



el@n DH
ENSINO DE LÍNGUAS ONLINE DEPARTAMENTO DE INOVACÕES

LE@D LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E E-LEARNING

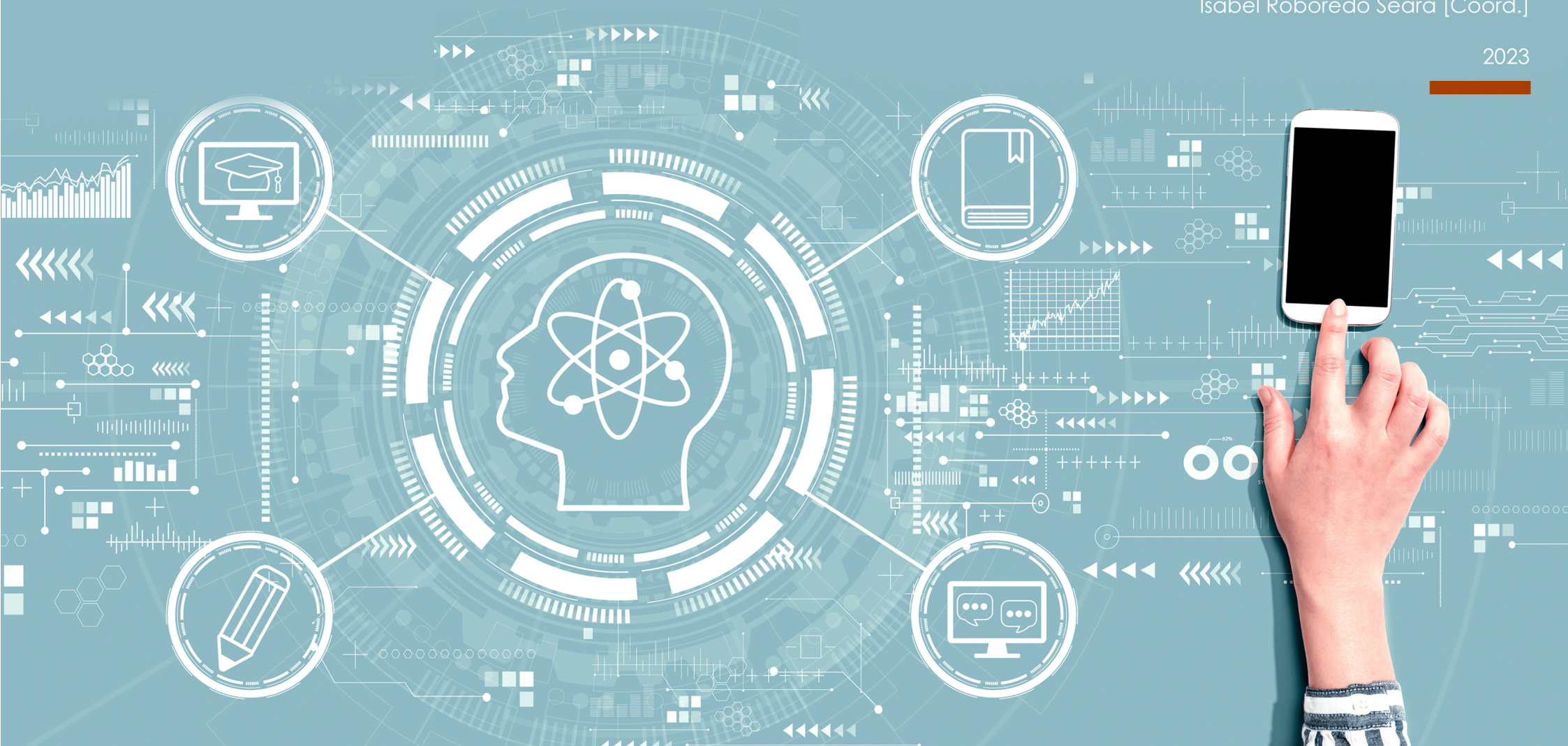
FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia REPÚBLICA PORTUGUESA

UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

INOVAÇÃO E TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUAS PEDAGOGIAS, PRÁTICAS E RECURSOS DIGITAIS

Isabelle Simões Marques; Susana de Magalhães Oliveira; Adelina Castelo;
Ana Cristina Braz; Ana Setién Burgués; Antonio Chenoll; Jeffrey Scott Childs;
Katja Götsche Clara; Cristiana Vasconcelos Rodrigues;
Isabel Roboredo Seara [Coord.]

2023



INOVAÇÃO E TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUAS PEDAGOGIAS, PRÁTICAS E RECURSOS DIGITAIS

FICHA TÉCNICA

Título

Inovação e Tecnologia no Ensino de Línguas: pedagogias, práticas e recursos digitais

Coordenação

Isabelle Simões Marques; Susana de Magalhães Oliveira; Adelina Castelo; Ana Cristina Braz;
Ana Setién Burgués; Antonio Chenoll; Jeffrey Scott Childs; Katja Götsche Clara;
Cristiana Vasconcelos Rodrigues; Isabel Roboredo Seara

Produção

Serviço de Produção Digital

Edição

Universidade Aberta 2023

Coleção

CIÊNCIA E CULTURA, N.º 23

ISBN

978-972-674-940-0

DOI

<https://doi.org/10.34627/uab.cc.23>

Este livro é editado sob a Creative Commons Licence, CC BY-NC-SA 4.0.
De acordo com os seguintes termos
Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional

ÍNDICE

Pedagogía digital crítica y aprendizaje de lenguas: Viejos y nuevos retos tras la pandemia

Esperanza Román Mendonza

Un MOOC pour les étudiants en mobilité : une étude de cas

François Mangenot

Gamificação como estratégia de avaliação da aprendizagem de línguas

Jésica Andrea Rodríguez

Morgana Martins dos Santos Lourenço

Cíntia Regina Lacerda Rabello

El uso de la gamificación en la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera:

desde la perspectiva del profesor

Antonio Chenoll

Mónica Junguito

Digital and Game-Based Tools in a Course of Spanish for Specific Purposes: Diplomacy

Margarita Robles Gomez

Maja Veljković Michos

El papel de la interfaz y el multimedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras mediante aplicaciones

María del Mar Palomares Marín

Escola pública como espaço de aprendizagem de línguas adicionais:

O desenvolvimento de um aplicativo de realidade aumentada (RA) para a aprendizagem de vocabulário em espanhol

Emanuele Krewer

Online Materials Development for Raising Students' Metacognitive Genre Awareness

in an English for Academic Purposes Course

Emmanouela Seiradakis



el@n DH
ENSINO DE LÍNGUAS ONLINE

LE@D
LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E E-LEARNING

FCT FUNDO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA **UNIVERSIDADE DE PORTO**

Una acción didáctica para optimizar la enseñanza y el aprendizaje del inglés de la especialidad con fines académicos y profesionales

Ana Claudia Saraceni
Gabriela D'Anunzio
Abigail D'Auria
Myriam Verónica Suchecki
Luciano Javier Santinelli
Cecilia Verónica De La Orden
Valeria Emilda Moll
Matías Chávez

"To Teach and Delight"? Emotions and Second Language Acquisition: Onsite and Online Practices

Susana Oliveira
Ana Isabel Runa

Bécquer en clase de lengua española a través de las rimas y las formas verbales

María Dolores Ouro Agromartín

Multiletramentos no ensino de língua inglesa: uma proposta de sequência didática em quadrinhos

Israel Domingos dos Santos Júnior
Célia Maria de Araújo

Português de Viva Voz / Portuguese live: Strengths and challenges of teaching a non-native language online

Adelina Castelo
Ana Braz

O papel do feedback no ensino a distância de PLNM

Tânia Ferreira
Sara Sousa
Carla Ferreira

Optimización de la corrección, feedback y análisis de resultados durante el proceso de adquisición de una lengua extranjera

Antonio Chenoll
Grauben Navas



el@n DH
ENSINO DE LÍNGUAS ONLINE
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

LE@D
LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E E-LEARNING
FCT
UNIVERSIDADE DE COIMBRA

EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA EN LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA: DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESOR

Antonio Chenoll (Universidade Católica Portuguesa, CECC; Universidade Aberta)

Mónica Junguito (Universidade Católica Portuguesa, CECC)

RESUMEN

A través de este artículo, se pretende divulgar los resultados obtenidos en un estudio preliminar sobre la perspectiva y la experiencia del profesorado de lenguas extranjeras en lo que se refiere a la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera (en adelante LE), y al uso de la gamificación en dicho proceso. Este estudio se integra en una investigación doctoral sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa para la enseñanza de la cultura en el aula de LE.

