



Rol de la Gamificació en l'aprenentatge de segones llengües

Nadia Azzouz Boudadi

Observacions prèvies



“Porto deu anys estudiant anglès i tinc la sensació d’estar sempre en el mateix punt.”

“A mi fes-me fer exàmens però no em facis parlar a classe.”



“Tremolo quan parlo anglès davant dels altres perquè penso que en sabem més que jo o m’oblido de paraules que ja sabia.”

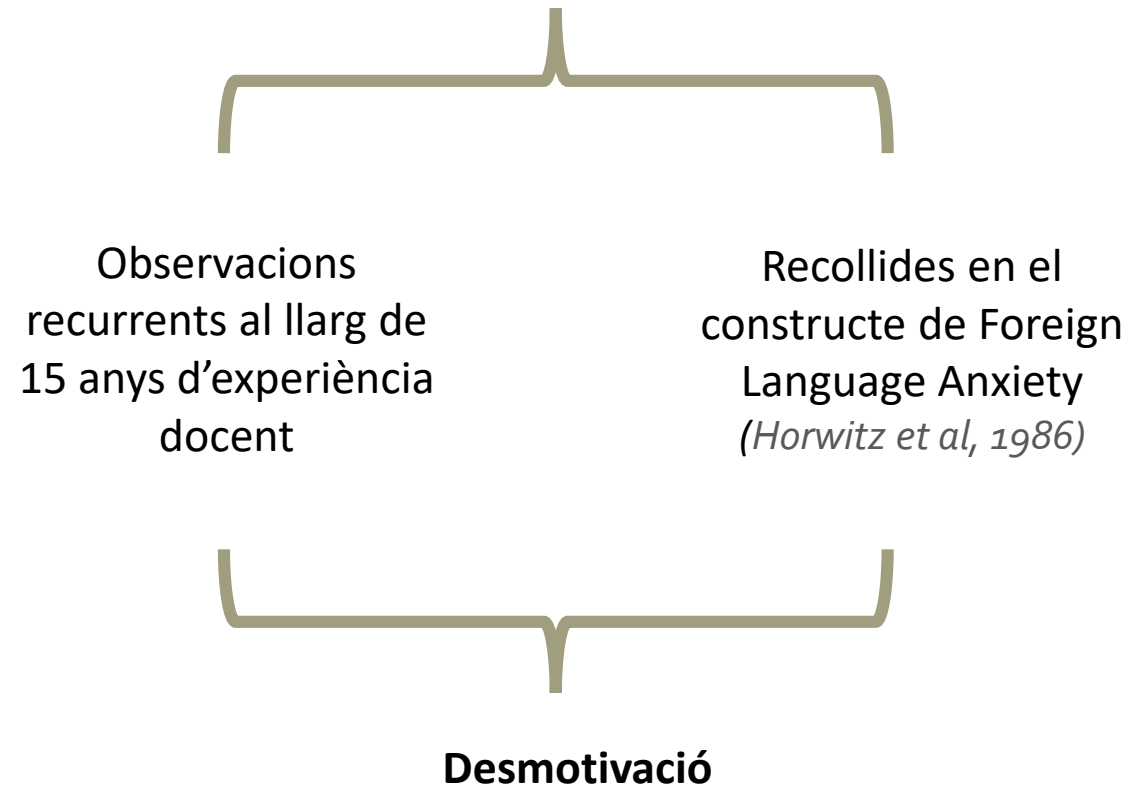
Nadia Azzouz Boudadi



UNIVERSITAT
D'ANDORRA



Percepcions de **frustració** en l'aprenentatge de anglès



Observacions prèvies

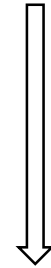


Parlar anglès sense preparació prèvia
→ tasca molt abrumadora

(Zheng & Cheng, 2018)



Aprenentatge assistit per la tecnologia (CALL)



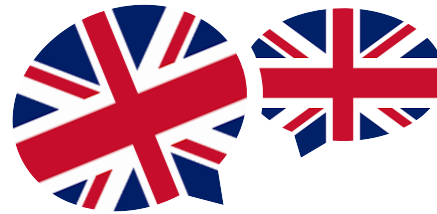
Gamificació

Estudi i objectius



Cursos d'anglès
paral·lels (B1)

