque ellos quieren estar participando y quedar en las primeras posiciones, a veces también hay que ir como contrarrestando eso para que también no se produzca la frustración en los que no lo logran siempre.

Camila: Y según su percepción, cuál creen que serían los motivos por los que los docentes no ocupan gamificación en el aula?

Stephanie: Principalmente por desconocimiento creo yo, y por falta de manejo de las herramientas virtuales. En qué sentido? En el sentido de que sienten muchas veces que se pierde un poco como la formalidad, en el caso de los docentes, que ya llevan mucho tiempo enseñando, que lo ven como una manera informal y por lo que te digo, falta de información porque, por ejemplo, cuando uno ocupa plataformas como Kahoot!, o como quizziz te dan todo lo que tú como profesor tienes que hacer de manera manual cuando haces una evaluación. En cambio, hoy lo tienes automático, puedes ver cuál es la pregunta que más les costó, en cuál se demoraron más? Te entrega una serie de herramientas que a ti te facilitan la planificación de una clase, porque puedes ser mucho más objetiva sobre lo que quieres enseñar. Pero la mayoría de los docentes se rehúsa precisamente porque también conlleva más tiempo. Si bien las plataformas te ofrecen una gama de de posibilidades para que tú puedas utilizar, por ejemplo, el juego que ya está, un proyecto que tú puedes editar y los puedes acomodar a tu nivel, eso implica también más tiempo para que lo puedas tú realizar. Y eso a veces también es complicado, porque no se es mucho más fácil si uno lo ve desde su punto de vista y de ver la guía del año pasado y estar haciendo un juego para cada clase. Y cuando uno lo conoce, generalmente le tiene miedo a las cosas, al cambio. Eso es un poco también lo que a veces los asusta un poco, porque los niños, claro, cuando uno trabaja con niños más chicos pasa mucho que ellos se emocionan y

se ponen súper eufóricos. Entonces EM también a veces eso cuesta un poco cuando uno tiene dificultades en el manejo del aula, poder monitorearlo y yo creo que va un poco con eso, con la falta de. Despacio también he de tener esta otra mirada donde el estudiante es el centro y no tú como profesor.

Camila: Disculpe, con respecto a la falta de espacio, se refiere a la infraestructura e infraestructura del espacio físico, el espacio en cuanto al tiempo

Stephanie: Al espacio en cuánto tiempo, por ejemplo, saber fijar dónde lo vas a ocupar, porque sin dudas ocupar un juego de entrada, como probablemente te va a provocar en los chicos cuando pases toda la elección a que ellos tengan que escribir o hacer otro tipo de cosas, no lo quieran hacer ver. Si tú no ocupas al final como un ticket de salida, vas a poder guiar, qué fue lo que ellos aprendieron de la clase 12. Se van contentos, pero no te genera un desorden a ti mayor que tú lo puedas manejar.

Camila: Gracias. Y finalmente, quisiera saber si usted recomendaría el uso de gamificación en el aula a otros docentes y de ser así, qué es lo que específicamente le recomendaría a ellos?

Stephanie: Yo sí lo recomendaría, a mí por lo menos me ha traído buenos resultados. Como te digo, puede servir en muchos casos hasta como una evaluación y también va a disminuir los niveles. Como te decía anteriormente, la frustración de los estudiantes porque les quita un poco la presión de lo que es una prueba escrita. Yo creo que hasta uno como adulto, cuando se enfrenta a una prueba escrita, es muy distinto que se presentara a rendir una prueba online que fuera a través de un juego, porque hay otros factores de por medio, o sea, estás estimulando visualmente o vívidamente. Tienes muchos estímulos, que es lo que los niños de ahora están acostumbrados, entonces se hace mucho más fácil para ellos. Y en segundo lugar, lo que sí hay que recomendar es el tiempo de planificación, o sea, tener súper claro cuál es el objetivo de ese juego,

por qué lo vas a utilizar, cuáles son los contenidos que vas a evaluar. O ya sea formativa, sumativa. Y las plataformas conocer muy bien la plataforma que tú vas a ocupar, porque cada cierto tiempo la plataforma se van actualizando. Por lo tanto, hay cosas que van apareciendo nuevas y obviamente tú como profe tienes que ser el primero en conocerlas, porque fue cuando los chicos entren, te pueden preguntar y tú estás preparado para eso?

Camila: Gracias, profesora. Entonces este sería el final de la entrevista. Muchas gracias por su tiempo.

Stephanie: Muchas gracias.

