



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria. Mención en Lengua Extranjera
(Inglés)

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**LA GAMIFICACION EN LA LENGUA EXTRANJERA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

Autor: Juan Carlos Bariego Castaño

Tutora: Ana Isabel Alario Trigueros

Curso Académico: 2018/2019

RESUMEN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado tiene como objeto de estudio la gamificación y su aplicación en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa en la Educación Primaria. Para ello se ha realizado una investigación del concepto, las características y elementos que lo conforman así como una serie de prácticas y estrategias para su aplicación en las aulas. Paralelamente se ha desarrollado una propuesta en la que se aplica la gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en un ámbito de educación bilingüe, que se refleja en el trabajo de manera descriptiva y posteriormente de forma reflexiva tras conocer en profundidad dichos conceptos teóricos y poder ponerlos en relación con la aplicación práctica.

ABSTRACT

The main topic of this work has as principal object of study the implementation of gamification in the teaching of English as a foreign language in Primary Education. In order to achieve this, a research has been carried out on the concept, characteristics and elements of gamification, as well as a series of practices and strategies for its application in the classroom. At the same time, a proposal in which gamification is integrated has been developed and applied in the course of Social Sciences in a bilingual program. After an implementation process, a reflection on it using theoretical concepts and information on the practical application has been done.

INDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS	5
3. JUSTIFICACIÓN	5
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1. Gamificación	7
4.1.1. El juego y sus características.	8
4.1.2. Elementos de los juegos.	10
4.1.3. Los beneficios del juego.....	12
Tabla 1. <i>Aspectos que mejoran el juego según Chamorro (2010)</i>	13
4.2. Gamificar en Educación Primaria.	13
4.2.1. El uso de los videojuegos en el aula:	17
4.2.2. Aplicación de la Gamificación en las Lenguas Extranjeras	19
4.2.3. Ejemplos de Gamificación.....	22
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.	23
5.1 Objetivos y Temporalización.....	23
5.2 Diseño	24
5.2.1 Funcionamiento del juego.	24
5.2.2 Sesiones y Misiones.....	27
5.2.2 Evaluación	33
6. CONCLUSIONES.....	35
7. BIBLIOGRAFIA	37
8. ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano desde el origen de los tiempos y una de las etapas donde este tiene mayor significado y utilidad, es en los primeros años de vida, en la niñez. Actualmente el juego ha visto un cambio, una evolución propiciada por el auge de las nuevas tecnologías y el desarrollo del entretenimiento electrónico multiplicando de esta forma las posibilidades de juego conocidas y haciendo de los videojuegos, uno de los elementos de ocio más común en la población infantil. Todos estos juegos, ya sean tradicionales o de carácter electrónico, tienen una serie de componentes que los hace únicos y especiales y es ahí donde la gamificación toma esos componentes y los hace suyos para desarrollar a través de ellos, una serie dinámicas que faciliten en los alumnos, cambios actitudinales en entornos alejados del juego. La gamificación, al igual que el juego, tampoco es un concepto novedoso ya que se lleva utilizando en otros ámbitos como la economía, la publicidad, empresas, etc. desde el 2008, pero sí resulta un método atractivo y con ciertos mimbres de novedad que puede ser implementado gracias a los beneficios que aporta.

Todos estos beneficios que ofrece la gamificación serán guiados a través del trabajo en su puesta en práctica en un aula de Educación Primaria y más en concreto en la adquisición de lenguas extranjeras por medio de asignaturas bilingües. Así pues, se trata de crear en los alumnos un entorno de inmersión que les resulte excitante, motivador e interesante, por el cual aprendan de una manera, ni mejor ni peor, sino eficaz.

Este trabajo esta dividido en varios apartados, entre los que encontramos el marco teórico, donde se realiza una investigación conceptual, sobre el juego y la gamificación pasando por establecer sus diferencias y profundizando en las características del juego y su aplicación en el aula mediante recursos bibliográficos y artículos obtenidos de internet.

La segunda parte corresponde a un diseño de una propuesta didáctica que emplea la gamificación en el aula bilingüe de Ciencias Sociales. Este diseño se ha realizado paralelamente a la realización de este trabajo, por lo que finalmente se establecen de manera reflexiva una serie de conclusiones sobre la efectividad y la calidad de la propuesta en función de los conceptos teóricos que durante este trabajo se han ido señalando.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo busca conseguir unos objetivos con cada uno de sus apartados.

Con respecto al **marco teórico** de este trabajo se pretende:

- a. Conocer el significado del término gamificación, así como su uso en la educación y procedencia.
- b. Aclarar las diferencias entre la gamificación y los juegos, así como las características que los definen.
- c. Establecer una serie de estrategias para la puesta en práctica de estrategias gamificadoras en las aulas.

Con respecto al **apartado práctico** se pretende:

- a. Diseñar una propuesta de aula en la que se tenga en cuenta la metodología de la gamificación
- b. Poner en práctica en práctica dicha propuesta
- c. Realizar una reflexión en torno a la propuesta de aula con el fin de conocer si contemplan los principios y fines de la gamificación.

3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se centra en el conocimiento, estudio y puesta en práctica de la metodología de la gamificación para la enseñanza de lenguas extranjeras. La implantación de nuevas metodologías o de metodologías que resulten de gran interés por su efectividad es de suma importancia para el desarrollo de las distintas competencias del alumno así como la adquisición de los distintos contenidos y aprendizajes. Así, *la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* considera que “uno de los elementos clave en la enseñanza de competencias “es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje del alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser responsable de su propio aprendizaje.” (Boletín Oficial del Estado de Castilla y León 2014:44487)

Por otro lado el mismo boletín recoge en uno de sus artículos, la importancia de adquirir una lengua extranjera durante el periodo académico de cualquier alumno en la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* donde uno de los objetivos de la etapa de Educación Primaria es *adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.* (Artículo 4, 2014).

Este trabajo se relaciona directamente con las competencias generales del Grado de Educación Primaria, extraídas de la Memoria del plan de estudios del título del grado de maestro en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, entre las que se redactan las siguientes:

1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio.
Por medio de esta competencia se demuestra la capacidad de poder investigar, obtener información y contrastarla sobre, en este caso, la gamificación. La propuesta didáctica que se incluye en este trabajo también requiere de una serie de conocimientos necesarios para su elaboración.
2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer competencias de elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas.
Referida en cuanto a la capacidad de justificación y de defensa de argumentos que demuestren la efectividad de la aplicación de la gamificación en las aulas de Educación Primaria.
3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
Esta habilidad se desarrolla a la hora de configurar el marco teórico de este trabajo proporcionando una variedad de referencias bibliográficas como libros, revistas, artículos, recursos informáticos etc. que ayuden a entender y a conceptualizar las gamificación en las aulas de Educación Primaria.
4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
La finalidad de este trabajo consiste en transmitir información sobre la gamificación para ello se ha utilizado un tipo de lenguaje formal dirigido hacia público tanto especializado como no especializado.
5. Haber desarrollado habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
Esta competencia se desarrolla a la hora de adquirir una serie de conocimientos y estrategias que permitan la implantación de la gamificación en el ejercicio de la futura profesión docente.
6. Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales.
El desarrollo de este trabajo va dirigido a una amplia variedad de alumnado sin reparar en sus diferencias y promoviendo la equidad y la no discriminación entre todo el alumnado.

Además el siguiente trabajo se relaciona con las competencias específicas de la lengua extranjera inglesa a la hora de realizar la propuesta:

1. Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios
2. Expresarse por escrito en una lengua extranjera de acuerdo con el nivel B2 del Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Gamificación

La palabra gamificación surge en el año 2008 y es acuñada por Rajat Paharia, posteriormente su uso se generaliza en el año 2010. Existen multitud visiones y/o percepciones que interpretan el término y que dan lugar a una variedad de definiciones. Mediante las definiciones que diversos autores aportan sobre el tema, se observa que todas ellas tienen un nexo común: la aplicación de características y elementos propios de los juegos y/o videojuegos a situaciones que originalmente no los contemplan, con el objetivo de influir en el comportamiento de las personas, haciéndolas participes de distintas actividades y tareas que promuevan una motivación para así alcanzar diferentes metas dependiendo del entorno en el que se aplique.