Moodle



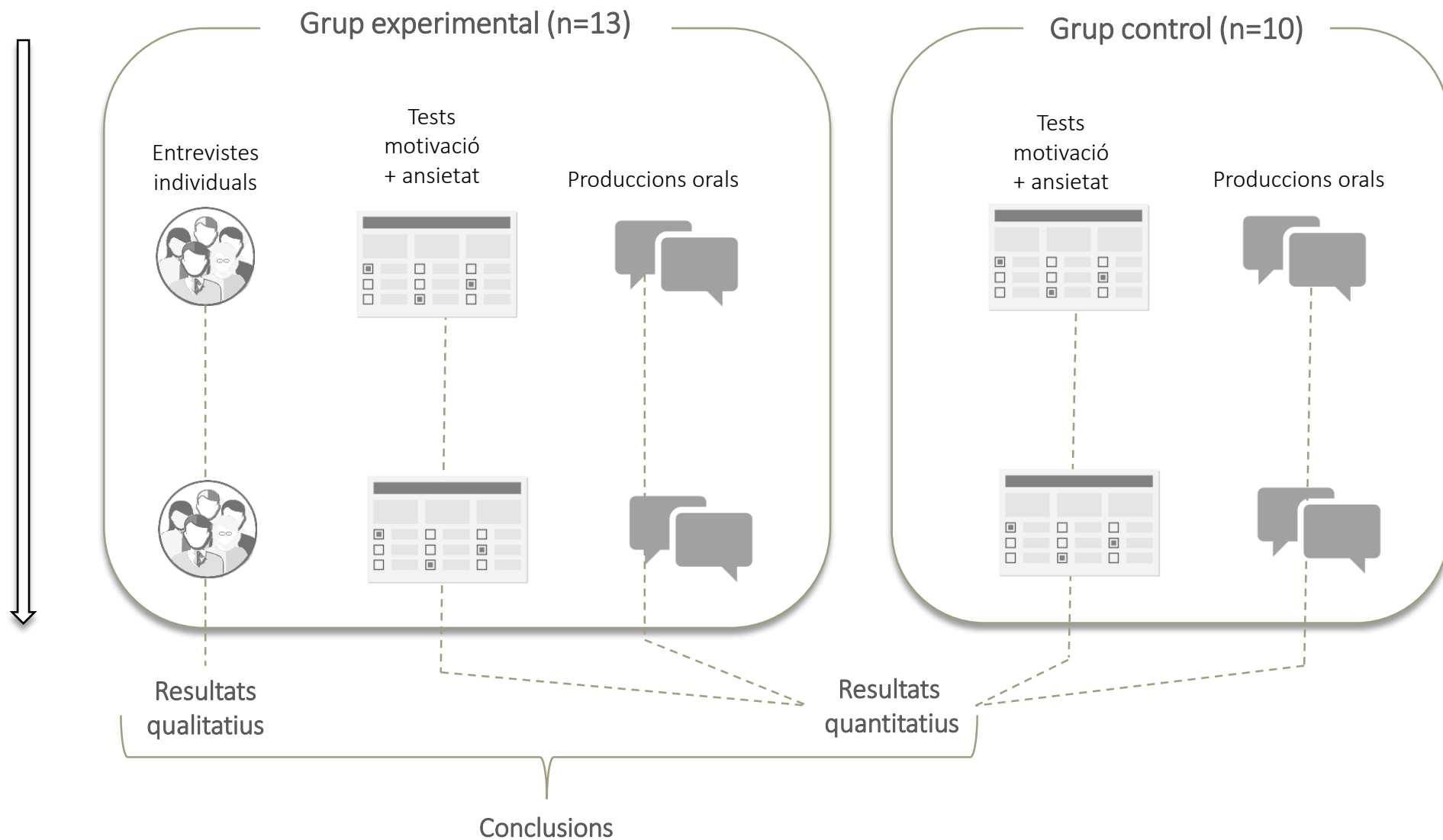
- Ansietat?
- Motivació acadèmica?
- Evolució de la fluïdesa en producció oral?
- Percepció dels estudiant sobre la gamificació a la universitat?