Los datos cualitativos y cuantitativos fueron recabados a través de una encuesta exploratoria a la que respondieron 27 docentes de LE, a fin de procurar dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación: i) ¿Cuál es la relación entre el grado de importancia atribuido a la cultura y su aplicación práctica en el aula?, ii) ¿En qué medida se usa la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la cultura en clase de LE? y iii) ¿En qué grado se fidelizan los profesores tras su puesta en práctica?

En el análisis de los resultados se observó que existe una clara diferencia entre el grado de importancia que los profesores encuestados le dan a la enseñanza de la cultura y la aplicación práctica de la misma en el aula. En lo que concierne a la gamificación, se constató que: i) contrario a las expectativas iniciales, de los 27 profesores encuestados tan solo el 60,86% afirma saber qué es la gamificación y, de ellos, únicamente el 50% la ha puesto alguna vez en práctica. Además, se verificó una fidelización por parte de aquellos profesores que afirmaron haber usado la gamificación para la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera.

Palabras clave

cultura, gamificación, lenguas extranjeras, didáctica de la lengua

INTRODUCCIÓN

En el marco de una investigación doctoral, sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera, se consideró indispensable la realización de un estudio preliminar que posibilitara la recolección de datos cualitativos y cuantitativos que permitieran conocer mejor la realidad actual de la enseñanza de la cultura y del uso de la gamificación en el aula de LE. Para ello, se optó por la realización de 2 encuestas exploratorias, una dirigida a estudiantes de LE y otra a profesores de LE.

En este artículo se presenta el análisis de los datos obtenidos a través de la encuesta dedicada a los docentes. Los datos cualitativos y cuantitativos se recabaron a través de una encuesta exploratoria a la que respondieron un número significativo en cuanto a experiencia, nacionalidades o dominio de metodologías innovadoras con un total de 27 docentes, en la que se formularon preguntas abiertas y cerradas a fin de, por un lado, conocer la perspectiva y experiencia de los profesores sobre la enseñanza de la cultura en la clase de LE y el uso de la gamificación; y, por otro lado, implementar un modelo piloto de la encuesta para, posteriormente, proceder a los ajustes que resulten pertinentes y aplicar una segunda encuesta a un grupo diferente de docentes. Para este estudio preliminar se definieron las siguientes preguntas de investigación: i) ¿Cuál es la relación entre el grado de importancia atribuido a la cultura y su aplicación práctica en el aula?, ii) ¿En qué medida se usa la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la cultura en clase de LE? y iii) ¿En qué grado se fidelizan los profesores tras su puesta en práctica?

Se trata de un estudio de enfoque mixto, con muestreo no probabilístico y muestra por conveniencia, en el que se obtuvieron

datos cualitativos y cuantitativos a través de una encuesta exploratoria respondida por 27 profesores de LE, con diferentes perfiles académicos y profesionales.

1. MARCO TEÓRICO

En un mundo globalizado en el que es cada vez más común que los jóvenes universitarios tengan contacto con diferentes culturas, ya sea a través de su participación en programas de intercambio académico, viajes de turismo, prácticas en empresas multinacionales, entre otros, resulta evidente la necesidad de incorporar la cultura en el proceso de enseñanza y de aprendizaje de una LE.

En este estudio se adopta la definición de cultura dada por Moran (2001, 24) que la define como “the evolving way of life of a group of persons, consisting of a shared set of practices associated with a shared set product, based upon a shared set of perspectives on the world, and set within specific social contexts”.

Se destaca de la definición de Moran el carácter evolutivo de la forma de vida de los individuos y, por consiguiente, de la cultura, tanto en lo que se refiere a los elementos materiales y más palpables, como a los más profundos: los que llevan al análisis y comprensión de la forma de ver el mundo de una determinada sociedad, de entender esa realidad y de contrastarla con las vivencias de la propia cultura del estudiante, en este caso. Dicha evolución se refiere a los individuos como un todo, como sociedad: al evolucionar los individuos, evoluciona la sociedad y evoluciona la cultura, pues esta “no es algo fijo y concreto” (Tavares: 2018, 74), sino variable y modificable.

En lo que se refiere al vínculo entre la cultura y la educación, las Directrices de la Unesco sobre la Educación Intercultural (2006) contemplan que:

La cultura forja los contenidos, los modos de funcionamiento y los contextos de la educación, porque configura nuestros marcos de referencia, nuestras maneras de pensar y comportarnos, nuestras creencias y aun nuestros sentimientos. Todos

los que participan en la educación (...) incorporan sus perspectivas y aspiraciones culturales en lo que se enseña y en la forma de hacerlo. (p. 13)

De ahí que, en la integración de la cultura en la clase de una LE, tanto alumnos como profesores lo hagan desde sus propias experiencias y valoraciones. Ese conocimiento de una determinada cultura podrá llevar al desarrollo de la conciencia intercultural, a través de la cual el individuo es capaz de entender la visión del otro, sin juicios (Hoofft: 2003, 19), permitiendo el diálogo entre varias culturas (Corti: 2019, 20), mediante “la percepción y aceptación personal de culturas” (Mendoza: 1993, 35). De esta forma, a través de la conciencia intercultural, el estudio de la cultura en el aula se hace desde varias perspectivas: “tanto desde de la lengua meta como desde el punto de vista de la cultura del alumno extranjero que aprende la lengua” (Chenoll: 2009, 1).

Surge así un desafío para los profesores de lenguas extranjeras: incentivar y promover el aprendizaje holístico de la lengua, integrando también los saberes culturales y propiciando el desarrollo de la conciencia intercultural del alumnado. Sobre todo, si tenemos en cuenta que la enseñanza de la cultura es “parte esencial e indissociável do processo de aprendizagem de uma língua” (Tavares: 2018, 76).

A ese proceso de enseñanza de la cultura y de desarrollo de la conciencia intercultural en el aula de LE puede integrarse la gamificación como estrategia educativa.

Término que en los últimos años y, sobre todo, a raíz de la repentina implementación del modelo de Docencia Remota de Emergencia (Hodges et al., 2020), se popularizó, aún más; pero ¿en qué se diferencia la gamificación de los juegos serios y los juegos educativos?, ¿es realmente una estrategia eficaz y relevante para la didáctica de las lenguas?, ¿cómo enseñar cultura haciendo uso de la gamificación?, ¿es posible alcanzar los objetivos de aprendizaje con la incorporación de la gamificación en el aula de lengua extranjera? Son estas algunas de las preguntas que sirvieron de punto de partida de la investigación doctoral de la cual este estudio hace parte.