Según Marín y Hierro(2013), la gamificación es a la vez, una técnica, un método y una estrategia. A través del conocimiento de los distintos elementos que conforman los juegos, los cuales además los hacen atractivos, se identifican en una serie de actividades, tareas, mensajes o procesos de enseñanza aquellos aspectos que son susceptibles de ser transformados en juegos o dinámicas de carácter lúdico. El objetivo de esta transformación radica en conseguir crear un vínculo especial entre los usuarios y el aprendizaje, incentivando una serie de cambios de comportamiento o transmitir una serie de contenidos y aprendizajes. Esto es, crear una experiencia que al igual que significativa sea motivadora. Kapp (2012) identifica la gamificación, al igual que Marín y Hierro, como una actitud, una estrategia de constante aprendizaje y movimiento. Desde el punto de vista de Chou (2014), la gamificación es la habilidad de obtener todos aquellos elementos propios de los videojuegos que resulten de interés y que sean adictivos y divertidos, al mundo real o a actividades de las que se espera una cierta productividad.

Zichermann y Cunningham (2011) tienen sin embargo un enfoque diferente, ya que la identifican no como un cambio de actitud o una estrategia, sino como un proceso por el cual se adquiere un pensamiento, que se identifica con el componente actitudinal, y unas mecánicas, o estrategias, de juego que facilitan en sus usuarios la resolución de problemas.

Volviendo a Kapp (2012) y para concluir, define la gamificación de una forma más sintética y inclusiva con respecto a las anteriores ideas como el uso de diversas mecánicas, pensamientos y diferentes componentes característicos de los juegos para conseguir involucrar, motivar y promover los procesos de aprendizaje en las personas así como su capacidad para resolver problemas.

4.1.1. El juego y sus características.

Tras desglosar el concepto de gamificación, nos situamos en el concepto de juego indagando en sus características, con el fin de entender mejor en qué consisten y propiciar una mejor aplicación en los distintos ámbitos en los que se deseen o se requieran implementar.

Es importante diferenciar entre juego y gamificación tal y como lo hace Kapp, Blair y Mesch (2014) al decir que los juegos contienen desafíos, mecanismos para múltiples intentos, algún tipo de sistema de recompensas, una meta clara que debe ser alcanzada por los jugadores en función de su trabajo, y un fin último. Por otro lado, en la gamificación, mientras que algunos elementos como los puntos, insignias, la libertad para fallar y probar de nuevo, así como los desafíos, son utilizados en los juegos comúnmente, la intención gamificadora no es crear una unidad autónoma o un juego. La intención es utilizar todos estos elementos de los videojuegos para alentar a los alumnos a participar en el contenido y progresar hacia un objetivo fijo.

Los juegos y por consiguiente los videojuegos son:

[...] actividades culturales que proporcionan vivencias narrativas de carácter intersubjetivo, cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa en la que se vive, a la vez y paradójicamente, la plenitud de un sentido nítido y de una intrascendencia constitutiva y en la que el sujeto participante se reconoce y es reconocido como un protagonista activo. (...) (Scolari, 2013: 49).

Y no es solo su potencial carácter educativo el único componente de interés de los juegos aplicados en las aulas, sino también sus elementos socializadores ya que:

[...] de forma indirecta, provocan efectos pedagógicos que afectan a la socialización de los individuos. (Scolari, 2013: 49)

Por su parte Cagigal (1996) los define como “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. En otras palabras podemos decir que los juegos son una acción libre, que se desarrolla dentro de un marco temporal y espacial determinado, siguiendo una serie de reglas de carácter obligatorio pero libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y que va acompañada de una serie de sentimientos como la tensión y la alegría como el ser de otro modo que en la vida real (Huizinga, 1968).

Existen una serie de características que dan sentido a estas definiciones y las complementan.

Caillois (1986) establece una serie de características comunes para todos los juegos, los cuales quedan considerados como una actividad:

1. Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
2. Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;
3. Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
4. Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elementos nuevos de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;
5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;
6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de franca irrealidad en la comparación con la vida corriente.

Los juegos además tienen una duración, ocurren en momento determinado o de forma espontánea. Por ello el ritmo y la duración de los juegos nos permiten establecer una serie de características en función de sus tiempos. Greimas y Courtés (1982) los diferencian en:

- Durativos o puntuales (acontecimientos con una continuidad o acontecimientos puntuales)
- Iterativos (aquellos que tienen una reiteración establecida)
- Inactivos o terminativos (aquellos que marcan una acción de inicio, el pistoletazo de salida) mientras que los terminativos son aquellos que definen una actividad última que pone fin al juego.

Uno de los componentes más importantes de los juegos y que les confieren una gran utilidad en las aulas es su carácter psicológico, ya que estos influyen directamente en el desarrollo cognitivo de los niños y les preparan para afrontar distintas situaciones.

Así pues, podemos analizar los juegos desde una línea más psicológica. Piaget defiende, tal y como habíamos dicho antes, que los juegos forman parte del desarrollo cognitivo de los niños ya que a través de él, representan el mundo que les rodea de una forma u otra, en función de la etapa evolutiva en la que se encuentran. Es en esta etapa evolutiva del pensamiento del niño donde Piaget (1973) asocia tres estructuras básicas del juego a la misma diferenciando así:

- El juego de ejercicio: son aquellos que se dan en los primeros compases de vida de los niños. Consisten en la repetición de una acción por el placer de obtener mediante ella un placer inmediato.
- El juego simbólico: caracterizado por la simulación de situación, objetos personas y/o personajes que no se encuentran presentes en el momento en el que se está jugando. se da entre los 2 y 7 años de edad.

- El juego reglado: El cual se da a partir de los 12 años, edad en la que los niños dotan de importancia al establecimiento de una serie de normas que guíen el juego.

Siguiendo esta vertiente psicológica y continuando con la idea de Piaget en la que se establece que el juego es un proceso que afecta al desarrollo evolutivo, Karl Groos (1999) concluye que el juego es una actividad que prepara al ser humano para la vida adulta, ya que este contribuye al desarrollo de funciones básicas para su futuro día a día y para su autoafirmación como persona. Directamente relacionada con esta definición tenemos a otros autores que defienden el juego, jugar y su importancia como Bruner, el cual decía que el juego:

No es sólo juego infantil. [...] es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía (Bruner, 1984:219)

Vigotsky (1979) apoya también la idea de que el juego es una herramienta que afecta directamente al proceso evolutivo del niño y define el juego como una realidad cambiante y, sobre todo, una realidad que impulsa y promueve del desarrollo mental del niño. Así pues, el niño al jugar desarrolla su "zona de desarrollo próximo" que es la diferencia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, es decir la capacidad actual para resolver problemas de forma autónoma, y el nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de resolver problemas mediante el andamiaje y orientación de personas mucho más desarrollados y/o competentes.

Así pues y con respecto a las diferentes características y conceptualizaciones que se han ido desarrollando, se puede decir que el juego es una actividad de carácter voluntario, en la que existen una serie de normas que son aceptadas de forma libre y que contribuyen a la adquisición de una serie de funciones básicas y a un desarrollo cognitivo que prepara al niño para su etapa adulta, estableciendo una serie de límites de espacio y tiempo determinados.

Además, con respecto a esta última vertiente psicológica que se ha abordado en los últimos párrafos, queda justificado que el juego proporciona una serie de beneficios físicos, emocionales e intelectuales para el niño y que la gamificación, es una herramienta para transportar el lenguaje de estos juegos, a otros ecosistemas donde no están presentes y mejorar así una serie de actitudes y compromisos de las personas que formen parte de ellos.

4.1.2. Elementos de los juegos.

Una vez abordado el concepto de juego así como sus características, es conveniente mencionar que estos se articulan a través de mecánicas y dinámicas y es conveniente diferenciarlas puesto que son completamente diferentes. Además, ambas están compuestas de diversos componentes que las enriquecen.

Así pues analizaremos cada uno de los elementos del juego mediante su conceptualización y características.

