

UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas Extranjeras

Departamento de Español

Máster en Didáctica del Español como Lengua Extranjera

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA TRABAJAR

LA *ASERTIVIDAD* EN EL AULA DE ELE

Trabajo Fin de Máster

Trabajo hecho por

Yasmine TEBBAL

Kamilia LARIBI

Trabajo dirigido por:

Sr. Bouhaya

Laghouat

2021/2022

UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas Extranjeras

Departamento de Español

Máster en Didáctica del Español como Lengua Extranjera

***La gamificación* como recurso didáctico para trabajar**

***la asertividad* en el aula de**

ELE

Caso de estudio: Secundo curso del instituto Imam Ghazali

Trabajo Fin de Máster

Trabajo hecho por

Yasmine TEBBAL

Kamilia LARIBI

Trabajo dirigido por:

Sr. Bouhaya

Laghouat

2021/2022

Con todo el cariño y la gratitud

Dedicamos este trabajo del fondo de nuestro corazón

A nuestras familias y a todas las personas que colaboraron para realizarlo

*A nuestro tutor el Sr. BOUHAYA, muchísimas gracias por su apoyo y tiempo en el desarrollo
de este proyecto*

*A la Sra. BEDARNIA Mebarka, le damos las gracias por su excelente forma de enseñar,
usted ha sido una madre, una hermana y una amiga para nosotras, siempre está ahí cuando
le necesitamos, nos aconseja y nos quiere. Gracias sinceramente por darnos lo que necesita
nuestro futuro.*

Agradecimiento

A mi madre, la reina que ha sido siempre el motor y la esperanza que impulsa mis sueños, que estuvo siempre a mi lado durante toda mi vida, ha sido mi mejor guía hacia al éxito, Gracias mi mamá por darme lo que nunca nadie podrá darme. Hoy tu hija va a graduarse después de tanto trabajo gracias a usted, hoy lucho y trabajo y tu nombre me da valor.

A mi padre, gracias por su apoyo incondicional, por su cariño, por escucharme siempre. Ahora puedo agradecerle de todo mi corazón y empezar a demostrarle el apoyo que siempre me daba.

A mi ángel de la guardia, a mis hermanos y a toda mi familia por ser siempre mis principales motivadores, por apoyarme, por cuidarme y por aconsejarme en cada momento. Sin ustedes y sus consejos, su amor y su cariño, yo no habría llegado hasta donde estoy, los quiero mucho.

A mi querida amiga que está en el cielo, me duele mucho no haber estado conmigo en este día, te extraño tanto desde el primer momento en que me di cuenta que ya no estabas conmigo, nunca te olvidaré.

Yasmine.

Agradecimiento

Quiero inicialmente agradecer a Allah por estar siempre conmigo iluminándome el camino, por ser mi fuente de fortaleza en mis momentos de debilidad, mi guía, mi luz y mi apoyo en esta vida.

Mil gracias a todos los profesores y hasta personas que con sus palabras, consejos y críticas me enseñaron y guiaron hasta ser la persona que soy hoy.

Con el corazón contento doy las gracias a mi familia por los valores que me han inculcado y sobre todo, mi abuela que luchó por mí y me acompañó siempre con sus oraciones y apoyos.

A la persona más cerca de mí, gracias por apoyarme en las buenas y las malas y llenar mi vida de esperanza y amor incondicional cuando más lo he necesitado.

A mi hermana y amiga de siempre, Fátima por creer en mí, por ser una parte muy importante de mi vida y por los grandes momentos y recuerdos que compartimos desde niñas.

Dedico este trabajo a mi madre que aunque no esté conmigo físicamente, siempre ha sido presente en mi mente, mi corazón y mi alma. Sé que me mires orgullosamente desde lo lejos y que estés en un lugar mejor de lo que estamos nosotros.

Kamilia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Agradecimiento	II
Agradecimiento	III
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IV
ÍNDICE DE FIGURAS	VIII
Abreviaturas	IX
Resumen	X
INTRODUCCIÓN GENERAL	1

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes	4
2. Definición de conceptos	7
2.1. <i>Gamificación</i>	7
2.2. <i>Asertividad</i>	7

BASES TEÓRICAS

CAPÍTULO I: LA *GAMIFICACIÓN* EN EL AULA DE ELE

Introducción	9
1. Definición de la <i>gamificación</i>	9
2. Finalidades de la <i>gamificación</i>	10
3. <i>Gamificación</i> y aprendizaje	10
4. Fortalezas de la <i>gamificación</i>	12
5. Elementos de la <i>gamificación</i>	13
6. <i>Gamificación</i> en el aula	15
6.1. Creación de elementos motivadores	15
6.2. Concreción de objetivos	15
6.3. Construcción de la historia	15
6.4. Diseño del juego	16
7. Herramientas para gamificar una clase	16
Conclusión	17

CAPÍTULO II: LA *ASERTIVIDAD* en el aula de ele

Introducción	18
1. Definición de la <i>asertividad</i>	18
2. Aparición e historia de la <i>asertividad</i>	19

3. Características de la <i>asertividad</i>	19
4. Relación entre comunicación y <i>asertividad</i>	20
4.1. Comunicación asertiva en el aula	20
4.2. Comunicación agresiva.....	21
4.3. Comunicación pasiva.....	21
5. Neurociencia, <i>asertividad</i> y el aprendizaje	22
6. Cualidades de un docente asertivo	23
7. Derechos asertivos del alumnado	23
Conclusión.....	23

MARCO METODOLÓGICO

Capítulo III: Diseño metodológico

Introducción	24
1. Tipo de investigación, diseño y método.....	24
1.1. Diseño pre-experimental.....	25
1.2. Nivel de la investigación	26
1.3. Método de investigación.....	26
2. Población y Muestra.....	27
3. Técnicas de recogida de datos	27
3.1. Cuestionario.....	27
3.2. Observación participante	28
3.3. Grabación.....	28
4. Procedimientos de implementación	28
5. Cuadro de operacionalización	30
Conclusión.....	31

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIONES DE DATOS

Introducción	32
1. Primera sesión	32
1.1. Actividad N°1	33
1.2. Actividad N°2	34
2. Segunda sesión	36
2.1. Actividad N°3	37
2.2. Actividad N°4	38
3. Tercera sesión.....	40

3.1. Actividad N°5	41
3.2. Actividad N°6	42
4. Cuarta sesión	44
4.1. Actividad N°7	45
4.2. Actividad N° 8	46
5. Discusión de resultados finales	48
5.2. Papel del profesor y la <i>asertividad</i>	52
5.3. Tipología de actividades	53
5.4. Etapas para crear o seleccionar el juego adecuado	54
5.5. Juegos recomendados	55
CONCLUSIÓN GENERAL	56
BIBLIOGRAFÍA.....	57
ANEXOS.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Concreción de objetivos.</i>	15
<i>Tabla 2: Herramientas para gamificar la clase.</i>	17
<i>Tabla 3 : Estilos de la comunicación.</i>	22
<i>Tabla 4: Diseño pre experimental.</i>	26
<i>Tabla 5: Cuadro de operacionalización</i>	30
<i>Tabla 6: Actividad N°1</i>	33
<i>Tabla 7: Actividad N°2</i>	34
<i>Tabla 8: Resultados de la primera sesión</i>	36
<i>Tabla 9: Actividad N°3</i>	37
<i>Tabla 10: Actividad N°4</i>	38
<i>Tabla 11: Resultados de la segunda sesión</i>	40
<i>Tabla 12: Actividad N°5</i>	41
<i>Tabla 13: Actividad N°6</i>	42
<i>Tabla 14: Resultados de la tercera sesión</i>	44
<i>Tabla 15: Actividad N°7</i>	45
<i>Tabla 16: Actividad N°8</i>	46
<i>Tabla 17: Resultados de la cuarta sesión</i>	48
<i>Tabla 18: Juegos recomendados</i>	55

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Octalysis (You-Kai Chou).</i>	14
<i>Figura 2: Construcción de la historia.</i>	15
<i>Figura 3: Gráfico sobre no asertividad</i>	50
<i>Figura 4: Gráfico sobre asertividad indirecta</i>	51
<i>Figura 5: Gráfico sobre asertividad</i>	52

Abreviaturas

E/A: Enseñanza y aprendizaje.

E/LE: Español como lengua extranjera.

EMA: Escala multidimensional de la asertividad.

Nota: Este trabajo fue redactado mediante el implemento del sistema APA la sexta edición para nuestra redacción.

Resumen

Una de las metodologías activas de la enseñanza en el siglo XXI es la aparición de *la gamificación* en el proceso educativo, esta nueva estrategia pedagógica busca integrar nuevos hábitos y cualidades en los alumnos a través de crear un ámbito educativo eficiente reduciendo el filtro afectivo alto, el desinterés, la falta de motivación y mejorar el clima socioafectivo.

La investigación es titulada “la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE”. La presente propuesta tiene como objetivo implementar *la gamificación* como metodología activa para trabajar la *asertividad* en los alumnos del nivel A1-A2. La muestra está conformada por 14 aprendices que cursan el español como lengua extranjera en el instituto Imam el Ghazali del curso académico 2021/2022.

La metodología utilizada es cualitativa y cuantitativa a través de la cual se evidencia el resultado de las competencias socioemocionales de los discentes y las consecuencias de la propuesta metodológica en el aprendizaje logrado. El tipo de estudio es aplicado. Los instrumentos usados en este estudio son la observación participante usando la grabación de vídeos y el cuestionario para determinar opiniones y el grado de satisfacción de nuestros estudiantes usando el aprendizaje lúdico en el aula de ELE.

La investigación se concluye con la mejora de las habilidades socioemocionales y la *asertividad* de los aprendices desde el principio de las sesiones hasta el final, lo que da como resultado que la *gamificación* como estrategia didáctica logra funcionar positivamente en el nivel de principiantes en ELE.

Palabras clave: *Gamificación*; *asertividad*; habilidad socioemocional; aprendizaje cooperativo; juego.

Abstract

One of the active methodologies of teaching in the 21st century is the appearance of gamification in the educational process, this new pedagogical strategy seeks to integrate new habits and qualities in students through creating an educational and efficient environment by reducing the high affective filter, disinterest, lack of motivation and improve the socio-affective climate. The research is entitled “Gamification as a teaching resource to work on Assertiveness in the Spanish as a foreign language classroom”. The objective of this research was to implement gamification as an active methodology to work on assertiveness in students at the A1-A2 level; the sample was consisted of 14 students who study Spanish as a foreign language at the Imam El Ghazali secondary for the academic year 2021/2022. The methodology used was qualitative and quantitative through which the result of the socio-emotional competences of the learners and the consequences of the methodological study in the learning achieved were evidenced. The type of study is applied. The instruments used in this study are participant observation using the questionnaire to determine opinions and the degree of satisfaction of our students using playful learning in the Spanish as a foreign language classroom. The research concluded with the improvement of the socio-affective skills of the learners from the beginning of the sessions to the end, which results in gamification as a didactic strategy managing to work positively at the beginner level in the Spanish as a foreign language classroom.

Key words: Gamification; assertiveness; socio-emotional ability; cooperative learning; game.

ملخص

تتمثل إحدى منهجيات التدريس النشطة في القرن الواحد والعشرين في ظهور التلعيب داخل العملية التعليمية، تسعى هذه الإستراتيجية التربوية الجديدة الى إدخال عادات وصفات جديدة لدى الطلاب من خلال خلق بيئة تعليمية فعالة عبر خفض المرشح العاطفي العالي، عدم الاهتمام، الافتقار إلى التحفيز وتحسين الجو الاجتماعي العاطفي. عنوان البحث هو "التلعيب كوسيلة تعليمية للعمل على الحزم في قسم اللغة الإسبانية كلغة أجنبية."

الهدف من هذه الدراسة هو تنفيذ التلعيب كمنهجية نشطة للعمل على الحزم لدى طلاب المستوى الأول وتألفت العينة من 14 طالبا يدرسون اللغة الإسبانية كلغة أجنبية في ثانوية الإمام الغزالي بالأغواط خلال العام الدراسي 2021/2022. المنهجية المستخدمة هي النوعية والكمية والتي تم من خلالها إظهار نتائج الكفاءات الاجتماعية والعاطفية للطلاب ونتائج هذا البحث المنهجي في التعليم والتي تم تحقيقها. نوع الدراسة هو تطبيقي أما الأدوات المستخدمة فهي ملاحظة المشاركين باستخدام الاستبيان لتحديد الآراء ودرجة الرضى لدى طلابنا من خلال توظيف التعليم الممتع في الفصل الدراسي.

إختتم البحث بتحسين المهارات الاجتماعية والعاطفية للطلاب من بداية الحصص حتى نهايتها، مما أدى إلى أن استخدام التلعيب كإستراتيجية تعليمية يعمل بشكل إيجابي على مستوى الطلاب المبتدئين في تعلم اللغة الإسبانية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: التلعيب؛ الحزم؛ القدرة الاجتماعية العاطفية؛ التعليم التعاوني.

INTRODUCCIÓN GENERAL

Durante los años sesenta, ocurrió un cambio radical en la perspectiva de la ciencia de manera general, especialmente en el ámbito de enseñanza-aprendizaje debido al rechazo total de las contribuciones de las teorías conductistas que radican en la enseñanza tradicional: el profesor era el centro de enseñanza-aprendizaje, mientras el aprendiz era considerado como una máquina que solo recibe y repite las informaciones el día del examen. El único material usado en aquella época era el libro escolar y la pizarra.

El libro escolar y la pizarra, que actualmente, son sustituidos o menos usados gracias a este avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje que nos abre puertas y nos acerca más a tocar no solo al rendimiento académico del alumno sino también a lo personal.

Ahora bien, con el surgimiento del cognitivismo y las teorías constructivistas, la didáctica de las lenguas extranjeras ha experimentado una serie de renovaciones significativas. En efecto, esta innovación toca todos los elementos del acto didáctico: el profesor, el aprendiz; la evaluación y también el material usado. Dentro de eso, cabe mencionar las metodologías activas que dan protagonismo al aprendiz considerándolo como centro del proceso educativo. Una de estas es *la gamificación*.

La *gamificación* o el aprendizaje lúdico consiste en usar un material nuevo que estimula la atención, la participación y la motivación de los aprendices, mejorando así el clima socio afectivo dentro el aula, y también ayuda a gestionar bien su clase, tiempo y lugar. Consiste en la práctica de mecanismos de juego para empujar al aprendiz a trabajar y concentrar para construir una experiencia.

Otra variedad en cuanto a los recursos usados en el aula para fomentar las competencias socio-comunicativas de los aprendices es la *asertividad*. Nos interesa que todos los aprendices tienen la forma adecuada de interactuar con los demás y de relacionarse a nivel interpersonal con un carácter bien formado para entender y comprender uno al otro sin mal entendimiento. Por ello, es fructífero desarrollar técnicas o habilidades que nos ayudan a ganar el comportamiento asertivo.

Ser asertivo significa tener una autoestima alta, una persona que respeta y es respetada, una persona capaz de defender y autoafirmar sus ideas de una manera cordial, sin agredir, ni ser agredido.

En la presente investigación, procuramos aplicar *la gamificación* como recurso didáctico para trabajar el *asertividad* en el aula de ELE. Caso de estudio: Principiantes de ELE en el Instituto Imam El Ghazali.