Narrativa



Metodologia mixta

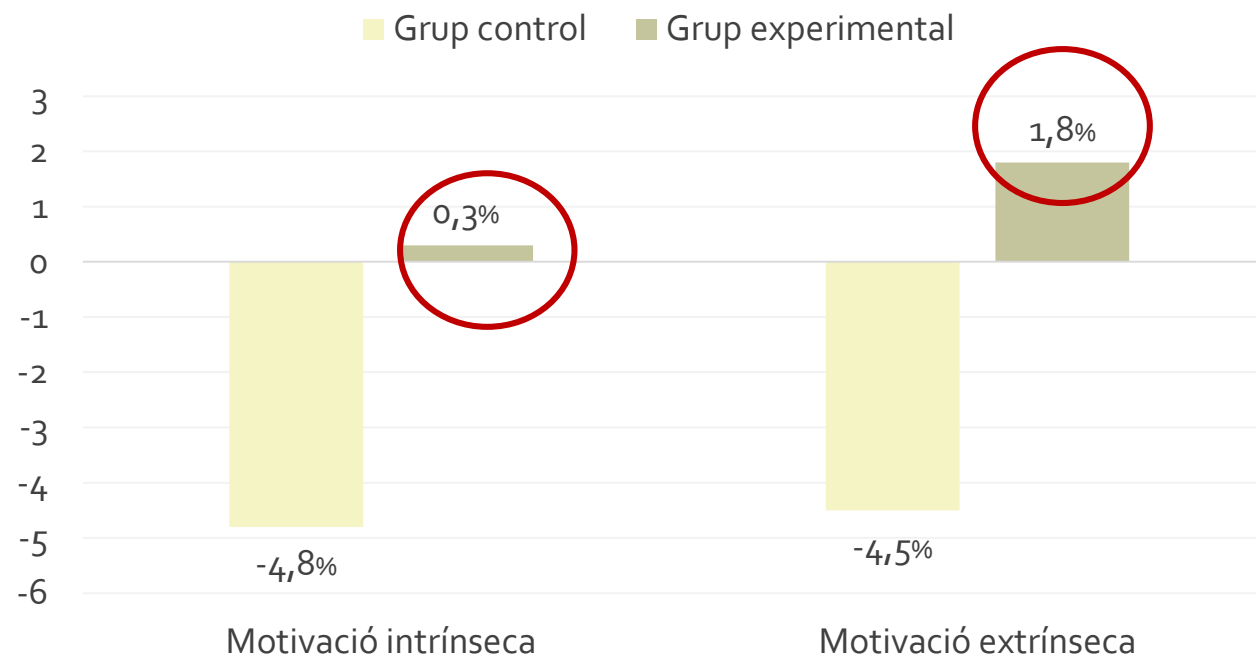


Motivació acadèmica

(Vallerand et al. 2012)



Resultats quantitatius



Motivació acadèmica

(Vallerand et al. 2012)



Resultats qualitatius

Assoliment personal

“És com et quedes molt a gust quan veus la nota i veus que t’ha sortit bé.”

“Sí, més per auto-superació. Intentes cada setmana, com intentar treure més del que havies tret la setmana passada.”

“Jo estic contenta, a més que animava a la P. dient “mira, mira, hem pujat... I quan veus que vas entenen la classe i vas seguint, doncs sí, t’anima.”

Nadia Azzouz Boudadi



UNIVERSITAT
D'ANDORRA

Motivació acadèmica

(Vallerand et al. 2012)



Resultats qualitatius

Estímuls externs

“Vaig veure que estaven en quarta posició, però després, en veure les puntuacions pel grup, pues també em va motivar...”

“Dic, si fem bé el vídeo, igual ens puntuen... i ella també que s’ha motivat al final.”

“Jo anava mirant cada setmana, o sigui, els resultats de l’equip i el individual i doncs més o menys jo crec que... sí això també m’ha anat una mica diguéssim motivant, o sigui perquè havíem començat més o menys regular i al final hem anat pujant, jo crec i doncs... ha estat bé.”

