

Adaptación curricular: gamificación, el aula invertida y la aplicación de métodos mnemotécnicos

Curriculum adaptation: gamifying, flipping the classroom and applying mnemonic techniques

Alexia Larchen Costuchen

Universidad Politécnica de Valencia

allarcos@doctor.upv.es

Resumen: Este trabajo analiza cómo se pueden adaptar los cursos de inglés a las necesidades de los alumnos a través de la gamificación, el aula invertida y los métodos mnemotécnicos, aumentando los niveles de motivación intrínseca. Se basa en un caso práctico de una empresa valenciana del sector alimenticio que tuvo resultados más bajos de lo esperado después de unos cursos de formación bonificada de inglés. Se utilizó la metodología cualitativa para identificar los problemas del curso pasado y, con la información recopilada, se elaboró una nueva estrategia que permitiera mejorar el aprendizaje de inglés. En síntesis, los resultados obtenidos fueron que el 81,25% de los alumnos participantes en el curso experimental quedaron plenamente satisfechos con las propuestas que se plantearon (según la escala de Likert de 7 niveles) y tan solo un 18,75% de los mismos pidieron unas pequeñas adaptaciones.

Palabras clave: gamificación, aula invertida, métodos mnemotécnicos, inglés en empresas

Abstract: This paper analyses the use of gamification, the flipped classroom approach, and mnemonic tools to adapt English courses to the needs of students in order to increase learners' intrinsic motivation. This proposal is based on a case study involving a Valencian food-sector company one of whose subsidised English training courses yielded lower results than expected. Qualitative methods were applied to identify the problems, and a new strategy to improve the syllabus was developed based on the information collected. The resulting proposal received the highest possible score on a 7-point Likert scale from 81.25% of the respondents, with the remaining 18.75% only requesting minor modifications.

Keywords: gamification, flipped classroom, mnemonic techniques, corporate English course

1. Introducción

1.1. Presentación del caso práctico

Según la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE, 2020) todas las empresas, independientemente de su tamaño y fecha de creación, disponen de un crédito para la formación gratuita de sus empleados para mejorar su productividad y competencias profesionales. Desde la crisis económica del 2008, en España aumentó la demanda de conocimientos de inglés, tanto para las empresas en búsqueda de soluciones como para los

empleados en búsqueda de una nueva oportunidad laboral en el país o en el extranjero. Siguiendo las pautas de la UNESCO 2014-2021, los sistemas de educación deberían tomar en cuenta las diversas maneras innovadoras en que los alumnos se benefician de las TIC para la comunicación, el aprendizaje y el intercambio de conocimientos, facilitando un aprendizaje más efectivo y el desarrollo de un servicio educativo más eficiente.

Los retos del aprendizaje continuo en general, y de los cursos de inglés en empresas en particular, son temas poco estudiados en la literatura académica tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, lo que por un lado permite llenar una brecha en los estudios, pero por otro lado nos exige acumular datos previos antes de poder hacer un análisis sistemático o sacar conclusiones generalizadas. El estudio de casos como método de investigación en las ciencias sociales es particularmente válido cuando se presentan preguntas del tipo "cómo" o "por qué", esto es, cuando el investigador tiene poco control sobre los acontecimientos y cuando el tema es contemporáneo (Yacuzzi, 2005). Según la clasificación de Stake (1994) este artículo representa un estudio instrumental, un caso particular que se examina para aportar ideas en torno a una teoría, facilitando el entendimiento del problema, explorándolo a fondo y pudiéndose verse o no como típico de otros casos (Arzaluz Solano, 2005).