Buscamos como fin usar nuevas estrategias y mecanismos en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la transición del juego al ambiente educativo, lo que nos brinda mejor resultado.

Nuestro tema “*La gamificación como recurso didáctico para trabajar el asertividad en el aula de ELE*” fue elegido, primero, por algunas experiencias desagradables que nos afrontaron durante nuestro aprendizaje del idioma español. Además, las consecuencias obtenidas al dar una clase tradicional usando el mismo material y el mismo método lo que, por ende, hace más complicado el proceso de enseñanza-aprendizaje (E/A) y obstaculiza el buen rendimiento académico.

Para realizar este estudio, proponemos responder a la siguiente interrogante:

- ¿Cómo influye la *gamificación* en la mejora del *asertividad* como habilidad socioemocional en el rendimiento académico y personal?

De esta pregunta sacamos nuestra hipótesis sobre el objeto de esta investigación:

- La *gamificación* influye en la mejora del *asertividad* como habilidad socioemocional en el rendimiento académico y personal.

A partir de los propósitos establecidos de este trabajo, señalamos los siguientes objetivos:

Nuestro objetivo principal es aplicar la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE. Asimismo, los objetivos específicos son, primero, procuramos motivar a los aprendices, atraer su atención y concentración. Segundo, mejorar el clima socioafectivo en el aula y por último trabajar la empatía.

Nuestra investigación se divide en un marco teórico, marco metodológico, y análisis e interpretación de datos:

El marco teórico, exponemos los antecedentes de las variables de este estudio que son la *gamificación* y la *asertividad*. Luego, definimos los conceptos clave de nuestra investigación. En las bases teóricas, exponemos la *gamificación*, junto con su aparición, sus

factores, sus fortalezas, sus elementos y las etapas para conseguir una *gamificación*. Además, en el segundo capítulo, definimos la *asertividad* junto con su aparición, hablamos de las habilidades socioemocionales y las etapas para ser asertivo.

En el marco metodológico, determinamos los pasos metodológicos de nuestro estudio para cumplir los objetivos dados. El enfoque, el método y los instrumentos serán usados para presentar la recolección de datos.

En la parte de análisis e interpretación de datos, describimos y analizamos la experimentación realizada en el Instituto Imam El Ghazali, de nivel A1/A2 para alcanzar nuestro objetivo lo que es aplicar la *gamificación* como recurso para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE.

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes

Este trabajo de fin de Máster bajo el título “*La gamificación como recurso didáctico para trabajar la asertividad en el aula de ELE*” fue elegido por diferentes motivos, que nos han animado más para participar en una nueva experiencia personal, y aplicarla en el ámbito educativo, además de las investigaciones anteriores realizadas sobre este tema.

Infante Valenzuela y José María, realizaron un trabajo de fin de Máster bajo el título “*La gamificación en las ciencias sociales, ¿una metodología idónea para la evaluación y calificación? Análisis de la opinión del estudiante y el docente*”, en la Universidad de Burgos, curso académico 2018-2019. Tiene como objetivo explorar la opinión de los docentes sobre la *gamificación*, su uso y posibilidades en el aula, se trata de una triple muestra; un cuestionario control a 29 alumnos de 1º de ESO y un cuestionario experimental a 23 alumnos de 3º de ESO. El enfoque utilizado es cualitativo. Como resultado, ha sido realizar un acercamiento a las experiencias de alumnos en el uso de la *gamificación* y más concretamente, en el uso de herramientas gamificadoras para la realización de pruebas calificativas.

Adriana Virginia Macías Espinales (2017), elaboró tesis de Magíster titulada “*La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*”, en la Universidad de Casa Grande en Guayaquil. Este trabajo tiene como objetivo mejorar el desempeño académico de los estudiantes de 1ero BGU, en función del desarrollo de la competencia matemática plantear y resolver problemas, e incrementar la motivación por el aprendizaje, utilizando estrategias de *gamificación* a través de la plataforma Rezzly. La muestra estuvo conformada por 49 estudiantes. El enfoque utilizado es cualitativo, el diseño de esta investigación es experimental y el instrumento es la encuesta. Como resultados, se puede sostener, que incorporar la *gamificación* como una estrategia de apoyo a clases presenciales tiene afectos positivos sobre la competencia matemática: plantear y resolver problemas.

Además, el autor José Norberto Quiroz Yoshida (2015), escribió una tesis doctoral bajo el título “*Gamificación como estrategia didáctica de capacitación para el trabajo en una empresa de manufactura*”, en el centro de enseñanza técnica y superior en México. Tiene como objetivo analizar el resultado de emplear *gamificación* como estrategia didáctica en la conducción del proceso de la capacitación para el trabajo de una empresa de manufactura. La

muestra estuvo conformada por 43 estudiantes, el enfoque utilizado es cualitativo, el método usado es descriptivo, además, utilizó la entrevista como instrumento. En esta investigación, la técnica usada fue de dos tipos, la primera fue observación no participante semiestructurada, la segunda fue observación participante no estructurada. Los resultados indican que, durante el taller de la *gamificación*, los alumnos fueron capaces de efectuar con facilidad la transferencia de sus experiencias y conocimientos.

María Torres Álvarez (2014), elaboró una tesis de fin de Máster titulada “*Las habilidades sociales. Un programa de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*” en la universidad de Granada. Los objetivos de este trabajo han sido en primer lugar, hacer una investigación sobre déficits en habilidades sociales en adolescentes escolares y, en segundo lugar, crear un programa de intervención grupal ajustado a las necesidades detectadas. Para su realización se ha empleado una metodología mixta utilizando dos instrumentos en la recogida de información: uno de carácter cuantitativo (Escala de habilidades) y otro de tipo cualitativo (entrevista al profesorado), ha elegido el método descriptivo para determinar el nivel de las habilidades sociales, lo que ha dirigido a confirmar que las habilidades sociales no son ni una característica innata ni predeterminada genéticamente, sino un conjunto de conductas que mediante entrenamiento adecuado pueden adquirirse.

Marina Aparicio Prat (2013) escribió una tesis de fin de Máster, en la Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación, titulada “*La asertividad y la mediación para resolver conflictos en las aulas de ESO*”, en estudiantes del segundo grado. Este trabajo tiene como objetivo realizar un sociograma para conocer las principales relaciones de elección y rechazo existentes entre alumnos a la hora de trabajar y jugar. La metodología usada ha sido de tipo mixto, se ha realizado un estudio bibliográfico sobre el tema objeto de estudio para establecer el marco teórico y un estudio de campo realizando encuestas y sociogramas a alumnos y profesores. Sus resultados muestran que la gran mayoría del alumnado encuestado se siente bien en el colegio, aunque las situaciones de falta de respeto son habituales entre ellos; la gran mayoría asegura haber estado involucrado en estos actos, el profesorado es consciente de la importancia de trabajar estos aspectos y está abierto a técnicas como la *asertividad* y la mediación.

Ferro López y Ana Belén realizaron un trabajo de fin de Máster bajo el título “*Habilidades sociales en educación secundaria*” en estudiantes de la secundaria y el

bachillerato en el centro de estudios de Postgrado de la Universidad de Jaén. Su objetivo es implantar una convivencia sana y saludable para que todos puedan disfrutar de las relaciones interpersonales aprendiendo en un clima limpio y positivo, usaron el enfoque cualitativo y en método descriptivo-analítico. Como resultado, las habilidades sociales son una cuestión importante en el desarrollo de la personalidad de los individuos y por este motivo se han creado un programa de intervención psicopedagógica para cada una de las áreas de orientación educativa que ayuda a trabajar el entrenamiento de las habilidades sociales para el correcto desarrollo personal y social.

Por último, hemos elegido un trabajo de fin de Máster presentado por Jiménez Zapata, Alfredo (2019) bajo el título “*Asertividad y Estrategias de Aprendizaje en estudiantes del cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa de Trujillo*”, en la universidad de Cesar Vallejo. Tiene como objetivo determinar la correlación entre la *asertividad* y las estrategias de aprendizaje para poder ser más asertivos en situaciones que se les presenta y reforzar las habilidades sociales con el fin de poder afrontar situaciones en las que se requiere. La investigación se realizó con una población constituida por 30 estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria de la I.E. Mentas Brillantes en Trujillo. El enfoque usado es cuantitativo, en donde se utilizó la Escala Multidimensional de *asertividad* (EMA) y la Escala de Estrategias de Aprendizaje (ACRA) como método de obtención de datos. El método usado es descriptivo-correlacional y el diseño es no experimental, transversal y descriptivo. Los resultados obtenidos demuestran que el nivel en dimensiones de *asertividad* indirecta, no *asertividad*, *asertividad* predomina el nivel medio. En cuanto a la estrategia de aprendizaje predominante: adquisición, seguido por la codificación y apoyo, y la estrategia de recuperación. Con respecto a que existe correlación entre ambas variables concluye que no evidencia correlación.

Observamos que los trabajos citados anteriormente se interesan por la variable *Gamificación*, pero en relación con variables como el aprendizaje colaborativo, gestión del aula, diseño de actividades por maestros y estilos de aprendizaje. De hecho, nuestra aportación reside en aplicar la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE, que requiere desarrollar las habilidades socioafectivas y la buena gestión del aula.

2. Definición de conceptos

En este apartado, definimos los conceptos clave que forman nuestro estudio presentando, primero, nuestras variables de estudio para definir los otros conceptos que lo conforman.

2.1. Gamificación

La *gamificación*, el aprendizaje lúdico, ludificación son tres conceptos que tienen el mismo significado. Es un tipo de aprendizaje en el que el docente usa estrategias, técnicas y dinámicas en el aula con el fin de transmitir el saber o el conocimiento de manera divertida, creando un clima socio afectivo que fomenta la motivación, la diversión y la empatía entre los miembros del grupo.

El origen de la palabra *gamificación* viene del inglés (game), es decir juego. Según Navarro Adelantado (2002) (citado en Luis-Pascual, 2015), la etimología de la palabra juego es:

Proviene de dos términos: Jocus y Ludus, el primero (Jocus) está más asociado a broma y divertimento, a una competición donde hay perdedores (sobre los que recae la broma) y ganadores (los que llevan a cabo la broma). Mientras que el segundo (Ludus) está más relacionado con entretenimiento y recreo. El hecho de no darse cuenta de que pasa el tiempo mientras se juega.

Últimamente, el juego ha sido integrado en el contexto educativo con un propósito meramente didáctico, o sea, tienen un objetivo, actividades lúdicas para aplicarlo, y normas y reglas para organizarlo en el aula.

2.2. Asertividad

La *asertividad* es una competencia básica dentro de las competencias socioemocionales, este término fue usado en varios distintos contextos entre ellos el educativo. Acorde con Alberti y Emmons (1978, pág. 2), dicen que “La conducta que permita a una persona actuar en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los otros”.

Quiere decir que la *asertividad* es la habilidad dirigida a expresar sentimientos y pensamientos respetuosamente sin dañar a sí mismo, ni a otro.

En la misma línea, Rich y Schroeder (1976, pág. 1082), la definen como: “La habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a

través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso al castigo”.

A partir de esta cita, comprendemos que la *asertividad* es una habilidad que procura buscar y mejorar las relaciones interpersonales, o sea, entre compañeros expresando sus emociones, sentimientos, opiniones sin ser castigado, ni herido por los demás y viceversa.

BASES TEÓRICAS

CAPÍTULO I: LA *GAMIFICACIÓN* EN EL AULA DE ELE

Introducción

Una de las aportaciones más significativas de las teorías socio-constructivistas y la neuroeducación es la importancia de la *gamificación* para mejorar la asimilación del conocimiento. En efecto, la integración del componente lúdico en el aula resulta una herramienta educativa para estimular la curiosidad y la atención de los aprendices durante la sesión.

Asimismo, el uso de las actividades lúdicas no consiste solamente en jugar, sino también el uso de canciones pedagógicas, adivinanzas, cuentos graciosos, chistes, movimientos, gimnasia cerebral, y todas estas actividades generan una diversión e interés.

En este capítulo, exponemos la definición de la *gamificación*, sus componentes, también, hablamos de las funcionalidades del juego, y finalmente mencionamos una serie de actividades lúdicas.

1. Definición de la *gamificación*

Según Galleg, Molina, & Llorens (2014):

La *gamificación* (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (pág. 2)”.

A partir de esta definición, comprendemos que la *gamificación* es una estrategia didáctica que emplea el juego como herramienta o mecánica con el fin de favorecer la construcción divertida del saber. De otra manera, consiste en la aplicación de estrategias, dinámicas y técnicas de juego en el contexto educativo.

Otra definición por Gabe Zichermann y Christopher Cunningham citado por Cruzado & Jesús (2013, pág. 2), tratan el concepto de la *gamificación* en su obra *Gamification by Design*, la definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

La *gamificación* es una técnica de aprendizaje que consiste en la transición de mecanismos del juego a ámbitos educativos profesionales con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación, atraer el interés y la concentración de los aprendices. Estos juegos apoyan la cooperación social, favorecen la participación y por ello que como estrategia metodológica no solo fomenta el aprendizaje de los estudiantes, sino puede también favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales.

De esto, podemos resumir la *gamificación* en cinco aspectos los cuales son:

- ✓ Mecánicas de juego.
- ✓ Atención y concentración.
- ✓ Interés.
- ✓ Motivación personal.
- ✓ Logro de objetivos.

2. Finalidades de la *gamificación*

La integración de la *gamificación* en el aula de lenguas extranjeras tiene varias finalidades y metas entre ellas mencionamos las siguientes:

- Integra la motivación con el aprendizaje.
- Los alumnos incorporan y se hacen protagonistas con sus aprendizajes.
- Genera un aprendizaje significativo.
- Ayuda a superar las frustraciones y las dificultades.
- Exige estrategias de ensayo error que se incorporan para la autonomía de los aprendizajes.
- Genera la competición y el trabajo cooperativo.
- Favorece la evaluación de forma continuada con un feed-back inmediato.
- Fomenta el protagonismo del discente en sus aprendizajes.

3. *Gamificación* y aprendizaje

Para que el docente pueda construir su aprendizaje necesita factores cognitivos, emocionales y psicológicos; sin estos factores la construcción del aprendizaje es difícil.

Según la Dra. Susana Aránega (2016):

- i. *Motivación*: Uno de estos factores imprescindibles es la motivación, es difícil aprender si no existe una motivación. La *gamificación* es el factor

principal, trae el juego como espacio totalmente motivador a situaciones de aula.

- ii. Superación de retos:* Cuando el aprendiz planifica un reto en su proceso de aprendizaje sea, a corto plazo, o a largo plazo, le generará una sensación positiva. Esta sensación, la podemos tener gracias a la aplicación del juego en el aula, donde el alumno siente con la capacidad de avanzar, reflexionar y progresar dentro de un clima lleno de competitividad.
- iii. Experimentación:* Es una de las perspectivas en la didáctica de lengua extranjeras, consiste en aprender haciendo las cosas, o sea, la investigación en acción. Para que el aprendiz pueda construir su proceso de aprendizaje, debe aplicar lo aprendido en el aula y experimentarlas. La aplicación de la *gamificación* en el aula genera un espacio de experimentación gracias al uso de técnicas, aplicaciones, herramientas y recursos diferenciados.
- iv. El aprendizaje de los errores:* Una de las aportaciones de constructivismo es considerar el error como parte del proceso de aprendizaje. Gracias a la introducción de la *gamificación*, los alumnos se enfrentan a varias situaciones, en las que el error tiene significado y a partir del error se aprende, sin tener timidez y miedo por cometer errores.
- v. Socialización:* Una de las competencias socioemocionales que debe desarrollar el profesor en sus alumnos es la socialización o la inteligencia interpersonal. Con el juego, el profesor puede desarrollar esta habilidad, ya que jugar requiere la colaboración, es decir, jugar y aprender en pareja, en tríos o en grupo.
- vi. Resolución de situación problema:* Es una de las capacidades del siglo XXI, un aprendiz no debe solo aprender de memoria el saber y repetirlo el día del examen, sino debe ser reflexivo, crítico y colaborativo. Como sabemos, cualquier juego representa una situación problemática que exige tener conocimientos previos, unas habilidades cognitivas y actitudes positivas para poder resolver el problema.