Mecánicas

Entendemos por mecánicas de juego aquellas combinaciones de normas y herramientas que sirven de interacción y nexo entre juego y jugador. Entre ellas encontramos, niveles, puntuaciones, logros, insignias, límites de tiempo... que dotan al juego de un carácter de desafío y que logra por consiguiente una motivación, ansia de superación y la consecuente satisfacción tras el logro en las personas. (Kapp, 2012)

Podemos realizar una clasificación de los distintos tipos de mecánicas (Herranz, 2013):

- Retos: Aquellos que hagan salir al jugador de su área de confort y que sirva para sumergirles en las mecánicas del juego.
- Oportunidades, competición y cooperación: sientan las bases para tener una estado ideal de comportamiento entre los participantes.
- Feedback: entendido como la retroalimentación obtenida al conseguir premios por acciones bien realizadas o completadas.
- Recompensas e incentivos: se dan no solo en referente a los éxitos, sino también a los esfuerzos, el riesgo, la autodeterminación, etc. que asume el alumno.
- Turnos: Las distintas formas que tendrán los jugadores de interactuar con el juego.

Dinámicas

Entendemos por dinámicas aquellos aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse. Estas dinámicas están directamente relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante (Herranz, 2013).

Herranz además establece diferencias entre ellas y habla de dinámicas de:

- Restricciones: Puesto que la resolución de problemas y situaciones en un entorno limitado genera interés.
- Emociones: A través de estas se focaliza el refuerzo de emociones como la curiosidad, la competitividad, felicidad que surgen al enfrentarse a un reto o desafío.
- Narrativa: Permite dar una idea general del reto al participante o jugador.
- Progresión: Es la evolución que ha de darse en el juego. El avance en el reto debe darse a la par que el juego progresa. Cobra vital importancia que el jugador sienta que progresa en el juego.
- Relaciones: Aquellas que se logran entre los participantes.

Componentes

Por último, podemos hablar de los componentes del juego. Estos componentes son las instancias específicas de las dinámicas y mecánicas (Herranz, 2013). Los componentes del juego pueden ser utilizados de tal forma que permitan gamificar un entorno de no juego, como podría ser un aula.

Según Borrás (2015), los componentes del juego pueden variar de tipo y cantidad, todo depende de la creatividad que se desarrolle en el juego. Así distingue entre otros:

- Logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante que se satisfagan una o más necesidades de los participantes.
- Avatares.
- Insignias.
- “Malos” de final de nivel (Boss Fights).
- Combates.
- Desbloques: contenido bloqueado, para abrir...
- Niveles.
- Puntos.
- Tablas de clasificación.
- Pruebas.
- Objetos virtuales.

4.1.3. Los beneficios del juego

Está claro que el juego beneficia al desarrollo del niño en multitud de aspectos, tal y como hemos visto anteriormente cuando hemos hablado del concepto de juego y de sus características. Los beneficios pueden ser variados y destacaremos aquellos que influyen en los parámetros de la personalidad. Chamorro (2010) destaca los siguientes:

- **Afectividad:** El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo, en cuanto que es una actividad que proporciona placer y entretenimiento. El desarrollo emocional viene representado por la autonomía iniciativa trabajo e identidad.
- **Motricidad:** Al desarrollar este aspecto el niño empieza a conocer su esquema corporal, progresando en su coordinación y equilibrio, en su capacidad sensorial y en su destreza y agilidad... Este parámetro es clave para la evolución general del niño.
- **Inteligencia:** El desarrollo de las capacidades intelectuales del niño van ligadas al desarrollo sensorio-motor. La adquisición de estas capacidades, quedan determinadas por la genética y los recursos y medios que el entorno pueda ofrecer al niño. La reflexión, los juegos de estrategia, puzzles, etc. son juegos que estimulan la inteligencia.
- **Creatividad:** Viene dado por las necesidades de los niños de dar voz a sus fantasías y dotes creativas. A la hora de jugar se ofrece al niño una oportunidad perfecta en la que se da cabida a la expresión, la producción y la invención.
- **Sociabilidad:** Al jugar se da facilidad para que resulten situaciones de comunicación e intercambio. Aquellos juegos que incidan en este parámetro preparan al niño para su integración social.

Los juegos no solo afectan al desarrollo de la personalidad, sino que también afectan a diferentes aspectos del desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional. Chamorro recoge los distintos aspectos que resultan ser beneficiados por los juegos en la siguiente tabla:

Aspectos que mejora el juego			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación óculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Tabla 1. Aspectos que mejoran el juego según Chamorro (2010)

4.2. Gamificar en Educación Primaria.

Una vez conocidos los conceptos de la gamificación y los juegos, así como sus características y beneficios, es el momento de llevar la propuesta teórica a la práctica. Para ello se han de contar con ciertas nociones sobre en qué consiste, como se articula y que se ha de tener en cuenta en la puesta en práctica de la gamificación en un aula de Educación Primaria.

La acción de gamificar queda definida según Kapp (2012) al utilizar el pensamiento y la diversión que implica el participar en un juego para promover un comportamiento de involucración y aprendizajes. De esta manera se establece una definición que enmarca la gamificación de forma amplia y por ello puede generar confusión y malas prácticas en su ejecución. Para ello el autor explica que no es gamificar para dar una idea mucho más cerrada que facilita concretar el concepto. Entendemos que gamificar no es:

- Aplicar insignias, puntos y recompensas:
El verdadero valor del juego se encuentra en otros elementos como la involucración propia del jugador en él, la narración del mismo, los personaje que en él aparezcan y la resolución de los distintos problemas que se plantean.

- Una banalización del aprendizaje:
La gamificación tiene como objetivo acelerar la curva de aprendizaje del alumnado en asignaturas complejas y en la adquisición de distintos sistemas de pensamiento.
- Un concepto nuevo:
Los elementos de los juegos con el fin de aprender o instruir llevan siendo utilizados por distintos medios desde hace tiempo. (Ejército, profesores, etc). El factor que lo convierte en novedoso es el foco en las relaciones y dependencias que suponen estos juegos para con el alumno.
- Un concepto ajeno a profesionales del aprendizaje:
Los aprendizajes deben estar marcados por elementos de diseño de carácter interactivo.
- Idónea para todas las situaciones de aprendizaje:
No todos los espacios o entornos educativos son iguales y en ciertos casos la gamificación no tiene por qué ser la herramienta o la estrategia más adecuada. Es por ello por lo que se ha de aplicar este método de forma cuidadosa, cautelosa y metódica. Sólo de esta manera es posible evitar que el aprendizaje se vuelva algo vacío, trivial y carente de sentido para el alumno.
- Sencillo y fácil de crear:
Se debe crear un tipo de juego que sirva para jugar a la par que para aprender. La labor de diseño requiere un trabajo que precede a su implementación en la cual se consideran todos aquellos elementos que se pueden aplicar en los procesos de aprendizaje de forma efectiva. Es importante tener claro el tema sobre el que se gamificará así como la estructura del mismo y el desarrollo de sus distintos componentes, como los sistemas de puntuación, logros, experiencia, etc.

Así pues a la hora de implementar esta metodología, con el objetivo de lograr un eficaz proceso educativo, se requiere de un objetivo de carácter intrínseco, una serie de elementos extrínsecos, un final claro (tarea final que de sentido al proceso) y un diseño ideado con el objetivo de alcanzar un resultado serio e idóneo. (Kapp, 2012)

Existen diversos motivos por los que utilizar los juegos en el aula, ya que los recursos que se utilizan en los juegos, así como las técnicas que se emplean para desarrollarlos, tienen elementos que son capaces de motivar al usuario y mantenerlo "conectado" al aprendizaje. La gamificación toma todos esos aspectos positivos de los juegos como ya hemos visto anteriormente y Kapp (2014) establece gracias a ellos, una serie de razones por las que implementar experiencias gamificadoras interactivas de aprendizaje:

- Crear interactividad a la hora de ofrecer momento de aprendizaje.
- Evitar la desconexión por parte del alumnado.
- Proporcionar oportunidad para profundizar en el pensamiento y la reflexión personal.
- Propiciar un cambio positivo en el comportamiento.
- Realizar una práctica de enseñanza auténtica.

Es importante destacar que los contenidos que se pretenden gamificar nunca son adaptados, sino que son conducidos a través del formato que es el que, por el contrario, sí cambia conforme a otras metodologías. Se establece de esta manera una estructura de gamificación a la hora de su implementación determinada, cuyo enfoque principal, como ya venimos viendo, es motivar a los estudiantes a la hora de acceder a una serie de contenidos y/o para involucrarlos en los distintos procesos de aprendizaje.

