

Gamificación y memes: cómo practicar gramática inglesa en entornos virtuales

M^a del Mar Suárez

Ferran Gesa

Neus Frigolé

DiDOL

"Comunitats d'aprenentatge mitjançant el mòbil: competència plurilingüe i paisatge lingüístic"
Projecte d'Innovació i Millora de la Qualitat Docent (Ajuts a la Millora de la Qualitat Docent). 2020PID-UB/004



¿Por qué esta innovación?

COVID-19: aprendizaje en línea 100%

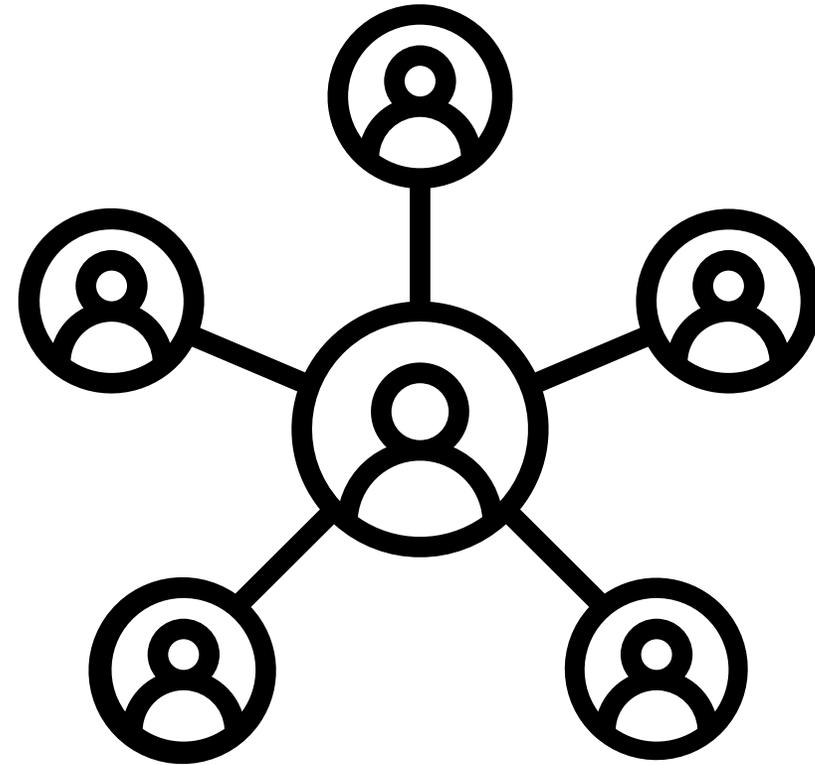
Merma de la motivación

Lengua Inglesa para la Enseñanza
(Educación Infantil – 1.º año)

Gramática – clase invertida (Just-In-Time Teaching)

Gamificación intra- e inter-clases

Memes



Gamificación superficial (*thin-layer gamification*) (Marczewski, 2014)



PBL (Points, Badges,
Leaderboard)



Resultados inconsistentes:
esfuerzo, motivación,
compromiso/dedicación,
competición



Demasiada
competición →
¿estrés / ansiedad?



G *OAL*

- Conseguir puntos e insignias por hacer un buen trabajo

A *CCESS*

- Distintos niveles de complejidad → a mayor calidad de trabajo, mayor probabilidad de ganar

F *EEDBACK*

- Casi inmediato (unas 4 horas después de clase)

C *HALLENGE*

- Competir con(tra) los pares a la vez que...

C *OLLABORATION*

- ... colaboran en su aprendizaje gracias al feedback

MODEL

P *OINTS*

- Puntos (por cada voto, un punto) → ganador a largo plazo

B *ADGES*



- Insignias → 10 simbólico motivado por la calidad de un aspecto concreto del trabajo (tras cada unidad)

L *EADERBOARD*

- Tabla de clasificación → recopilación de puntos e insignias por grupos de trabajo



Objetivos

1. Practicar la **gramática inglesa** en un entorno multimodal a la vez que se fomenta la **reflexión metalingüística** a través de un género humorístico.

2. **Motivar al alumnado a través de la gamificación**
Conocer los efectos de la aplicación de los **puntos (P)** y las **insignias (B)** –y el consiguiente aumento en la nota (+10 simbólico) –en relación a su **esfuerzo, motivación, compromiso/dedicación, competición y estrés/ansiedad**.