4. Fortalezas de la *gamificación*

La integración de la *gamificación* en el contexto educativo repercute positivamente en el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, emocionales y psicológicas.

- i. Atención:* Es una de las funciones ejecutivas superiores del cerebro. Sin no hay atención en el aula, nunca habrá un aprendizaje, ni memoria. El aprendizaje lúdico fomenta el desarrollo de esta capacidad cognitiva, ya que jugar y ganar requiere ser atento. Según García citado por Elvia Clemencia Alarcón Gallego (2016, pág. 40), “La atención es un mecanismo, va a poner a marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos”.
- ii. Implicación:* El hecho de que el aprendiz esté implicado en su proceso de aprendizaje, le facilitará la asimilación rápida de la información. El profesor debe usar estrategias diversas para estimular su atención e implicar a su aprendiz en su e proceso de la construcción de saber. Según Federico & Gayo (2011) “La implicación se presenta como una situación a descubrir, a investigar, a analizar, ya que lo que nos “sitúa” ante el otro es todo ese conjunto de pertenencias: las reconocidas y asumidas, pero también las ocultas y las inconscientes”. (pág. 01).
- iii. Creatividad:* Es una de las habilidades cognitivas superiores en la taxonomía de Bloom (1956). De ello, el docente tiene que fomentar la creatividad en sus aprendices mediante talleres de escritura, actividades, proyectos, no solo ser receptor, sino también productor de un saber. Drevdahl citado por Serrano & Esquivias (2004, pág. 5), define la creatividad como “La capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente pueden considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
- iv. Colaboración:* La *gamificación* fomenta la cooperación y la colaboración, ya que más hay colaboración más hay competitividad entre los miembros del grupo. M. Julia Baltar (2015) afirma que:

El aprendizaje colaborativo se da en un sistema más libre, en el que cada participante decide interactuar no por necesidad sino por el propio deseo de formar parte de algo mayor a sus propios límites. Pero la cooperación, aun produciéndose

por necesidad define y diseña el entorno para que la colaboración sea posible (pág. 4).

e). El pensamiento estratégico: Una de las aportaciones de la ludificación es el fortalecimiento del pensamiento estratégico, es decir, coherente, cohesionado y lógico en la construcción de sus argumentos. Hay una tipología de juegos que fomenta el pensamiento lógico como por ejemplo el juego de los hombres lobo. Román Muñoz (2010) identifica que:

El pensamiento estratégico es una actitud de vida basada en la reflexión que desemboca en un actuar que cimienta el futuro de la empresa al permitir que el pensador estratégico articule sus acciones diarias con los objetivos a largo plazo del negocio, teniendo claro que estos son procesos que necesitan una secuencia lógica que se logra optimizando los procesos de evaluación y estudiando, preparando y analizando las situaciones que se encuentran relacionadas con la creación de una estrategia o la implementación de un plan dentro de la empresa (pág. 27).

f). Asertividad: Olga Castanyer (1996) define la *asertividad* como: “La capacidad de autoafirmar los propios derechos, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás” (pág. 23).

5. Los elementos de la *gamificación*

Una de las teorías más destacadas en cuanto a los elementos de la *gamificación* es la pirámide de Kevin Werbach (2012), que se compone de tres elementos son: componentes, mecánicas y dinámicas. Cabe señalar que la importancia no radica en el número de elementos que usamos, sino en las conexiones y la coherencia que generamos entre ellos.

En cuanto a *los componentes*, denomina como el nombre de la *gamificación* y podemos definirlos como los elementos utilizados para guiar y motivar al aprendiz entre ellos podemos destacar: preguntas, misiones, avatares...

Las mecánicas consisten en el elemento que lleva el usuario actual, para representar las mecánicas podemos utilizar como crear; explorar, recolectar, construir. Dentro de esta teoría, mencionamos la mecánica de “*social engagements verbs*” donde Amy Jo Kim clasifica los diferentes verbos que se pueden utilizar para crear retos en función de los tipos de jugadores a los que podemos enfrentar

Por último, tenemos *las dinámicas* que son entendidas como la gramática de la *gamificación*. Tratan de satisfacer las motivaciones intrínsecas del alumnado conectando los

componentes y las mecánicas a la estructura gamificada, se pueden utilizar la narrativa, la estética, experiencias, relaciones...

Otra teoría que es muy interesante, nos ayuda a diseñar nuestras dinámicas es la de “*Octalysis*” de You-Kai Chou (2014). La metodología Octalysis es una estrategia de trabajo que se utiliza en el mundo de la *gamificación*. You-Kai Chou (2014), ha dividido esta categoría a 8 motivos que nos mueven a llevar a cabo acciones las cuales vamos a saber qué motivos son los más estimulantes para nuestros alumnos y cómo añadimos las mecánicas de juego apropiadas para nuestro sistema de *gamificación*.

Para You-Kai Chou la *gamificación* es una esencia, un diseño centrado en la persona, esto quiere decir, cuando nosotros estudiamos o pensamos cómo vamos a trabajar con nuestros alumnos, buscamos, primero, qué necesitan nuestros alumnos para poder satisfacer esto.

Este sistema se basa en la persona, o sea, entender qué motiva a nuestro discente, luego, escoger los elementos del juego adecuados para crear un diseño motivador atrayente y divertido.



Figura 1 : Octalysis (You-Kai Chou).

6. Gamificación en el aula

La implementación de la *gamificación* en el aula de ELE necesita seguir una serie de pasos que son los siguientes:

6.1. Creación de elementos motivadores

Es un paso muy importante en la integración del aprendizaje lúdico en el aula de ELE. Su objetivo principal no es jugar, sino crear un ambiente motivador para el discente, y así se aprende jugando. Gracias a ese paso, el aprendiz puede conseguir los puntos siguientes:

- Logro de objetivos.
- Superación personal.
- Reconocimiento social.

6.2. Concreción de objetivos

Tabla 1: Concreción de objetivos.

Los objetivos que deben tener presentes
• Qué es lo que me gusta que los estudiantes aprendan. • Las habilidades, los conocimientos y actitudes que pretendemos lograr en cada fase y reto. • Qué se pretende que los estudiantes logren de manera individual y colectiva. • Qué resultados se esperan.

Fuente: elaboración propia

6.3. Construcción de la historia



Figura 2: Construcción de la historia.

La construcción de la historia consiste en la creación del hilo conductor de las actividades en el que se puede ayudar a dar información para:

- Determinar el espacio donde se realiza la acción.
- Indicar el tiempo en el que ocurre la acción.

- Elegir los personajes.
- Adoptar la forma, el carácter y el papel de cada personaje.
- Señalar el tipo de las actividades y explicar la mecánica del juego.

6.4. El diseño del juego

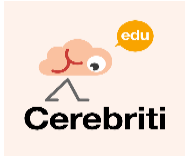
Antes de empezar cualquier diseño de las dinámicas del juego es imprescindible seguir las siguientes etapas:

- Precisar si el juego es de competición o colaboración.
- Aclarar las normas del juego.
- Explicar el plan que van a seguir.
- Mostrar las recompensas a entregar después de cada reto.
- Señalar el tiempo requerido para cada juego.
- Ofrecer los materiales de apoyo.

7. Herramientas para gamificar una clase

Los recursos son muy importantes para diferenciarse como un profesor y mejorar sus clases entre ellos destacamos:

Tabla 2: Herramientas para gamificar la clase.

	Cerebreti Es una aplicación gratuita, en el que el estudiante tiene la opción de crear su propio juego educativo y desfrutarlo.
	Kahoot Es una aplicación que tiene muchos beneficios, dentro de ellos jugar en vivo en el aula con los alumnos o proponerlo como una actividad.
	Edmodo Es una aplicación donde puedes crear cuenta en la que vas a interactuar con los alumno y les invites a participan actividades y aprender juntos.
	Educaplay Es una plataforma para crear actividades multimedia como crucigramas, mapas, sopas de letras, etc.
	Quizlet Es una aplicación que permite desarrollar fichas educativos y herramientas de aprendizaje.
	Quizizz Es una aplicación donde los estudiantes eligen la respuesta correcta entre varias preguntas en una lista de manera lúdica.
	El ovillo de la lana Es un juego muy divertido, en el que los estudiantes forman un gran círculo, luego uno de ellos dará la punta de la lana a un compañero y esta deberá decir una palabra, la persona que la recibe debe lanzarla nuevamente a otro compañero diciendo otra palabra que tenga relación con la palabra anterior.
	Mensaje en la espalda Es un juego de alta diversión que potencia la imaginación y trabaja la <i>asertividad</i>, donde la clase se divide en parejas, “A” tiene que permanecer de espaldas al “B”, este último tiene que escribir una palabra y el otro tiene que adivinarla.

Conclusión

La *gamificación* es una estrategia que permite motivar a los alumnos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del cual se generan nuevos conocimientos junto a una experiencia divertida y dinámica aprendiendo de una forma lúdica y atractiva. Esto ayuda a los alumnos a tener un buen rendimiento académico y una mejora en las habilidades especialmente las habilidades socioemocional.

CAPÍTULO II: LA ASERTIVIDAD EN EL AULA DE ELE

Introducción

El logro en la construcción significativa del saber requiere una serie de estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas. Dentro de estas últimas, mencionamos las competencias socioemocionales que favorecen la creación de un clima adecuado en la gestión del aula. Una de estas competencias socioemocionales es la *asertividad* del aprendiz.

De ello, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, muchos de los estudiantes encuentran dificultades a la hora de expresar lo que sienten o piensan, a defender sus derechos personales, emociones y creencias de forma adecuada y directa sin violar los derechos de la gente que les rodee.

En ese capítulo, exponemos la definición de la *asertividad*, sus características, sus tipos y el perfil de un aprendiz asertivo.

1. Definición de la *asertividad*

Según Moles citado por Gómez-Domínguez, Angulo, & González-Roa (2017, pág. 7): “La *asertividad* es la expresión honesta y funcional de las emociones y sentimientos dirigidos a otras personas de tal forma que se respetan los límites de derecho de cada quien”.

Pues, La *asertividad* es la habilidad que forma parte de la conducta del individuo y que le permite interactuar e intercambiar el contenido con los demás de manera adecuada, honesta y directamente sin sentir culpable, ni acusado. Comunicar y expresar sentimientos y pensamientos con confianza y máxima capacidad. Como lo afirma Riso citado por Pereira, 2008, pág. 3):

La conducta asertiva es aquella conducta que permite a la persona expresar adecuadamente (Sin distorsiones cognitivas o ansiedad combinando los componentes verbales y no verbales de la manera más efectiva posible), oposición (decir no, expresar desacuerdos, hacer y recibir críticas, defender derechos y expresar en general sentimientos negativos), y afecto (dar y recibir elogios, expresar sentimientos positivos en general) de acuerdo con sus intereses y objetivos, respetando el derecho de los otros e intentando alcanzar la meta propuesta.

2. Aparición e historia de la *asertividad*

Robredo citado por Kasparane, González, & Galvanovskis (2009, pág. 3) señala que: “Los orígenes de la palabra “*asertividad*” se encuentran en el latín *asserere* o *assertum*, que significa “afirmar” o “defender”. Es con la base en esta concepción que el término adquiere un significado de afirmación de la propia personalidad, confianza en sí mismo, autoestima y comunicación segura y eficiente”.

Las raíces de la *asertividad* se encuentran en la terapia de la conducta, específicamente, en el trabajo de Andrew Salter, Joseph Wolpe y Arnold Lazarus (1983). La *asertividad* fue descrita, primero, por Andrew Salter (1949) en su libro *Terapia del Reflejo Condicionado*, donde ya había establecido las bases para una posterior teoría y práctica de la *asertividad*.

Posteriormente, está basado en los trabajo de Salter, fue acuñado el término *asertividad* por Wolpe en su libre *Psicoterapia por Inhibición recíproca* publicado en (1956), donde se estableció la relación entre *asertividad* y ansiedad. Más tarde en (1966), Lazarus en su libro *Técnicas de Terapia de Conducta* compara el ensayo de la conducta con otras técnicas de tratamiento.

En el año (1970), aparece el primer libro dedicado exclusivamente a la *asertividad* en Estados Unidos elaborado por Alberti y Emmons bajo el título “*Your Perfect Right*”, su primera edición fue en (1978). A partir de esos trabajos, el tema de la *asertividad* brinda la oportunidad a otros aportes de otros autores como Mcfall y Maeston, Rathus, Goleman, Salovey y Mayer.

3. Características de la *asertividad*

Según Alberti (1977) (citado por Caballo, 2005), las características esenciales de la *asertividad* son las siguientes:

- Es un aspecto del comportamiento.
- Es específica a la persona y a la situación.
- Tiene relación con el contexto social y cultural de la persona.
- Es una característica de la actitud social eficaz.

- Las clases de respuestas que abarcan la *asertividad* son: Capacidad de decir no, capacidad de pedir favores y hacer peticiones, capacidad de expresar sentimiento positivo y negativo y capacidad de empezar, mantener y terminar una conversación.
- Hacer cumplidos y aceptarlos.
- Expresar amor, agrado y afecto.
- Defender los propios derechos.
- Rechazar peticiones.
- Expresar opiniones personales, incluido el desacuerdo.
- Petición de cambio de conducta del otro.
- Afrontar críticas.

4. Relación entre comunicación y *asertividad*

La comunicación es un proceso innato que acompaña al ser humano desde su nacimiento, y que le permite intercambiar información producida entre dos o más personas con el fin de socializarse. La relación entre comunicación y *asertividad* es muy íntima, ya que gracias a la comunicación asertiva, se logra la capacidad de expresar con autocontrol y de forma sana y respetuosa sus emociones y pensamientos. Es necesario también, tener la capacidad de aceptar las críticas y creencias de los demás con comodidad, es decir, se requiere poseer una relación equilibrada entre los participantes y consigo mismo.

Mayorca, V, et al. Como se citó en Rodríguez (2017/2018, pág. 13), indica que:

Quando surge algún problema, la comunicación entre el docente y el discente adquiere una gran relevancia al tener que intercambiar información acerca de la realidad. El docente tiene que tener muy en cuenta y escuchar aquello que dicen los estudiantes, lo cual requiere atención, estar receptivo, perceptivo y sensible para percibir los sentimientos del estudiante. Recíprocamente, los estudiantes también tienen que atender al maestro, pedirle aclaraciones y distintas formas de expresar.