**Date: November 4th, 2021**

**Type of school: Private**

**Transcription:**

Entrevistador: Gracias por aceptar que grabe esta entrevista realizada el 4 de noviembre del 2021, entonces vamos a comenzar con la primera pregunta la cual es, ¿Qué ha motivado o motivó su decisión de hacer uso de la gamificación en el aula?

Entrevistado: Ya mira... eh... partir, partiendo de que mucho de lo que se dé gamificación lo aprendí en la universidad misma, eh... más que nada con las herramientas tecnológicas, eh... uno en la, de las principales razones es porque desde mi experiencia de aprendizaje como estudiante, los juegos como tal a mi me han servido un montón para poder aprender inglés, u otras asignaturas por ejemplo, entonces eh... ya después en la práctica ya cuando estaba en... haciendo clases particulares donde hay es un poquito más libre el tema de poder hacer las clases, fui implementando juegos de a poco para enseñar inglés entonces, eran distintos tipos, no necesariamente juegos con herramientas tecnológicas pero también em... otro tipo de juegos mas interactivos y esto ayudaba muchísimo a que el estudiantes adquirieran los conocimientos mucha... más rápido, entonces... eh... y también era divertido para

ellos y tanto para mí para hacer la clase, ya que era más interactivo. Ya estando aquí ejerciendo como profesor en un colegio y viendo que me estoy enfrentando a un curso, ya no es uno a uno como sería en una clase particular quise probar esto de la gamificación cómo influye el tema de los juegos y también buenas eh... buenos resultados más que nada, buenos resultados acerca de la gamificación entonces fueron partiendo por ahí, un poco de mi experiencia como estudiante y lo que estuve aprendiendo en la universidad más lo que obviamente los profes tenemos que ir leyendo o aprendiendo cosas nuevas por el tiempo ya tenemos que mantenernos actualizados.

Entrevistador: ajam, ya segunda pregunta es, ¿Qué le ha facilitado el implementar la gamificación en el aula?

Entrevistado: Ya, como te dije en... ya estando en la sala de clase que son un montón de niños, se presentaron ciertas dificultades pero yo encuentro que lo que más se me hizo fácil o lo que me ayudó bastante fue la diversidad que había de niños, ya, ya no era uno a uno como en las clases particulares que ahí era o funcionaba o no, en cambio ahora en la sala de clases, claro con algunos puede funcionar, con otros no pero ya con que haya un grupo pequeño en que si funciona el tema de los juegos interactivos o los juegos con tecnologías, es que los demás chicos van a aprender con eso, entonces, yo digo prender y aprender, entonces eso se ayudó bastante, el hecho que la diversidad que había en el aula de clases ayudaba bastante a que los chicos pudiesen eh... Aprender con estos juegos y de todas formas lo otro que también ayuda es el tema de las tecnologías, hoy en día las tecnologías nos ofrecen una diversidad enorme en cuanto a los tipos de actividades y juegos que podemos hacer dentro de clases, entonces eso ha sido uno de los puntos más importantes para la gamificación.

Entrevistador: genial! Y así como hablamos de lo facilitado, ¿Qué le ha dificultado implementar la gamificación en el aula?

Entrevistado: ya, ahí entra un poquito el conflicto como te dije yo que es el tema de la diversidad, van a haber veces que la mayoría no van a aprender con el juego y uno

queda así como, pucha en mi mente se veía bacán el implementar esta actividad pero no resultó tanto, entonces cuando vemos que no adaptamos nuestros juego o nuestras actividades a lo que tenemos en clase o no somos eh... conscientes de que tipo de estudiantes tenemos en clases dificulta un poco implementar esto, por ejemplo a mi lo que me pasa mucho que es cuando empecé con 8vo básico, ya ahí te doy datos duros, es que eh... con 8vo básico empezamos a usar Kahoot! Pero que paso, no... se me dificultaba mucho a mi mantener el clima de aula que ahí es muy hablado sobre el clima de aula y se desordenaba un montón, por qué, por la competencia, entonces había que saber cómo nivelar eso, ¡y claro po' a ellos les encanto el Kahoot! Era divertido aprendían super bien por ese lado, pero afectó en el clima de aula, ahora cada vez que entraba a la clase decían, “oh profe cómo vamos a jugar Kahoot!, ¿hoy vamos a jugar Kahoot!?” hasta el día de hoy te puedo decir que me dicen eso, entonces ahí hay que eh..., yo creo de como empezamos a implementar este tipo de actividades hay que dejar claro que hay tiempos para una cosa y tiempos para otra, ya, que no siempre vamos a estar jugando que se puede hacer obviamente, pero cuando son cursos que igual son complicados en cuanto a actitud o el respeto dentro de la clase o son muy desordenados hay que ir igual ahí nivelando respecto al contenido, respecto a lo que estamos añadiendo a estas actividades que son más movidas y también el tema de la competencia, entonces por ahí hay que ir nivelando eso, yo como te digo lo mas, lo que mas se me dificultó es el tema de que se me desordenaban mucho, entonces en mi experiencia lo que hice fue como nivelar po, mas que nada, ya esta clase no vamos a jugar Kahoot! y después sí, pero si veo que el comportamiento sigue hay que entrar a hacer un compromiso, así como, “chicos, vamos a seguir jugando o vamos hacer ese tipo de actividades siempre y cuando ustedes se comporten” ese tipo de cosas mas que nada, así que eso no a... cosa de tener en cuenta, y yo creo que otra cosa que puede influir es en el manejo que uno tiene con las tecnologías, si a veces nos traiciona un poquito eso, hay que ver que pasa ahí, más que nada siempre practicar o repasar la actividad que vamos a pasar