La empresa que se describe en esta propuesta se ubica en la Comunidad Valenciana y pertenece a la denominación de PYME, entre 50 y 250 trabajadores, ajustándose al concepto de mediana de acuerdo con los estándares de la Unión Europea. Con vistas a unas posibles ventas de su producto en el extranjero, se demandaron externamente cursos de formación en inglés para los empleados que ocupaban puestos administrativos. En los años anteriores no se habían hecho cursos de formación de inglés en la empresa, pero algunos de los empleados ya tenían títulos oficiales de idiomas y habían hecho cursos de idiomas por su cuenta. Después de una prueba gramatical accesible online en septiembre de 2019 se formó un grupo de nivel A2 (elemental), dos grupos de nivel B1 (intermedio bajo) y 2 grupos de nivel B2 (intermedio) según el modelo del Marco Común Europeo de Referencia para la Lenguas (MCERL). Durante las primeras semanas del curso en octubre se ajustó la distribución de los alumnos a sus niveles y se hicieron cambios en grupos formativos. Los libros propuestos para el curso pertenecían a la serie de *English File* de la cuarta edición para los grupos A2 - B1 y de la tercera edición para los alumnos de nivel B2. Es importante mencionar que la editorial lanzó materiales actualizados en enero de 2019 para los niveles desde A1 hasta B1, sin embargo, para el nivel B2 estuvo disponible solo la tercera edición del 2014. Al principio, todos los alumnos se mostraron de acuerdo con la elección del material didáctico y con el horario propuesto de 3 horas semanales de clases presenciales distribuidas en una hora y media dos días a la semana. Al final del primer trimestre bajaron los niveles de asistencia a clase entre los alumnos de los 2 grupos de nivel B2 y la prueba final demostró unos resultados menos satisfactorios de lo esperado, lo

que causó preocupación tanto entre los alumnos como entre los organizadores de cursos de cara al segundo trimestre.

1.2. Los objetivos establecidos para enfrentarse a la situación problemática

Los objetivos establecidos por los organizadores de los cursos y el investigador colaborador externo eran los siguientes:

El objetivo general fue mejorar la propuesta didáctica para los grupos de nivel B2 para el segundo trimestre con vistas a obtener mejores resultados en comparación con el curso anterior.

Los objetivos específicos fueron diagnosticar los impedimentos que llevaron a resultados poco satisfactorios en los grupos de nivel B2 a base del análisis de la situación problemática y proponer soluciones a base de fundamentos didácticos y tecnologías disponibles.

1.3. Método de investigación y soluciones didácticas aplicadas al caso

Se ha elegido la metodología cualitativa de investigación teniendo en cuenta el tamaño de la muestra (N=16), 2 grupos con 8 alumnos en cada uno y el escenario social de los objetivos centrado en los alumnos. Sin embargo, algunos datos han sido cuantificados para demostrar las respuestas obtenidas de manera más proporcional a través de los porcentajes. Cuestionarios de preguntas abiertas diseñadas con la herramienta *Google Forms* fueron enviadas a los empleados mediante correo electrónico. La información se recopiló de manera anónima y después del análisis de la misma se preparó una entrevista presencial (semiestructurada) con cada grupo para poder explorar el fenómeno más a fondo.

Problemas identificados por los alumnos tanto del grupo 1 de nivel B2 como en el grupo 2 han sido los siguientes: “poco tiempo de clase para practicar inglés hablando e interactuando”, “demasiados deberes relacionados con gramática y hacer ejercicios por escrito”, clases “poco entretenidas”. Varios alumnos mencionaron que “por asuntos personales y profesionales no podían dedicar tiempo a hacer los deberes”. Algunos alumnos mencionaron que “el curso no les daba soluciones para unas tareas prácticas que han empezado a desempeñar estos meses, como por ejemplo dar discursos y presentaciones en inglés con público”. Muchos alumnos señalaron que tenían “mala memoria para reproducir información en inglés” y que se sentían “inseguros a la hora de conversar en otro idioma”. Se mencionó el problema que, aunque el libro *English File* de la tercera edición tenía actividades digitales, *iTutor* y *iChecker*, para hacer deberes de manera un poco más entretenida, la mayoría de los alumnos destacaron que sus portátiles no tenían lector de CD. Se mencionó también el problema del horario cuando se impartían las clases (la hora de comer o después de acabar la jornada laboral). A estas horas los alumnos se sentían cansados y despistados. Algunos alumnos mencionaron que, aunque en

su tiempo libre habían probado ver películas en VO (en inglés) o escuchar canciones de artistas anglosajones, no tenían nivel para entender bien el contenido. A varios alumnos les gustaba leer y usaban libros en papel con textos adaptados a su nivel de la serie *Penguin Readers*. El problema que se descubrió en una de las entrevistas era que, aunque así aprendían nuevo vocabulario, no siempre sabían pronunciar estas palabras correctamente.