4.1. Comunicación asertiva en el aula

Una parte imprescindible en el proceso enseñanza-aprendizaje es la comunicación asertiva. El proceso de intercambio de información entre el profesor y el alumno o entre los compañeros entre sí, honesta y respetuosamente lleva a cabo logros educativos. Gracias a ella, la relación del aprendizaje que propone el constructivismo, y que se basa en la relación dialogal, se fomenta en lo que nos garantiza una buena construcción de aprendizaje. Según

Aguilar como se citó en Pozo, (2018, pág. 28), “La finalidad de la conducta asertiva es alcanzar una comunicación satisfactoria para las relaciones interpersonales”.

Las personas que gozan de la comunicación asertiva, se sienten más satisfechas consigo mismas y con los demás ya que son personas honestas y directas, transmiten un mensaje claro y explícito, comunican de la mejor manera posible lo que facilita que las relaciones interpersonales sigan siendo fructíferas y satisfactorias.

4.2. Comunicación agresiva

Barón como se citó en Rodríguez (2017/2018, pág. 22), identifica que “La agresividad es cualquier es cualquier conducta enfocada a dañar o lastimar a una persona que está motivada a evadir cierto trato”.

La persona con un estilo de comunicación agresiva es la que se preocupa por defender sus derechos a cualquier precio menospreciando a los derechos de los demás, se cree mejor y superior en todos los campos justificando esta actitud como sincera, ya que dicen la verdad, pero incorrectamente.

4.3. Comunicación pasiva

Barón como se citó en Rodríguez, (2017/2018, pág. 21), determina que “La comunicación pasiva consiste en no comunicar lo que se desea o hacerlo de una manera débil, con demasiada suavidad o timidez, ocultando lo que se piensa en contenido o intensidad”.

Las personas que poseen una conducta pasiva son las que son incapaces a decir no a demandas que van en contra de sus propios intereses, no defienden sus propios derechos y van en contra de lo que verdaderamente quieren y piensan solo para satisfacer a personas ajenas que para ellos se consideran más importantes.

La tabla siguiente aclara la diferencia entre los tres estilos de comunicación que explicábamos anteriormente:

Tabla 3 : Estilos de la comunicación.

Comunicación asertiva	Comunicación agresiva	Comunicación pasiva
Hace un buen control visual	Excesiva fijación en los demás	Evita mirar a la gente en los ojos
Participa en las dinámicas del grupo	Trata de controlar el grupo	Se aislada del grupo
Habla abiertamente	Interrumpe y expresa su opinión por encima de los demás	Tiene miedo de hablar y se calla
Se considera igual a los demás	Se considera mejor con los demás	Se considera menor que los demás
Trata de no lastimar a nadie ni a si mismo	Lástima a otros para evitar ser lastimado	Lástima a sí mismo para evitar lastimar a otros
Postura relajada	Invade el espacio personal de otros	Se encorva y se retira
Habla con un tono adecuado al contexto	Habla con alta voz	Habla suavemente o no habla

Fuente: elaboración propia adaptada por https://blog.edenred.es/ejemplos-de-comunicacion-asertiva-pasiva-y-agresiva/?fbclid=IwAR0A7mXkwud3MdZH6fsNu7unEkZ_gU_QBVq1OidLGoBOV6j8rVFDmidRgXE

5. Neurociencia, *asertividad* y el aprendizaje

Entender el cerebro es entendernos mejor. La neurociencia educativa es muy útil para reflexionar en el comportamiento de los aprendices y saber cómo interactuar con ellos; qué es lo que podemos pedir, qué es lo que debemos explicar, cómo aprenden, cómo asimilan la información, siempre dependiendo a su edad y nivel. Nos ayuda a entender que hay cosas que no son capaces de realizar hasta que sus habilidades estén bien desarrolladas.

Según Roux & Anzarus como se citó en Flores (2020, pág. 12), “El cerebro está motivado mediante estrategias de aprendizaje, que son actividades o procesos mentales que llevan a cabo los estudiantes intencionalmente para procesar, entender y adoptar la información que reciben en el proceso educativo”.

Una de las estrategias más importantes para motivar y mantener activo el cerebro es la gimnasia cerebral; es considerada como un tipo de *gamificación*. González como se citó en Romero, Cueva, & Barboza (2014, pág. 83), afirma que “se trata de un sistema de ejercicios

mentales y corporales muy sencillos, cuyo objetivo primordial es mejorar los diferentes procesos del pensamiento”.

6. Cualidades de un docente asertivo

- La calidad de la educación está directamente relacionada con la calidad del educador. Debemos crear un aula con ambiente seguro emocionalmente y físicamente para ofrecer a nuestros estudiantes un entorno de confianza.
- Establecer una conexión activa con los estudiantes.
- Crear un entorno de confianza y respeto entre los estudiantes.
- Manejar correctamente las interrelaciones con los estudiantes.
- Utilizar un tono de voz y un contacto visual adecuados.
- Reforzar la comunicación mediante los diálogos, las preguntas conversacionales, las expresiones orales, etc.
- Realizar críticas constructivas y objetivas.
- Crear competencias y retos.
- Fomentar el trabajo en grupo y la cooperación entre los estudiantes.

7. Derechos asertivos del alumnado

- Derecho a preguntar, pedir informaciones y aclaraciones.
- Derecho a cometer errores.
- Derecho a decir no entiendo y pedir repetición o cualquier demanda sin timidez.
- Derecho a cambiar de opinión u idea.
- Derecho a expresar sus pensamientos, opiniones y sentimientos.
- Derecho a responder y a no responder o decir no sé.
- Derecho a ser tratado digna y respetuosamente.

Conclusión

La *asertividad* es el núcleo de un aprendizaje con calidad, puede reforzarse o debilitarse según el ámbito educativo. Así que un docente competente debe aprovechar de las capacidades cognitivas, las habilidades socioemocionales para poder manejar adecuadamente sus interrelaciones con sus aprendices y garantizar un ámbito más ameno y con más confianza y autoestima.

MARCO METODOLÓGICO

Capítulo III: Diseño metodológico

Introducción

Es la parte de nuestra investigación donde exponemos métodos teóricos y prácticos, utilizados para analizar el problema y el tema que estamos tratando, incluye los participantes, la muestra e instrumentos utilizados, el diseño, procedimientos y el cuestionario.

1. Tipo de investigación, diseño y método

“Generalmente, la investigación se alcanza mediante una metodología de investigación cuantitativa y cualitativa”. Córdova (2011, pág. 215).

Esta metodología ofrece solo una alternativa en cuanto al tipo y aspecto de la investigación. En primer lugar, sobre la base de los resultados obtenidos, se investigarán los resultados del método propuesto sobre *la gamificación como recurso didáctico para trabajar la asertividad en el aula de ELE* en los resultados de aprendizaje de los alumnos. De ello, la metodología de investigación empleada es cuantitativa experimental. En segundo lugar, se estudian los resultados del método de enseñanza propuesta de nuestro trabajo en el aprendizaje adquirido. De hecho, la metodología es cualitativa interpretativa.

Por estas razones, este estudio tiene un enfoque mixto, ya que recoge metodologías cualitativas y cuantitativas.

Según Creswell & Weisner como se citó en Sampieri (2014, pág. 534), “Los métodos mixtos utilizan evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias”.

Ahora bien, David Alan & Liliana Cortez Suárez como se citó en Neil & Suárez (2018, pág. 69), afirman que “La investigación cuantitativa, también llamada empírico-analítico, racionalista o positivista es aquel que se basa en los aspectos numéricos para investigar, analizar y comprobar información y datos”.

Asimismo, Roberto Hernández Sampieri como se citó en Sampieri (2014, pág. 4), “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”.

Por un lado, nuestra investigación es cuantitativa ya que se explora a través del uso de estadísticas y permite generar información confiable en base a la variable *asertividad*, debido a la aplicación de la propuesta del uso de *la gamificación como recurso didáctico para trabajar la asertividad* a través de la observación participante, el cuestionario y la grabación.

Por otro lado, este estudio es cualitativo ya que contiene la observación participante a través de las realidades y conocimientos de los estudiantes del nivel A1/A2 relacionado con el objeto de búsqueda. Entonces, hemos elaborado algunas características de *la gamificación como recurso didáctico* lo que nos permite trabajar la *asertividad*.

La investigación cualitativa según Hernández, Fernández & Baptista como se citó en Tomas Fontains-Ruiz (2018, pág. 7), “Se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto”.

Roberto Hernández Sampieri (2014) indica que “El enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afirmar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (pág. 7).

Para el diseño asumido durante la realización de la investigación, se especificó: el pre experimental, donde usa una proposición modificada en la técnica de la *gamificación* para mejorar la *asertividad* del mismo grupo de estudiantes.

1.1. Diseño pre-experimental

Dado que el objetivo del estudio es aplicar la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE, se elaboró un diseño pre-experimental para ser aplicado de forma descriptiva analítica.

Para Campbell citado en Valdez, Villar, & Moreno (2019, pág. 16), “Los pre-experimentos sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos”.

El diseño al que referimos se representa a la siguiente manera:

Tabla 4: Diseño pre-experimental.

Grupo experimental	GE	Representa a un grupo de 15 estudiantes del nivel A1/A2 (Instituto Imam el Ghazali-Laghout).
Observación de la aplicación	O1	Indica la observación inicial de las clases y el uso del cuestionario.
El tratamiento de estudio	X	Presentar una propuesta metodológica centrada en la aplicación de la <i>gamificación</i> como recurso didáctico.
Observación del resultado	O2	Indica la última observación a la mejora de los estudiantes en cuanto a la <i>asertividad</i> .

Fuente: elaboración propia adaptada por (Álvarez C. J., 2013, p.59)

1.2. Nivel de la investigación

Murillo como se citó en Cordero (2009, pág. 159) define:

La investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer realidad.

Nuestra investigación es de nivel aplicativo, ya que nos basamos en la observación y el análisis de cambios en los comportamientos de una sola población en un tiempo determinado, adaptando la *gamificación* como técnica para trabajar la *asertividad* y evaluar los datos antes y después.

1.3. Método de investigación

Para elaborar este estudio, nos exponemos al método descriptivo-analítico. Según Carlos Sabino citado por Alban, Arguello, & Molina (2020, pág. 166) define la investigación descriptiva en su obra “*El proceso de investigación*” como:

El tipo de investigación que tiene como describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes.

De igual modo, según Lopera et al., citado por Patino & Arbelaz, (2016, pág. 104), señala que el método analítico “está entendiendo el análisis como un procedimiento para llegar a la comprensión mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos”.

Nuestro objetivo principal de recoger este tipo de métodos es especificar y estudiar los resultados obtenidos de nuestro trabajo de investigación.

2. Población y Muestra

La población está conformada por 14 estudiantes que estudian en carrera de Letras y Lenguas Extranjeras en el Instituto Imam Ghazali, en la ciudad de Laghouat, de nivel A1/A2, curso académico 2021/2022.

Para desarrollar nuestra tesina sobre *la gamificación como recurso didáctico para trabajar la asertividad en el aula de ELE*, seleccionamos como muestra alumnos de los niveles A1/A2 conformada por 14 alumnos que estudian Letras y Lenguas Extranjeras, curso académico 2021/2022 en el instituto de Imam El Ghazali.

3. Técnicas de recogida de datos

En nuestro estudio, proponemos usar tres instrumentos metodológicos diferentes para la obtención de datos fiables sobre *la gamificación como recurso didáctico para trabajar la asertividad en el aula de ELE*, las cuales son: la observación participante, la grabación y el cuestionario.

3.1. Cuestionario

El primer método utilizado en nuestro trabajo fue la implementación de instrumentos, la recolección de datos, luego presentamos los resultados analizándolos para sacar conclusiones.

Con el fin de cumplir los objetivos de nuestro estudio, hemos recurrido al uso de la escala multidimensional de *asertividad* (EMA). Esta escala fue diseñada por Flores y Diaz-Loving en 2004. Nuestro objetivo de usar este instrumento es medir el impacto de la *gamificación* en el desarrollo de la *asertividad* de nuestros estudiantes. Esta escala se compone de 45 ítems, con cinco escalas de evaluación que son las siguientes:

- Completamente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Completamente de acuerdo

La hemos sometido antes de aplicar la variable de nuestra investigación con el propósito de medir el grado de *asertividad*, luego de la aplicación de la *gamificación*.

3.2. Observación participante

El segundo instrumento utilizado en nuestro trabajo de investigación se centra principalmente en observar, recopilar e interpretar comportamientos, habilidades y circunstancias de los alumnos. Según DeWALT citado por Kawulich (2005, pág. 2):

La observación participante se caracteriza por acciones tales como tener una actitud abierta, libre de juicios, estar interesado en aprender más acerca de los otros, ser consciente de la propensión a sentir un choque cultural y cometer errores, la mayoría de los cuales pueden ser superados, ser un observador cuidadoso y un buen escucha, y ser abierto a las cosas inesperadas de lo que se está aprendiendo.

Asimismo, se puede utilizarla para observar la interacción y la cooperación entre los estudiantes y profesores en el aula como gestos, explicaciones, reflexiones, intercambio de opiniones e interacciones de cada participante. Al elegir este instrumento, tratamos de estudiar y describir las relaciones seguido a individuos durante sus actividades grupales y como miembro de la organización para guiar la investigación hacia los objetivos planteados.

3.3. Grabación

Para lograr nuestro objetivo, hemos seleccionado este segundo instrumento tan importante para la recogida de datos, se utiliza para la grabación de vídeo con el fin de poder analizar nuestra práctica más tarde. El objetivo principal de este instrumento es facilitar el análisis del proceso tras su visualización y su escucha, luego analizamos y explicamos la actuación del alumno. Además, la capacidad de realizar múltiples tareas con grabación y análisis de múltiples escenas contribuye a una mayor conciencia y seguimiento del tiempo de cambios y transiciones.

4. Procedimientos de implementación

Para realizar nuestra investigación, aplicamos la *gamificación* como recurso didáctico para mejorar y desarrollar la *asertividad*. Después de eso, describimos nuestro proceso de investigación.

- La primera etapa: Hemos asistido a sesiones en el Instituto de Imam Ghazali con el fin de observar el desarrollo de las habilidades socioemocionales y la gestión del aula.

Para realizar la observación participante, hemos usado la escala multidimensional de *asertividad*. Después de aplicarla, hemos visto que el nivel de *asertividad* de los discentes es bajo.

- La segunda etapa: Después de determinar el grado de la *asertividad* de los alumnos de aquel instituto, hemos empezado a integrar la *gamificación* en el aula para desarrollar la *asertividad*. Primero, hemos creado unas actividades lúdicas, y también de vez en cuando hemos adaptado algunos según el perfil de nuestros estudiantes. Luego, hemos aplicado las actividades con los discentes.
- La tercera etapa: Después de llevar a cabo la experimentación, hemos distribuido la escala de nuevo a los estudiantes para comparar el grado de la *asertividad* antes y después de la experimentación.

5. Cuadro de operacionalización

Tabla 5: Cuadro de operacionalización

La gamificación como recurso didáctico para trabajar la <i>asertividad</i> en el aula de ELE					
Variable	Definición	Objetivos	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
La <i>gamificación</i>	“Gamificar es diseñar formas óptimas para transmitir conocimiento” (Gallego, Molina, & Llorens, 2014, pág. 2).	Aplicar la <i>gamificación</i> como recurso didáctico para trabajar la <i>asertividad</i> en el aula de ELE.	Las metodologías activas. Enseñanza centrada en el alumno. Aprendizaje colaborativo. Profesor como mediador.	La batalla de los números. Crucigrama de conjugación. Letra y tarjeta. Juego de la oca. Tierra, aire, mar. Ni si ni no. Kahoot.	La observación participante. La grabación. El cuestionario de EMA.
La <i>asertividad</i>	“La <i>asertividad</i> es un componente de la competencia socio emocional que le permite un sujeto expresar de forma adecuada sus emociones en las relaciones sociales” (Pozo, 2018, pág. 17).		Las habilidades socioemocionales.	La <i>asertividad</i> . La <i>asertividad</i> indirecta. No <i>asertividad</i> . La empatía. Comunicación. Confianza. La autoestima.	