porque hay veces que por un solo paso que saltemos nos queda la embarra' en la actividad.

Entrevistador: ya, genial. Entonces cómo 4ta pregunta tenemos ¿Cuáles han sido los aspectos positivos y negativos de usar gamificación en el aula?

Entrevistado: ya, eh... más detallado, o sea menos detallado disculpa. Eh.. positivo , es que si efectivamente el... la mayoría de los estudiantes si van a aprender o van a adquirir los conocimientos que tratemos de implementar con este tipo de actividades de manera mucho más rápida y divertida para ellos por lo que vas a crear un ambiente o un espacio en el que los chicos no van a estar tan tensos al momento de aprender, no van a estar aburridos y se va a facilitar también el vínculo que tu tienes con ellos para poder más adelante, si , con otro tipo de actividades o bien el contenido, ya, porque te ven con otros ojos a ti. Que más, eh... el hecho de estar constantemente aprendiendo nuevas eh... metodologías o en este caso nuevas tecnologías ayuda a tu labor docente a final de cuentas, así que eso también es otro aspecto positivo, y ya yéndonos al lado negativo, es lo que te explique en la pregunta anterior que es el tema del clima del aula, ya ahora van a haber cursos que se van a desordenar un poco mas, tu vas a perder el control y no se po' a veces van a surgir peleas o discusiones por la competitividad de los estudiantes, entonces hay habría que nivelar un poquito el uso también de la gamificación y el tema de la competitividad, ya yo creo que la competitividad a veces es buena obviamente, pero otras veces genera muchos conflictos entre los mismo estudiantes.

Entrevistador: genial, entonces respecto a esto mismo. ¿Cuál ha sido la respuesta de los estudiantes?

Entrevistado: En su mayoría positiva, por lo que te digo que... les encanta, ya ahora los excesos son malos y no podemos siempre estar haciendo actividades de este tipo porque, una requieren mucho mayor planificación y nuevamente sale de nuevo el tema de se desordenan mucho, ya, en realidad siempre hay que saber nivelar eso, pero como te digo en general positivo, porque... tiene buena llegada este tipo de actividades es bueno para ellos, es buena para nosotros, pero todo en exceso es malo.



Entrevistador: ya, como quinta pregunta tenemos. ¿Cuáles considera usted que son los motivos por lo que los otros profesores deciden no utilizar gamificación en sus aulas?

Entrevistado: yo creo que... dos factores importantes que los he podido ver, que es que... el tema de que muchos asimilan el tema de la gamificación directamente al uso de tecnologías, juegos on-line y todo el tema, pero también podemos aplicar la gamificación de manera análogas, no necesariamente tenemos que estar usando algún programa, o algún juego on-line, sino que podemos estar usando otro tipo de actividades que sean más lúdicas, ya con este tema del juego, ósea si nosotros queremos implementar ahora mismo en inglés un... no se, un juego de mesa que nosotros mismos queremos para ellos y que ellos sean la ficha y todo ese tema, ahí también estamos aplicando la gamificación, entonces ya es un poquito más movido, y yo creo que otro aspecto es el tema de la planificación, requiere mucho más tiempo para planificar actividades así, que la típica hoja con ejercicios o eh... ya respondanme esta preguntas, porque ahí hay más planificación y al final de cuentas ya siendo profe, te digo, en un colegio obviamente, eh... el tiempo a veces falta, mucho, no siempre van a haber tiempos para crear cierto tipo de actividades y lo que falta es tiempo, y ya yo creo que el tercer punto puede ser que en algunos cursos no deciden aplicar por lo mismo que te dije, por el tema de que se desordenan más, se les escapa un poquito la clase, entonces se le va el tiempo, ahora sobre todo que estamos en pandemia, los tiempos de clases se han reducido un montón, ya de una hora y media o a veces que eran los 90 minutos que teníamos de clase antes, se redujo a una hora, ya, entonces en 1 hora es poco lo que alcanzamos, entre lo que se pasa lista, eh... se arreglan los niños al principio, entonces nos va quedando muy poco tiempo de clases, como para implementar mas encima un juego, ya, y también tiene que ver con los estándares, yo creo que como 4to punto los estándares educativos que están de antes, ya, el como tiene que ser una sala de clase está como muy marcado eso en algunos colegios, de a poco se ha ido moviendo en algunos, en otros no tanto,