Se entiende por gamificación la estrategia de enseñanza (Pujolà y Herrera: 2019, 585) que, a partir de las características de los juegos y videojuegos, promueve la incorporación de elementos y mecanismos de juego en contextos no lúdicos (Hamari y Koivisto: 2013, 3), pero sin estar directamente relacionado con algún juego en particular (Silva, et. al.: 2019, 20).

Se destaca entre las principales ventajas que se le atribuyen a la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras su impacto en el desarrollo de la competencia comunicativa (Pujolà y Herrera: 2019, 585), en la interacción y en la motivación de los alumnos (Hamari y Koivisto: 2013, 8; Lee y Hammer 2; Pisonero: 2018, 330; Pujolà y Herrera, 2019, 585).

Como se verá en el análisis de las definiciones dadas por los profesores encuestados, resulta evidente que frecuentemente se confunden los términos gamificación y aprendizaje basado en juegos, ya sean estos juegos educativos o juegos serios. Como refieren Costa y Marchiori, incorporar *game* al inicio de la palabra inglesa *gamification* ha llevado a la asociación de este término a los juegos, cuando en verdad “utiliza apenas a parte menos interessante de um jogo como, por exemplo, o sistema de pontuação” (2015, 47).

2. METODOLOGÍA

A fin de obtener datos que permitieran hacer un análisis inicial y exploratorio sobre la enseñanza de la cultura y el uso de la gamificación en el aula de LE, desde la perspectiva del profesor, se realizó este estudio preliminar de enfoque mixto en el que se mezclaron componentes cualitativos y cuantitativos que permitieran una visión más completa (Sampieri: 2010, 546) tanto de la opinión de los profesores, como de su experiencia.

Para ello se aplicó una encuesta de preguntas abiertas y cerradas, anónima y voluntaria, a 27 docentes de LE. Se indagó sobre 2 aspectos: i) la enseñanza de la cultura en clase de lengua extranjera: grado de importancia que le atribuyen los profesores,

frecuencia, temas culturales abordados y recursos utilizados y ii) la gamificación como estrategia educativa: a) en general: conocimiento del concepto de gamificación, valoración, uso, frecuencia, ventajas y desventajas y b) en particular: su uso en la enseñanza de la cultura en la clase de LE.

Como se ha referido anteriormente, este estudio hace parte de una investigación doctoral sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la cultura en la clase de LE.

2.1. Muestra y muestreo

Considerando que se trata de una investigación doctoral en desarrollo y que esta encuesta tiene carácter exploratorio, es decir que sirve como una primera aproximación al tema de estudio (López: 1998, 38), se optó por la utilización del método de muestreo no probabilístico o dirigido (Arias: 1997, 85). De esta forma, la selección de los individuos que integran la muestra se basó en ciertas características especificadas previamente, pues en este tipo de muestreo no se pretende que los individuos sean representativos de la población, en general, sino que respondan a las necesidades particulares de la investigación (Sampieri: 2010, 190).

En lo que se refiere a la muestra, esta fue del tipo intencional o por conveniencia (Cohen: 2013, 113). Si bien es cierto que la aleatoriedad de la muestra trae consigo la capacidad de generalizar los resultados como representativos de la población (Creswell: 2007, 164), también es cierto que la muestra por conveniencia resulta útil para probar las primeras versiones de los cuestionarios (Hill M. y Hill A.: 1998, 29), como es el caso del estudio aquí presentado. Por ello, se optó por hacer la selección de los profesores encuestados teniendo en cuenta su perfil de profesor y no su experiencia con la gamificación.

Teniendo en cuenta que uno de los objetivos de la encuesta hecha a docentes de LE era conocer mejor la realidad actual en lo que se refiere a su perspectiva y experiencia en la enseñanza de la cultura y el uso de la gamificación, se pretendió, en todo

momento, que hubiera diversidad en los perfiles profesionales y académicos. Por ello, en la selección de los participantes de esta primera encuesta, se incluyeron profesores que enseñan su propia lengua materna, profesores que enseñan una lengua diferente a la de su lengua materna, profesores con diferentes niveles de escolaridad (con licenciatura, maestría, doctorado o post-doc), que enseñan en diferentes niveles y tipos de institución. Además, dado que la enseñanza de la cultura en la clase de LE es una de las piedras angulares de la investigación doctoral en la que se integra este estudio, se incluyeron también a profesores de LE especialistas en cultura.

De esta forma, la muestra de esta encuesta exploratoria está constituida por 27 profesores, de los cuales: 69% son mujeres y 31% hombres; el 8% tiene entre 25 y 35 años, el 46% entre 35 y 45, el 39% tiene entre 45 y 55 y el 7,69% tiene más de 55 años. En lo que se refiere al nivel de escolaridad alcanzado: el 37,04% una licenciatura, el 33,33% un máster, el 18,52% un doctorado y el 11,11% tiene un post-doc. Además, de los 27 profesores, el 46,15% es hablante nativo de la lengua que enseña, mientras que el 46,15% no enseña su lengua materna. En lo que se refiere a la LE que enseñan: el 29,63% son profesores de español, el 29,63% de alemán, el 14,81% de inglés, el 11,11% de portugués, el 3,70% de italiano y, finalmente, el 11,11% de francés. En lo que concierne al nivel de escolaridad en el que enseñan, se verificó que lo hacen a diferentes niveles simultáneamente, así: el 51,28% de los profesores encuestados son profesores universitarios, el 23,08% enseñan en escuelas profesionales, el 15,38% en escuelas secundarias y el 10,26% en la enseñanza básica. En cuanto al país en el que enseñan: el 60% lo hace en Portugal y el 40% en el extranjero (en Alemania, Canadá, España, Italia, Macao, Turquía y Venezuela).

2.2. Recolección y análisis de datos

Se recogieron datos cualitativos y cuantitativos a través de una encuesta *online* a 27 profesores de LE, a través de la plataforma

Qualtrics. Las preguntas formuladas incidieron sobre 2 aspectos principales, a saber: i) la enseñanza de la cultura en clase de LE; ii) la perspectiva de los profesores sobre la gamificación como estrategia educativa, en general, y su experiencia en el uso de la gamificación en la enseñanza de la cultura, en particular.

Los profesores que participaron en esta encuesta lo hicieron de forma anónima y voluntaria, habiendo autorizado la recolección y el análisis de los datos a través de la aceptación expresa solicitada en el consentimiento informado que formaba parte de dicha encuesta. Todo en cumplimiento con lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y la *Carta Ética da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação*, de 2014, ya que este estudio tiene como base nacional este país europeo.

3. RESULTADOS OBTENIDOS

3.1. La enseñanza de la cultura en la clase de LE

Para dar respuesta a la primera pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre el grado de importancia atribuido a la cultura y su aplicación práctica?, se indagó sobre la importancia que los profesores de LE le dan a la cultura, la frecuencia con la que la abordan en clase, los aspectos culturales que trabajan, los recursos y materiales que utilizan, así como la forma de evaluación de los conocimientos adquiridos.

Al preguntarles sobre la importancia de la enseñanza de la cultura en el aula, como se observa en el gráfico 1, el 65,22% de los encuestados afirmó que es extremadamente importante, mientras que el 34,78% lo consideran muy importante. Se destaca el

hecho de que las opciones “moderadamente importante”, “poco importante” y “nada importante” no fueron seleccionadas por ninguno de los participantes.