Conclusión

A partir de la metodología de investigación que hemos expuesto y los instrumentos que hemos utilizado en nuestra propuesta de investigación, vamos a analizar y describir los datos que hemos obtenido. En primer lugar, presentamos las experimentaciones realizadas en el Instituto Imam Ghazali en Laghouat, especialidad de español como lengua extranjera. En segundo lugar, pasamos a realizar los análisis y las interpretaciones de los resultados conseguidos y por fin, concluimos por recomendaciones y consejos didácticos sacados de nuestra aplicación de la *gamificación* en el ámbito educativo.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIONES DE DATOS

Introducción

Después de haber organizado nuestros estudios mediante la metodología de investigación y las técnicas que hemos usado para elaborar el marco metodológico, pasamos en este capítulo a analizar y examinar los datos y los resultados para poder comprobar si la información concuerda con los datos adquiridos.

Hemos realizado nuestra experimentación con estudiantes de lenguas extranjeras, de nivel A1/A2 en el Instituto Imam Ghazali. Antes de cada clase, la profesora nos ha dado su plan de clase para que preparemos juegos, actividades y dinámicas las cuales hemos aplicado durante las clases planificadas.

Durante las sesiones de observación, hemos notado que una gran parte de los discentes no llegan a conectarse correctamente, o sea no pueden socializarse ni transmitir las informaciones de forma efectiva sin recurrir a los gritos y la imposición.

La primera sesión donde hemos aplicado la *gamificación* nos ha clarificado que los estudiantes no suelen beneficiarse de dinámicas y juegos en el ambiente educativo, y es por eso que existían dificultades para participar y afrontar.

En cuanto a la primera sesión de observación hemos notado que los discentes no gozan de un comportamiento asertivo que es lo más importante, si no que la agresividad y la pasividad son las que más controlan la relación entre ellos. Además, sufren de problemas en aprender con facilidad la gramática y la conjugación que les resulta un gran asunto. Por esas razones, decidimos aplicar la *gamificación* como recurso didáctico para poder desarrollar la *asertividad*; saber escuchar, saber expresar, tratarse con respeto y empatía, desarrollar habilidades socioemocionales.

1. Primera sesión

En la primera sesión, hemos preparado dos actividades lúdicas: *La reunión de los números* y *El crucigrama de conjugación*. A continuación, exponemos la ficha pedagógica de la primera sesión.

1.1. Actividad N°1

Tabla 6: Actividad N°1

Título de la actividad	La batalla de los números	
Autor	Elaboración propia adaptada por https://www.youtube.com/watch?v=vNDAJj16-xI	
Objetivo	Tener la habilidad de escuchar, comprender y trabajar en pareja para hacer una reacción rápida.	
Actividades lenguas	Comprensión auditiva	
Tipo de agrupamiento	Dos grupos	
Desarrollo de la actividad	Antes	Un filtro afectivo alto lo que provocó un ruido, la desconcentración y una desorganización en el proceso del juego, o sea, que a partir del estrés y la ansiedad de cometer errores delante de sus compañeros, empezaban a equivocarse automáticamente y echar palabras al azar, sin respeto a los demás ni al profesor, lo que causó un mal entendimiento entre ellos.
	Durante	Siguen en hacer mucho ruido, reemplazar la concentración en el juego por concentrarse en los errores de sus amigos o sea que, en vez de estar atentos, estaban ocupados en otras cosas.
	Después	Después de muchos intentos, han superado y disminuido el estrés con mayor motivación y con resultado adecuado. Han podido diferenciar entre jugar para jugar y jugar para aprender lo que produjo un filtro afectivo bajo.

El primer juego titulado *La reunión de los números*. Hemos dividido a los estudiantes en dos grupos de diez personas. Cada miembro de ambos grupos tiene un papel que contiene un número de cero hasta diez. En seguida, los miembros de los dos grupos formaron una fila frente a la otra según la sucesión de los números, en una señal nuestra, pedimos de ellos un número compuesto como 55, 94, 17, etc. y los dos miembros que tienen los números correctos se juntan rápidamente para conseguir que realicen el número pedido. Lo que parecía difícil inicialmente para los estudiantes era identificar si el número que tiene cada uno va a la derecha o a la izquierda, pero como que se trabaja en equipo, se unieron capacidades y se desarrollaron más conexiones entre ellos, lo que por ende, permitió disminuir el estrés y la timidez. No había ningún tipo de agresividad o conflictos o manipulación de uno hacia otro. La meta de este juego es la organización y la cohesión en la toma de decisiones de forma rápida y correcta y facilitar maneras de llegar juntos a acuerdos sanos y adecuados para todos, esos factores son los más importantes para desarrollar la responsabilidad compartida con el fin de tener resultados más fructíferos y positivos y para ayudar a construir estímulos de socialización y confianza entre ellos.

1.2. Actividad N°2

Tabla 7: Actividad N°2

Título de la actividad	crucigrama de conjugación	
Autor	https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Verbos/Crucigrama_Verbos_mk76100xf	
Objetivo	La rapidez Trabajo en equipo La gramática	
Actividades lenguas	Comprensión escrita	
Tipo de agrupamiento	Dos grupos	
Desarrollo de la actividad	Antes	Un trabajo cooperativo a través de lo cual ayudó a superar el miedo y enfrentarlo, esto genera una buena conexión entre los miembros de los grupos porque cada uno dio su idea, pero sigue siendo la ansiedad de cometer errores delante de ellos.
	Durante	Un punto positivo más, que los alumnos empezaban a compartir las ideas respetuosamente sin ruido y sin agredir a los demás. Esto gracias a la colaboración que ha dado un paso a la <i>asertividad</i> indirecta.
	Después	Averiguar el trabajo final juntos al terminar sus trabajos y una motivación para hacer más juegos y competiciones cooperativas, además de la mejora de la atención y la concentración y el recuerdo de nombres, símbolos, acciones divertidas durante este juego. Asimismo, en el caso del miedo, se disminuyó y se acrecentó la espontaneidad entre ellos gracias a los beneficios de este juego

Siguientemente, hemos integrado la gramática con el juego para elaborar el crucigrama de conjugación con el fin de trabajar el pretérito de indefinido, el presente de indicativo y el futuro.

En adición, el *crucigrama* que ha fomentado el trabajo en equipo mediante el juego, pero al fin no existía definitivamente el espíritu deportivo visto que el equipo ganador actuó de manera orgullosa y arrogante para chantajear al equipo perdedor que también se portó de manera agresiva rechazando la victoria del equipo ajeno. En conclusión, la conducta de ambos equipos al principio era conveniente, pero al acabar y declarar los resultados se convirtió a una conducta inaceptable y exagerada.

Los juegos de los crucigramas son recursos educativos que pueden ser muy útiles a la hora de aprender un idioma extranjero. Se trata de entrenar el cerebro a través de rellenar unas casillas vacías con letras para formar palabras horizontal y verticalmente. Para eso, se necesita

primero unas preguntas, sugerencias, explicaciones, descripciones, etc. En nuestro caso, hemos dividido los alumnos en dos grupos, nos hemos basado sobre la gramática en general, la conjugación de verbos en el pretérito de indefinido en particular así que bajo la figura del crucigrama había verbos en infinitivo. Con cada verbo había un pronombre personal para poder identificar con qué persona se debe conjugar cada uno o sea, el primer paso para realizar la serie es conjugar el verbo con el pronombre adecuado para pasar al segundo paso que es rellenar las casillas con el verbo ya conjugado. Ese tipo de actividades posibilita la evolución de evitar la comisión de errores ortográficos que son muy comunes a la hora de aprender un nuevo idioma, y desarrolla habilidades lingüísticas porque, al fin y al cabo, la necesidad de aprender nuevas palabras y ampliar el vocabulario se cumple innatamente. Además de activar las conexiones entre los compañeros que ayudó a la aumenta de la tranquilidad y la concentración en el juego gracias al trabajo cooperativo y la unión de los miembros de cada grupo bajo este juego que nos da más resultados que el otro grupo competitivo.

Resultados

En el primer juego, una gran parte de los estudiantes se comportaban de manera no asertiva donde es evidente que les da vergüenza participar en el juego por temor a la opinión o crítica de los demás y prefieren quedar aislados y no expresar sus sentimientos adecuadamente porque se consideran menos que los demás. El segundo juego y como primer punto positivo, podemos decir que se da un paso a la cooperación lo que aumentó el uso de la motivación ya que ambos factores tienen una relación muy íntima entre sí. En esos dos juegos notábamos que una parte de los estudiantes se comporta de manera pasiva y la otra parte se comporta de manera agresiva.

La tabla siguiente demuestra el nivel de comportamiento de los alumnos en la primera sesión, como primer resultado de la aplicación de la *gamificación* en el aula de ELE e integrar los juegos con el ambiente educativo, es visible que los alumnos no han experimentado la presencia de actividades lúdicas y mecanismos en el ámbito de enseñanza-aprendizaje por el uso continuo del método tradicional que tiene como consecuencia el alto porcentaje de *asertividad* indirecta (50%) y no *asertividad* (71.42). Sin embargo, la *asertividad* tiene un porcentaje muy bajo (menos = 92.85%) (conveniente = 00%) o sea que es inexistente en comparación con la pasividad y la agresión.

Tabla 8: Resultados de la primera sesión

	<i>Asertividad indirecta</i>			<i>No asertividad</i>			<i>Asertividad</i>		
	Más	Conveniente	Menos	Más	conveniente	menos	Más	conveniente	Menos
A				X					X
B	X			X					X
C	X			X					X
D	X			X					X
E	X			X					X
F	X			X					X
G	X			X					X
H		X			X				X
I	X				X				X
J		X			X			X	
K		X		X					X
L		X		X					X
M		X			X				X
N		X		X					X
=	7	7	00	10	04	00	00	01	13
%	50%	50%	00	71.42	28.57%	00	00	7.14%	92.85%
				%					

2. Segunda sesión

En la segunda sesión, hemos preparado dos actividades lúdicas: *Tierra, Aire, Mar* y *Letra y Tarjeta*. A continuación, exponemos la ficha pedagógica de la segunda sesión.

2.1. Actividad N°3

Tabla 9: Actividad N°3

Título de la actividad	Tierra, aire, mar	
Autor	Elaboración propia adaptada de https://www.youtube.com/watch?v=f7vcBA1Y6FA	
Objetivo	Repasar los tiempos de la conjugación (pasado, presente, futuro) La autoconfianza Estimular las habilidades socioemocionales La concentración	
Actividades lenguas	Comprensión escrita	
Tipo de agrupamiento	Un solo grupo	
Desarrollo de la actividad	Antes	Copiar exactamente los pasos de los demás, lo que indica la falta de la autoconfianza, se sienten incapaces de hacer juegos que poco a poco se dificultan.
	Durante	Con el intento de los alumnos, el juego vaya incentivando y motivando sus capacidades y habilidades, igualmente anima la expresión de las emociones para sentirse capaces a expresarlas frente sus compañeros con valentía.
	Después	Que cada uno empiece a conocer su valor y su talento y ser positivo y optimista. Ser autocrítico y aceptar las correcciones de sus compañeros sin vergüenza lo que consolida la confianza y la autoestima.

El juego de *Tierra, Aire, Mar* dura como máximo 10 minutos, consiste en hacer una única fila de estudiantes, si en una señal del docente dice tierra, deben saltar a la izquierda, si dice aire quedan en el centro y si dice mar saltan a la derecha. En nuestro caso, la tierra es el pretérito de indefinido, el aire es el presente de indicativo y el mar es el futuro para mejorar capacidades relacionadas con la gramática con la finalidad de identificar los modos y las reglas de la conjugación ya que ésta es muy necesaria e irremplazable en el aprendizaje de cualquier idioma tanto en el escrito como en el oral, porque nos da la habilidad de comunicarnos correctamente, expresar ideas con claridad y confianza, y promover la interacción en el ámbito social.

Los estudiantes todos en una fila interactuaron flexiblemente a las instrucciones del juego, aunque tenían algunas dudas a la hora de clasificar si las conjugaciones están en pretérito de indefinido, presente de indicativo o futuro. Algunos de los estudiantes jugaron con confianza, sin tener miedo de cometer errores o equivocarse. Sin embargo, otros jugaron imitando a sus compañeros sin saber si tenían razón o no. Eso indica que una parte de la clase sufre problemas de autoconfianza las cuales les impidieron comportarse cómodamente y tener una opinión propia, aunque sea correcta o falsa.

2.2. Actividad N°4

Tabla 10: Actividad N°4

Título de la actividad	Letra y tarjeta	
Autor	Elaboración propia	
Objetivo	Trabajo cooperativo La rapidez La organización del trabajo La creatividad	
Actividades lenguas	Comprensión auditiva	
Tipo de agrupamiento	Dos grupos	
Desarrollo de la actividad	Antes	Este juego trabaja el movimiento y la rapidez, pues de un lado, los alumnos empezaban corriendo agresivamente y todo lo que les importa era quien sea el ganador, pero por otro lado estaban rápidos, motivados y unidos entre ellos.
	Durante	Al acabar de recoger todas las tarjetas, comenzaban por la organización de las ideas juntos y con mucho atento lo que da alta competición en los dos grupos. Hay quien organiza las tarjetas, quien busca las palabras y quien formula frases para sacar resultados.
	Después	Gracias a este juego que ha podido juntar los alumnos mediante el trabajo cooperativo que estaba perfecto en ambos grupos, los alumnos trabajaron todos los pasos juntos sin ruido y sin agredir a los demás y todos estaban satisfechos por el esfuerzo que ha sacado buenos resultados.

El juego titulado *Letra y Tarjeta* es un juego que depende del trabajo cooperativo, dura entre 15 a 20 minutos. Primero, hemos preparado unas tarjetas coloradas y unos verbos adecuados al nivel de los estudiantes. Cada letra de un verbo ha sido escrita en una tarjeta. Sin embargo, cada verbo ha sido identificado con un solo color para facilitar que los jugadores forman el verbo correcto del mismo conjunto de tarjetas por ejemplo d e s p e r t a r = verde, d e s a y u n a r = amarillo, etc. Dividíamos la pizarra en dos partes y colocábamos en las tarjetas. Los dos grupos de los estudiantes, en una señal nuestra, sale un miembro corriendo a sacar una sola hoja de la pizarra y volver lo más rápido posible, da la hoja a sus compañeros que inmediatamente empiezan a formar el verbo y sale otro a traer otra letra. Cada grupo tiene que usar todas las tarjetas para encontrar tres verbos que finalmente se usan para formar tres frases.

Los estudiantes, al principio, corrieron todos a la vez, aunque tenían que pasar uno por uno lo que daba como resultado una desorganización. Sin embargo, que seguidamente en la segunda etapa del juego, se extendió la coherencia, la tranquilidad y el trabajo colaborativo.