entonces va en un tema generacional y... yo creo que eso más que nada, no se me ocurre otro motivo. Jaja

Entrevistador: ya genial, y como última pregunta dice ¿recomendarías a otros docentes de inglés hacer uso de gamificación dentro de sus aulas? Y ¿Qué recomendaciones daría?

Entrevistado: totalmente, ósea yo creo que el aprender un segundo idioma, ya sea como... extranjero o segundo idioma como tal, el hecho de jugar y vivir eh... vivir una experiencia distinta al momento de aprender ayuda mucho a la adquisición, o sea cuando usamos nuestros cuerpos, cuando usamos nuestras mentes para pensar mas de solamente, “a como se dice esta palabra en inglés” de verdad que ayuda mucho más, o sea, si tengo material interactivo con los que ellos puedan jugar va a ser mucho mucho más fácil y lo van a adquirir de manera mucho más rápida, ahora por ejemplo, eh... te puedo dar un ejemplo igual directo que hice hoy en clases que fue el tema del spelling B, ya, un concurso de deletreo que estábamos recién practicando para la siguiente semana, y... claro en la mañana como estábamos con una practicante estábamos algo un poquito más estandarizado, a todo esto tenemos mañana y tarde con el mismo curso ahí eso es otro tema, eh... en la mañana fue un poquito más estandarizado e intentamos implementar esto de la gamificación igual que era como pasarse la pelota, ya pasarse la pelota para ir deletreando una palabra, durante el día esa actividad fue evolucionando hasta que llegamos a una actividad en las que ellos tenían que correr, tenían que tocar una chicharra y finalmente decir la palabra, había competitividad, ellos se movían y me vas a creer que ese tipo de actividad funcionó mejor que el de la mañana, que estaba un poquito más estructurado, entonces va todo en como tú implementas tu actividad y como le des ese sentido de juego, ya, de competencia. Nuevamente, este era un quinto básico al principio iba bien, pero después el tema de la competitividad también mostrando su lado negativo, entonces ahí hay que ir nivelando, así como si se desordenan mucho hay que estar hablando con ellos y bueno lo típico que un profe puede hacer para controlar el aula, pero si es fuera también se desordenan, entonces, hay que tener ojo con eso, y eh... usar

herramientas tecnológicas obviamente, ir aprendiendo de a poquito las que sean más fáciles e implementar juegos como Kahoot! que se puede usar mucho en las clases al terminar, para un warm-up, entonces siempre para el tema del vocabulario, Kahoot! funciona muchísimo, también lo podemos usar para gramática pero yo encuentro que funciona mucho mejor con vocabulario. Que más, eh... yo diría que eso, o sea realmente lo...lo recomiendo mucho porque da un nuevo toque a las clases de inglés que nosotros damos.

Entrevistador: ya, genial y esa sería la entrevista. Muchas gracias por sus respuesta fueron muy interesante y gracias por la contribución de su perspectiva respecto a nuestro tema de investigación, espero tengas un excelente día.

**Date: October 27th, 2021**

**Type of school: University**

**Transcription:**

K: Entonces... Tenemos consentimiento para grabar esta entrevista?

S: Tienen consentimiento para grabar esta entrevista.

K: Ya, muchas gracias profesor. Bueno, la primera pregunta es ¿Qué ha motivado o motivó su decisión de hacer uso de gamificación en el aula? ¿De dónde surge todo eso?