Durante las entrevistas presenciales con los grupos, todos los alumnos solicitaron aumentar el tiempo de conversión en clase, algunos de ellos pidiendo solo clases de conversación. La mayoría de los alumnos confesó que si hubieran tenido la opción de acceder a los deberes a través de dispositivos móviles esto habría aumentado las posibilidades de preparar los deberes en sus momentos libres. Varios alumnos pidieron incluir en el curso la preparación de un discurso en inglés. Se puso de relieve también el problema de que, a la hora de preparar presentaciones, había poco margen temporal (uno o unos días) lo que causaba estrés y las personas responsables de aquello incluían largos textos en las presentaciones de *Power Point* y acababan leyendo sus apuntes desde un dispositivo o pantalla, lo que no quedaba bien ante el público.

En base a los problemas identificados, se ha decidido proporcionar las siguientes soluciones didácticas:

El enfoque de aula invertida (*Flipped Classroom*) permitiría dejar entre el 60% y 80% de tiempo de clase para las actividades de expresión oral en inglés e intercambio de opiniones o dudas relacionadas con los deberes.

Las estrategias de gamificación (*Gamification*) de los contenidos en un orden específico para trabajar en casa permitirían estudiar, practicar gramática, actividades lectoras, de escucha y todo a través de juegos digitales. Su acceso desde los dispositivos móviles permitiría a los alumnos acceder a ellas en cualquier momento libre y desde cualquier lugar.

El uso de los métodos mnemotécnicos como el palacio de los recuerdos o método loci permitirían a los alumnos memorizar discursos de manera rápida y eficaz proporcionándoles seguridad a la hora de dar un discurso sin mirar los apuntes.

Todas las soluciones didácticas mencionadas estaban previstas llevarse a cabo a través del uso de plataformas o aplicaciones digitales basándose en los materiales del libro.

2. Fundamentos teóricos y aplicaciones prácticas de la propuesta

2.1. Invertimos el aula y gamificamos los contenidos

Según los datos de EDUCAUSE Horizon Report (Alva de la Selva, 2019) la educación superior actual se ha visto afectada por tendencias como el aprendizaje adaptativo (*Adaptive Learning*) y los enfoques gamificados (*Gamification*). La gamificación de contenidos dentro del aula inversa (*Flipped Classroom*), de acuerdo con Prieto Martín (2017), crea tan buenas prácticas como crear: un sentido de misión, un sistema de bonificación por pequeñas

recompensas, elementos personalizados de la experiencia de aprendizaje, un sistema de respuestas rápidas e introducir actividades divertidas. El sistema del aprendizaje invertido (*Flipped Learning*) traslada fuera del aula la exposición de contenidos y, por tanto, el trabajo a niveles cognitivos más bajos (Marqués, 2016), mientras que en el aula el docente actúa de manera más personalizada, orientando a los estudiantes en lugar de impartiendo clases magistrales; las tecnologías, por tanto, sirven aquí de apoyo para sustituir las clases magistrales y dedicar el tiempo presencial de clase a una enseñanza activa (*Active Learning*) centrada en los alumnos (Herrera Sierra y Prendes Espinosa, 2019).

La programación elaborada para el caso práctico adapta los materiales de *English File* de la tercera edición a las metodologías del aula invertida y gamificación. Las herramientas como *Kahoot*, *Quiz Maker Offline* y *Quiz It: Multiple Choice Game* se han empleado para crear pruebas de preguntas de opción múltiple y para que los alumnos pudieran trabajar con la información recibida a través de la lectura o actividades de escuchar. Se usaron también para trabajar la gramática de manera lúdica y cómoda a través de dispositivos móviles con sistemas operativos de *Android* o *iOS*. El programa *Quizlet* ha sido elegido para el aprendizaje de nuevo vocabulario a través de tarjetas digitales y juegos. *Mind Meister* y *Popplet* han servido para la organización de ideas a través del diseño de diagramas conceptuales (actividades realizadas individualmente, en pareja o en mini grupos). El programa *Learnclick* permitió crear textos con huecos para completar y trabajar algunos ejercicios de gramática. Plataformas *Pearltrees* y *Padlet* han servido para hacer actividades colaborativas y para que los alumnos pudieran compartir materiales de elaboración propia, opiniones e ideas a través de dispositivos digitales. *Explain Everything*, *Adobe Spark*, *Canva* y *WordPress* han sido útiles para el trabajo individual, en parejas o en grupos creando *videocasts*, cuentos digitales, comics y blogs. Los programas de pizarras digitales (IWBs) han servido de apoyo durante el trabajo en el aula. La actividad final de esta unidad didáctica ha sido un discurso de parte de cada alumno impartido sin apuntes o presentaciones en *Power Point* (PPTs). La preparación tuvo lugar a través del uso de métodos mnemotécnicos y con el apoyo del programa *Memory Palace Beta*.