Metodología



Lengua Inglesa para la Enseñanza. Asignatura de 1.º año del grado de Educación Infantil



Lengua vehicular: inglés lengua extranjera



3 grupos intactos ($n_1=19$, $n_2=25$ y $n_3=22$) \rightarrow $N=66$



Trabajo en equipo de entre 3 y 6 en BlackBoard Collaborate grupos separados y Moodle



Profesor encargado de compartir los trabajos finalistas en Instagram



Fases

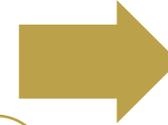
Unidad 1

- Present & past tenses
- **Los profesores analizan los memes** (gramática y multimodalidad)
- Se publican en Instagram



Unidad 2

- Comparisons
- **Los estudiantes reutilizan / adaptan memes** (gramática)
- Se publican todos en una base de datos en Moodle y los finalistas en Instagram



Unidad 3

- Modals of speculation & relative clauses
- **Los estudiantes crean los memes** (gramática y multimodalidad)
- Se publican todos en una base de datos en Moodle y los finalistas en Instagram

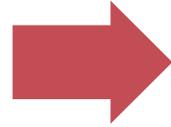


Gamificación: criterios

Unidad 1:
globalmente

- Eficacia comunicativa
- Intención humorística

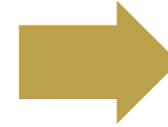
Puntos



Unidad 2:
globalmente

- Impacto visual visual de la imagen
- Texto complementario
- Hashtags
- Explicación gramatical

Puntos e insignias



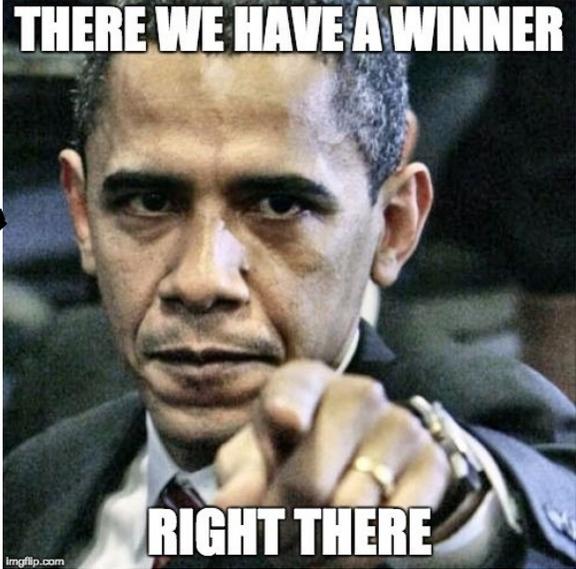
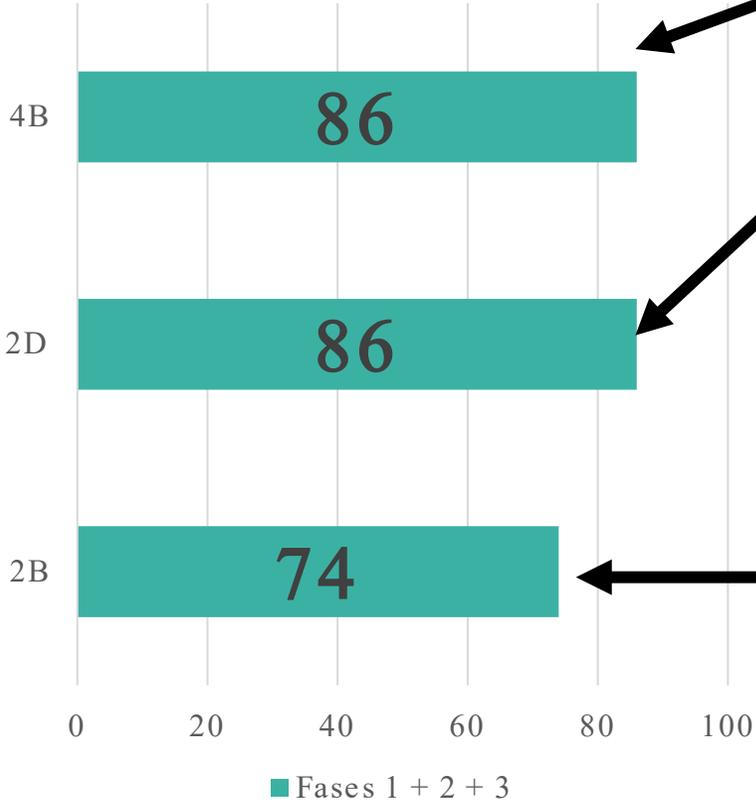
Unidad 3: por separado