Nadia Azzouz Boudadi



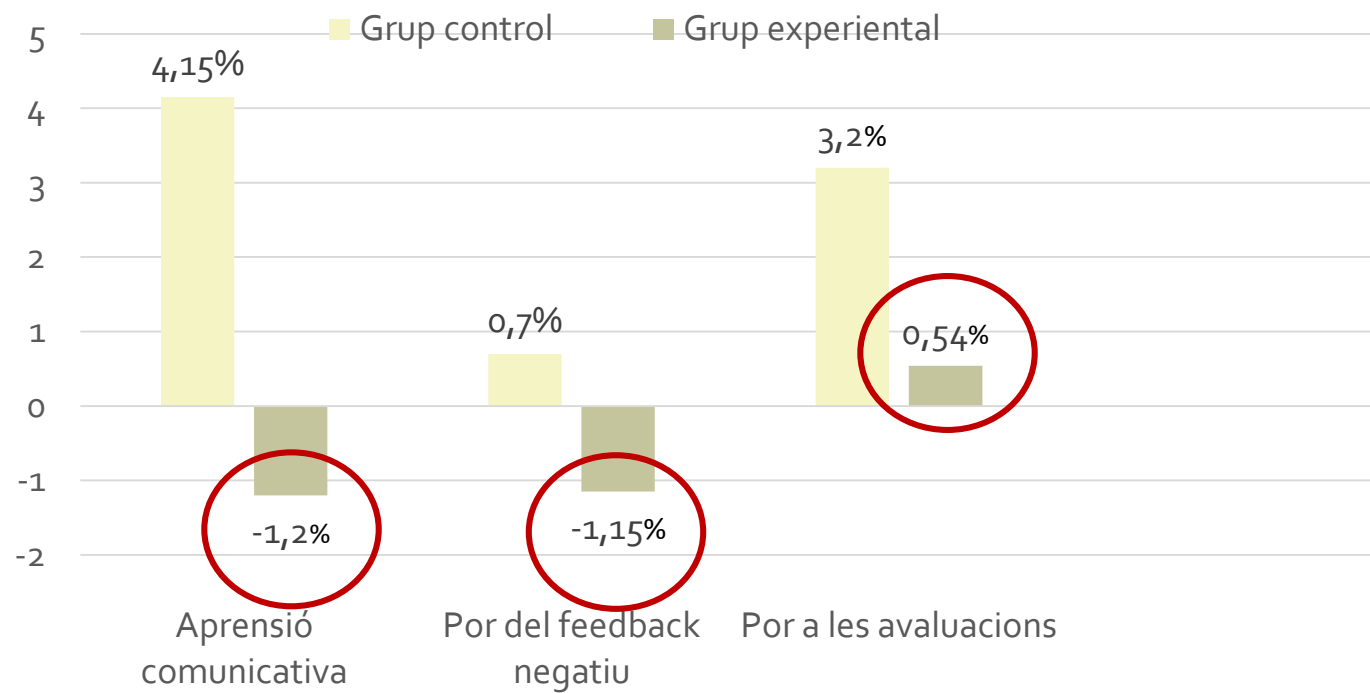
UNIVERSITAT
D'ANDORRA



Ansietat (Horwitz et al., 2010)



Resultats quantitatius



Ansietat

(Horwitz et al., 2010)



Resultats qualitatius

Ansietat en el context de l'aula

ABANS

“O sigui, em poso una miqueta més nerviós i doncs em costa després dir coses i tal que potser sí que sabia dir. Sobretot a classe, que et poses més nerviós i el profe et diu no sé què i potser no ho entens bé i llavors ja no saps ben bé què contestar i tal.”

DESPRÉS

“M’ha ajudat bastant a aprendre anglès i doncs també a compartir amb altres persones”.

Ansietat

(Horwitz et al., 2010)



Resultats qualitatius

Ansietat en el context de l'aula

ABANS

“Hauríem de tenir alguna manera perquè els alumnes se sentin a gust parlant anglès i sense tenir problemes d'equivocar-se. Perquè ho he notat a classe també que quan algú ha de respondre, tots ens quedem mirant i com que això afecta a la persona perquè se sent intimidada.”