La tabla de abajo es un ejemplo de descripción y organización de los contenidos de la unidad 4 del libro *English File* de la tercera edición con el temario *Failure and Success. Modern Manners*. Las actividades se basan en la estructura flexible que se adapta a las necesidades e intereses de los alumnos. Los contenidos están distribuidos en 4 bloques de acuerdo con el modelo del Marco Común Europeo de Referencia para la Lenguas (MCERL) que son: comprensión lectora (*listening*), expresión oral (*speaking*), comprensión lectora (*reading*) expresión escrita (*writing*) aparte de las actividades de refuerzo y de extensión. Se ha añadido los bloques la comprensión lectora de las reglas gramaticales y el uso de la lengua. La unidad didáctica consiste en 4 sesiones de

90 minutos cada una. La tarea final es hacer una presentación con el tema *Describing a company and its products*.

BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS

(Listening. Home Assignment Activities):

- Watching or listening to Rob interviewing Kerri. What is she happy / not happy to talk about? True or false multiple-answer choice test among four options with the help of **Kahoot**.
- Watching or listening to the conversation at lunch. What do the speakers disagree about? Answer the multiple choice or general idea questions. Activity provided through **Quiz It – Multiple Choice Game**. Working with some extracts from the conversation. “Can you remember the missing words?” Gap-filling activity on **Pearltrees**.
- Listening to six advanced students of English giving a tip which has helped them to learn. Completing their tips on the worksheet. Listening to the recording again and adding more details about each tip with the use of **Mind Meister**. Share your notes with a peer.
- Listening and matching the phone sentences with the sounds. Flashcards, Learn, and Match mode supported by **Quizlet**.
- Listening to Miranda Ingram, who is married to Alexander Anichkin, talking about the difference between Russian manners and British manners. What was their problem? How have they managed to solve their differences? Ideas organisation on **Popplet**. Share your notes with a peer. Listening to the recording again and marking the sentences true or false on **Quiz It: Multiple Choice Game**.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: EXPRESSION AND INTERACTION

(Speaking. Classroom Activities):

- “If at first you don’t succeed, try, try, try again” is a well-known English saying. What does it mean? Activity supported by images on IWB found through search engines. Some images and notes are saved on **Pearltrees** on the students’ devices.
- There are different ways of continuing the saying “If at first you don’t succeed, ...give up, ...blame your parents, destroy all the evidence you tried, ...do it the way your mother told you to, ...skydiving is not for you”. Which one do you like best? Activity supported by Google search on digital devices. Pair work. A mind map is created with a central image and surrounding textual clues on **Popplet**.
- Guessing game. A randomly selected pair of students go to the Interactive Whiteboards (**IWB**). One of them is offered to draw the description of one of the topics: 1) Something you’ve tried to learn, but you have never been able to do well. 2) Something you learned to do after a lot of effort. 3) Something you can do, but you’d like to do better etc. Another student should guess and

describe the story based on the peer's drawings. Then the first student provided the original version of it.

- Dialogue-making activity in pairs on the topic "You and your phone". The third student is to the interviewer and the interviewed and makes notes on the **Mind Meister**. Later he or she uses the notes to retell the information he or she remembers.
- Talk about traditions in your country. Make sentences using "should/shouldn't" for something which you think is a question of manners, and with "must/ mustn't/ have to" for something which is a law or rule. Pair work. Sharing ideas in class. Activity supported by Google search on digital devices and showing images on the **IWB**.

Note: The classroom warm-up begins with the home assignment discussion and sharing doubts or ideas. After working on the block 2 activities, some time is left for further suggestions and opinions.

BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS AND GRAMMAR RULES

(Reading and Grammar. Home Assignment Activities):

- Reading the text about people who have tried but failed to learn something. Making questions to the text on **Quiz Maker Offline**. Pair work. Exchanging the tests. Proving answers to the peer test. Matching activity through **Kahoot**.
- Reading the article "He is English, but he can speak eleven languages" and do the matching activity on **Quiz Maker Offline**. Look at the highlighted words and phrases related to language learning and work out their meaning from the context. Give your definitions on a **Padlet** board. Have a look at your peers' notes.
- Reading the extract from Debrett's guide to mobile phone etiquette. Match the highlighted phrases with their meaning on Quizlet (Match mode). Do the gap-filling activity on **Learnclick**.
- Reading the article "Mother-in-law from hell..." Answer the questions to the text and share them on a **Padlet** board. Do the word-matching activity on **Quizlet** (Match mode). Exchange ideas with peers about the possible solutions in the situation described on **Padlet**.
- Grammar Bank 4A. Read about "can", "could" and "be able to". Share what you remember with your peers on a **Padlet** board.
- Grammar Bank 4B. Read about "must", "have to" and "should". Share what you remember with your peers on a **Padlet** board.

BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS AND THE USE OF ENGLISH

(Writing and Grammar. Home Assignment Activities):

- "Good and bad manners in my country". Working in pairs. Creating a videocast on **Explain Everything**.

- Local celebrations in my city. Working in groups of four. Digital-story activity with magazine-like design on **Adobe Spark**.
- “What are stereotypes?” Autonomous work with images and dictionaries. Making comic strips on **Canva**.
- “Doing business in Spain”. Pair work. Preparing a blog on **WordPress**.
- Grammar Bank 4A. Complete the gapped sentences with the correct form of be able to on **Learnlick**. Choose the correct form of “can”, “could” or “be able to”. Both options can be possible. Activity done on **Kahoot**.
- Grammar Bank 4B. Complete the gapped sentences with the correct form of have to on Learnlick. Choose the correct form of “should”, “shouldn’t”, “don’t have to”, “mustn’t” or “ought to”. Both options can be possible. Activity done on **Kahoot**.

Fig. 1: Unidad didáctica propuesta

Aunque esta unidad didáctica tenía como base los materiales del libro *English File* de la tercera edición que fueron gamificados y adaptados a la metodología de aula invertida, la programación era flexible y podía ser adaptada parcialmente o de manera significativa a las necesidades e intereses del grupo o un temario específico.

2.2. Usamos métodos mnemotécnicos (el palacio de los recuerdos o método loci)

Los métodos mnemotécnicos se usaron por los antiguos griegos y romanos para memorizar tratados retóricos en 477 a. c. lo que fue descrito en la anónima *Rhetorica ad Herennium* y en *De Oratore de Cicerón*. Según Yates (1999) la técnica consistía en asociar la información necesaria con lugares familiares (loci) y luego hacer una ruta imaginaria recordando la orden de los objetos y así la información que se asociaba con ellos. De acuerdo con Bellezza (1996) y Carney y Levin (1998) el uso de memoria espacial aumentaba la atención al material y mejoraba su organización, lo que también se refleja en la teoría de codificación dual de Paivio (1986) refiriendo a las asociaciones verbales con imágenes visuales. El método de loci también se conoce como la técnica del palacio de los recuerdos y se usa ampliamente en el aprendizaje de idiomas y retención del nuevo vocabulario en la memoria a través de gamificación (Rawendy *et al.*, 2017) o de programas de realidad virtual (Vindenes, Ortiz de Gortari y Wasson, 2018; Huttner, Qian y Robra-Bissantz, 2019; Gelsomini *et al.*, 2020).

Esta unidad didáctica describe el uso del programa *Memory Palace Beta* para que los alumnos aprendieran a dar presentaciones en inglés sobre el tema *Describing a company and its products* con confianza y sin uso de notas digitales o en papel enfrente al público. La aplicación se puede usar para dispositivos con sistemas operativos de *Windows*, *Android* o *iOS* y tiene varios palacios de memoria editables que son *Euro Penthouse*, *Casa Naranja* o *Casa Roja*. Las casas y sus habitaciones es un espacio para ser utilizado construyendo palacios de recuerdos, llenándolos con objetos digitales y haciendo una ruta por la casa

Adaptación curricular: gamificación, el aula invertida y la aplicación de métodos mnemotécnicos

siempre en el mismo orden (desde una habitación a la otra, desde un objeto al otro).

