



¿Está funcionando realmente *mi gamificación*?

Checklist de observación para docentes de inglés

Una herramienta práctica para **evaluar el impacto real**
de la gamificación en el aprendizaje del inglés.



?

?

¿Por qué utilizar esta checklist?

No todas las actividades gamificadas generan el mismo impacto.



- Algunos alumnos participan más, pero hablan menos inglés.
- Algunas dinámicas son divertidas, pero generan poco aprendizaje.
- Otras consiguen mejorar la competencia comunicativa y la implicación del grupo.

Utiliza esta herramienta para evaluar tus propuestas de gamificación desde una perspectiva pedagógica y detectar oportunidades de mejora.





Antes de empezar

Revisa tu propuesta antes de ponerla en marcha

Pregunta	Marca Sí o No.	Sí	No
El objetivo de aprendizaje está claramente definido.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La actividad exige utilizar inglés para avanzar.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las reglas son sencillas y comprensibles.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La dinámica es adecuada para la edad del grupo.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todos los alumnos tienen oportunidades reales de participar.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El error forma parte del proceso sin generar miedo o bloqueo.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las recompensas están relacionadas con el esfuerzo y la participación.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La actividad favorece la interacción entre estudiantes.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La mecánica de juego no eclipsa el contenido lingüístico.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He previsto posibles dificultades o adaptaciones necesarias.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Resultado

- **8-10 respuestas afirmativas:** Tu propuesta parte de una base muy sólida.
- **5-7 respuestas afirmativas:** Hay elementos bien planteados, pero conviene revisar algunos aspectos.
- **Menos de 5 respuestas afirmativas:** Probablemente la dinámica necesite ajustes antes de aplicarla.

Observación durante la actividad

Valora cada aspecto del 1 al 5



1 = Muy bajo

5 = Muy alto

Aspecto observado	1	2	3	4	5
Participación general	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uso espontáneo del inglés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colaboración entre compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interacción oral	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivación del grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autonomía del alumnado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resolución de problemas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Implicación de estudiantes más tímidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestión positiva del error	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atención sostenida durante la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Señales de alerta

La gamificación puede no estar funcionando como esperabas si...

Marca las situaciones que hayas observado.

- Los estudiantes preguntan constantemente por los puntos o premios.
- El inglés queda en segundo plano.
- Solo participan los mismos alumnos.
- La competición genera frustración o conflictos.
- Algunos estudiantes se desconectan rápidamente.
- La actividad se centra más en ganar que en aprender.
- El alumnado recuerda el juego, pero no los contenidos.
- Las instrucciones ocupan más tiempo que la práctica del idioma.
- La motivación desaparece cuando desaparece la recompensa.
- La dinámica genera estrés innecesario.

Cuantas más casillas hayas marcado, más recomendable será revisar la propuesta.

Evidencias de aprendizaje

¿Qué señales indican que la gamificación sí está funcionando?

Marca las que hayas observado.

El alumnado utiliza más inglés del habitual.

Participan estudiantes que normalmente intervienen poco.

Se producen conversaciones espontáneas en inglés.

Los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje.

El alumnado mantiene la atención durante más tiempo.

Existe colaboración real entre compañeros.

Los estudiantes muestran iniciativa propia.

Son capaces de explicar lo aprendido al finalizar.

Solicitan repetir o ampliar la actividad.

Aplican los contenidos en situaciones nuevas.

Cuanto más casillas hayas marcado, más recomendable será revisar la propuesta.



Reflexión docente

Después de la actividad

¿Qué ha funcionado especialmente bien?

¿Qué modificarías para una próxima ocasión?

¿Qué evidencias de aprendizaje has observado?

¿Qué aspectos relacionados con la competencia comunicativa se han desarrollado?

Mini rúbrica final

Mi propuesta de gamificación ha sido...

- Principalmente entretenimiento.
- Motivadora, pero mejorable desde el punto de vista lingüístico.
- Equilibrada entre aprendizaje y participación.
- Muy eficaz para fomentar el uso del inglés.
- Una experiencia de aprendizaje significativa que repetiría.

Los estudiantes quizá olviden los puntos, los niveles o las insignias.
Pero difícilmente olvidarán aquello que les hizo participar, comunicarse
y utilizar el inglés con un propósito real.