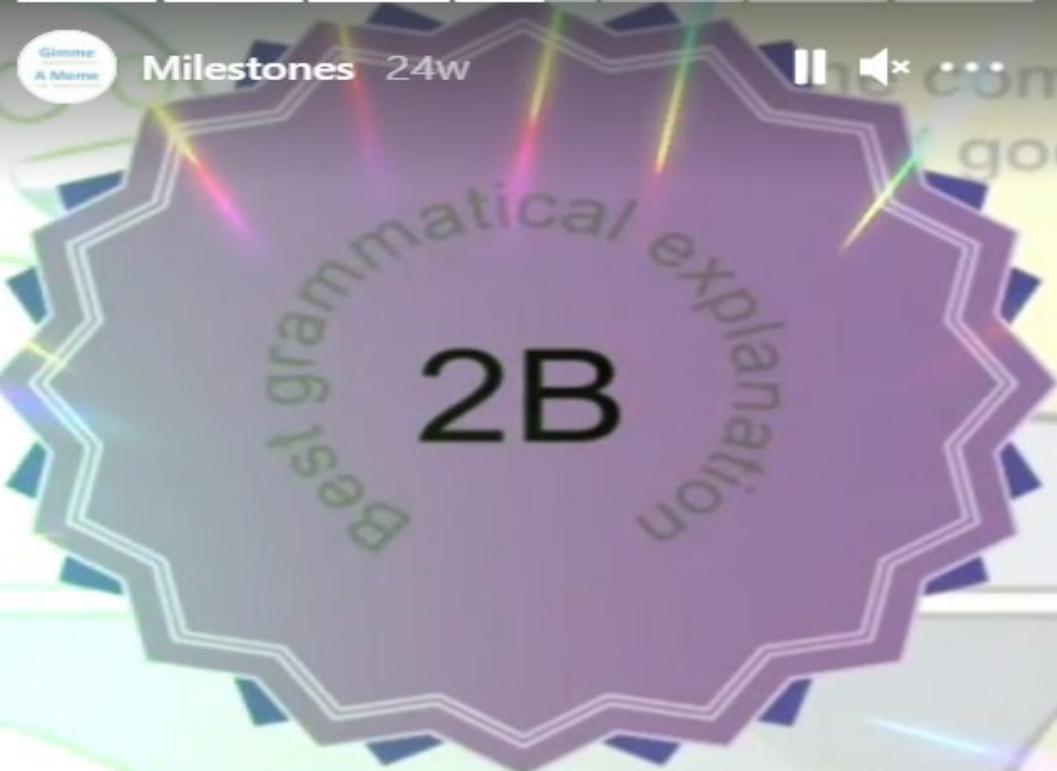
- Impacto visual visual de la imagen
- Texto complementario
- Hashtags
- Explicación gramatical