Esta estructura viene determinada según Kapp, (2015) por:

- **Metas claras:**
Las metas tienen importancia porque añaden un propósito y un fin último a lo que se está haciendo. Así pues, de esta forma se establecen una serie de objetivos, los cuales tienen que quedar perfectamente claros para el alumnado. Los objetivos deben proporcionar al alumnado la libertad y autonomía para poder utilizar diferentes técnicas y enfoques a la hora de afrontar la actividad. Las metas no dicen al alumno lo que tienen que hacer, solo les indica a donde tienen que llegar.
- **Metas y recompensas incrementables:**
Una meta que resulta demasiado ambiciosa o por encima de las propias habilidades del alumnado, no funcionará en una experiencia de gamificación. Se debe diseñar y realizar una serie de mini objetivos que se han de ir completando en el transcurso de la actividad para finalmente alcanzar el objetivo final.
- **Progresión:**
En gamificación siempre se parte de un punto de origen A y se llega a un punto de destino B. Es importante que el alumnado en todo momento tenga una sensación de que con su esfuerzo y trabajo, está realizando una progresión en ese trayecto. La progresión es mucho más sencilla y efectiva cuando ésta se divide en episodios menores de forma similar a como hemos visto con las metas.
- **Feedback:**
Una retroalimentación constante es de vital importancia para que el alumno sepa como de bien está realizando una actividad o su progresión durante la misma. La retroalimentación instantánea, o aquella que se envía constantemente durante el desarrollo de las actividades, permite al alumno realizar correcciones y mejorar los componentes actitudinales a la hora de alcanzar la meta final
- **Transparencia:**
Las estrategias de gamificación deben proporcionar datos a todos los estudiantes y participantes igualmente. Los progresos, los retrocesos y los objetivos alcanzados deben ser totalmente transparentes. Esto no significa que todo el mundo tiene que ver el progreso de todos los demás todo el tiempo, pero todos tienen que tener las mismas posibilidades de acceso a los datos y a la información. Toda la información y posibilidades de la propuesta debe ser la misma y debe ser igual de clara para todos los alumnos.
- **Posicionamientos:**
Es de naturaleza humana querer que los demás sepan dónde están o qué posición han alcanzado dentro de un orden. La gamificación debe proporcionar una visibilidad a aquellos logros y maestrías adquiridos en los distintos conocimientos y conceptos que se están trabajando. El mostrar el estado y/o posicionamiento de los alumnos es importante puesto que da visibilidad a sus habilidades, talentos, etc. El uso de insignias y/o logros pueden hacer visibles todos estos talentos que en ocasiones pasan desapercibidos.

- **Desafíos:**
Los desafíos y las recompensas deben transmitir al alumnado que está involucrado en ellas, una sensación de dificultad y de superación. Si la experiencia no es desafiante los alumnos no se sentirán motivados y no querrán o no tendrán interés por participar.
- **Tiempo:**
La práctica de la gamificación debe prolongarse en el tiempo. Una propuesta demasiado breve apenas supondrá el impacto o el interés necesario para llevar dicha propuesta a cabo de una forma óptima.
- **Elementos:**
Los elementos de la gamificación beben de aquellos que hacen de los juegos ser juegos y los transporta posteriormente a un terreno no lúdico. Estos elementos deben diseñarse cuidadosamente para impactar de forma positiva en el aprendizaje e impulsar de esta manera a los alumnos hacia los objetivos finales de la actividad. Estos elementos pueden ser reglas, recompensas, puntos, monedas, etc.
- **Reglas:**
Las reglas proporcionan una igualdad para todos los alumnos. Proporcionan además un contexto y una serie de pautas bajo las cuales los estudiantes llegan hasta las metas u objetivos marcados. Las reglas además actúan como componentes estructurales que articulan todo el entramado de elementos que conforma la gamificación.

Tras conocer la estructura de gamificación que propone Kapp es interesante ahondar en los componentes motivacionales que menciona y que dotan al estudiante de un interés y unas ganas de seguir progresando en la propuesta que se ha planteado. Así pues, se debe considerar incluir en dicha estructura el "flow" o estado de flujo, el cual es descrito por Csikszentmihalyi (1991) como una teoría del comportamiento que se relaciona con los juegos y la gamificación y que relaciona la dificultad de los desafíos y de las tareas con las habilidades de la persona que los realiza. Si el desafío supera las capacidades de la persona, ésta experimentará ansiedad y si por el contrario las capacidades de la persona exceden el nivel requerido por el desafío, la persona perderá el interés y la actividad se tornará aburrida. Es por ello que el flujo ha de estar presente a la hora de elaborar materiales para la puesta en práctica de la enseñanza en Educación Primaria, ya sea gamificadora o no.

Así pues podemos definir el flujo como una zona que se encuentra entre el aburrimiento y la ansiedad (Borrás, 2015). Siendo esta la zona propicia para desarrollar con efectividad tareas y aprendizajes.

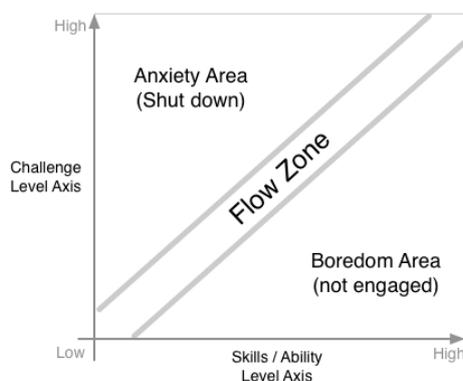


Figura 1: Estado de flujo "Flow" del juego (fuente: <http://arcadiaproject.github.io/tracks/events/gamification.html>)

Borrás además establece una serie de condiciones y estrategias para mantener y/o generar el flow durante una actividad:

Condiciones	Estrategias
<ul style="list-style-type: none">- Objetivos claros- Balance entre destrezas percibidas retos percibidos- Feedback claro e inmediato.	<ul style="list-style-type: none">- La actividad debe suponer un desafío- La actividad no debe ser demasiado complicada- Las metas deben estar diseñadas de la manera más clara posible- Es necesario que el usuario reciba un feedback.

4.2.1. El uso de los videojuegos en el aula:

Conociendo una estructura base y manteniendo una zona de "flow" óptima para cada estudiante, queda definido un alto margen de éxito a la hora de implementar una estrategia gamificadora. Esta estrategia puede tomar elementos de los juegos tradicionales o de otros más contemporáneos como los videojuegos. En este caso se profundizará en la aplicación de los videojuegos en el aula.

Es fundamental observar que el auge de la Web 2.0 en los últimos años supone un giro desde la preeminencia de un uso de internet orientado a la búsqueda de información y recursos para el trabajo, hacia nuevos usos (...), relativos al desarrollo de relaciones sociales y el entretenimiento (Scolari, 2013:228).

Los videojuegos son una de las mayores industrias del entretenimiento actualmente en el mundo y más en concreto en España, donde la industria facturó en nuestro país 1.163 millones de euros, un 7,4% más respecto al año 2015, según los datos de GFK y Gametrack, facilitados por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). La media de edad que los consume está entre los 10 y 14 años, resulta interesante considerar los videojuegos no solo como una forma de aproximarnos a los alumnos, sino de conducir los procesos de aprendizaje a través de ellos. Es por esto que,

[...] utilizando videojuegos se desarrollan competencias para el manejo de los programas y de los entornos multimedia, se gestiona mucha información y se administran multitud de recursos mientras se despliegan estrategias de organización, diseño y planificación. A través de ellos los niños y niñas se introducen en todo un nuevo sistema de símbolos complejos. Hay un nuevo tipo de lenguaje audiovisual en este campo que ellos, gracias a su corta edad, y por ello con una capacidad muy alta de comprender nuevos lenguajes, son capaces de adquirir de una manera rápida y dinámica (Gros, 2008:9).