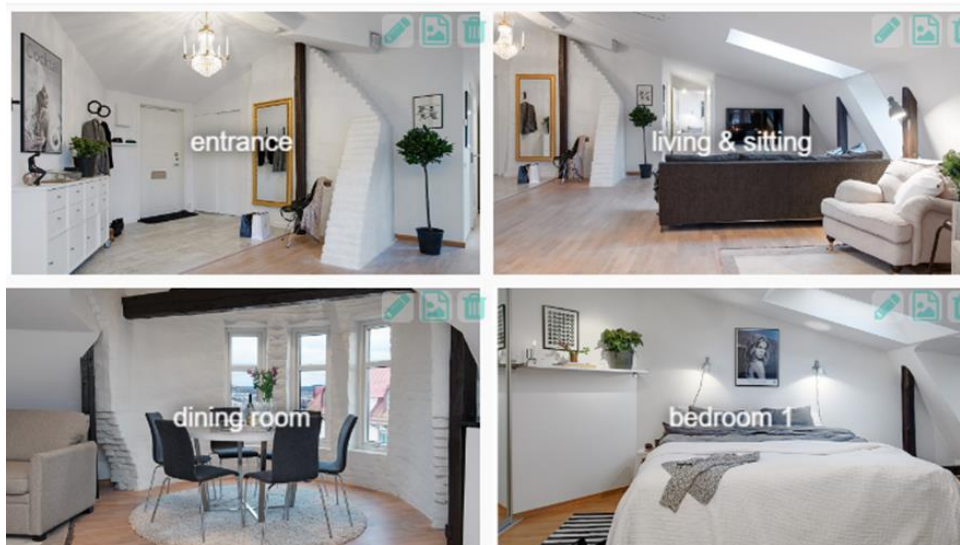


Fig. 2: Elementos y 4 habitaciones de la casa Euro Penthouse

Las capturas de abajo demuestran cómo se puede incorporar partes del texto *Zumo – Creating a Global Brand* del libro *Market Leader* para alumnos de nivel intermedio alto, utilizando la técnica del palacio de los recuerdos y el programa *Memory Palace Beta*.

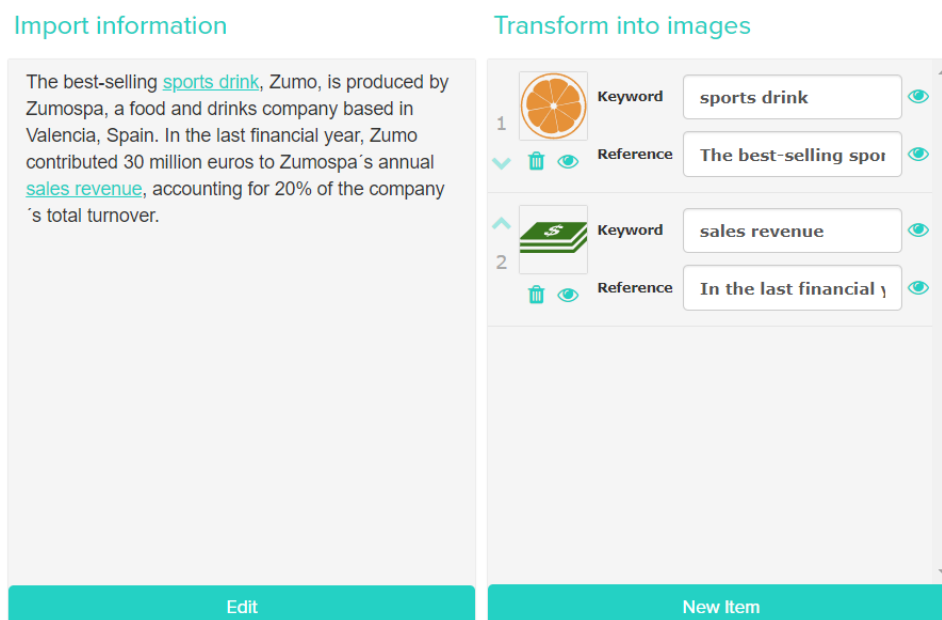


Fig. 3: Transformando el texto en imágenes

Las referencias se han usado para introducir el texto mientras que las relaciones entre el icono y la palabra clave se presentan de manera asociativa y no necesariamente como una traducción directa.