DESPRÉS

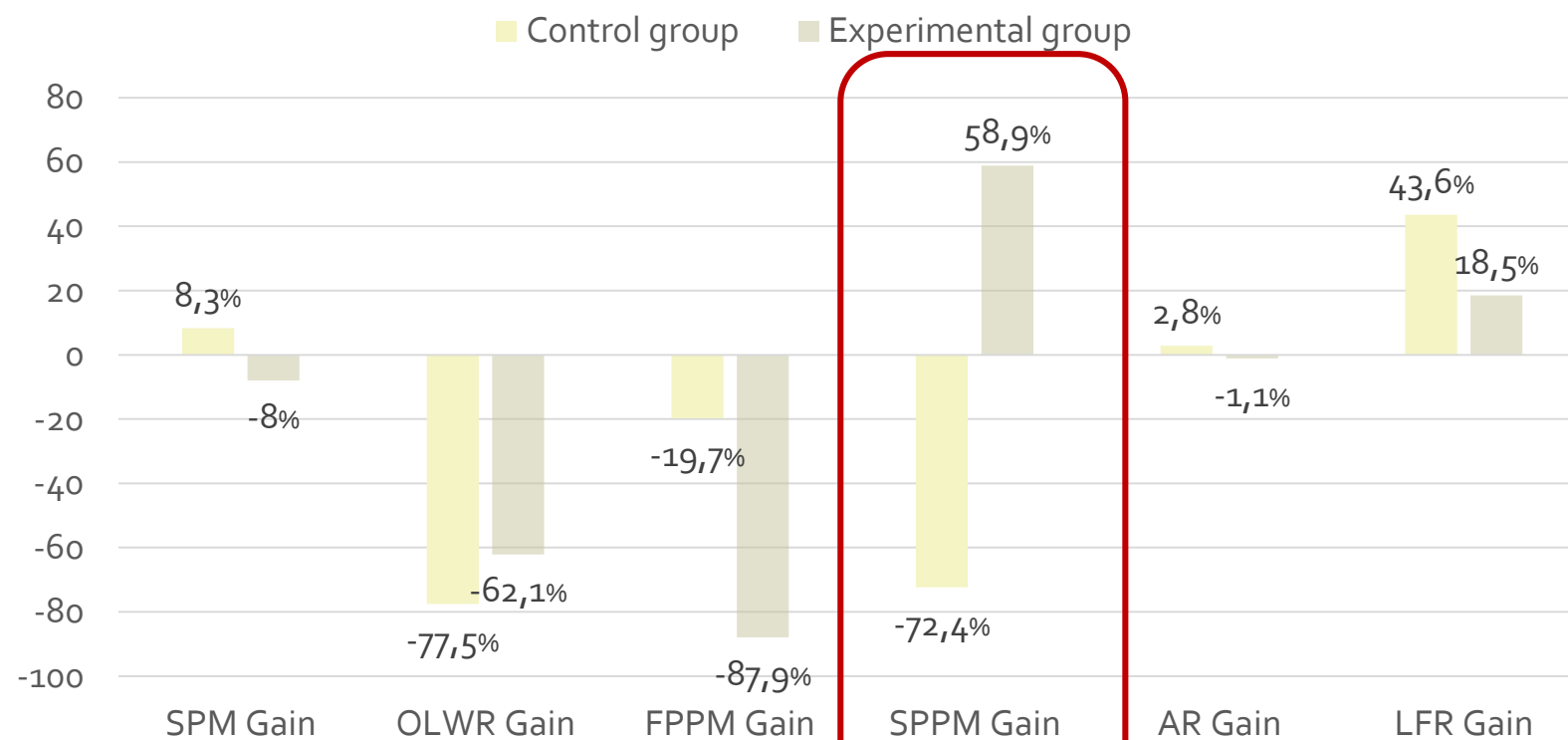
“Sempre era allò de fer un oral amb el professor i els escrits i ara amb això de tenir que fer el treball via àudio o alguna cosa així i tenir que gravar-lo varies vegades o practicar-lo i... el contacte amb els companys parlant anglès va ser molt beneficiós.”

Fluïdesa en producció oral

(Azzouz, 2021)