Gros explica diferentes enfoques de los videojuegos como medio de enseñanza que quedan categorizados en:

- El uso del videojuego como contexto:
Los videojuegos generan una variedad de mundos de carácter social y cultural, los cuales sirven de poderosos contextos de aprendizaje para los jugadores que deciden formar parte de ellos. Los jugadores realizan actividades en estos mundos para desarrollar esos aprendizajes y obtienen recursos de otros miembros que les facilitan la resolución de los distintos problemas que se plantean. De esta manera, mediante el pensamiento integrado, la interacción social y la tecnología se trabajan los distintos contenidos de interés a través de mundos virtuales que permiten la comprensión de los mismos.
- El aprendizaje inmersivo:
Este tipo de aprendizaje es característico y fundamental de los videojuegos, ya que exigen una combinación de vivencias, toma de decisiones y análisis de sus consecuencias. Sin embargo la experiencia de un jugador es visceralmente distinta a la de un aprendiz, puesto que en el jugador prima la experiencia y en el aprendiz los aprendizajes que está adquiriendo. Así pues, la gamificación debe encontrar una conexión entre las vivencias producidas por los mundos inmersivos de los videojuegos y los contenidos que se quieren trabajar en un aula.
- El desarrollo de las *soft-skills*:
Tradicionalmente, la formación que se recibe en la escuela está enfocada a alcanzar una serie de competencias en las distintas materias que conforman el currículo. Sin embargo no se ha hecho el suficiente hincapié en habilidades como la resolución de problemas, la comunicación, el trabajo en grupo, el aprendizaje colaborativo, etc. las cuales son de especial utilidad en la comunicación interpersonal y la manera de afrontar las adversidades entre otras.
Los videojuegos suponen un perfecto marco para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el desarrollo de estas otras habilidades junto con las anteriores.
- El aprendizaje complejo.
Los jugadores de videojuegos deben tener en cuenta muchas variables diferentes, así como establecer estrategias y comprobar las consecuencias de sus acciones dentro del sistema en el que se encuentren. Prensky (2005) en relación con Gros, señala varios niveles en los cuales se organiza el entorno proporcionado por estos juegos:
 1. Primer nivel: Está relacionado con la práctica, en la cual se establece una relación entre lo virtual y lo físico, esto es, la interacción con la pantalla.
 2. Segundo nivel: En el cual se conocen las reglas del juego y su funcionamiento. Comúnmente se conocen y se desarrollan por medio del ensayo-error.
 3. Tercer nivel: Conforme transcurre el juego y se asimilan las mecánicas del mismo, el jugador establece y aprende una serie de estrategias que le sirven para dominar el juego.
 4. Cuarto nivel: Relacionado con la adquisición de una serie de valores culturales por los que se entiende de manera más cercana el funcionamiento del mundo.

Por otro lado, a la hora de jugar a videojuegos se desarrollan dos conceptos igual de interesantes a los anteriores: el pensamiento instrumental y el *partnering*.

El pensamiento instrumental

A la hora de jugar más allá del acto físico y más en relación a un juego virtual, Johnson (2005) indica que el pensamiento instrumental, pensamiento utilizado a la hora de encontrar el camino más eficaz para conseguir un objetivo determinado, es la tarea cognitiva empleada a la hora de jugar a videojuegos e indica que es desarrolla en un ciclo de cuatro pasos:

1. El jugador debe explorar el mundo virtual (que implica mirar alrededor de su entorno, hacer clic en algo, o participar en una acción determinada).
2. Posteriormente y basándose en la reflexión de lo explorado, el jugador debe establecer una hipótesis sobre lo que algo (un texto, objeto, artefacto, evento o acción) podría significar en una situación determinada.
3. El jugador vuelve a reexaminar el mundo con esa hipótesis en mente, viendo qué efecto consigue.
4. El jugador considera este efecto como información del mundo y acepta o se replantea su hipótesis original.

El partnering

El *partnering* es una relación que se establece durante el proceso gamificador entre el alumno y el profesor. Según Prensky (2010) significa:

Principales responsabilidades del estudiante:	Principales responsabilidades del profesor:
<ul style="list-style-type: none">- Descubrir y seguir su pasión.- Usar cualquier tecnología disponible.- Buscar y descubrir información. Responder, preguntar y compartir sus pensamientos y opiniones. <ul style="list-style-type: none">- Practicar, cuando esté debidamente motivado (por ejemplo, a través de juegos).- Crear presentaciones en texto y multimedia.	<ul style="list-style-type: none">- Crear y hacer las preguntas correctas.- Guiar a los estudiantes.- Poner en contexto el material académico.- Tutorías uno-a-uno entre profesor y estudiante.- Crear rigor.- Asegurar la calidad del proceso educativo para que la educación sea inmersiva y funcione.

Tabla 2. Leyenda

4.2.2. Aplicación de la Gamificación en las Lenguas Extranjeras

Hoy en día los alumnos actuales son considerados nativos y digitales y ello facilita las cosas a la hora de implementar distintas estrategias, metodologías y propuestas como la gamificación, ya que nos movemos a un terreno que a ellos les resulta familiar.

Para asegurar el éxito de la propuesta no basta solo con un interés primario sino que se debe trabajar la motivación ya que es lo que lleva a un individuo a hacer algo (Borras, 2015).

En una persona o alumno pueden darse distintas condiciones para la motivación. Borras establece tres tipos de motivación:

- Inexistencia de la motivación: Sucede cuando la persona no se siente lo suficientemente preparada para completar una tarea. La falta de motivación representa la falta de intención de actuar. La motivación pues, se relaciona directamente con el concepto del "*flow*" visto anteriormente. Si sobrepasamos la zona óptima se produce una desmotivación que lleva al alumno a no mostrar ningún interés en la actividad que se está desarrollando.
- Motivación Extrínseca: Viene dada por recompensas de carácter externo que proporcionan en el individuo satisfacción y sensación de logro que la tarea por sí misma no puede proporcionar. La motivación extrínseca puede venir dada por una regulación externa en la cual, alguien dice que se haga algo, la persona que recibe la orden no es autónoma y reconoce la orden como una actividad de control sobre sí misma. También puede ser una introyección por la que el alumno se hace con rasgos, conductas y fragmentos del mundo que lo rodea y los hace como propias con la intención de mejorar su autoestima. Las formas de introyección más comunes vienen dadas por adaptar las personalidades de otros sujetos. El alumno también puede motivarse a través de la identificación con la actividad que está realizando, pensando que lo que está haciendo puede servir para algo y tener un valor en el futuro.
- Motivación Intrínseca: Sucede cuando el individuo realiza una actividad porque la propia satisfacción de realizarla. La diferencia entre la motivación intrínseca y las formas más autónomas de motivación extrínseca es que ésta tiene un carácter instrumental.

Además de los anteriores, Brow H. (2000) establece otros dos nuevos tipos de motivación con respecto al aprendizaje de una lengua extranjera:

- Motivación instrumental: hace referencia a la adquisición de la lengua extranjera desde un punto de vista funcional. El usuario quiere adquirir la lengua para utilizarla como medio para alcanzar unos objetivos que le sirven para la realización de diversas tareas como por ejemplo leer un manual, comprar un billete de tren en el extranjero, etc.
- Motivación Integrativa: viene dada por el deseo del usuario de adquirir la lengua para sumergirse en el ámbito cultural de los nativos de la misma y realizar de este modo un intercambio social y cultural.

La motivación nos ayudará a que el alumno esté conectado a los contenidos y a las actividades que se desarrollan en el aula. Pero además, la aplicación de la gamificación debe ser tan rigurosa, como su puesta en práctica junto con los diversos procesos motivacionales y por ello, Figueroa (2015) muestra un modelo dividido en cinco pasos para la mejora del aprendizaje de un segundo idioma a través de la gamificación, el cual toma el trabajo de Huang y Soman (2013)

Así pues los pasos a seguir son los siguientes:



Figura 2: Modelo de los 5 pasos de la gamificación educativa de Figueroa (2015) basada en Huang & Soman (2013).
(Fuente: revistes.ub.edu/index.php/der/article/download/11912/pdf)