S: Ehhh... En primera instancia por la misma pasión de los juegos. Siempre me gustaron los juegos. No sé, me acuerdo que con mi familia jugábamos muchos juegos de mesa. Después ya creciendo conocí las consolas, me empecé a meter en videojuegos. Y tenía media abandonada esa faceta de mi vida, hasta el año 2017 que me empecé a meter de lleno en los juegos de mesa, digamos modernos. Y empecé a conocer mecánicas, empecé a conocer estrategias, empecé a conocer un montón de cosas, los componentes todo. Y empecé a averiguar si es que se podía... como aplicar este mismo tema de los juegos a la educación, porque lo vi muy posible en algún momento. Me acuerdo de haber estado jugando y decir “yo podría hacer esto en

clases”, que es lo típico que hace un profe que cualquier situación que tiene en la vida, dice “ah esto lo voy a usar”.

K: Claro

S: Y... la cuestión es que averiguando me di cuenta que *sí poh*, existe de hecho teoría sobre el tema, existe literatura. Entonces, empecé a investigar, me compré libros. ehh... en algún momento también hice un curso en una universidad de España, que daban un curso gratuito, uno tenía que pagar solamente el certificado de aprobación del curso que era, “Introducción a la gamificación en casos prácticos”. Que era aplicado a educación y a salud. Y descubrí que hay muchas cosas, mucho... hay mucho material para poder trabajar y... y bueno, de ahí nace todo esto, nace el tema de buscar utilizar juegos para las clases y también nace por el mismo fanatismo de los juegos, de saber que eso es algo entretenido, y que las clases para muchas personas no son entretenidas. Entonces tratar de reproducir eso en otro contexto. Eso.

K: Claro, y ¿hace cuánto tiempo fue más o menos esto? Lo del curso.

S: ¿Hace cuánto tiempo empecé con el tema de la gamificación?

K: Sí.

S: Mira, el curso lo hice en el 2019 si no me equivoco. Como te digo el 2017, 2018 me empecé a meter de lleno en juegos de mesa. Siempre he estado metido en los juegos, pero ya me metí en los juegos de mesa. Y desde el 2019 que hice ese curso durante el verano, justo ese año yo empecé a trabajar en otras cosas como más relacionado a... ese año yo dejé de trabajar en colegio. Entonces me puse a trabajar en una ONG, empecé a trabajar en colegios de adultos, ehmm... empecé a trabajar como asesor educativo también en una fundación, entonces me daban mucha libertad para poder hacer lo que yo quisiera. Que esa es la gran ventaja que uno no tiene en algunos colegios, sobre todo en los que estaba trabajando yo. Y tuve la libertad para poder implementar eso, esa metodología en el fondo. y... funcionó re bien.

K: Y eso igual tiene como mucha relación con la segunda pregunta que le tengo que hacer que es ¿Qué cosas le han facilitado el poder implementar la gamificación en el aula?

S: Ah, si ahí, totalmente relacionado. Sí, o sea. Lo primero creo es que ... que.. creo que los jefes o jefas, en algún momento tienen miedo a probar como... o no sé si miedo es la palabra, pero tienen como temores, de poder implementar cosas que no han sido utilizadas antes. ya? Sobretudo porque cuando uno habla de gamificación o... ya, no le llamamos gamificación, llamémoslo “implementar mecánicas de juego”, piensan que es como ir a jugar en la sala no más. Y sí, igual tienen razón en parte, pero no es solo eso. Ya? Y... creo que en mi caso particularmente que me dieran libertad de poder implementar los programas como yo los quisiera hacer... en el fondo es como la libertad de cátedra que se le llama. ehh... me facilitó mucho el poder, hacer las cosas que tenía planeadas. Así que eso yo creo que ha sido fundamental pa’ poder trabajarlo.

K: Y ahora en relación a las cosas que le han dificultado, o cuales han sido las cosas que encuentra usted que han sido como obstáculos en muchas ocasiones.

S: Sí, sí, sí... Mira, creo que hay dos puntos fundamentales dentro de los obstáculos que tiene como el uso de la gamificación en general y... uno tiene que ver con el tiempo de preparación, que la gamificación demanda mucho tiempo de preparación, planificación de... mucho tiempo de crear cosas, ya? porque claro, uno puede hacer uso de recursos en línea como el Kahoot!, o mentimeter y... un montón de recursos que están como gamificados online, pero terminan siendo monótonos al final del día. Si uno los aplica todos los días, no tiene ninguna gracia. Entonces creo que ese es como el primer obstáculo que existe que es el tiempo para poder prepararlo, que requiere mucho tiempo. Requiere mucho tiempo de estudiarlo, mucho tiempo de buscar qué hacer, requiere mucho tiempo porque la gamificación en el fondo, bueno, si tu lo has estado viendo, entiendes más o menos que la gamificación también parte por la motivaciones de los estudiantes, entonces, tiene que ver con conocer cuál es el grupo con que el tú vas a estar trabajando y eso también requiere mucho tiempo,

requiere mucho tiempo desde investigación sobre los grupos. Y en segunda instancia, el otro gran pero que existe son los recursos. Porque claro, a uno le gustaría mucho poder... no sé... trabajar con tableros, trabajar con un montón de flash cards, con muchas cosas distintas que uno podría hacer con gamificación, y que puedan ser utilizados para todos los estudiantes, pero no están los recursos, entonces hay que trabajar con lo que uno tiene no más poh, y por lo general son recursos online, tratar de implementar algunas mecánicas dentro de una presentación de power point o de prezi, y al final eso mismo lo limita, ya? el que es lo que yo tengo disponible para poder utilizar estos recursos.