Puntos e insignias



Rating rounds 1+2+3

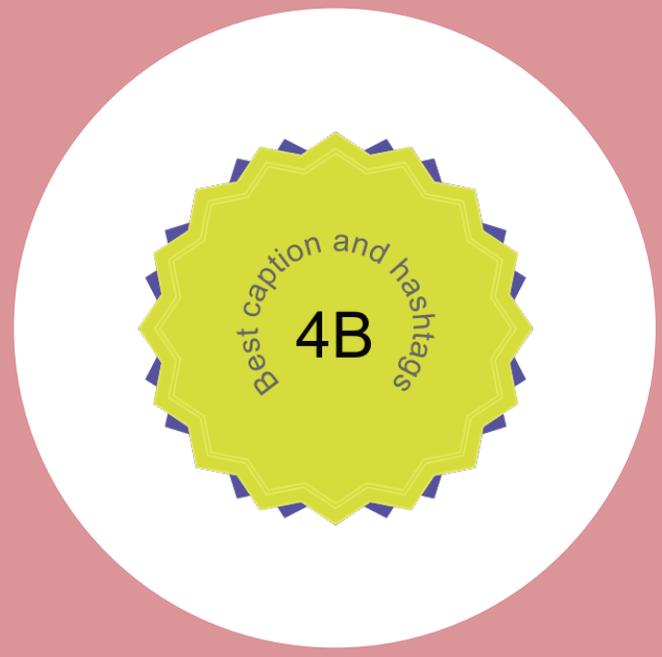




**Jana A., Laia A., Paula B,
Maria P. & Mireia S...**

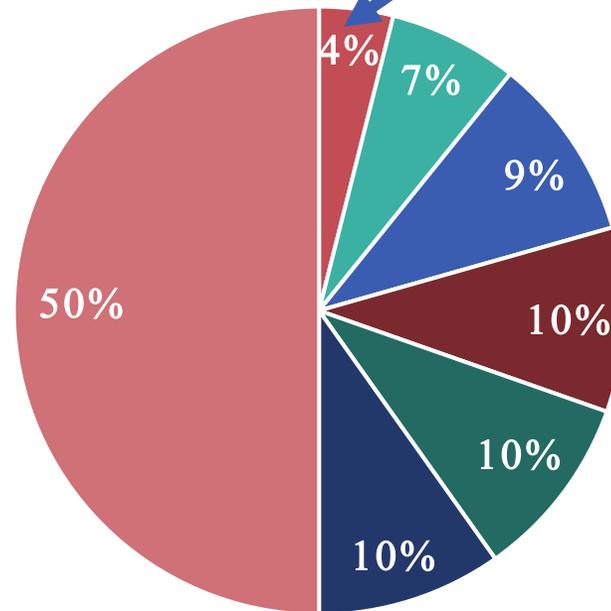
CONGRAAAAATS!!!!

Reply to gimmeamemeub2021...



El valor simbólico de ganar puntos e insignias

6 actividades de 14 con un peso del 4% del total de la asignatura



■ proyecto memes ■ otras actividades simbólicas ■ tarea 1 ■ tarea 2 ■ tarea 3 ■ tarea 4 ■ examen



Método: Instrumento

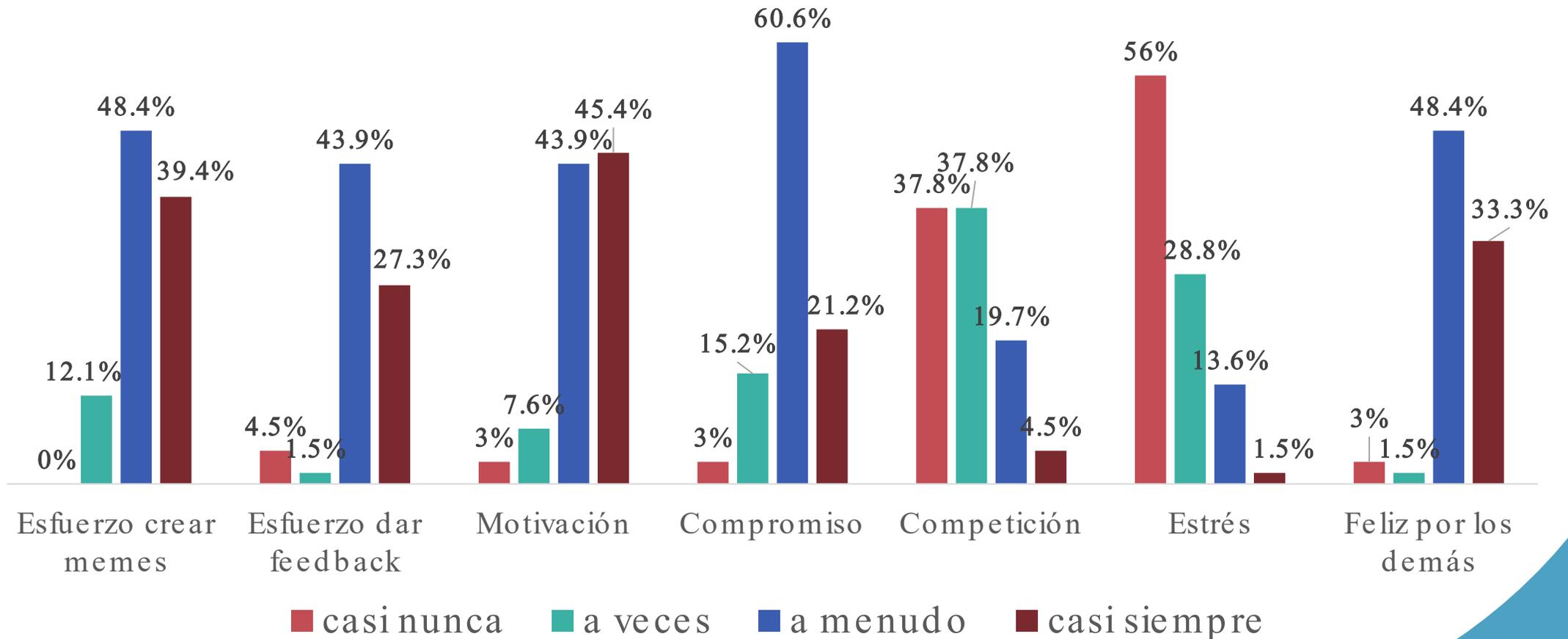
1. **Ganar a largo plazo:** La posibilidad de ganar puntos a medida que avanzaba el proyecto, tener un 10 como grupo-clase y convertirnos en clase ganadora del proyecto me ha hecho....:

2. **Ganar a corto plazo:** La posibilidad de ganar insignias en cada fase (y que eso contribuyera a obtener un 10 al final de la misma como subgrupo) me ha hecho....:

	casi nunca	a veces	a menudo	casi siempre
a) esforzarme más para hacer bien el trabajo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b) esforzarme para dar feedback a mis compañeros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
c) sentirme más motivado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
d) sentirme más comprometido con el trabajo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
e) querer ganar por todos los medios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
f) sentir estrés	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
g) sentirme feliz por los demás aunque yo perdiera	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>



Resultados: Puntos... y un 10 como grupo-clase a largo plazo

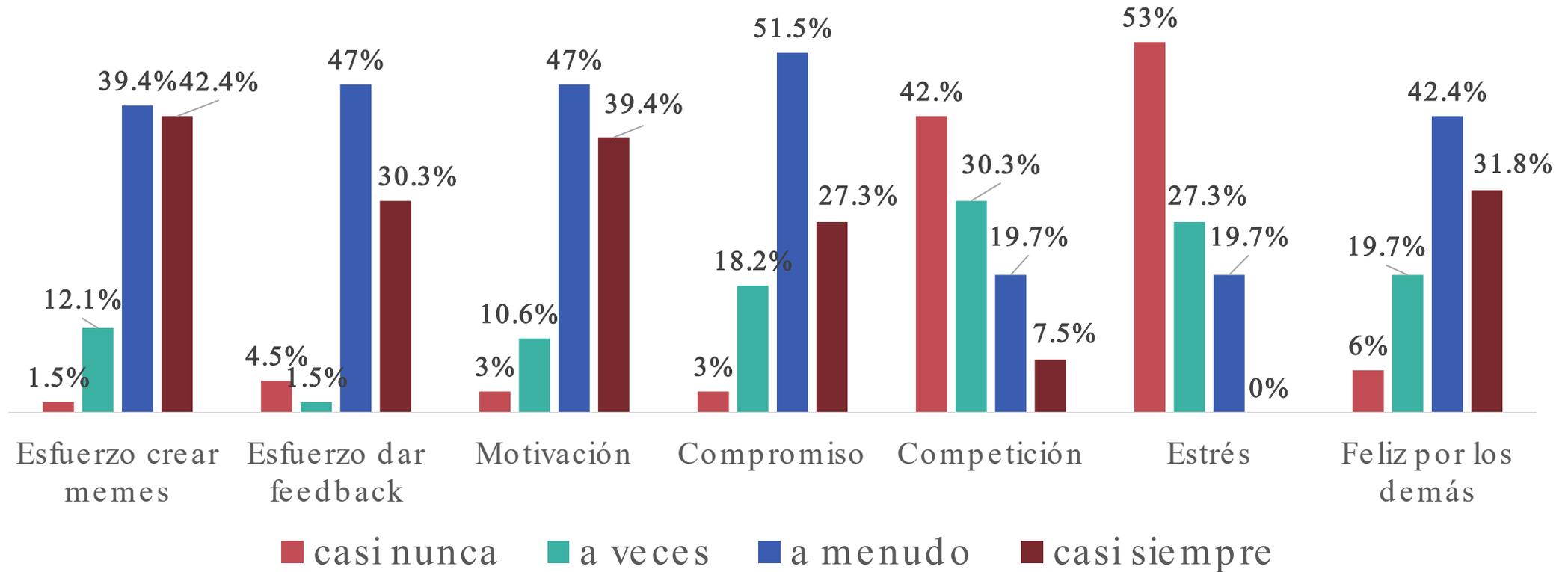


Resultados: puntos a largo plazo

	2. Esfuerzo feedback	3 Motivación	4. Compromiso	5. Competición	6. Estrés	7. Feliz por los demás
1. Esfuerzo crear memes	.526** .000	.638** .000	.519** .000	.188 .130	.133 .289	.130 .299
2. Esfuerzo dar feedback		.547** .000	.455** .000	.066 .598	.138 .271	.077 .541
3. Motivación positiva		-	.608** .000	.196 .115	-.100 .424	.055 .659
4. Compromiso, dedicación		-	-	.101 .419	-.014 .908	.079 .530
5. Competición		-	-	-	.169 .175	-.177 .155
6. Estrés						-.019 .881