- **Understanding the Target Audience and the Context:**
En este paso se trata de conocer el grupo de personas al que se dirige la propuesta y al contexto donde ésta se llevará a cabo. De esta manera el profesor establece los denominados "*pain points*". (Factores que dificultan en el alumno el logro de los distintos objetivos y desafíos). Partiendo de estos factores se procederá a diseñar la propuesta gamificadora teniendo en cuenta aquellos elementos de la misma que pueden ser de utilidad a la hora de elaborar los recursos y los programas.
- **Defining Learning Objectives:**
El siguiente paso a tomar es definir los objetivos del proceso de aprendizaje que se quiere llevar a cabo. Estos objetivos se pueden clasificar en tres grupos atendiendo a su enfoque educativo. Así pues tenemos:
 - Objetivos de enseñanza general, que se refieren a las actividades rutinarias del periodo lectivo como el logro de una prueba de evaluación tras una unidad.
 - Objetivos de enseñanza específica, que se refieren a momentos más concretos de la docencia en la que se espera del alumno el desarrollo de tareas o la comprensión de conceptos)
 - Objetivos de enseñanza comportamentales, que se refieren a aquellos objetivos actitudinales que se desean lograr en el alumnado, tales como el respeto en el aula, guardar silencio, el aumento de su capacidad de concentración, el desarrollo de su autonomía, etc.
- **Structure the Experience:**
Tras establecer los objetivos que queremos alcanzar con nuestra propuesta es igual de importante saber estructurarla. Podemos dividirla en diferentes partes para, de esta manera, secuenciar los conocimientos que se ofrecen durante los puntos principales de la misma. Teniendo nuestra propuesta secuenciada facilitamos la sensación de progreso para el alumno y nos facilita la identificación de los distintos obstáculos y fallos de diseño que se presenten.
- **Identifying Resources:**
En función de cómo hayamos secuenciado nuestra propuesta debemos seleccionar y aplicar aquellos elementos de la gamificación que nos son útiles para cada etapa.

- **Applying Gamification Elements:**
Teniendo en cuenta los anteriores pasos y que cada aula y objetivos son distintos, se deben seleccionar aquellos elementos de la gamificación que se consideren apropiados para cada caso. Los elementos de la gamificación son muy variados como hemos visto anteriormente, podemos clasificarlos en dos amplios grupos:
 - **Self-Elements:** Aquellos elementos que centran al estudiante en competir consigo mismo.
 - **Social- Elements:** Aquellos elementos que centran al estudiantes en una competición o cooperación social en la que los logros, la superación de desafíos y los progresos son de carácter público.

4.2.3. Ejemplos de Gamificación

Actualmente el mercado de la gamificación se ha desarrollado de forma exponencial desde sus inicios alrededor del 2008. Gracias a este mercado se desarrollan y se han desarrollado multitud de herramientas que ayudan al docente a desarrollar de forma más sencilla, experiencias gamificadoras en las aulas. Se ha decidido recoger aquí algunas de las múltiples propuestas que existen, como por ejemplo:

- **Kahoot:** Plataforma online que permite el diseño de pequeños test de preguntas en los que pueden participar los alumnos a través de ordenadores, dispositivos móviles, etc. El programa cuenta con un sistema de cronometraje que premia la rapidez a la hora de marcar la respuesta correcta. Para cada test la aplicación realiza una clasificación en tiempo real y de forma pública de y para todos sus participantes.
- **Class Dojo:** Aplicación diseñada para gestionar los puntos positivos y negativos en función del comportamiento de cada alumno. Esta aplicación proporciona un feedback en tiempo real. También cuenta con un sistema de comunicación parental.
- **Duolingo:** Permite el aprendizaje de lenguas extranjeras mediante un seguimiento diario y un sistema de logros y recompensas.
- **ClassCraft:** Plataforma que permite la gestión del aula de manera similar a Classdojo pero con una perspectiva de videojuego de rol.
- **Socrative:** Web online y aplicación que permite crear exámenes y pruebas escritas para los alumnos.
- **Quizlet:** Plataforma online que permite crear "Flashcards" y generar actividades de forma automática.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

La siguiente propuesta de intervención tiene como objetivo aplicar la gamificación en las aulas de Educación Primaria con el objetivo de lograr una mayor motivación e interés por parte del alumnado hacia una lengua extranjera y hacia aquellas asignaturas de los programas bilingües, así como lograr su participación activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para ello se ha diseñado una propuesta que toma varios elementos característicos de los videojuegos clásicos y actuales del genero RTS (Real Time Strategy), centrándose en el propio alumno y en la adquisición de una serie de conceptos y contenidos de la Ciencias Sociales.

Así pues se establece un videojuego de estrategia en línea, al cual los alumnos tienen acceso, como elemento conductor de las distintas sesiones que se trabajarán en el aula.

Las sesiones que se trabajaran contrastarán una metodología basada en el uso exclusivo del libro de texto con el uso de este junto a actividades complementarias y enriquecedoras.

5.1 Objetivos y Temporalización

Esta propuesta de intervención se ha diseñado para que ocupe toda una unidad didáctica correspondiente al periodo de la reconquista en España.

Los objetivos de la propuesta son:

1. Conocer la Historia de España durante el periodo de la reconquista.
2. Describir las distintas características que definían al pueblo Cristiano y Musulmán.
3. Conocer y valorar las distintas formas de vida de Al-Ándalus y los reinos cristianos.
4. Adquirir destreza y espontaneidad en la lengua extranjera inglesa.
5. Explicar las principales características de las ciudades y aldeas de la época.
6. Conocer las principales manifestaciones artísticas que se dieron en los reinos cristianos.
7. Valorar la importancia del conocimiento de la Historia.
8. Apreciar la riqueza intelectual que se desprende de las herencias culturales.
9. Utilizar las nuevas tecnologías para desarrollar actividades e interiorizar conocimientos.
10. Planificar y gestionar con eficiencia recursos de forma autónoma y cooperativa.
11. Desarrollar la inquietud artística y artesanal.

Durante el desarrollo de esta propuesta se establece que un día a la semana los alumnos puedan ver su progreso y el de sus compañeros, así como realizar comentarios al respecto. Los alumnos tendrán disponibles desde el primer momento un listado de las misiones que conforman la propuesta, es decir, sabrán en todo momento cuanto falta para llegar al final, sin embargo no dispondrán de acceso directo a todas ellas. Para acceder a cada misión, los alumnos deberán haber completado todas las anteriores.

Con esto se pretende mantener un interés constante transmitiendo al alumno su progreso y una meta cada vez más próxima gracias a este progreso.

5.2 Diseño

Uno de los principales elementos del juego, como se ha explicado anteriormente, es la narración o la historia que cuenta el propio juego. Este elemento involucra al alumnado y dota de sentido a cada una de las actividades y misiones que se irán realizando durante esta propuesta.

La historia que acompaña a esta experiencia es el propio contenido que los alumnos deberán interiorizar. Esto es, la historia de España, su diversidad de pueblos, gentes y culturas que se dan durante el periodo de la reconquista.

Sirviéndose de la historia como telón de fondo en la que encontramos una península ibérica conquistada por el pueblo musulmán, se establece una ficción en la que todos los alumnos se identificarán como leales súbditos de los distintitos líderes cristianos de la península ibérica durante la época de la reconquista, desde Pelayo hasta los Reyes Católicos. Así pues, los alumnos mismos serán quienes realicen la reconquista de la península y con ella la adquisición de los contenidos establecidos por el currículum de dicha unidad.

Es importante destacar que durante el desarrollo de esta propuesta se trabajarán diferentes aspectos socioculturales relativos a las costumbres y peculiaridades de cada pueblo, promoviendo el respeto por la diferencia y el entendimiento de que gracias a ella se produce, por normal general, un gran enriquecimiento.

Durante las horas lectivas los alumnos usarán la lengua extranjera para comunicarse. Se instará a que practiquen la conversación y la expresión de ideas, preguntas y opiniones durante el desarrollo de dichas horas. De esta manera, también se pretende desarrollar una valoración y un interés por la lengua inglesa para poder comunicarse, ya que sin ella no podrán hacerlo de la forma correcta o deseada. El profesor también animará a que los alumnos establezcan dichas conversaciones a través de una metodología dialógica.

El diseño de esta propuesta se ha realizado teniendo como objetivo principal comprobar la eficacia e influencia de la metodología del juego en una unidad didáctica. En esta unidad se van desgranando los contenidos mediante diferentes sesiones y el juego como hilo conductor y unificador.

5.2.1 Funcionamiento del juego.

El videojuego que guiará esta propuesta estará disponible de forma virtual a través de una dirección web alojada en la plataforma Wix.com. La página web es accesible desde cualquier dispositivo móvil (Smartphone, tablets, portátiles) o cualquier ordenador de sobremesa. Requiere de una conexión a internet. Los alumnos tienen total y libre acceso al videojuego para entrar a él siempre que quieran, horas no lectivas inclusive.