K: Claro, entiendo perfectamente. Y en relación a los.. ehmmm... o quizás podría contarnos un poquito más de alguna de sus experiencias usando la gamificación en el aula. ¿Qué hizo?

S: Por supuesto, lo primero que intenté cuando estaba buscando gamificación. O sea, cuando estaba estudiando sobre gamificación. ehmmm... fue usar juegos, así juegos propiamente tal dentro de los warm-up de la clase, juegos donde los chiquillos se motivaran a hacer algo distinto, a veces eran juegos de cartas, a veces eran juegos de roles ocultos, y claro, por ahí estaban muy motivados con la clase, o sea, motivados con el juego pero faltaba la clase misma, como cómo paso el contenido ahora que tengo toda su atención, ¿ya? eso fue lo primero que empecé a implementar. Luego, empecé a implementar actividades gamificadas, como por ejemplo, reconocimiento de vocabulario a través de distintas imágenes... voy a hablar de juegos, hay un juego que se llama el **Dobble**, que el Dobble es un juego de identificar imágenes no sé poh, en dos tarjetas, hay solamente una imagen que es igual, entonces tienen que tratar de identificar, primero se presenta el vocabulario obviamente y luego ellos tienen que identificar la imagen que representa esa palabra del vocabulario que se van repitiendo, y así vas en una secuencia de cosas ya? eso lo puedes hacer con cualquier tipo de cosas, con vocabulario de lo que sea, digamos la casa, la familia, de lo que sea, y puedes hacerlo con verbos, inventarlo con adverbios, con lo se imagine tu puedes hacer ese tipo de actividad. También en producción, en producción de inglés

como para poder fomentar el speaking, trabajé dinámicas de roles ocultos, no sé poh... el típico que hago es el del hombre lobo, el hombre lobo y los aldeanos, los aldeanos tienen que descubrir quién es el hombre lobo conversando, ¿ya? Entonces hacen preguntas, el otro tiene que justificar que no es y así. Y lo que empecé a implementar este año está más inspirado en videojuegos, que es... trabajar con misiones dentro de la clase, que busca que los estudiantes cumplan ciertas acciones dentro de la clase misma, por ejemplo que puedan escribir cierta cantidad de palabras, o que puedan recordar cierta cantidad de palabras, que puedan, también para fomentar la participación, no sé poh, las misiones pueden ser hablar 2 veces en la clase, ya? En el fondo las misiones son para orientar qué es lo que yo quiero que los estudiantes hagan o las habilidades que quiero que trabajen, y eso va acompañado de una recompensa, ya? que se revela al final de la clase, si es que los estudiantes pudieron completar las misiones. Y esas recompensas son... yo siempre le digo a los chiquillos no hay recursos para recompensas reales así que solo recompensas virtuales ya? Son... pueden ser pequeñas medallas de reconocimiento por haber completado una unidad, pueden ser no sé, recuerdo haber visto así... un perrito, un perrito virtual, entonces, de repente lo ven y dicen “que tierno”, entonces, ya, empiezan a... así que eso es otra de las mecánicas y este año también, otras cosas de las que he estado implementando, ha sido.. eh.. que también tiene que ver con la lógica de los videojuegos que es recibir un objeto recibir un objeto que vaya jugando un rol dentro de la clase, entonces lo chiquillos parten con un personaje, así como... pikachu, y pikachu va haciendo ciertas cosas dentro de la clase, dependiendo de lo que ellos vayan haciendo, ya? otras mecánicas son por ejemplo, un huevo, yo les entrego un huevo al principio de la clase o al final de la clase anterior, y ese webó se va abriendo en la medida que ellos van completando actividades, entonces, eso revela un nuevo personaje al final de la clase, que va a jugar un rol para la siguiente, eh.. no sé eso son algunas de las cosas que he estado haciendo, he pensado en muchas actividades durante estos años.

K: Me encanta, y esto último ha sido como con estudiantes universitarios?