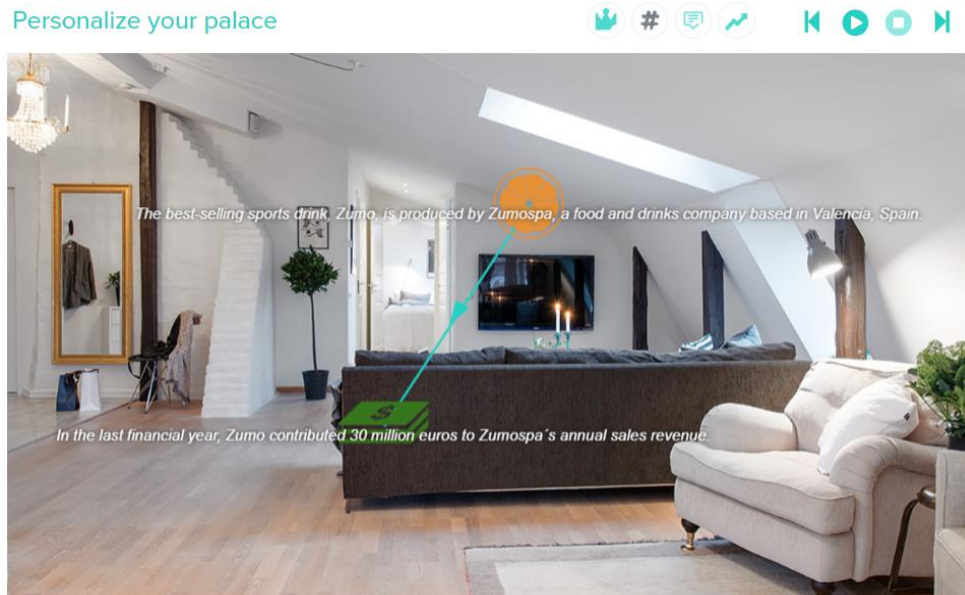


Fig. 4: Creando la ruta

La ruta de cada habitación puede llenarse desde dos hasta ocho objetos representados por *keywords*. El *Euro Penthouse* contiene una entrada, dos dormitorios, un baño, 2 salones, un comedor, cocina, cúpula y almacén que se pueden usar para un palacio de recuerdos de hasta 420 ítems. Otra alternativa (aconsejable) es adoptar el mismo sistema para las fotos de las casas de los alumnos que les resulten más conocidas. Según los datos de los cuestionarios, a la mayoría de los alumnos les resultaba más cómodo usar entre 1 y 3 objetos en cada habitación. Asociaban la ruta con sus rutinas habituales como “mis momentos preferidos de estar en el salón son poner la tele y cenar en el sofá viendo mi programa favorito,” “por las mañanas cuando me levanto me voy a la cocina a prepararme un café y abrir la despensa donde guardo los cereales, luego me siento en la mesa con los demás miembros de mi familia.” Todas estas pequeñas rutinas se pueden adaptar a las fotos y poner imágenes memorables al lado de estos lugares en un orden específico. Se aconsejaba emplear la misma ruta para diferentes textos-presentaciones lo que les pareció bastante cómodo a los alumnos, aunque requería tiempo y dedicación al principio.

3. Resultados de valoración de la propuesta y conclusiones

Para elaborar esta propuesta se recogieron datos cualitativos previos de los 16 alumnos a través de cuestionarios para identificar los problemas con el curso en el semestre anterior y averiguar sus preferencias y sugerencias. A base de los datos proporcionados se prepararon entrevistas presenciales

semiestructuradas con cada uno de los grupos. Posteriormente, las dos sesiones de la unidad didáctica propuesta fue impartida en cada uno de los grupos de 8 alumnos junto con la tarea final, presentación con el tema *Describing a company and its products*. Al final de cada sesión los alumnos rellenaron un cuestionario de satisfacción con la propuesta (valoración de la escala de Likert de 7 puntos (I was satisfied with the didactic unit proposal: 1) Strongly Disagree – 7) Strongly Agree). Las muestras de la unidad didáctica propuesta obtuvieron la valoración más alta de la escala de Likert de 7 puntos entre el 81,25% de los 16 participantes. El 18,75% de los participantes solicitaron unas pequeñas adaptaciones y han sugerido crear un grupo de intercambio de mensajes para teléfonos inteligentes con el objetivo de consultar dudas técnicas a los compañeros y el profesorado, lo que se tomó en cuenta por la parte de los organizadores del curso. En general, aunque todos los alumnos se mostraron entusiasmados con el uso de nuevas tecnologías para esta programación didáctica, algunos de ellos mencionaron que “se debería dedicar un corto tiempo en clase para explicar cómo utilizar las aplicaciones”. Algunos alumnos mencionaron que “acostumbraste a este sistema iba a ser un reto al principio, pero si se explica su uso en clase y se puede consultar dudas a través del sistema de mensajería móvil, no veían problemas en utilizarla”. Había alumnos que sugirieron alternativas “más nuevas y cómodas” a las aplicaciones utilizadas en la propuesta lo que también se tomó en cuenta por el profesorado. La mayoría de los alumnos mencionaron que estaban contentos de poder “negociar la programación” y hacerla más entretenida y útil para sus objetivos. Todos los alumnos mostraron una alta motivación para formar parte del curso del segundo trimestre.