Los alumnos representarán a condes cristianos y cada uno tendrá su propio condado, que deberán administrar y gestionar. Cada condado puede ser personalizado con un avatar, nick y nombre del propio condado. Esto ayudará al alumno a realizar una abstracción de la realidad y sentirse único e importante dentro del juego.

Los condados evolucionan en función de tres parámetros que los alumnos deberán gestionar mediante puntos de gestión y/o experiencia. Estos puntos podrán ser invertidos en ejército, para ampliar el potencial militar del condado; en economía, para potenciar el mercado del condado; y en ciudadanía para mejorar la felicidad de los habitantes de su condado. Con respecto a estos parámetros se darán unas nociones para que los alumnos sepan en qué consiste cada uno.

Puesto que no todos los alumnos invertirán sus puntos en los mismos parámetros, poco a poco los condados se irán diferenciando uno de otros convirtiéndose en únicos y representativos de cada individuo.

El videojuego está dividido en varias secciones:

- **Mapa:**
La página web del videojuego cuenta con una pantalla de inicio, la cual refleja en la parte central un mapa de la península ibérica y el estado actual del territorio conquistado y por conquistar. Además se acompaña de puntos y lugares clave de interés, como capitales o ciudades importantes, así como indicar el siglo en el que se encuentra en ese momento. Este mapa irá cambiando conforme se vayan completando las misiones y se vaya avanzando en la unidad.
- **Condados:**
En esta sección los alumnos podrán visualizar el estado de sus condados en función de cómo los hayan administrado. Todos los condados son públicos para toda la clase.
- **Gestión:**
En este apartado los alumnos podrán gestionar sus puntos. Los puntos de cada alumno son privados, así como su gestión, que estará protegida por una contraseña a elección del propio alumno. Haciendo click en el condado se accede a la pantalla de gestión. Una vez ingresada la contraseña se accede a una caja de comentarios donde el alumno indicará en qué quiere invertir sus puntos. En esa misma página figuran los puntos que cada alumno tiene disponibles en ese momento.
- **Misiones:**
Superpuestas al mapa se encuentra las misiones que recogen contenidos de la unidad así como tareas que derivan de ese mismo contenido y que los alumnos deberán completar y realizar en aquellos casos en que se requiera.
- **Reclutamiento:**
En esta sección los alumnos se registran en el sistema y comienzan a formar parte del juego.

A continuación se detallan algunas características que terminan de aclarar el funcionamiento del juego.

- Objetivos:
El objetivo final que deberán alcanzar los alumnos es la reconquista de España, para ello deberán ir completando las misiones y adquiriendo puntos de gestión y/o experiencia. Al ser la reconquista un objetivo colectivo se debe instar y recordar a todos los alumnos que nadie puede quedarse atrás y que todos deben completar las distintas misiones, así como las tareas y actividades que deriven de ellas. Tratando así de motivar la colaboración y cooperación de los alumnos participantes.
- Normas:
Las normas de esta propuesta se basan en el buen comportamiento y en el cumplimiento de las actividades y tareas que se deriven de cada una de las misiones. Además se establece que en cada sesión, los alumnos ganarán de forma directa dos puntos que pueden seguir acumulando o restando dependiendo de las premisas anteriores. Por otro lado los cambios que se han realizado en los condados tras gestionar los puntos surtirán efecto cuando se hayan alcanzado los 10 primeros puntos y partir de ahí cada 5 puntos.
Para poder avanzar en el juego, todos los alumnos deben de haber completado las tareas y por consiguiente cada misión encomendada.
- Competición y colaboración durante el juego:
Los alumnos trabajarán de forma individual, pero también tienen que asegurarse de forma colectiva de que todos ellos se ocupan y resuelven las tareas, ya que de lo contrario no podrán avanzar. Con esto se busca una cooperación en la que todos los alumnos permanezcan al mismo nivel dentro del juego, ayudándose de aquellos alumnos "fuertes" para motivar o incluso rescatar a aquellos alumnos más "débiles".
Por otro lado, los alumnos podrán ver sus progresos representados directamente en el estado en que se encuentra su condado, esto fomentará la competitividad entre ellos y el interés por tratar de conseguir más puntos que poder invertir en los mismos.
- Recompensas:
Las recompensas vienen dadas por los puntos extra concedidos a aquellos dos de base que se dan al inicio cada sesión. Estos puntos extra se obtienen al tener un buen comportamiento, ayudar a los compañeros, participación en clase, etc. Es decir, los puntos extra son dados por el profesor a aquellos alumnos que muestren una actitud positiva hacia el desarrollo de las sesiones de la unidad.
También en ciertas ocasiones se les darán monedas de oro comestibles de chocolate, como pago por sus servicios en cada una de las misiones y salvoconductos que les permitan acceder a nuevas misiones.
- Niveles
Los niveles constatan de forma gráfica la progresión de cada individuo dentro del juego, y si bien es cierto que no existe un valor numérico referido a determinados momentos de la unidad, los avances y progresos se reflejan directamente en las misiones completadas por los alumnos, el desarrollo de sus condados o la evolución del mapa principal según avanza la unidad.

5.2.2 Sesiones y Misiones

La propuesta consiste en 8 sesiones de una hora en las que se desarrolla una unidad didáctica completa. Estas sesiones se dividen en dos fases para así poder observar, en caso de que exista, un cambio actitudinal y motivacional en los alumnos.

Primera fase: engloba dos sesiones que se regirán por una metodología más tradicional y en las que el juego no se verá incluido. Es durante estas sesiones cuando se planteará el contexto y el marco histórico que los alumnos utilizarán durante el desarrollo del juego y las siguientes sesiones. En estas sesiones se seguirá el contenido del libro de texto y se utilizará una metodología transmisora y dialógica en la cual se tendrá en cuenta la participación e intervención del alumnado. Se realizarán diferentes actividades propuestas por el libro de texto y el profesor.

Segunda fase: La gamificación aparece en las seis sesiones siguientes y guiará acompañará los distintos contenidos. En esta fase también se presentará el juego y su funcionamiento, en el cual los alumnos podrán ir viendo su progresión y la de sus compañeros conforme avanzan las sesiones. Durante estas sesiones se desarrollarán un total de 4 misiones que reforzarán y acompañarán los procesos de aprendizaje.

<u>Fase</u>	<u>Sesión</u>	<u>Actividades</u>
<u>Primera Fase</u> (Tradicional)	What has happened so far?	<ul style="list-style-type: none"> • Línea de tiempo. • Lecturas y preguntas. • My own dictionary.
	The Iberian Peninsulas has been conquered	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y Respuestas. • Ejercicios del libro.
<u>Segunda Fase</u> (Gamificada)	The rules of the game!	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del juego. • Registro y creación de condados. • Lectura de contenidos.
	Spies in Al-Ándalus	<ul style="list-style-type: none"> • Misión 1. • Lectura de contenidos.
	Court's Life	<ul style="list-style-type: none"> • Visita del Oráculo. • Lectura de contenidos. • Juego de la corte.
	We are not spies!	<ul style="list-style-type: none"> • Misión 2.
	Middle ages citizens	<ul style="list-style-type: none"> • Misión 3. • Lectura de contenidos.
	Like a monk!	<ul style="list-style-type: none"> • Misión 4 (Actividad final)

Durante ambas fases tendrá lugar una evaluación continua mediante la observación en la que el profesor irá comprobando que los alumnos cumplen con los criterios de evaluación.

Las sesiones tendrán una hora de duración y durante el desarrollo de estas se utilizará el libro de texto que en la primera fase será el pilar fundamental y en la segunda servirá como herramienta complementaria.

Sesiones de la primera fase:

Estas dos sesiones constituirán una base contextual para situar al alumno en el tiempo histórico en el que se van a desarrollar los contenidos y la distintas sesiones posteriores. Se emplea en esta fase una metodología tradicional ciñéndose al libro de texto donde la sorpresa o la novedad queda limitada por el contenido de la editorial.

1ª Sesión - What has happened so far?

- **Línea de tiempo.**

Los alumnos realizarán una línea de tiempo en la que figurarán todos los acontecimientos que se van a explicar y a desarrollar durante la unidad. En esta línea de tiempo sólo tienen cabida los elementos de mayor interés.

La línea de tiempo se realizará en un papel de formato A5 de manera individual y se guardará para su posterior utilización en la última sesión.