S: Todo ha sido con estudiantes universitarios, ahora... También me pasa que trabajo en una escuela de adultos. Mis dos trabajos son en universidad y escuela de adultos, entonces, también he implementado las mismas actividades que he tratado de implementar en la universidad, en la escuela de adultos, pero por alguna razón son menos efectivas, que todavía estoy investigando por qué, y eso también es parte de mi investigación propia de ... que estoy haciendo en base a la gamificación, porque me causa mucha curiosidad por que... a ver es un rango etario que es entre comillas parecido, ehh.. las mecánicas que uno aplica no funcionan de la misma manera, que eso igual lo encuentro que... es una materia para investigar, que por qué pasa. Quizás es el contexto, quizás el nivel de inglés, no sé, hay muchas cosas que tienen que ver ahí.

K: Suena super interesante, y está... esto no tiene que ver con la entrevista, pero ... usted está haciendo solo una investigación personal o...

S: No, es personal, super personal. lo que pasa es que en algún momento en la universidad, ya...que estamos hablando cosas fuera... En la universidad plantearon que existen fondos para quienes quieran investigar, pero esos fondos son para los docentes de planta, y yo soy adjunto de momento. Entonces si quisiera trabajar esto como de manera más formal tendría que asociarse a alguno de los profesores de planta. La verdad es que todavía no encuentro a nadie que quiera como seguir esta línea de investigación. Así que de momento lo que estoy haciendo es juntar información, juntar actividades, de hecho todo lo que yo hago, llevo un registro de todas las actividades gamificadas, porque sé que me va a servir en algún momento, y lo peor de todo es que tengo pésima memoria, así que necesito tener todo registrado para tenerlo en orden.

K: Me parece super interesante, me parece que es información que igual podría servir mucho más adelante si tuviese la oportunidad de sacar algo. Al menos yo estaría muy interesada en eso en realidad.

S: Qué bueno saberlo.



K: ya, entonces, la siguiente pregunta, ¿cuáles han sido los aspectos positivos y negativos de usar gamificación en el aula? y principalmente en relación a la respuesta de los estudiantes. Igual creo que eso se responde un poco con...

S: Igual creo que en parte se ha respondido de cierta manera, y tiene que ver con que con algunos estudiantes he logrado enganchar mucho con las mecánicas que he propuesto, y eso ha generado una... la palabra que yo voy a usar va a ser explosión, un aexplosión en la partición. porque además yo he estado intentando todo esto los últimos dos años en contextos de clases online, donde la participación es mínima, y digamos, yo en mis clases no tengo una participación mínima. No sé poh, de 20 estudiantes que están conectados, yo tengo 15 que están participando, que eso es mucho más de lo que me dicen todos mis colegas, y eso igual se lo atribuyo a que estoy aplicando mecánicas que son como entretenidas, pero más que son entretenidas, estoy aplicando mecánicas que tienen relación a los intereses de mis estudiantes, y que creo que por ahí pasa, lo de los aspectos negativos, de que no ha habido tanta participación, porque estoy aplicando cosas más estándar, de las información que obtuve de los estudiantes universitarios, que con ellos si funciona muy bien, mis estudiantes del grupo adultos quizás no engancha tanto porque no está dirigido objetivamente a ellos, está mucho más dirigido a mis estudiantes universitarios. y claro, por ahí pasa eso, y claro, yo creo que tiene que ver con un análisis de las motivaciones que tienen los estudiantes y por ahí ha habido una como... se me ha caído la lectura de qué los motiva más a ellos. Y... no sé de aspectos negativos, yo creo que el poco tiempo que hay para hacerlo hace que a veces queden actividades muy cortas, o que queden actividades que podrían tener mucho más potencial, eso hace que claro... si no lo alcanzas a completar bien, al momento de aplicarlo, también hay como un desbalance ahí.

K: Y en relación como al.. inglés, considera usted que ha funcionado como para que los estudiantes, en relación a la materia en específico de inglés, para que... se me olvidó la palabra en español, para que *improve*

S: Improve, sí, sí.. ehh... no sé si lo llamaría así como directamente que ellos han mejorado en inglés, como te digo sino que noto cierta alza en la participación, pero creo que para ver que hay una mejora o una mejora significativa o solamente una mejora creo que se necesita aplicarlo más tiempo, así aplicar actividades gamificadas en cierto punto de la participación autónoma, de los estudiantes, durante un tiempo sostenido y estudiarlo durante un año, digamos un año académico. Así durante todo este año vamos a...no sé, te estoy dando... voy a inventar. Hacerlo en los cursos A y B, en el sexto A y B. En el sexto A van a hacer puras actividades gamificadas, pero en el sexto B van a hacer actividades regulares. Entonces, yo creo que ahí podemos ver una mejora, porque de momento no he visto una mejora significativa en el nivel de inglés, ya? digamos, no he visto una mejora significativa que no pase por el rol del profesor, porque siento que el rol del profesor es super determinante de motivar, de hablar, de generar un buen ambiente de aprendizaje. Pero, por eso te digo, no sé si la mejora va de la mano con el uso de la gamificación, sino más con el rol del profesor dentro de la sala.