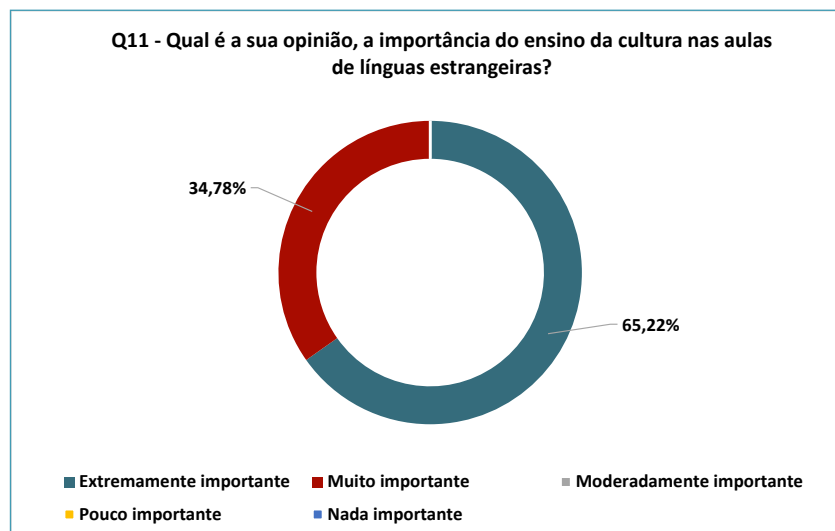


Gráfico 1. Grado de importancia atribuido a la enseñanza de la cultura en la clase de LE

Ya en lo que se refiere a la regularidad con la que introducen temas culturales en las clases de LE, el 39,13% afirmó que lo hace “Muy frecuentemente”, el 34,78% “Frecuentemente” y el 26,09% “A veces”. Ninguno de los encuestados seleccionó la opción “casi nunca” o “nunca”, lo que resulta coherente ante la ausencia de respuestas en la pregunta anterior en las opciones “poco importante” o “nada importante”.

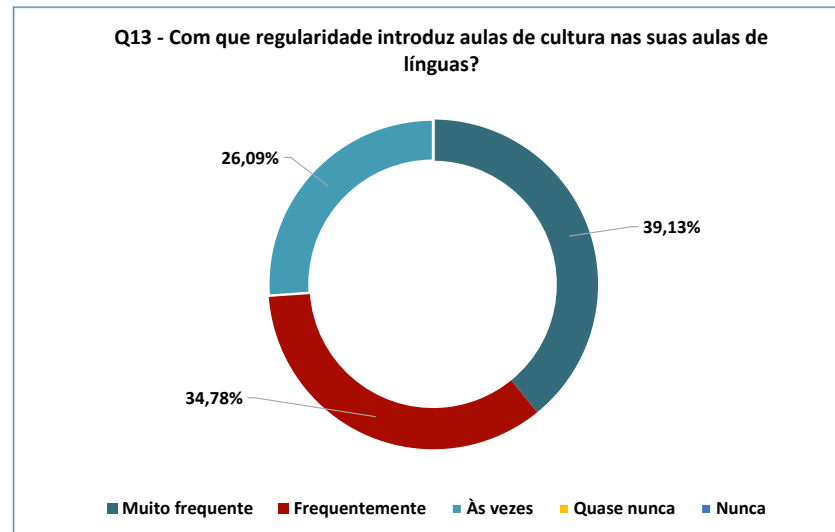


Gráfico 2. Regularidade com a que se introduz a cultura em las clases de LE

Como primera conclusión, se puede afirmar que, a pesar de que el 65,22% de los profesores indicó que la enseñanza de la cultura es “extremadamente importante” y un 34,78% que es “muy importante”, en la práctica solo el 39,13% afirmó utilizarla “muy frecuentemente” y el 34,78% “frecuentemente”. Se verifica así una diferencia porcentual significativa entre los que afirman que es “extremadamente importante” y los que efectivamente la utilizan “muy frecuentemente”.

Pasando ahora a los aspectos culturales que los profesores trabajan en el aula de LE se les preguntó sobre los elementos de la dimensión materiales de la cultura, en su parte más palpable, más superficial. Se solicitó a los participantes que indicaran los 3 aspectos que más trabajaban en el aula. De las opciones dadas, los más seleccionados por los profesores fueron: hábitos del día a día (52,17%); literatura (47,83%) y festividades y tradiciones (39,13%).

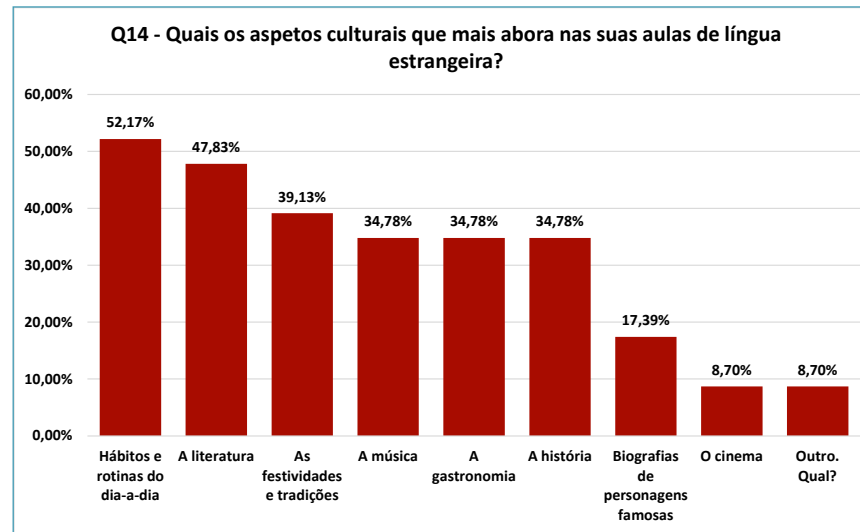


Gráfico 3. Aspectos culturais más trabajados en el aula de LE

Llama particularmente la atención el hecho de que los profesores encuestados afirmaron que las biografías y, sobre todo, el cine son los aspectos culturales que menos se trabajan en el aula, pues solamente 17,39% y 8,7% lo hace, respectivamente.

En lo que concierne a este tema y con el objetivo de contrastar resultados, resulta oportuno comparar los datos obtenidos en esta encuesta exploratoria y la dedicada a los estudiantes que LE que, como se refirió anteriormente, también hace parte de la investigación doctoral en la que se integra este estudio. En ambas encuestas se planteó un conjunto de aspectos culturales que pueden ser trabajados en el aula y se cuestionó sobre: i) cuáles son los que más trabajan los profesores en el aula y ii) cuáles son los que resultan más interesantes a los alumnos.

La dedicada a los alumnos fue respondida por 53 alumnos de *Língua Espanhola II* (que corresponde al nivel B1) del segundo semestre de 2020-2021, de la licenciatura en *Comunicação Social e Cultural* de la *Faculdade de Ciências Humanas da Universidade*

Católica Portuguesa, en Lisboa. En dicha encuesta se obtuvieron datos referentes, entre otros, a la motivación de los alumnos en el aprendizaje del español como LE y de la cultura asociada a los países hispanohablantes.

Al preguntarle a los alumnos sobre qué aspectos de la cultura de los países hispanohablantes les resultaban más interesantes, se les pidió que indicaran los 3 principales, siendo estos los resultados: la música (56%), las festividades y tradiciones (51%), la gastronomía (45%) y las costumbres sociales (42%). Se observa que el cine (11%), la literatura (7%) y las biografías (0%) son los aspectos menos seleccionados.