Resultados

En *la Tierra, Aire, Mar* se nota que los participantes jugaron coherentemente, pocos de ellos han tenido la autoconfianza que empuja a comportar independientemente sino, la gran parte ha sido vigilada por el miedo de equivocarse o cometer errores porque los miembros que jugaron imitando exactamente los pasos de los demás sin entender se pueden destacar obviamente.

En el juego de *Letra y Tarjeta*, parece que les cuesta trabajo compartir sus ideas y respuestas a la hora de jugar en público o sea que les falta la capacidad de expresar lo que verdaderamente piensan hacer o realizar mediante en el juego. Además del control de unos sobre otros donde ni siquiera compartieron ideas o respuestas con ellos.

La tabla presentada sigüientemente ilustra que la *asertividad* sigue siendo ausente en comparación con la no *asertividad* y la *asertividad* indirecta.

Tabla 11: Resultados de la segunda sesión

	<i>Asertividad indirecta</i>			<i>No asertividad</i>			<i>Asertividad</i>		
	Más	Conveniente	Menos	Más	Conveniente	Menos	Más	conveniente	Menos
A		X			X			X	
B		X			X			X	
C		X			X				X
D		X			X				X
E		X			X				X
F		X			X				X
G		X			X				X
H		X			X				X
I		X			X				X
J		X			X				X
K		X			X				X
L		X			X				X
M		X			X				X
N			X		X				X
=	00	13	1	0	14	0	0	2	12
%	00	92.85%	7.14%	0	100%	0	0	14.28%	85.71%

3. Tercera sesión

En la tercera sesión, hemos preparado dos actividades lúdicas: *Juego de la oca* y *Juegos de rol*. A continuación, exponemos la ficha pedagógica de la tercera sesión.

3.1. Actividad N°5

Tabla 12: Actividad N°5

Título de la actividad	Juego de la oca	
Autor	Elaboración propia	
Objetivo	Respetar el tiempo y el turno de los demás Respetar las normas del juego Trabajar la gramática	
Actividades lenguas	Comprensión auditiva, oral	
Tipo de agrupamiento	Trabajo individual	
Desarrollo de la actividad	Antes	La manipulación del estrés sobre los alumnos, y lo más importante era el apoyo entre ellos a la hora de jugar. Hemos visto el valor y la voluntad con respeto a los demás, cuando uno empieza a jugar los demás no hicieron ruido sino cuando uno no supo la respuesta los demás le apoyaron.
	Durante	Este juego ha trabajado la empatía de los alumnos hacia ellos y la <i>asertividad</i> se aumentó mediante el respeto durante este juego, la disminución de la ansiedad y el estrés y compensarlo por la valentía, la espontaneidad en la respuesta la voluntad de hacer más intentos y sobre todo aceptar la pérdida.
	Después	A partir de este juego han podido crear una buena relación y conexión entre sí gracias al apoyo moral y emocional. Dieron un paso a la <i>asertividad</i> conveniente, estaban satisfechos por las informaciones que aprendieron juntos y por el soporte y la ayuda de ellos.

El juego de la oca es un juego de mesa que necesita varios miembros. Consiste en lanzar el dado que contiene números de 1 hasta 6 y mover el indicador según el número adquirido del lanzamiento en un tablero dibujado en forma de caracol. Para llenar los datos del juego, hemos usado aspectos gramaticales como el indefinido, el presente de indicativo y el futuro.

Este juego de la oca desarrolla la expresión oral en múltiples dimensiones como hablar en voz alta y con confianza, no tener el miedo de fallar y que es totalmente normal y aceptable equivocarse o confundir. A pesar de la timidez y el estrés de los alumnos por la comisión de muchos errores, no han sido atacados por sus compañeros lo que ha marcado la presencia de la empatía entre ellos, además, cada uno de ellos ha enfrentado a sí mismo e intentó eliminar su timidez, miedo y aumentar de su autoconfianza.

Para aprender un segundo idioma es necesario que el aprendiz se focalice más en la expresión oral. Lo que más fastidie a un aprendiz y le avergüence es que le interrumpen

mientras habla o le corrigen constantemente. Este juego de los dados se basa en el respeto mutuo, la paciencia y la escucha activa donde todos los miembros tenían que respetar su turno y el de los demás y aprender a escuchar y hablar en el momento adecuado.

En principio, el estrés ocupó una gran parte de la energía de los discentes, a la hora de que cada uno de ellos pase y responda, la mayoría de ellos ha sido controlada por el estrés, el miedo de cometer errores gramaticales y la vergüenza de hablar en público, pero aun eso, se nota el espíritu competitivo y el intento de los alumnos en mejorarse y enfrentar el miedo y la timidez. Este juego tiene como propósito establecer formas correctas de expresarse y usar fórmulas gramaticales correctas. Jugar individualmente ayuda a que el alumno actúa de forma autónoma e independiente lo que le ayuda en reforzar su desarrollo emocional y social.

3.2. Actividad N°6

Tabla 13: Actividad N°6

Título de la actividad	Juegos de rol	
Autor	Elaboración propia	
Objetivo	Usar el lenguaje verbal Interactuar con los demás La concentración La socialización La autoconfianza y autoestima Fortaleza las habilidades sociales	
Actividades lenguas	Comprensión auditiva	
Tipo de agrupamiento	Individual	
Desarrollo de la actividad	Antes	En este juego, los alumnos estaban muy cómodos, manejan tranquilamente sus cuerpos frente a los demás y estaban capaces de demostrar sus capacidades delante de ellos. Estaban muy creativos en un clima lleno de motivación y diversión.
	Durante	Además de ser creativos en el proceso de la dinámica, aprendieron nuevas palabras y expresiones en el intercambio de personajes o sea la práctica de este juego de rol les permitía desarrollar sus habilidades sociales, cognitivas, emocionales y lingüísticas en la cual estimula a activar diferentes áreas en la <i>asertividad</i> .
	Después	Al final, se ve la alegría y el placer de jugar más y aprender a experimentar diferentes roles, además de la buena socialización entre los alumnos gracias a este juego que forma una imagen del mundo lo que les rodea y desarrollar sus habilidades socioemocionales.

Este juego se titula “*Juegos de rol*”, es un juego de rol que tiene como base la actuación y recreación de personajes, en el cual los discentes no tienen el derecho ni de hablar, ni de pronunciar palabras sino la actuación es la única manera de jugar. En lugar de ello, los alumnos se dividen en dos grupos, cada uno de ellos toma una profesión al azar, luego intenta interpretar la profesión y los demás tienen que adivinar de qué trabajo se trata. El objetivo de elegir este tema, primero porque trabaja la socialización, empuja al alumno a interactuar con los demás cuando actúan, o cuando adivinan. Segundo, ayuda a expresar sentimientos y comportarse cómodamente para lograr transmitir el mensaje y controlar los movimientos del cuerpo de forma espontánea y fomenta la creatividad lo que nos lleva al tercer objetivo que es la autoconfianza y la autoestima mediante la expresión del lenguaje verbal amplio y la comunicación.

A través de este juego, hemos trabajado los aspectos relacionados con las profesiones y oficios, algunos de los estudiantes tenían la capacidad de estar frente a los demás abiertamente para actuar la profesión con un lenguaje verbal amplio ocupando un buen espacio del aula. Sin embargo, otros han sido manipulados por el estrés y la timidez lo que aclara su lenguaje no verbal que no les permitía gozar del espacio que tenían y quedaron en sus sitios sin mover mucho y de forma pausada.

Resultados:

Cada docente de lenguas extranjeras debe entender que hay dificultades que enfrentan a los aprendices a la hora de pronunciar o hablar en otro idioma, y que cada uno tiene diferentes errores depende de una lengua a otra. Con esos dos juegos hemos trabajado bien la expresión oral con el fin de mejorar el crecimiento lingüístico y la riqueza léxica.

Los tres criterios están iguales en el mismo grado, sin embargo, el nivel de la *asertividad* ha aumentado en comparación con la *asertividad* indirecta y la no *asertividad*, aunque esos dos criterios siguen siendo elevados.

Tabla 14: Resultados de la tercera sesión

<i>Asertividad indirecta</i>			<i>No asertividad</i>			<i>Asertividad</i>		
Más	conveniente	Menos	Más	conveniente	Menos	Más	conveniente	Menos
A	X			X			X	
B	X			X			X	
C	X			X			X	
D	X			X			X	
E	X			X			X	
F	X			X			X	
G	X			X			X	
H	X			X			X	
I	X			X			X	
J	X			X			X	
K	X			X			X	
L	X			X			X	
M	X			X			X	
N	X			X			X	
=	14			14			14	
%	100%			100%			100%	

4. Cuarta sesión

La cuarta sesión, contiene primero un juego titulado “*Ni sí ni no*” y el “*Kahoot*”. “*Ni sí ni no*” depende del autocontrol y la prontitud a responder a cualquier pregunta personal en un tiempo determinado y de manera respetuosa sin agredir o elevar la voz manteniendo siempre un buen contacto visual que es un rasgo necesario en el proceso de la *asertividad*.

La aplicación del Kahoot facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, en el caso nuestro de enseñar el español, esa aplicación ha facilitado mucho el desarrollo del vocabulario ya que contiene una variedad de tarjetas y lecciones además de otros recursos como audios, imágenes, videos educativos La aplicación se caracteriza por la sencillez que facilita a los estudiantes su uso sin complicaciones y acceder al conjunto de lecciones rápidamente gracias a su flexibilidad que cualquier alumno puede usarla para cualquier área de contenido que quiera aprender.

Los estudiantes han podido desarrollar habilidades sociales compartiendo elementos como la atención y la compasión que ha permitido que ellos acepten y perdonan los errores de

los demás y no reaccionar duro con ellos lo que ha sido muy necesario en el proceso del juego.

4.1. Actividad N°7

Tabla 15: Actividad N°7

Título de la actividad	Ni sí ni no	
Autor	Elaboración propia	
Objetivo	Avanzar la construcción de conocimiento Iniciar, mantener y finalizar conversaciones La concentración	
Actividades lenguas	Comprensión auditiva y oral	
Tipo de agrupamiento	Dos personas	
Desarrollo de la actividad	Antes	El vocabulario existe y la manera de usarlo adecuadamente según el tipo de conversación que se mantenga también existe con respeto y atención como aprendieron en los juegos anteriores.
	Durante	Adquirir una riqueza adecuada a su nivel y habilidades en cuanto al léxico y el vocabulario y una manera adecuada para comunicarse entre ellos. Existe la rapidez en la respuesta y la concentración para no caer en la trampa de este juego.
	Después	Usar esa riqueza en la realización de procesos de comunicación activa y eficiente y expresarse de una forma clara y comprensible en situaciones de habla y ser capaces de pensar y hablar en español como lengua extranjera de forma continua y coherente.

El juego titulado “*Ni sí, ni no*” requiere una comunicación creativa y buena expresión oral, que el alumno comunique con su compañero libremente en cualquier tópico, respetando la única condición del juego que prohíbe completamente usar las palabras sí y no, tampoco mover la cabeza o la mano o usar gestos para afirmar o negar, en vez de eso, debe responder con frases largas, cortas, perífrasis verbales, expresiones hechas, etc.

Este juego tiene como base una comunicación activa entre los estudiantes para poder interactuar entre ellos de manera eficaz y desarrollar habilidades sociales como la escucha activa, el autocontrol para no confundir y responder con sí o no y el buen contacto visual con el objetivo de promover la producción oral compartiendo elementos como la creatividad en las ideas y la creación de diálogos. A través de este juego se desarrolla también otro aspecto importante que es la inteligencia y la capacidad de discutir, crear, mantener y cerrar conversaciones, porque el participante no solo tiene que responder de manera pasiva sino

debe establecer cómo manejar la situación y poner trampas en el contexto con el propósito de ganar.

4.2. Actividad N° 8

Tabla 16: Actividad N°8

Título de la actividad	El Kahoot		
Autor	Elaboración propia		
Objetivo	La negociación Trabajo colaborativo La competición El entrenamiento		
Actividades lenguas	Comprensión auditiva		
Tipo de agrupamiento	Dos grupos		
Desarrollo de la actividad	Antes	El Kahoot resulta más dinámico y ayuda a prestar atención durante las prácticas a través de la diversión y la risa, también ayuda a respetar el tiempo y a ser más rápidos en cuanto a la duración y dirigir el comportamiento hacia el propósito aumentando los esfuerzos y energías de los estudiantes hacia la meta y alentarlos a perseverar y esforzarse para hacer lo que se requiere.	
	Durante	Cooperar con los compañeros para encontrar las respuestas correctas y lograr la victoria liberando todo el estrés que les dominaba al principio a través de la risa y la diversión. Además, aprender a respetar las normas del juego, emplear la organización y tener la capacidad de tomar decisiones.	
	Después	Además de mejorar la retención de conocimientos e informaciones a largo plazo, se evidencia la presencia del buen espíritu cooperativo y deportivo lo que empuja a los participantes a aceptar los resultados que sean ganadores o perdedores. Su aplicación en el campo del aprendizaje ayuda a comunicar información y conocimientos de forma estimulante proporcionando a los alumnos nuevos conocimientos y consolidando información y objetivos didácticos a través del juego, lo que aumenta su motivación y deseo de adquirir nuevas experiencias.	

Por fin, hemos concluido nuestra aplicación de *gamificación* para trabajar la *asertividad* con los discentes de nivel A1/A2 con la aplicación del Kahoot como herramienta digital que permite aprovechar de muchos de sus recursos como las imágenes, los sonidos diferentes, una diversidad de retos y una riqueza de informaciones y conocimientos que se pueden adaptar a todos los niveles y edades. Gracias al desarrollo y progreso en el campo de la tecnología educativa que ha conducido al surgimiento de muchas innovaciones en el ámbito pedagógico para elevar la eficiencia del progreso enseñanza aprendizaje.

Hemos integrado el aprendizaje con la tecnología en algunas actividades en Kahoot, los juegos digitales son una herramienta muy útil que puede transformar cualquier aprendizaje o clase tradicional a una clase innovadora llena de diversión y entrenamiento lo que por ende ofrece la facilidad y el aprendizaje lúdico.

La aplicación del Kahoot facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, en el caso nuestro de enseñar el español, esa aplicación ha facilitado mucho el desarrollo del vocabulario ya que contiene una variedad de tarjetas y lecciones además de otros recursos como audios, imágenes, videos educativos. La aplicación se caracteriza por la sencillez que facilita a los estudiantes su uso sin complicaciones y acceder al conjunto de lecciones rápidamente gracias a su flexibilidad que cualquier alumno puede usarla para cualquier área de contenido que quiera aprender.

Los estudiantes han podido desarrollar habilidades sociales, compartiendo elementos como la atención y la compasión, que ha permitido que ellos acepten y perdonan los errores de los demás y no reaccionar duro con ellos lo que ha sido muy necesario en el proceso del juego.

Resultados

Hemos concluido las sesiones con los dos famosos Juegos de rol y el Kahoot, ambos han llevado muy buenos resultados. Los juegos de actuación son una estrategia poderosa para el desarrollo de habilidades socio-emocionales con el fin de expresar e interactuar con los demás y mejorar el progreso de sus personalidades en diferentes dimensiones. Todos los estudiantes concentraban muy bien con los compañeros que estaban actuando, ese tipo de juegos les ayudó liberar el estrés que les dominaba al principio a través de la risa y la diversión, además, se fomentaba la imaginación y la creatividad así que apoya los procesos mentales de análisis e interpretaciones.