K: Entiendo completamente, lo otro es que está esto de las clases online con lo que es mucho más difícil enganchar también, entonces hay muchos elementos que afectan..

S: Sí, sí.

K: La siguiente pregunta es ¿Cuáles considera usted que son los motivos por los que otros profesores deciden no usar la gamificación en el aula? Aquellos que ...

S: Porque no están acostumbrados a jugar. Yo creo que esa es derechamente la respuesta, creo.. y esto me pasa a mí desde mi experiencia como jugador. Yo soy de esas personas que todos los días anda con un juego de mesa en la mochila o un juego de cartas, entonces en cualquier momento que hay, yo les digo “oye, juguemos un jueguito” y la respuesta siempre es no, la primera respuesta de las personas siempre es no porque hay varias cosas que pasan ahí, porque primero la respuesta es “es que yo no lo sé jugar”, como nadie sabe jugar hasta que lo aprendes y lo otro que... no sé siempre me da la impresión de que no quieren quedar de que no saben, no quieren quedar como tontos, y esas cosas. Y ese miedo es el mismo que aplica a la

gamificación en el aula, porque aplicar gamificación implica conocer mecánicas, implica conocer juegos, o conocer de qué se trata un juego realmente y...por qué existe cierto rechazo a eso, es porque la mayoría de las personas adultas a dejado la parte lúdica en sus vidas, no juegan, no... bueno también es un problema del sistema, no solamente de las personas mismas, pero existe una falta de tiempo para poder dedicarle tiempo a tu... jardinear, escuchar música, o jugar... y... el juego, lamentablemente al dejarse de lado, también hace que la gente genere este rechazo de querer intentar las cosas porque primero no saben gamificar, no está esa claridad de cómo lo hago, qué implemento, qué pasa si los chiquillos no responden, entonces siento que por eso existe como ese rechazo, porque primero existe rechazo al juego en sí, porque se ve el juego como algo infantil y... al estar ese rechazo al juego, existe ese rechazo a querer implementar mecánicas...sistema gamificados.

K: Como que al final es algo poco serio entre comillas.

S: Sí poh, se ve como algo poco serio, y eso igual es respuesta de como... de las personas al mando, la educación es algo serio, entonces no podemos estar jugando, entonces fuera de básica no se puede jugar en la sala, entonces ahí entramos en el círculo de la maldad.

K: Claro jaja. La última pregunta, profesor, es... ¿Recomendaría a otros docentes de inglés, hacer uso de la gamificación dentro de sus aulas y qué recomendaciones les daría?

S: Sí, definitivamente recomendaría usar gamificación. Y la recomendación que yo les hago siempre, de hecho a mis estudiantes siempre les digo esto, que hagan lo que ha ellos les gusta, que partan por algo que a ellos les llama la atención, que partan por... si tienen juegos favoritos que piensen en cuáles son las mecánicas que más les gustan de esos juegos y traten de meterlas en clases, así como... por más iluso que suene o por más imposible que les parezca, que intentan integrarlo, porque se van a dar cuenta que de todo lo que ellos hacen o lo que les gusta jugar, siempre hay algo que se puede hacer en clases, y... eso es. se trata de buscar que es lo que más te gusta a ti y luego que es lo que más le gusta a tus estudiantes, y hacer una mezcla ahí de

todo eso, para ver que es lo que sale, por eso es que yo encuentro que es tan difícil como... por ejemplo... decirle a los profes “ya, hagamos gamificación, porque la gamificación igual es algo que es super personal, no es como que lo que yo hago en mis clases el resto lo pueda hacer, proque yo lo hago a la forma en lo que yo conozco y lo que yo sé. Entonces claro, yo puedo entregar como guidelines de lo que es eso, pero finalmente para poder implementar un sistema gamificado en el aula o actividades gamificadas y todo eso tiene que pasar por que es lo que tú te sientes más cómodo haciendo, así que eso es...

K: Ya poh, muchas gracias profesor, por todas sus respuestas, voy a dejar de grabar ahora.