Resultados: Insignias... y un 10 como subgrupo a corto plazo



Resultados: insignias a corto plazo

	2. Esfuerzo feedback	3 Motivación	4. Compromiso	5. Competición	6. Estrés	7. Feliz por los demás
1. Esfuerzo crear memes	.577** .000	.639** .000	.690** .000	.128 .307	.113 .368	.069 .581
2. Esfuerzo dar feedback		.615** .000	.506** .000	.177 .156	.272* .027	-.009 .945
3. Motivación positiva		-	.665** .000	.126 .311	-.026 .837	.015 .905
4. Compromiso, dedicación		-	-	.091 .466	.107 .391	.090 .472
5. Competición		-	-	-	.249* .044	-.066 .599
6. Estrés						-.071 .571



Discusión

Theory-driven
gamification
design model

GAFCC model

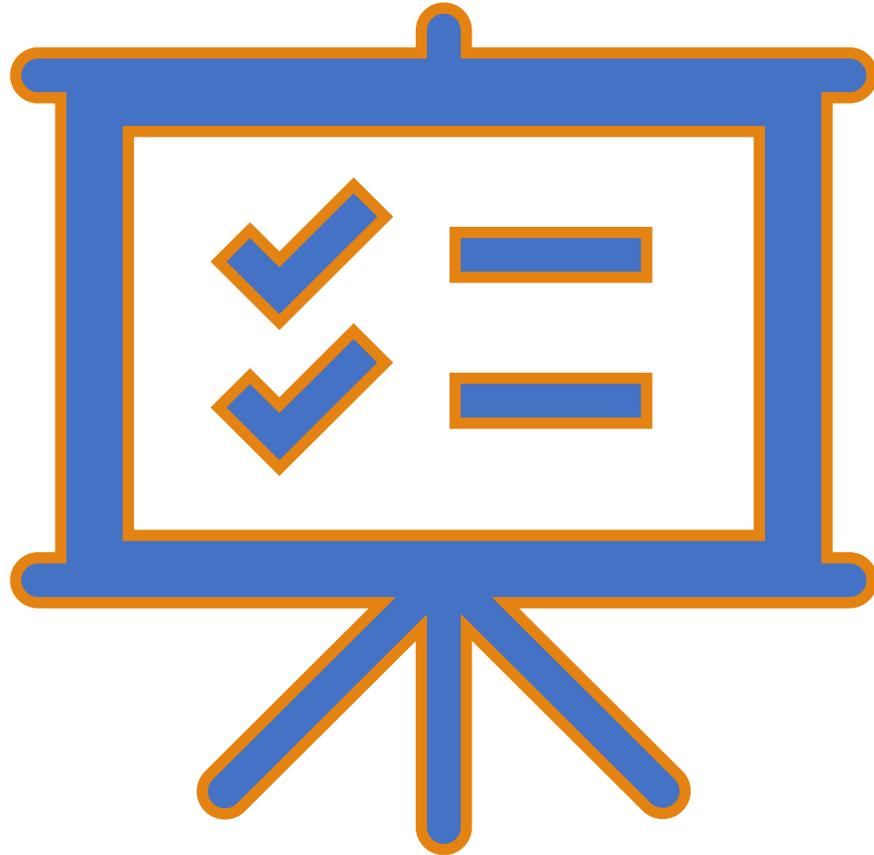
Estrés solo
influye en la
gamificación a
corto plazo

Competición,
patrón similar al
estrés

Esfuerzo para dar
feedback,
ambivalente

Insignias, mayor
influencia





Conclusión

- Trabajo por proyectos + evaluación entre pares combinable con gamificación
- Activación del esfuerzo, motivación y compromiso del alumnado
- Cubrir las necesidades según el GAFCC model
- PBL más significativo
- ¿Aprendizaje gramatical?





mmsuarez@ub.edu



ferran.gesa@ub.edu



neusfrigole@ub.edu

¡Gracias!
Gràcies!