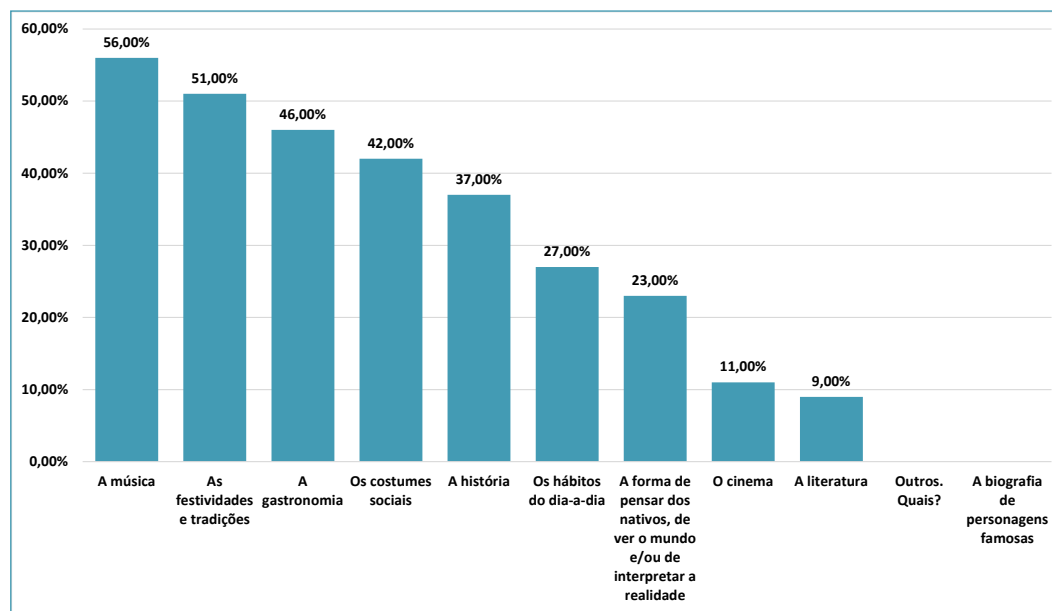


Gráfico 4. Aspectos de la cultura hispanohablante que más les interesan a los alumnos

Haciendo un análisis contrastivo, sucinto y preliminar, se observa una coherencia entre el poco uso del cine por el profesorado y el poco interés demostrado por los alumnos encuestados. Sin embargo, se identifica una divergencia entre los datos obtenidos en

ambas encuestas en lo que concierne a los aspectos culturales más trabajados por los docentes y aquellos que son del interés de los alumnos, principalmente en lo que se refiere a la literatura pues, si bien el 47,83% de los profesores afirmó que la literatura es uno de los aspectos culturales que más trabaja, tan solo el 7% de los alumnos manifestó interés por este tema. ¿Significa esto que, en lo que se refiere a la literatura, no existe una relación directa entre lo que los profesores consideran relevante y los intereses de los alumnos? Este es un hecho relevante porque es necesario compaginar los intereses de los docentes, como guías del aprendizaje, con los intereses de los alumnos, como principales interesados en el aprendizaje.

Es importante destacar que, aunque en esta encuesta exploratoria se procuró obtener datos sobre la enseñanza de los elementos materiales de la cultura, el objetivo de los investigadores es (en la próxima implementación y versión final de esta encuesta) escrutar también sobre las competencias metacognitivas, es decir, sobre la capacidad de reflexionar acerca de la cultura y sobre cómo los profesores promueven dicha reflexión en el aula: formas de pensar, de ver el mundo y de representar la realidad a partir de la forma en que se expresa la lengua.

En lo que se refiere a los recursos utilizados por los profesores en la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera, se plantearon 9 opciones junto con la posibilidad de indicar otra (opción de incluir texto libre). Se solicitó a los encuestados que seleccionaran los 3 recursos que utilizan con más regularidad y, como se puede observar en el gráfico 5, los recursos audiovisuales (100%) son los más utilizados, seguidos de la literatura (52,17%) y la música (43,48%). Mientras que los diccionarios terminológicos (4,35%), los noticiarios y documentarios (4,35%) y los audiolibros (0%) son los menos utilizados.

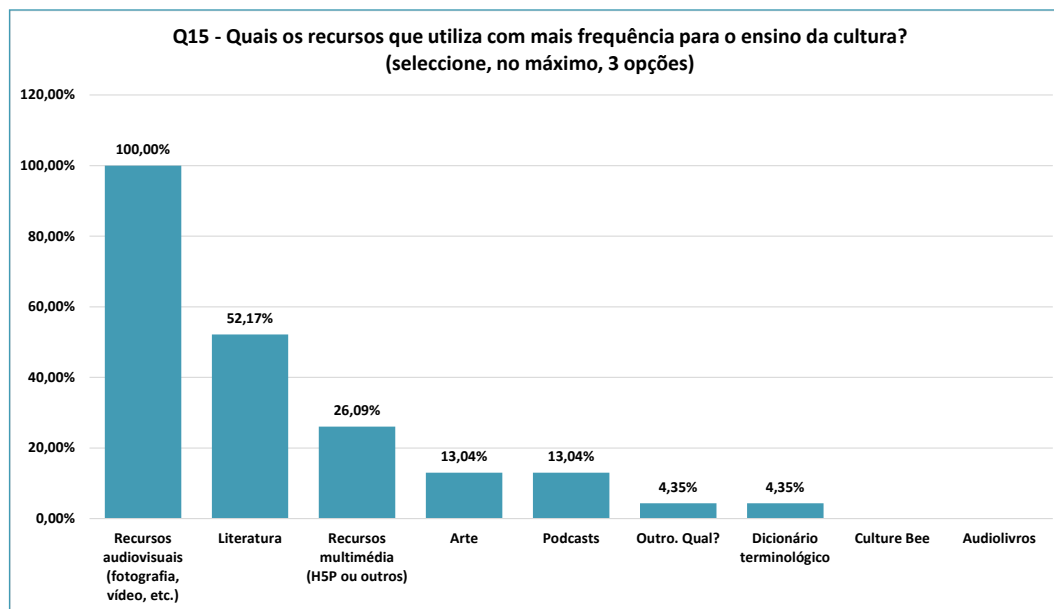


Gráfico 5. Recursos utilizados en la enseñanza de la cultura

Con el propósito de verificar si los encuestados estaban respondiendo con consciencia y no a la ligera, se incluyó un elemento distractor en esta pregunta: Culture Bee, que es un recurso inexistente. Como se puede observar en el gráfico 5, ninguno de los encuestados afirmó usar dicho recurso, lo que permite suponer la fiabilidad de sus respuestas.

3.2. La Gamificación como estrategia educativa y la enseñanza de la cultura en la clase de LE

La segunda parte de la encuesta se centra en el uso de la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la cultura en la clase de LE. Se empezó por cuestionar si los profesores hacían uso de la gamificación en la clase, habiendo respondido

afirmativamente un 30,43%, negativamente un 30,43% y un 39,13% afirmó no saber qué es la gamificación, como se puede ver en el gráfico 6.



Gráfico 6. Uso de la gamificación en la clase de LE

A partir de esta pregunta se presentaron 2 escenarios: aquellos profesores que respondieron “sí” o “no” a la pregunta sobre si alguna vez habían usado la gamificación en el aula de LE avanzaron en el cuestionario y se les formularon preguntas relacionadas con la gamificación. Mientras que la encuesta terminó para aquellos profesores que afirmaron no saber qué es la gamificación.

A los profesores que afirmaron no haber usado la gamificación en el aula se les preguntó si ponderaban la posibilidad de hacerlo. El 57,14% indicó estar abierto a esa posibilidad, el 14,29% afirmó esperar hacerlo en el futuro mientras que el 14,29% refirió no tener ningún interés en incorporar la gamificación en sus clases de LE.