La tecnología y la educación complementan la falta de capacidades y fortalezas humanas, la tecnología educativa significa calidad y mejora para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. El Kahoot es una aplicación moderna y lúdica que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de expresión e interacción con los demás.

Es importante que el alumno aprenda a manejar sus sentimientos y reaccionar correctamente con los resultados del juego ya sea ganador o perdedor. Lo más importante es

que tenga la tolerancia y la empatía que le permitan compartir con los demás su felicidad si gana y aceptar y felicitarles a ellos si pierda.

Tabla 17: Resultados de la cuarta sesión

	<i>Asertividad indirecta</i>			<i>No asertividad</i>			<i>Asertividad</i>		
	Más	conveniente	Menos	Más	conveniente	Menos	Más	conveniente	Menos
A		X				X		X	
B			X			X		X	
C		X				X		X	
D			X		X			X	
E		X				X		X	
F		X				X		X	
G		X				X		X	
H			X			X		X	
I			X			X		X	
J		X				X		X	
K		X				X		X	
L			X		X			X	
M			X		X			X	
N		X				X		X	
=	00	8	6	00	3	11	00	14	00
%	00	57.14%	42.85%	00	21.42%	78.57	00	100%	00

5. Discusión de resultados finales

La *asertividad* es básicamente el arte de saber decir sí o no y sentirse cómodo con ello, el saber ¿qué es lo que quieres?, ¿qué es lo que no quieres? Y ¿cómo expresarlo? Es un arte difícil a comprender y a controlar, hasta tal punto que requiere una profunda empatía para conocer los sentimientos de los demás, y para hacerlo mejor, tenemos que aplicar una metodología para que saquemos las emociones adecuadamente y en el momento adecuado y eso a partir de muchas técnicas y dinámicas. Por ello, hemos elegido la *gamificación* como estrategia para mejorar la *asertividad* en los alumnos del nivel A1/A2 del Instituto Imam Ghazali, cuyo objetivo es mejorar el clima socioafectivo en el aula de ELE.

La finalidad fundamental de esta investigación es implementar la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en el aula de ELE, o sea, evaluar el impacto de

adoptar una propuesta metodológica con la finalidad de fomentar la *asertividad* a los alumnos del nivel A1/A2, y esto a partir de la aplicación de la *gamificación* como técnica didáctica.

Cabe mencionar que hemos tenido buenos resultados en esta investigación. A continuación, exponemos los resultados conseguidos, destacando las fortalezas y debilidades de la propuesta para sacar conclusiones de este trabajo de investigación. Igualmente, como objetivo específico, pretendemos motivar a los aprendices, atraer su atención, concentración y trabajar la empatía. Por esta razón, hemos utilizado la *gamificación* como estrategia para esforzar la *asertividad* en los alumnos del nivel A1/A2.

Hemos usado el cuestionario de la Escala Multidimensional de la *asertividad* (EMA), la que contiene tres fases las cuales son: *no asertividad*, *asertividad* indirecta, *asertividad*. Cada fase se divide en tres partes; más (+), conveniente (=), menos (-). En fin, podemos concluir que:

- **No *asertividad***

Este concepto se considera como el primer paso a disminuir en el proceso de cada sesión para pasar a la *asertividad* indirecta, así que vamos explicando los puntos débiles y fuertes de los alumnos en este procedimiento y relevar los avances a la fase siguiente que es la *asertividad* indirecta.

En las actividades de la primera sesión, hemos calculado el porcentaje de este procedimiento como se ve en *la tabla 9*, hemos encontrado el 71.42% (más), 28.57% (conveniente) y 0% (menos). Visto a que es la primera sesión, se nota la interacción pasiva y agresiva, como por ejemplo el control de algunos hacia otros y el tono de voz inapropiado (demasiado alto), y la pasividad que constituye en el aislamiento y hablar en voz baja o mantener silencio.

En la segunda sesión, el porcentaje de “No *asertividad*” se ha reducido más en que el primer procedimiento. Hemos encontrado el 0% (más), 100% (conveniente), 0% (menos), lo que indica la igualdad en los resultados, o sea, que todos los alumnos han empezado a reaccionar con el ámbito lúdico creado.

En la tercera sesión, sigue siendo el mismo porcentaje 0% (más), 100% (conveniente), 0% (menos), lo que nos da un resultado fructífero y diferente en el procedimiento “No

asertividad”, a través lo cual han empezado a evitar el comportamiento agresivo e iniciar un nuevo paso con los compañeros.

En la última sesión, hemos encontrado un porcentaje diferente a las tres sesiones anteriores, tenemos el 0% (más), 78.57% (conveniente), 21% (menos), o sea, que al fin de las sesiones no hay alumnos agresivos, en cuanto a la parte de (menos), pero sigue existiendo personas tímidas a causa de su carácter personal.

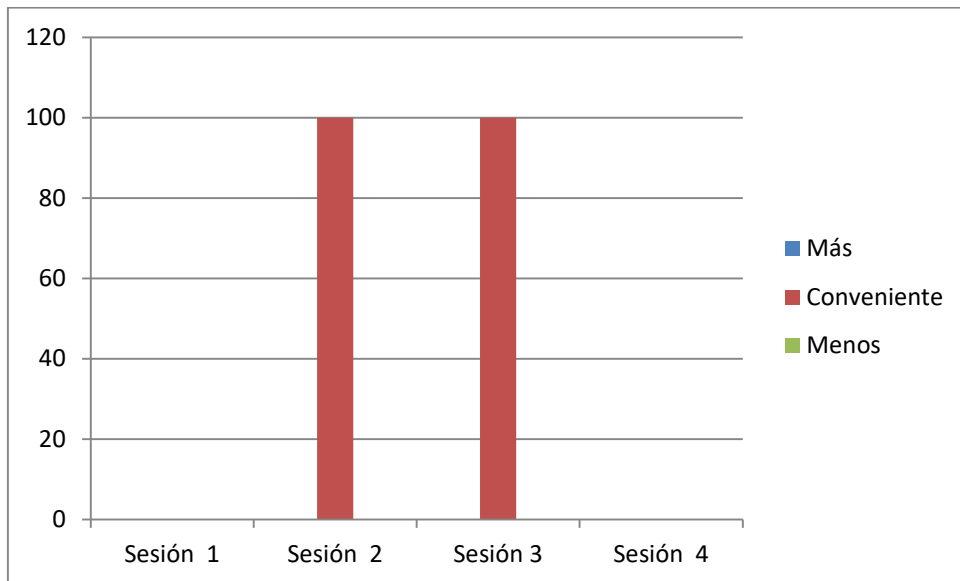


Figura 3: Gráfico sobre no asertividad

- **Asertividad indirecta**

Este procedimiento se considera como un paso a la *asertividad*, un plus a los alumnos para introducir la *asertividad* adecuadamente, así que vamos mostrando los resultados de esta fase:

En la primera sesión, tenemos como porcentaje el 50% (más), 50% (conveniente), 0% (menos), o sea, que los resultados demuestran que la *asertividad* indirecta existe con igualdad.

Pasamos a la segunda sesión, que nos demuestra un cambio diferente en el porcentaje, o sea, hemos encontrado el 0% (más), al contrario a la (conveniente) que es 92.85% y 7.14% (menos). Esto analiza que la *asertividad* indirecta usada por parte de los alumnos está ni buena, ni mala, lo importante que la parte (más) la que representa la agresividad está baja. Esto quiere decir que estamos mejorando paso a paso para que los alumnos aprendan la base de la *asertividad* y el uso correcto en el tiempo adecuado.

A diferencia a las dos sesiones anteriores, la tercera sesión nos demuestra la igualdad en el porcentaje, o sea todas las partes conllevan el porcentaje 100%. Esto indica que los alumnos han dado un paso y han esforzado para tener un comportamiento asertivo.

En cambio, en la última sesión, se ve un desarrollo eficaz en cuanto a los resultados. Hemos encontrado como porcentaje el 0% (más), 57.14% (conveniente), 42.85% (menos). Esto determina que la *asertividad* indirecta se ha elevado y ha dado un paso a la parte (menos).

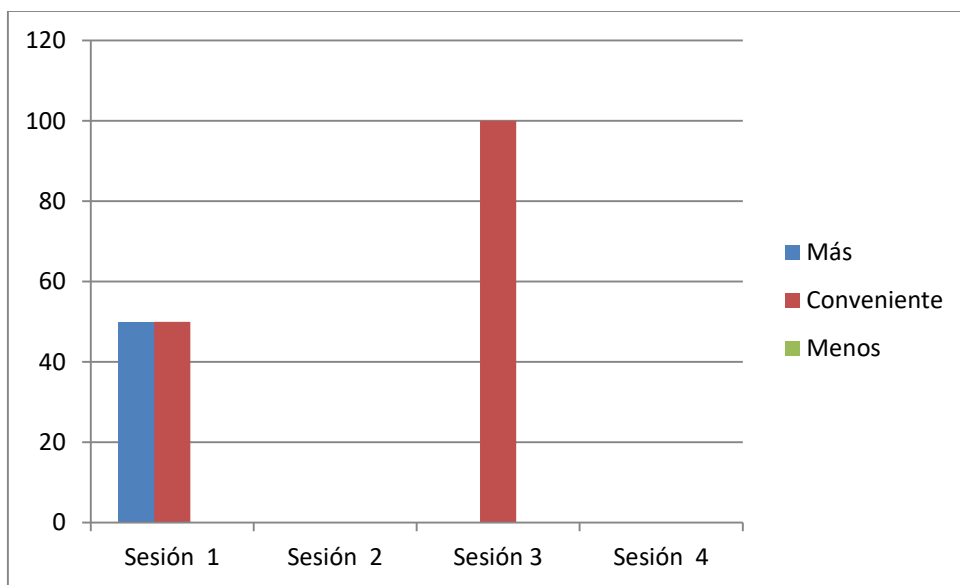


Figura 4: Gráfico sobre asertividad indirecta

- **Asertividad**

La *asertividad* es la conducta que debe ser practicada para evidenciarse en el aula y en la relación de los aprendices entre sí. Seguidamente, vamos compartiendo los resultados obtenidos:

En la primera sesión, la *tabla 9* muestra que el porcentaje es muy débil en la *asertividad* conveniente 7.14%, en contrario de 92.85% (más) y 00% (menos) lo que indica la debilidad de la buena *asertividad* y la evidencia del comportamiento pasivo y agresivo.

La sesión siguiente presenta la semejanza en los resultados, 0% (más), 14.28% (conveniente) y 85.71% (menos) lo que muestra que no hay un gran desarrollo, pero sí un paso hacia un comportamiento asertivo recomendado.

La tercera sesión cuenta con un desarrollo notable en cuanto a la *asertividad* conveniente que después de ser muy reducida, pasó a tener un porcentaje de 100%, lo que aclara que el uso de la *asertividad* no es ni más, ni menos, sino adecuado.

Por último, gracias a la cuarta sesión, se ha reflejado que el porcentaje de las *asertividad* resulta igual a la sesión anterior, 100% (conveniente) lo que revela que los alumnos ya gozan de un comportamiento asertivo adecuado al ambiente educativo.

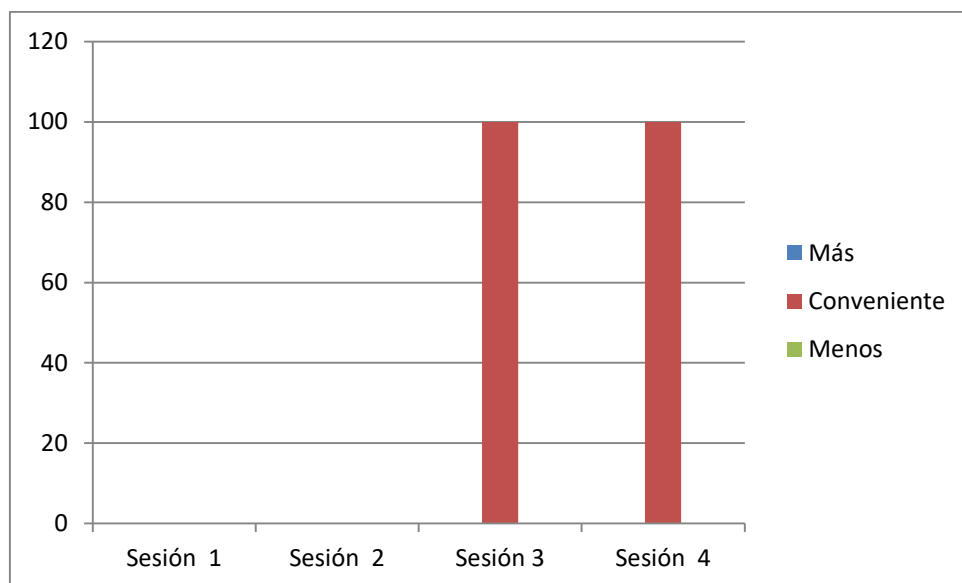


Figura 5: Gráfico sobre asertividad

5.2. Papel del profesor y la *asertividad*

El profesor es el guía y mediador que facilita el aprendizaje y el responsable de personalizar el aula y crear una atmosfera lúdica donde la espontaneidad y la risa tengan un lugar. Por eso y seguidamente, vamos a ofrecer recomendaciones a los profesores que pueden ser muy útiles a la hora de enseñar o educar.

El docente se considera un factor importante en la vida del estudiante a largo y a corto plazo. Esa profesión es una de las profesiones que incluyen un aspecto humano que consiste en ayudar a los demás e influir en sus vidas, lo que puede cambiarlas hacia el bien o el mal. Animándolos a triunfar académicamente, y a resaltar los mejores aspectos de su personalidad.

i. *Utilizar nuevas metodologías*

Usar siempre los mismos recursos didácticos tradicionales como la pizarra y el libro ya pasó a ser un método arcaico que necesita modernizarse. Insertar metodologías nuevas en

el ámbito educativo mediante la diversidad entre métodos y medios de enseñanza también tiene un gran papel; agregar juegos, debates, teatro, usar las TIC de vez en cuando, esas tecnologías novedosas gozan de impacto porque al emplear apoyos audiovisuales se motivarán los alumnos y darán más importancia e interés a la clase.

ii. Tener paciencia y ser flexible

Comprender que siempre hay diferencias entre los alumnos, o sea, lo que parece fácil a algunos, puede resultar difícil a otros. Además, la diferencia en los elementos de la situación educativa y la entrada de muchos y diversos factores en el proceso de aprendizaje demuestra que no existe un método de enseñanza que sea siempre el mejor, un método que se ajusta a un tema puede no encajar en otro tema, y uno que se ajusta a una etapa de estudio puede no encajar en otra etapa de estudio, y uno que responde a ciertos objetivos puede no responder a otros objetivos.

iii. Plantear clases creativas y atractivas

Animar a los alumnos y estimular su motivación hacia el aprendizaje creativo. La creatividad es el camino para conseguir que cualquier trabajo se haga por amor e interés y aprender de manera diferente hasta alcanzar el punto de eficiencia y concentración, esto requiere liberar energías y trabajar la mente, así van desapareciendo las manifestaciones de pereza y letargo.

iv. Crear un aula emocionalmente seguro

Tener una relación espontánea y amical con los docentes, crear un ambiente de libertad, donde todo el mundo puede expresar sus sentimientos y pensamientos abiertamente y sin miedo. Construir una relación orientadora positiva caracterizada por la calidez, la amistad y la aceptación para que el alumno se sienta seguro y cómodo y sobre todo, mantener siempre la confidencialidad y la privacidad del alumnado.

