

Cursos de Acceso para Mayores de 25 y 45 Años: La Gamificación como Elemento Dinamizador en el Aprendizaje de ILE

Helena Luezas Hernández

Departamento de Filología Moderna, Traducción e Interpretación, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

Richard Clouet

Departamento de Filología Moderna, Traducción e Interpretación, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

Susan Cranfield Mckay

Departamento de Filología Moderna, Traducción e Interpretación, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

Resumen

El alumnado que acude a los Cursos de Acceso a la Universidad para Mayores de 25 y 45 Años, ofrecido por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, presenta una variedad de perfiles, y parte además con diferentes niveles de Inglés como Lengua Extranjera (ILE). En el caso concreto al que hace referencia el póster, las sesiones de clase de la asignatura de Inglés tienen lugar una vez a la semana en horario de tarde, y se orientan como un refuerzo pedagógico de cara a las pruebas de acceso. A través de una recreación del juego de mesa “Serpientes y Escaleras”, este póster muestra cómo en esta asignatura de Inglés, determinados factores personales pueden incidir de forma negativa en su aprendizaje y consolidación de conocimientos: fatiga/cansancio al final de la jornada, falta de rutinas de estudio, falta de motivación... El profesorado de ILE no puede intervenir en algunos de estos factores (por ejemplo, si abandonan porque su trabajo les supone un impedimento). En cambio, en los mencionados en el párrafo anterior sí que puede marcar una diferencia, si recurre a técnicas de innovación educativa como elementos dinamizadores del aprendizaje (Locke y Latham, 2019; McClelland, 1989). Para contrarrestar los efectos de algunas “serpientes” se proponen una serie de “escaleras” consistentes en una gamificación basada en el sistema de PBL (*Points, Badges and Leaderboards*), que contribuye a mantener la motivación, fomenta la consolidación del aprendizaje, y favorece la cooperación del grupo y la Atención a la Diversidad (Prieto Andreu, 2020).

Palabras clave: Cursos de Acceso para Mayores de 25 y 45 Años; Gamificación; Elemento Dinamizador; Inglés como Lengua Extranjera (ILE).

Over 25 and 45 Year-Old Access to University Courses: Gamification as a Dynamising Element in EFL Learning.

Abstract

Students attending the Over 25 and 45 Year-Old Access to University Courses, offered by the University of Las Palmas of Gran Canaria, present a variety of profiles and bring different levels of English as a Foreign Language (EFL). Regarding the specific case referred to in the poster, their English class sessions take place once a week with an evening schedule, and bear an approach of pedagogical reinforcement with their admission exams in view. By reproducing the board game 'Snakes and Ladders', this poster shows how in this subject of English specifically, certain factors might negatively affect their learning and consolidation of knowledge: fatigue/weariness at the end of the day, lack of study routines, lack of motivation... ELF teachers cannot intervene in some of these factors (for instance, if students quit due to an impossibility of combining their jobs and studies). However, in the case of the aforementioned obstacles, teachers can actually make a difference, just by turning to educational innovation techniques and using them as a dynamising learning element (Locke & Latham, 2019; McClelland, 1989). In order to counteract the effects of some of the possible 'snakes' in learning, a series of 'ladders' are suggested, which consist of a gamification based on a PBL (Points, Badges and Leaderboards) system. This contributes to maintaining students' motivation, fosters their consolidation of learning skills, favours cooperation within the class group and attention to diversity (Prieto Andreu, 2020).

Keywords: Over 25 and 45 Year-Old Access to University Courses; Gamification; Dynamising Element; English as a Foreign Language (EFL).

Referencias

- Enlace del Curso de Acceso a la Universidad para Mayores de 25 y 45 años (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria): Documento de Internet consultado el 12-11-2021 en <https://www.ulpgc.es/acceso/mayores25y45>
- McClelland, D.C. (1989). *Estudio de la motivación humana*. Madrid, España. Narcea Ediciones. ISBN: 9788427708617.
- Locke, E. A., Latham, G. P. (2019). The Development of Goal Setting Theory: A Half Century Retrospective. *Motivation Science*, 5(2), 93–105. doi: <https://doi.org/10.1037/mot0000127>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. doi: <https://doi.org/10.14201/teri.20625>