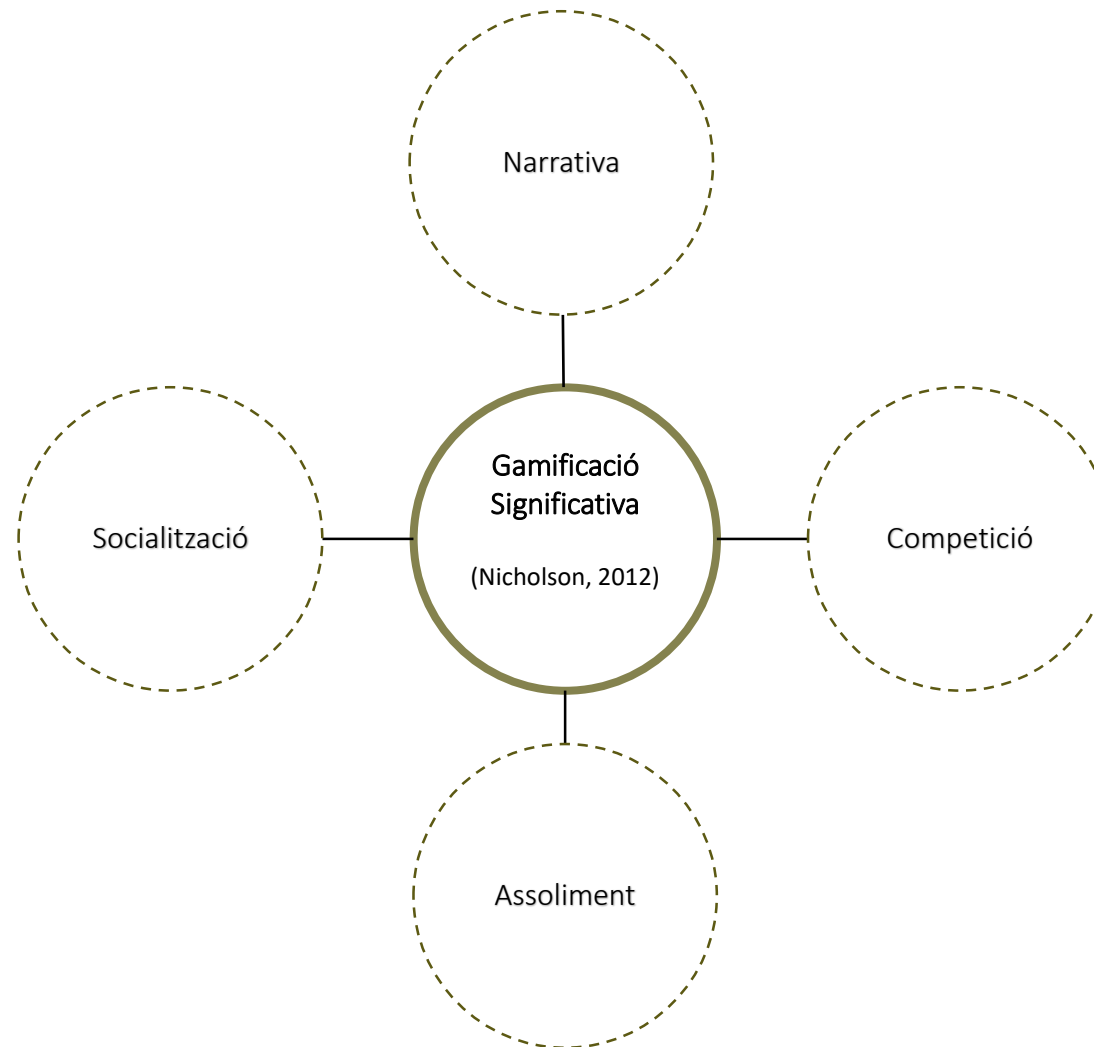


Resultats quantitatius (anàlisi 59 produccions orals)



Pauses silencioses per minut

Percepció dels estudiants envers un curs gamificat a la universitat





1. Es confirma l'evidència científica sobre els **beneficis** de la Gamificació en la **motivació**

(Dicheva et al., 2015; Kapp, 2012)

2. Resultats significatius en motivació produïda per **l'assoliment personal** i els **estímul externs**, produïda per elements de **Gamificació significativa**: Narrativa, Competició, Assoliment i Treball en equip.

(Nicholson, 2012)



3. Evidències en els **beneficis** de la Gamificació en l'**ansietat** dels aprenents d'anglès.

(Azzouz, 2021)

4. Resultats **no concloents** en l'**aprenentatge real**. Per tant ha d'estar en mans dels docents i d'un disseny pedagògic sòlid.

(Azzouz, 2021)



Una educació **radicalment humana** en un món de màquines intel·ligents.

- *Alfons Cornella (2019)* -

Nadia Azzouz Boudadi



UNIVERSITAT
D'ANDORRA



Moltes gràcies

Rol de la Gamificació en l'aprenentatge de segones llengües

Nadia Azzouz Boudadi