5.3. Tipología de actividades

Los juegos donde se necesita un trabajo cooperativo o en grupo son más divertidos e interesantes para los alumnos porque consolidan el contacto entre ellos.

Los juegos que se aplican al inicio de la clase son dinámicas para calentar el cerebro, y los que se aplican al final son actividades para memorizar y practicar la clase dada.

Los juegos no deben tomar un tiempo largo hasta perder la clase si no que algunos minutos son suficientes. El profesor es el responsable de determinar un tiempo limitado y adecuado según la clase.

Mencionamos que el profesor también tiene que tomar en cuenta los aspectos o habilidades que hacen falta a los estudiantes y que necesitan más trabajo para emplear juegos que desarrollan esas necesidades.

Tenemos un montón de actividades a hacer, pero lo más importante es saber cuándo aplicamos esas actividades, dónde y cómo.

La *gamificación* se puede implementar en cualquiera de las asignaturas, porque ofrece muchos beneficios, ayuda a la aumenta de la motivación, mejora el rendimiento académico y sobre todo estimula las relaciones sociales.

Existe diversidad de juegos en cuanto al tipo como por ejemplo:

El tipo del juego que se va a usar depende de muchos aspectos tales como:

- El tipo de juego en cuanto al número de participante: individual, pareja, grupal.
- El tipo de juego en cuanto al material: los dados, las tarjetas, recursos tecnológicos.
- El tipo de juego en cuanto a la diversidad: competición, ejercicios, juegos de rol.
- El tipo de juego en cuanto al lugar adecuado: lugar cerrado (aula), lugar abierto (jardín).
- El tipo de juego en cuanto la postura: necesitan mover o quedar en sus sitios.

5.4. Etapas para crear o seleccionar el juego adecuado

- Elegir el contenido del juego según el nivel.
- Determinar los objetivos educativos del juego.
- Determinar el tiempo y la duración del juego.
- Preparar los materiales y recursos para el juego.
- Definir las reglas del juego y la manera de la interacción de los jugadores entre sí.
- Aclarar cómo y cuándo gana un jugador.

5.5. Juegos recomendados

Tabla 18: Juegos recomendados.

El juego	La necesidad del alumnado	Las instrucciones
La silla de confesión.	Expresar oralmente emociones y sentimientos con confianza.	Se ponen dos sillas a la frente, elegir dos alumnos para expresar sus sentimientos luego imaginar la situación y actuarla
Los siete errores.	Fortalecer la observación y la memorización del alumno y acercarle de sus compañeros.	Seleccionar a dos alumnos y ponerles uno frente al otro, luego cada alumno da la espalda al otro mientras el profesor cambia algunas cosas en uno y le pide al otro que averigüe qué ha cambiado en su compañero.
El periódico privado.	Ayuda a los estudiantes a quienes les resulta difícil compartir sus ideas con los demás y se encierran a sí mismos o ponen barreras entre ellos y los demás.	Es un diario personal que deben escribir los estudiantes, con la participación de otros donde tratan hablar de sus vidas, ideas, experiencias, sueños y ambiciones
El tren.	Este juego se usa para promover la concentración y la atención para comprender las preguntas y responder con velocidad.	El primer estudiante que da la respuesta correcta se para en el inicio de la fila luego lo siguen todos los que responden y caminan en pasos ordenados sincronizados con cada respuesta.
Eso soy yo	Desarrollar la autoestima y la confianza, sobre todo en los que tienen una autoimagen débil y les brinda la capacidad de controlar su ira.	El maestro distribuye hojas blancas y pide que cada estudiante dibuje a su compañero luego lo recorte y exprese sus sentimientos colorándolo o escribiendo lo que quiera en el dibujo.

Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIÓN GENERAL

La *asertividad* en el aula es un factor primordial que se debe trabajar por los docentes con el fin de otorgar buenas cualidades al entorno pedagógico tales como la motivación, la empatía, el interés, la concentración, etc. Para crear un ambiente de autoestima y confianza que les permita crear un atmosfera de seguridad emocional y física, por ende, el docente puede personalizar el aula utilizando los juegos, el humor y la diversión para lograr trabajar la *asertividad*. En fin, la calidad de la educación está directamente relacionada con la calidad del educador.

Después de llevar a cabo nuestra experimentación, presentamos las conclusiones de nuestra investigación, primero, volvemos a nuestro objetivo principal el cual fue implementar la *gamificación* como recurso didáctico para trabajar la *asertividad* en los alumnos del nivel A1-A2 en el instituto del Imam El Ghazali. Y gracias a los resultados obtenidos, confirmamos nuestra hipótesis que la *gamificación* repercute positivamente en el desarrollo de las competencias socioemocionales. Cabe mencionar que gracias a los juegos lúdicos, se promueven las habilidades sociales como la capacidad de relacionarse, interactuar bien con el entorno y construir buenas relaciones sociales porque el ser humano tiene la necesidad de comunicar para iniciar, mantener y cerrar una conversación adecuadamente. Se fomentan también otros como la escucha activa: escuchar atentamente y dar la atención a lo que dicen los demás, ser capaz de enfrentar a los demás y expresarse sin miedo ni estrés.

La *asertividad* tiene una relación íntima con la salud mental, por lo tanto, esa estrategia se puede fomentar gracias a la *gamificación* que es la responsable de desarrollar habilidades emocionales para saber identificar y comprender los sentimientos propios y ajenos como la negociación; capacidad de preguntar, dar opinión y expresar ideas satisfactoriamente, defender los derechos propios y de los demás, o sea, no permite herirse, ni herir a los demás, ni con gestos, ni con palabras, el reconocimiento del error que es la capacidad de ser responsable y admitir el equívoco o la comisión de errores.

En fin, esas habilidades socioemocionales son las que conforman la inteligencia emocional para facilitar el aprendizaje en la educación. Esas capacidades no son capacidades innatas si no que se pueden adquirirse mediante una buena práctica.

BIBLIOGRAFÍA

- Alanis, T., Idalia, N., Abreu, & Luis, J. (2017). Trabajo en Equipo, Grupos de Trabajo y la Perspectiva de Competencia. *International Journal of Good Conscience*, pág. 407.
- Alban, G. P., Arguello, A. E., & Molina, N. E. (3 de julio de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción).
- Ayensa, & Menorca. (2016). Definicion, antecedentes y consecuencias del compromiso organizativo. Pág. 3592.
- Baltar, M. J. (2015). Cooperación y Colaboración de lo individual a lo colectivo.
- Cabeza de Vergara, L., Muñoz Santiago, A. E., & Vivero Santis, S. M. (2004). Roximación al proceso de toma. *Pensamiento & Gestión*, Pág. 2.
- Castanyer, & Olga. (2010). La asertividad de una sana autoestima.
- Cordero, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica . Universidad de Costa Rica. Córdova. (2011).
- Díaz Cruzado & Jesús. (2013). El potencial de la gamificacion aplicado al Ámbito educativo.
- Elisondo, R. C. (1 de septiembre de 2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. Universidad de Costa Rica.
- Elvia Clemencia Alarcón Gallego, M. L. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas. Pág. 40.
- Elvia Clemencia Alarcón Gallego, M. L. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel. Pág. 40.
- Elvia Clemencia Alarcón Gallego, M. L. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de. Pág. 40.
- Febres, & Ramona. (Enero - Junio de 2007). El valor de la responsabilidad. *Un valor para valorarme*, pág. 119.
- Febres, R. d. (2018). Para crecer en un valor, Pág. 1.
- Flores, Y. A. (2020). El cerebro como componente del aprendizaje.
- Galleg, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. *JENUI*, 2.
- Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente.
- Gayo, & Federico, S. (2011). Sobre la Implicación (desde la Concepción Operativa de Grupo) (1). *Area3*, Pág. 1.

- Goleman, & Daniel. (2015). La inteligencia emocional.
- Gómez-Domínguez, M., Angulo, E. J., & González-Roa, L. (2017). Comunicación asertiva en el clima laboral de escuelas bolivarianas. Pág. 7.
- Hernández, I. (2004). Educar para la tolerancia: una labor en conjunto. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, Pág. 138.
- Kasparane, González, L. G., & Galvanovskis, A. (2009). *Asertividad: Análisis teórico empírico*. Pág. 3.
- Kasparane, L. G. (2009). *Asertividad: Un Análisis teórico empírico*.
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos . *Forum Qualitative Social Research*.
- Líderes, L. (Febrero de 2003). Liderazgo.
- Méndez, & Pumar, M. J. (2004). Colaboración y Liderazgo. Pág. 60.
- MONTERO, GERARDO, & PEREZ. (s.f). Manejo de las Emociones. Universidad Autónoma: Programa Universidad Saludable.
- Muñoz, & Román. (julio-diciembre de 2010). El pensamiento estratégico. Una integración de los sentidos con la razón. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, vol. 8, núm. Pág. 2
- Cali, Colombia, Universidad de San Buenaventura.
- Navarra, m. d. (2019). Definición de las competencias. Escuelas de familia moderna .
- Neill, D. A., & Suárez, L. C. (2018). *Procesos y Fundamentos de la*.
- Palomeque, G. R., León, B. E., & Fernández, J. P. (30 de Septiembre de 2017). Gestión Emocional: Factor Crítico de la Competitividad Emocional.
- Patino, J. D., & Arbelaz, I. C. (2016). Gestión humana de orientación analítica: un camino para la responsabilización .
- Pereira, M. L. (2008). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertiva.
- Pereira, N., & Luisa, M. (2009). Motivación, perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo.
- Pozo, A. D. (2018). Indicadores de comunicación asertiva del docente y la generación del clima escolar en el aula en situaciones de aprendizaje.
- Pozo, A. D. (2018). Indicadores de comunicación asertiva del docente y la generación del clima escolar en el aula en situaciones de aprendizaje. Simón, Quito.
- Ramos, Y. S. (2019). Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje de niños y niñas del 2do grado de la I.E.P N 71013 Glarioso San Carlos. Universidad Del Altiplano, Puno-Perú .

- Rodríguez, S. G. (2017/2018). Habilidades sociales: los estilos de comunicación en la resolución de conflictos en los docentes del IES Nervión de la localidad de Sevilla.
- Romero, R., Cueva, H., & Barboza, L. (3 de septiembre de 2014). La gimnasia cerebral como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Universidad de Zulia.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologías de investigación*.
- SAMPIERI, R. O. (2006). *Los métodos mixtos*.
- Serrano, & Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes. Pág. 5.
- Tomas Fontains-Ruiz, P. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Universidad técnica de Machala, Machala-Ecuador.
- Umaña, M., & Melissa, A. (2018). Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes de I Ciclo y II Ciclo de Educación General Básica de escuelas públicas urbanas de tres cantones de la provincia de San José, Costa Rica. Universidad de Costa Rica.
- Valdez, S. M., Villar, Ó. A., & Moreno, L. R. (2019). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. CNEIP, Pág. 168.

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario para los alumnos: La Escala Multidimensional (EMA)

Nombres y apellidos:

Fecha:

Grado:

sección:

A continuación, hay una lista de afirmaciones, usted debe indicar en qué medida está de acuerdo o en desacuerdo con una de ellas. Hay 5 respuestas posibles:

1. Completamente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni en acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Completamente de acuerdo

Por favor, marque sinceramente. Gracias

01	Puedo reconocer públicamente que cometí un error.	1	2	3	4	5
02	No soy capaz de expresar abiertamente lo que realmente pienso.	1	2	3	4	5
03	Me cuesta trabajo expresar lo que pienso en presencia de otros.	1	2	3	4	5
04	Me es más fácil decirle a alguien que aceptó su crítica a mi persona, por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
05	Me es fácil expresar mis deseos.	1	2	3	4	5
06	Me es difícil expresar abiertamente mis sentimientos.	1	2	3	4	5
07	Puedo decirle a alguien directamente que actuó de manera injusta.	1	2	3	4	5
08	Cuando discuto con una persona cerca del lugar donde vamos a comer yo expreso mi preferencia.	1	2	3	4	5
09	Me cuesta trabajo hacer nuevos(as) amigos(as).	1	2	3	4	5
10	No soy capaz de expresar abiertamente lo que deseo.	1	2	3	4	5
11	Puedo agradecer un halago hecho acerca en apariencia personal.	1	2	3	4	5
12	Si tengo alguna duda, pido que se me aclare.	1	2	3	4	5
13	Cuando conozco una persona, usualmente tengo poco que decirle.	1	2	3	4	5
14	Solicito ayuda cuando la necesito.	1	2	3	4	5
15	Cuando me doy cuenta de que me están cobrando de más, no digo nada.	1	2	3	4	5
16	Me es más fácil pedir que me devuelvan las cosas que he prestado, por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
17	Me es fácil aceptar una crítica.	1	2	3	4	5
18	Me es más fácil pedir prestado algo por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
19	Puedo pedir favores.	1	2	3	4	5
20	Expreso con mayor facilidad mi desagrado por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
21	Expreso amor y afecto a la gente que quiero.	1	2	3	4	5
22	Me molesta que me digan los errores que he cometido.	1	2	3	4	5
23	Puedo expresar mi amor más fácilmente por medio de una carta que personalmente.	1	2	3	4	5
24	Puedo decirle las personas que actuaron injustamente, más fácilmente por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
25	Prefiero decirle a alguien que deseo estar solo(a), por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
26	Platico abiertamente con una persona las críticas hechas a mi conducta.	1	2	3	4	5
27	Puedo pedir que me enseñen cómo hacer algo que no sé cómo realizar.	1	2	3	4	5
28	Puedo expresar mi cariño, facilidad por medio de tarjetas o cartas que personalmente.	1	2	3	4	5
29	Me es más fácil hacer un cumplido por medio de una tarjeta carta que personalmente.	1	2	3	4	5
30	Es difícil para mí alabar a otros.	1	2	3	4	5
31	Me es difícil iniciar una conversación.	1	2	3	4	5
32	Es más fácil rehusarme ir a un lugar al que no deseo oír, por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
33	Encuentro difícil admitir que estoy equivocado(a).	1	2	3	4	5
34	Me da vergüenza participar en las pláticas por temor a la	1	2	3	4	5

	opinión de los demás.					
35	Me es más fácil decir que no deseo oír a una fiesta, por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
36	Puedo expresar mis sentimientos más fácilmente por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
37	Puedo admitir que cometí un error, con mayor facilidad por teléfono que personalmente.	1	2	3	4	5
38	Acepto sin temor una crítica.	1	2	3	4	5
39	Me da vergüenza hablar frente a un grupo por temor a la crítica.	1	2	3	4	5
40	Prefiero decirle a alguien lo que pienso de su vida, por escrito que personalmente.	1	2	3	4	5
41	Me es difícil disculparme cuando tengo la culpa.	1	2	3	4	5
42	Me cuesta trabajo decirles a otros lo que me molesta.	1	2	3	4	5
43	Me da vergüenza preguntar cuando tengo dudas.	1	2	3	4	5
44	Me es más fácil expresar una opinión por medio de una carta que personalmente.	1	2	3	4	5
45	Me es difícil empezar una relación con personas que acabo de conocer.	1	2	3	4	5