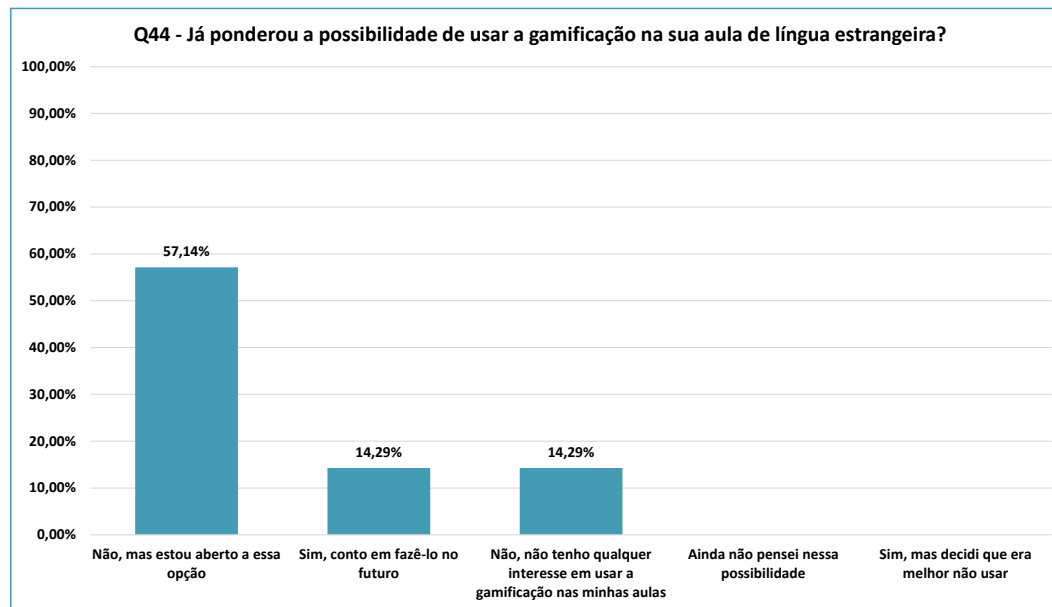


Gráfico 7. Ponderación del uso de la gamificación en el aula de LE

Al grupo de profesores que continuó respondiendo a la encuesta (aquellos que respondieron “sí” o “no” a la pregunta sobre si habían usado la gamificación en el aula), se les pidió que definieran brevemente qué entienden por gamificación. Se verifica que, en varios casos, existe una confusión entre los términos “aprendizaje basado en juegos” y “gamificación”. Véanse algunas definiciones dadas por los encuestados:

Q31-O que entende por gamificação?

- Uso de jogos nas aulas
- Uso de jogos didáticos para comprovar ou apreender um tema na aula.
- Usar jogos e formas de entretenimento no processo de aprendizagem.
- Ensino a traves de juegos
- A gamificação é o uso de jogos para melhorar e estimular o aprendizagem dos alunos.

-
- Usar técnicas de juego (digitales o no) para realizar tareas
 - Trabajar contenidos didácticos en formato de juego
 - Motivar con recompensas basadas en metas logradas, individuales o basadas en actividades de grupo (medallas, premios, etc) similar a muchos juegos de video
 - Introduzir elementos dos videojogos na sala de aula
 - Gamificação é o processo de atribuição de metas e objetivos a actividades que normalmente não os têm, ou seja, a transformação de actividades em jogos.
 - Gamification is about changing the classroom environment and regular routines into a game.
- A utilização de componentes de jogos em aula ou aprendizagem (por exemplo competição ou concurso).
A ludificação de conteúdos programáticos, a introdução de estratégias de actividades lúdicas (jogos, desporto etc) em actividades não-lúdicas.

Imagen 1. Definiciones dadas por los profesores de LE encuestados

Como se observa, las definiciones presentadas en la primera parte (antes de la línea divisoria) corresponden al aprendizaje basado en juegos, es decir a “la utilización de juegos preexistentes, creados con un fin simplemente lúdico ajeno al aula, pero que se pueden adaptar para cubrir objetivos de aprendizaje” (Pujolà, J. y Herrera F.:2018, 585).

De estos resultados, se evidencia que algunos de los profesores que respondieron afirmativamente a la pregunta sobre si usaban la gamificación en las clases de LE, en realidad, agrupan el término gamificación y el aprendizaje basado en juegos como siendo iguales.

Ya en lo que se refiere específicamente al uso de la gamificación en la enseñanza de la cultura se indagó sobre i) la eficacia que los profesores le atribuyen en el proceso de enseñanza de la cultura y ii) la relación entre el uso de la gamificación y el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Como se observa en los gráficos 8 y 9, los encuestados le atribuyen una valoración positiva a la gamificación tanto en términos de eficacia como de objetivos alcanzados. Así, el 57,14% de los encuestados considera la gamificación como una estrategia “eficaz” y el 28,57% como “muy eficaz”, frente a un 14,29% que no la consideró eficaz. En lo que toca a la relación entre la gamificación y los objetivos de aprendizaje, el 71,43% afirmó haber conseguido alcanzar los objetivos definidos, frente al 14,29% que respondió de forma negativa.