Entre las limitaciones de este estudio se puede mencionar que un caso práctico apoyado con metodología cualitativa cuyos objetivos era elaborar una propuesta didáctica y analizar el nivel de satisfacción de los alumnos con ella en el futuro, debería ser complementada con un análisis cuantitativo de la metodología tradicional vs la experimental aplicadas a una muestra de tamaño más amplio.

El estudio de cada caso en concreto a la hora de impartir cursos de inglés en empresas puede ser útil, y para la adaptación de los cursos a las necesidades del alumnado puede resultar beneficioso cambiar la motivación extrínseca, relacionada con las obligaciones y necesidades laborales de los alumnos, por una motivación intrínseca que implica interés personal en mejorar sus habilidades relacionadas con el curso.

Bibliografía

- ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa (2019): "EDUCAUSE Horizon Report Preview". *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 60 (223), 265–85.
- ARZALUZ SOLANO, Socorro (2005): "La utilización del estudio de caso en el análisis local". *Región y sociedad*, 17 (32), 107-144.
- BELLEZZA, Francis (1996): "Mnemonic Methods to Enhance Storage and Retrieval", en Elizabeth Bjork y Robert Bjork (eds.): *Memory: Handbook of perception and cognition* (2nd ed.). San Diego: Academic Press, 345–380.
- CARNEY, Russell y Joel LEVIN (1998): "Mnemonic strategies for adult learners", en Cecil Smith y Thomas Pourchot (eds.): *Adult learning and development: Perspectives from educational psychology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 159–175.
- GELSOMINI, Federico, Kamen KANEV, Reneta BARNEVA y Lisa WALTERS (2020): "Technological Enhancements of the Method of Loci for Facilitating Logographic Language Learning". *Journal of Educational Technology Systems*, 48 (3), 440–459.
- HERRERA SIERRA, Guillermo y María Paz PRENDES ESPINOSA (2019): "Implementación y análisis del método de aula invertida: un estudio de caso en Bachillerato". *International Journal of Technology and Educational Innovation*, 5 (1), 24-33.
- HUTTNER, Jan-Paul, Ziwei QIAN y Susanne ROBRA-BISSANTZ (2019): "A Virtual Memory Palace and the User's Awareness of the method of loci", en *Proceedings of the 27th European Conference on Information Systems (ECIS)*. [en línea], disponible en <https://aisel.aisnet.org/ecis2019_rp>.
- MARQUÉS, Mercedes (2016): "Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom)". En Manuel Torres Gil y José Joaquín Cañadas Martínez (eds.): *Actas de las XXII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática JENUUI 2016*, Almería: Editorial Universidad de Almería, 77-84.
- PAIVIO, Allan (1986): *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University press.
- PRIETO MARTÍN, Alfredo (2017): *Flipped learning. Aplicar el modelo de aprendizaje inverso*. Madrid: Narcea.
- RAWENDY, Dicky, Yi YING, Yulyani ARIFIN y Kelly ROSALIN (2017): "Design and development game Chinese language learning with gamification and using mnemonic method". *Procedia Computer Science*, 116, 61-67.
- SISTEMA DE FORMACIÓN PARA EL EMPLEO (2020): *Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE)*. [en línea], disponible en <<https://www.fundae.es/formacion>>.
- STAKE, Robert (1994): "Case studies", en Norman Denzin y Yvonna Lincoln (eds.): *Handbook of qualitative research*. Washington: Sage Publications, 236–247.
- UNESCO (2014): *UNESCO Education Strategy 2014-2021*. [en línea], disponible en <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288>>.

- VINDENES, Joakim, Angelica Ortiz de GORTARI y Barbara WASSON (2018): “Mnemosyne: Adapting the method of loci to immersive virtual reality”, en Lucio Tommaso De Paolis y Patrick Bourdot (ed.). *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*. [en línea], disponible en <https://doi.org/10.1007/978-3-319-95270-3_16>.
- YACUZZI, Enrique (2005): “El Estudio De Caso Como Metodología De Investigación: Teoría, Mecanismos Causales, Validación. *Universidad Del CEMA*, 1–37.
- YATES, Frances (1999): *The Art of Memory*. London: Routledge.

Fecha de recepción: 10/04/2020
Fecha de aceptación: 17/07/2020