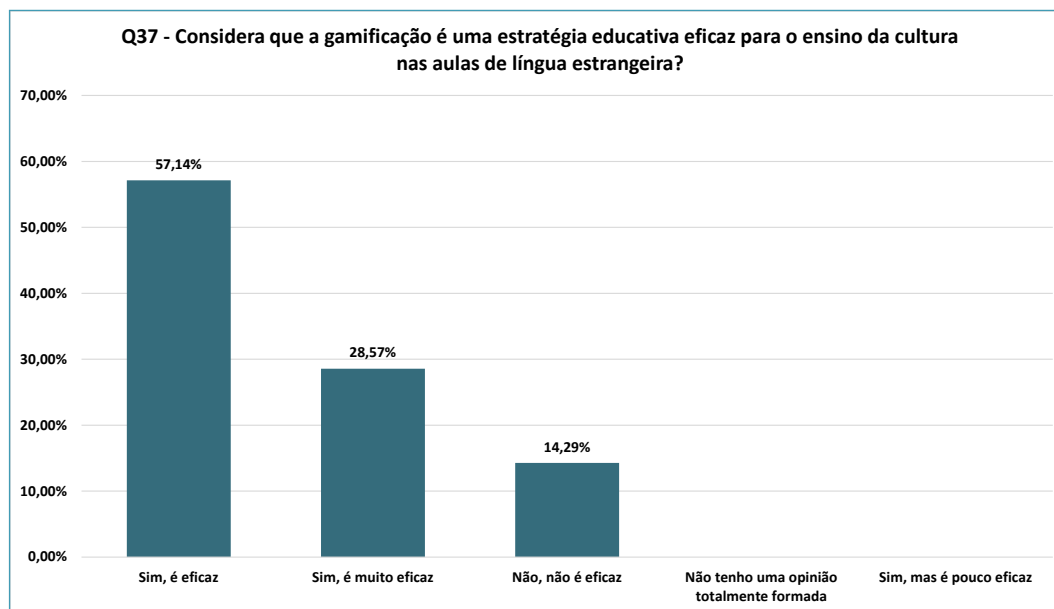


Gráfico 8. Eficacia de la gamificación en la enseñanza de la cultura

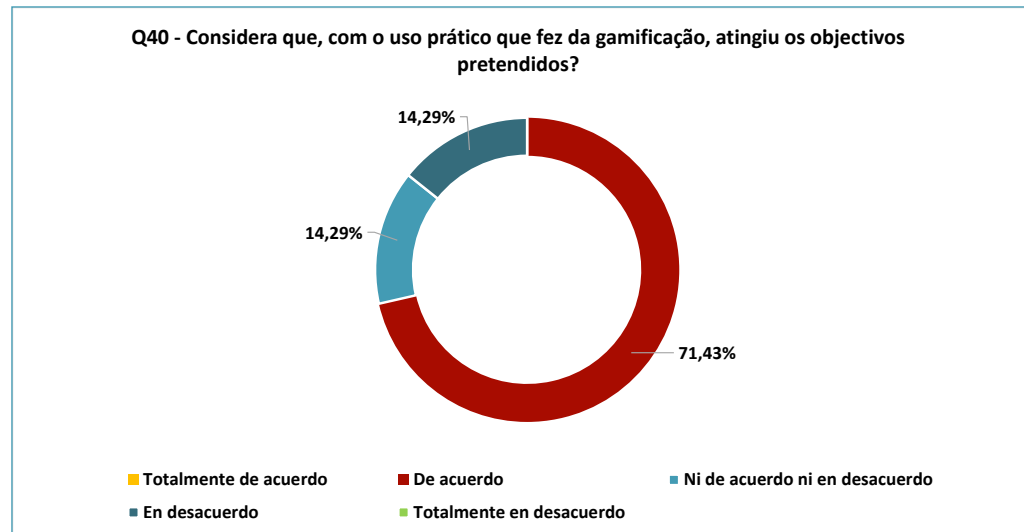


Gráfico 9. Relación entre el uso de la gamificación y los objetivos de aprendizaje

Entre los argumentos dados por los profesores encuestados que afirmaron que, por su experiencia, consideran que la gamificación es una estrategia educativa eficaz para la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera, se encuentran los siguientes:

- _ “Porque, pela minha experiênciã, aumenta bastante a motivaçãõ”
- _ “Porque quando possível os alunos aprendem sem saber que estão a estudar”
- _ “Interacción y motivación ayudan a la creación simulada de un contexto social asociado al idioma = cultura”
- _ “Facilitar a aprendizagem usando método novo e divertido.”
- _ “É mais uma ferramenta divertida de aprender”
- _ “Porque hace el aprendizaje más divertido, menos formal”
- _ “Porque estimula a aprendizagem.”
- _ “Prepara a maior parte dos alunos a juntar conhecimentos de uma maneira efetiva e brincalhona”

Como se puede ver, la motivación, pero principalmente el aspecto lúdico, son los principales argumentos que los docentes señalan. Lo que resulta coincidente con las conclusiones a las que llegaron otros autores sobre esta materia, sobre todo en lo que se refiere al incremento de la motivación de los estudiantes como consecuencia de la incorporación de la gamificación en el aula (Silva et al. ,2019; Hamari y Koivisto, 2013).

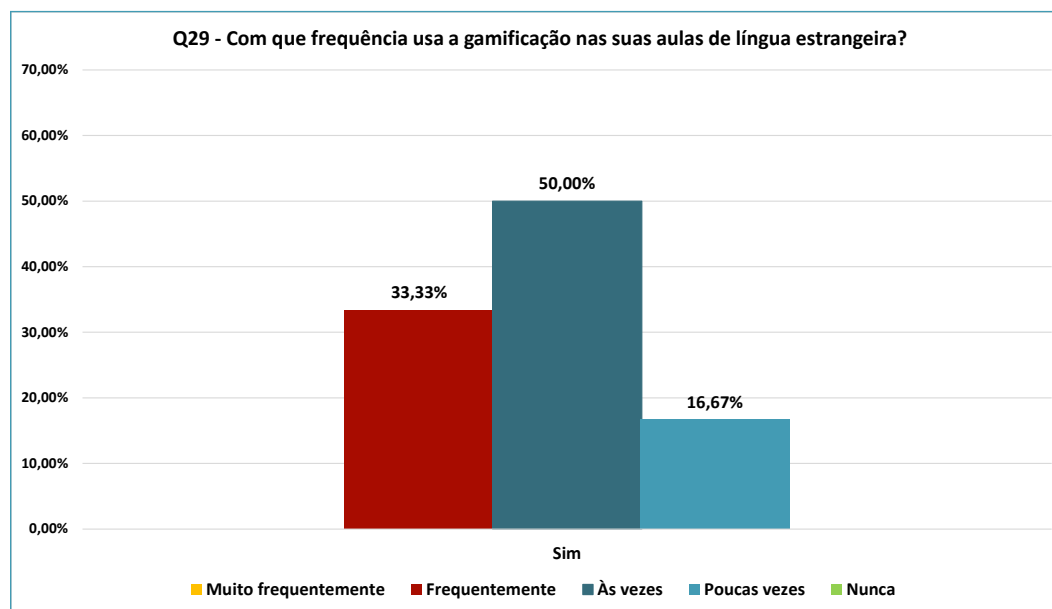


Gráfico 10. Frecuencia del uso de la gamificación en el aula

Por último y a fin de dar respuesta a la tercera pregunta de investigación (¿En qué grado se fidelizan los profesores tras su puesta en práctica?), se cuestionó a los profesores que afirmaron haber utilizado la gamificación alguna vez, con qué frecuencia lo hacían. A pesar de que ninguno de los encuestados respondió “muy frecuentemente”, el 50% dijo hacerlo “a veces”, el 33,33% “frecuentemente” y un 16,67% “pocas veces”. La opción “nunca” no fue seleccionada por ninguno de los encuestados, lo que

permite inferir que todos los profesores que usaron la gamificación en el aula continúan haciéndolo, aunque, en algunos casos, sea solo “pocas veces”. En otras palabras, ninguno de los encuestados que afirmó haber usado la gamificación decidió no volver a recurrir a esta estrategia educativa.

3.3. Discusión de resultados

En suma, del análisis de los datos cuantitativos de la encuesta referentes a la enseñanza de la cultura en la clase de lengua extranjera se concluye que existe una diferencia porcentual significativa entre el grado de importancia que los profesores afirman darle a la enseñanza de la cultura y la puesta en práctica de dicha enseñanza en el aula.

Como se puede observar en los gráficos 1 y 2, aunque el 65,22% de los profesores la considera “extremadamente importante” y el “34,78% “muy importante”, solo el 39,13% la utiliza “muy frecuentemente” y el 34,78% “frecuentemente”. Es decir, existe clara incongruencia entre la opinión de los profesores sobre la importancia de incluir aspectos culturales y la regularidad de la práctica en el aula.

Por otro lado, al analizar contrastivamente los datos obtenidos en esta encuesta y los obtenidos en la encuesta respondida por los estudiantes de LE se concluye que, como se puede apreciar en los gráficos 3 y 4, existe una clara diferencia entre los aspectos indicados por los profesores como los aspectos culturales más trabajados en el aula de LE y los señalados por alumnos como los que más les interesan. A saber: mientras que los profesores indicaron como los 3 temas más frecuentes: los hábitos y rutinas (52,17%), la literatura (47,83%) y las festividades y tradiciones (39,13%), los estudiantes priorizaron la música (56%), las festividades y tradiciones (51%) y la gastronomía (46%). Se evidencia una diferencia porcentual significativa en lo que se refiere a la literatura, pues fue el aspecto cultural indicado en segundo lugar por los profesores, mientras que los alumnos demostraron muy poco interés en este tema (7%).

En lo que se refiere a la gamificación, de los 27 profesores encuestados, el 39,13% afirmó no saber qué es la gamificación, frente a un 60,86%, de los cuales el 30,43% dijo haberla utilizado en la clase de lengua extranjera y el otro 30,43% no manifestó no haberla utilizado nunca. Al 60,86% que respondió “sí” o “no”, se le preguntó qué entendía por gamificación. Ante las definiciones dadas, se evidenció que existe una confusión entre los términos gamificación y aprendizaje basado en juegos. Sin embargo, la mayoría de las respuestas coincide con la definición de gamificación.

Finalmente, en lo que se refiere a la fidelización, es importante destacar que de los profesores que afirmaron haber utilizado la gamificación en el aula de lengua extranjera (30,43%), el 50% afirma utilizarla “a veces” y el 33,33% “frecuentemente”. La opción “nunca” no fue escogida por ninguno de los que han probado la gamificación. Esto presupone que existe una fidelización de los profesores tras la puesta en práctica de la gamificación.

Se espera aplicar esta encuesta una segunda vez, con las alteraciones necesarias, a una muestra aleatoria y con más participantes a fin de comprobar si los resultados obtenidos coinciden con los aquí presentados.

CONCLUSIONES

A fin de indagar sobre la enseñanza de la cultura y el uso de la gamificación en el aula de lenguas extranjeras, desde la óptica del profesor, se realizó este estudio preliminar a través del cual se obtuvieron datos cualitativos y cuantitativos recogidos mediante una encuesta respondida por 27 profesores de LE, con diversos perfiles profesionales y académicos.

Los resultados preliminares indican que los profesores le atribuyen un alto grado de importancia a la enseñanza de la cultura en clase de lengua extranjera. No obstante, existe una clara discrepancia entre ese grado de importancia y la aplicación práctica en el aula.

En lo que se refiere a la gamificación, se evidencia que aquellos profesores que afirmaron haber utilizado esta estrategia educativa hicieron una valoración positiva de la misma al considerarla eficaz para el cumplimiento de los objetivos definidos. Además, se verificó una fidelización por parte de dichos profesores.

Sin embargo, considerando que solo el 30,43% de los profesores encuestados afirmó saber qué es la gamificación y haberla utilizado alguna vez en el aula de LE, resulta fundamental para los investigadores implementar nuevamente esta encuesta a una muestra significativamente mayor y distinta de la primera, con el objetivo de comparar si existe coherencia entre los resultados obtenidos en ambas encuestas. Además, como se refirió anteriormente, se trata de una encuesta piloto que tiene entre sus objetivos hacer un primer sondeo y, a partir de allí, realizar las alteraciones necesarias antes de la segunda implementación.

Una de las principales amenazas identificadas a partir de este primer análisis de datos radica en la confusión de los conceptos “gamificación” y “juegos educativos”, pues, como se explicó previamente, algunas de las definiciones de gamificación dadas por los profesores encuestados corresponden, en verdad, al aprendizaje basado en juegos.

A partir de los datos obtenidos en esta encuesta exploratoria, se procederá a las alteraciones necesarias que permitan indagar más sobre algunos aspectos que merecen un análisis más profundo, tales como: la causa de la discrepancia entre el grado de importancia que los profesores le atribuyen a la enseñanza de la cultura en la clase de LE y la puesta en práctica de la misma; la receptividad de los alumnos a la incorporación de temas culturales en el aula, en la opinión de los profesores; la conceptualización de gamificación, especialmente por aquellos profesores que afirman usarla; la forma en la que la gamificación es implementada en el aula; el *feedback* que recibieron los profesores por parte de los alumnos y la existencia (o no) de condiciones y componentes didácticos y tecnológicos para el uso de la gamificación en la institución de enseñanza.

REFERENCIAS

- ARIAS, F. (1997). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (5ª ed.). Caracas: Episteme.
- CHENOLL, A. (2009). *La web 2.0: una ventana abierta a la interculturalidad*. En: *Foro de profesores de E/LE*, 5, pp. 1-6. <https://roderic.uv.es/handle/10550/64960>
- COHEN, L., MANION, L., MORRISON, K. (2007). *Research methods in education* (6ª ed.). Routledge/Taylor y Francis Group.
- CONSEJO DE EUROPA. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Trad. Instituto Cervantes.
- CORTI, A. (2019). *La construcción de la cultura en el Español como lengua extranjera (ELE)*. Münster u. New York: Waxmann.
- COSTA, M., MARCHIORI, Z. (2015). Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. *InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação*, [S. l.], 6, 2, pp. 44-65. <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>
- CRESWELL, J. W. (2007). *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Porto Alegre, RS: Artmed.
- CRUZ, S. (2010). *Proposta de um modelo de integração das tecnologias de informação e 26 comunicação nas práticas lectivas: o aluno de consumidor crítico a produtor de informação online*. [Tesis de doctorado, Universidade do Minho]. Repositório Aberto da Universidade do Minho. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/10678>
- GERBER, H. (2014). Problems and Possibilities in Gamifying Learning: A Conceptual Review. *Internet Learning Journal* 3, 2.
- HILL, M., HILL, A. (1998). *Investigação Empírica em Ciências Sociais. Um Guia Introdutório*. WP1998/10. Lisboa: Dinâmia.
- HODGES, CH., MOORE, S., LOCKEE, B., TRUST, T., BOND, A. (2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. *EducauseReview*. En <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>

- HAMARI, J., KOIVISTO, J. (2013). Social Motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. www.researchgate.net/publication/236269293
- HERNÁNDEZ, J., TORRIJOS, P. (2018). Percepción del profesorado sobre la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las modalidades docentes. Influencia del género y la edad. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 8, 1, pp. 128-146.
- HOOFT, A. VAN, KORZILIUS, H., PLANKEN, B. (2003). La conciencia intercultural y la adquisición de segundas lenguas. Predice el dominio de segundas lenguas el desarrollo de la “conciencia intercultural”? En M. Pérez Gutiérrez y J. Coloma Maestre (Eds.), *XIII Congreso ASELE. El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad* (pp. 52-77). Murcia, España: Universidad de Murcia.
- LÓPEZ, H. (1998). La metodología de la encuesta. En: Galindo, L. (coord.) *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Pearson Educación & Addison Wesley Longman. pp. 33-73.
- MENDOZA, A. (1993). Literatura, Cultura, Intercultura: reflexiones didácticas para la enseñanza de español lengua extranjera. *Lenguaje y textos*, 3, pp. 19-42. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/7910/LYT_3_1993_art_2.pdf
- MORAN, P. (2001). *Teaching Culture: Perspectives in Practice*. Boston: Heinle & Heinle.
- PISONERO, M. (2018). Gamificación en el aula de ELE: el avatar. Monográficos Sinoele: *IX Congreso Internacional de la Asociación Asiática de Hispanistas*. Bangkok: enClave-ELE, pp. 326-334.
- PUJOLÀ, J., HERRERA F. (2018). Gamificación, en *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching*. ed. Javier Muñoz-Basols, Elisa Gironzetti, Manel Lacorte y Javier Muñoz-Basols. Routledge Handbooks Online.
- SEABORN, K., DEBORAH F. (2015). Gamification in theory and action: A surveys. *Human Computer Studies*, 74, pp. 14-31.
- SILVA, B., LENCASTRE, J. A., BENTO, M., OSÓRIO, A. J. (2019). Conhecimentos e Experiências dos Professores sobre Aprendizagem baseada em Jogos e Gamificação: estudo em três países europeus. In A. J. Osório et al. (orgs.), *Atas da X Conferência Internacional*

de *Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação - Challenges*, Desafios da Inteligência Artificial (pp. 17-31). Braga: Universidade do Minho, Centro de Competência.

TAN, M., FOON, K. (2016). Incorporating meaningful gamification in a blended learning research methods class: Examining student learning, engagement, and affective outcomes. *Australasian Journal of Educational Technology* 32, 5.

TAVARES, A. (2018). *Como se ensinar cultura: A abordagem de aspectos culturais no ensino de língua inglesa sob a ótica do professor brasileiro* [Tesis de doctorado, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/111829>

UNESCO (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147878_spa