Para realizar esta línea de tiempo el profesor la dibujará en la pizarra e irá incluyendo en ella algunos sucesos históricos. El profesor no incluirá todos los sucesos que se incluyen en la unidad. De esta manera se propone al alumno la tarea de completarla con aquellos elementos que considere esenciales e incluso de interés personal realizando una investigación personal en su libro de texto.

Los alumnos tomarán de ejemplo esta línea temporal para realizar la suya propia.
- **Lectura y preguntas.**

Se procederá a la lectura del libro en la cual se habla de algunos datos relacionados con la unidad pero que no se explican en su totalidad. El profesor realizará preguntas según se vaya avanzando en la lectura y expandirá información en aquellos puntos en los que sea necesario a través del feedback que se establezca entre las preguntas y respuestas entre alumno y profesor. No se trata de realizar una simple lectura, sino de establecer un diálogo a través de dicha lectura por el cual se conozca cuánto saben los alumnos del tema tratado y si es necesario complementar su conocimiento y/o expandirlo.
- **My own dictionary.**

Tras la lectura se realizará un vocabulario de aquellas palabras que fueran desconocidas por los alumnos y de aquellas que serán de uso recurrente durante el desarrollo de la unidad.

Los alumnos copiarán las palabras y su significado en una hoja de papel formato A5 y deberán conservarla para su posterior utilización en la última sesión.

Esta hoja de vocabulario puede ser complementada con aquellas palabras que sean de interés o que vayan surgiendo durante el desarrollo de las siguientes sesiones.

2ª Sesión – The Iberian Peninsula has been conquered!!!

- Lectura del libro.
Se realiza una lectura del libro en la que se explica la caída del Imperio Romano, la creación del Reino Visigodo y cómo este es conquistado por los musulmanes.
- Preguntas y respuestas.
Se realiza una tanda de preguntas y respuestas de los contenidos tratados en la lectura para afianzar y hacer llegar los contenidos a los alumnos de una más activa.
- Actividades del libro.
Se realizan varias actividades del libro en las cuales se aportan nuevas palabras de vocabulario, se responden preguntas y se realizan tablas que esquematizan y sintetizan todos los contenidos tratados durante esta sesión.

Sesiones de la segunda fase:

Durante las siguientes seis sesiones se pone en marcha la gamificación de la unidad a través del videojuego “Medieval Conquer” al cual se puede acceder a través del siguiente enlace: <https://bit.ly/2KhTWm7> (Anexo 1).

La primera sesión está dirigida a mostrar las normas y el funcionamiento del juego así como adquirir algunos conocimientos que servirán de base para las sesiones siguientes donde estará presente en todo momento. En estas sesiones se sigue utilizando el libro de texto como una fuente de conocimientos teóricos que después son volcados a la práctica a través del juego y de diversas actividades que se desarrollan en las sesiones. El libro pasa a ser una herramienta complementaria al aprendizaje.

3ª Sesión – The rules of the game!

- Explicación del funcionamiento del juego.
En esta sesión se presenta el videojuego “Medieval Conquer” a los alumnos y se explica cómo pueden registrarse en él. Durante el desarrollo de esta actividad los alumnos deberán disponer de tablets o asistir a un aula de informática en la cual todos ellos tengan acceso a internet.
- Registro y creación de condados.
Una vez todos los alumnos se encuentren dentro del juego deberán crear un usuario. Para acceder a este registro deberán acceder a la sección de reclutamiento donde tendrán un listado de acceso libre realizado con Google Docs donde dispondrán para personalizar un Nick de usuario, el nombre de su condado y un avatar (imagen de perfil) identificador.
- Lectura de contenidos.
Tras haber realizado el registro y todos los usuarios y condados están creados se procederá a realizar una lectura activa de los contenidos del libro sobre los cuales tratará la siguiente misión del juego (Anexo 2).

4ª Sesión – Spies in Al-Ándalus!

- Primera misión.

En esta primera misión se explica a los alumnos que están en el reino de Al-Ándalus de Abderrahman y que son espías recabando información. Accediendo a la primera misión se les desplegará un mapa de una ciudad musulmana que podrán explorar junto con el profesor. Haciendo click en los distintos símbolos de ubicación aparecerán desplegables que irán refrescando y complementando información que ya tenían los alumnos de la anterior sesión. Encontrarán imágenes explicativas, videos e historias dramatizadas que transmitirán los contenidos (Anexo 3).

De esta forma, descubrirán distintos rasgos culturales característicos y obtendrán información clave para la reconquista de la península.

Para esta misión se requiere de tablets o de un aula de informática con acceso a internet.

- Lectura de contenidos y vocabulario.

Tras la realización de la primera misión se procederá a realizar una lectura activa de los contenidos del libro sobre los cuales tratará la siguiente misión del juego.

También se ampliará el vocabulario específico que haya podido surgir de esta sesión.

5ª Sesión – Court's life

- Visita del oráculo.

Tras haber realizado la primera misión y haber recabado toda la información posible, todos los condes (antes espías encubiertos) volverán a sus casas y contarán a su gente todo lo que han visto no sin antes detenerse a visitar el oráculo. El oráculo contara información a todos los alumnos y estos deberán diferenciar lo que es verdad de lo que no.

En esta actividad el profesor realizará un pequeño concurso a través de un proyector en el cuál mostrará distinta información correcta e incorrecta relacionada con todo lo visto hasta el momento.

Los alumnos se dividirán en grupos de cuatro y deberán escoger un portavoz que responderá a las preguntas que les sean dirigidas contestando verdadero o falso.

Antes de que el profesor empiece a mostrar las preguntas los alumnos tendrán un tiempo limitado para consultar el libro y apuntar palabras clave o datos que les ayuden para discernir entre lo que es falso y lo que es verdadero. Tras este breve periodo comenzarán las rondas de preguntas (Anexo 4).

- Lectura del libro y contenidos.

Tras la visita del oráculo se procederá a realizar una lectura activa de los contenidos del libro sobre los cuales tratará la siguiente actividad.

- Juego de la corte.

En esta actividad se realiza un juego de cartas basado en la organización por estamentos que se ha visto en el libro de texto.

Se realizarán nuevas agrupaciones en el aula y se establecerán varios grupos de 8 personas.

A cada grupo se le repartirá un total de 8 cartas entre las que encontraremos:

- x2 Cartas de Reyes y Nobles (Nobleza)
- x2 cartas monjes (Clero)
- x4 Cartas de campesinos y artesanos (Pueblo llano)

De esta manera cada alumno tendrá que asumir el rol que le haya sido asignado por la carta que le haya tocado. El juego enfrenta a los reyes con el resto de personajes. Para que ganen estos deberán eliminar al resto de estamentos y para que el clero y el pueblo llano ganen deberán eliminar a la nobleza.

El juego se divide en una fase nocturna donde todos deben cerrar los ojos excepto los reyes que tendrán que ponerse de acuerdo en silencio para eliminar a algún miembro de los otros dos estamentos. Cuando los reyes hayan terminado su turno deberán cerrar los ojos y entonces el clero deberá abrirlos. Estos pueden salvar una vez en la partida a un miembro del pueblo llano. Terminado el turno del clero y los reyes, todo el mundo abrirá los ojos y se discutirá de forma ordenada quienes son los dos jugadores que pertenecen al estamento nobleza para tratar de eliminarlos.

Cada alumno deberá conservar la carta que le haya tocado ya que se utilizará en la última sesión (Anexo 5).

6ª Sesión – We are not spies!

- Segunda misión

En esta misión, los alumnos emprenden el largo camino a casa para comunicar la información que han reunido de los territorios musulmanes. Por el camino se encuentran con las primeras aldeas cristianas y descubren sus características de la misma forma que lo hicieron en la primera misión. Continuando hacia la "gran ciudad" sucede que tienen que probar ser auténticos cristianos y deben realizar una serie de tareas para obtener un salvoconducto que les permita entrar en ella y por fin llegar a casa. Para obtener dicho salvoconducto los alumnos deberán realizar un mapa mental en el que quede reflejada toda la información de los reinos cristianos vista hasta el momento. Una vez realizado el profesor hará entrega de los salvoconductos que les permitirá acceder a la siguiente misión.

Para esta misión se requiere de tablets o de un aula de informática con acceso a internet (Anexo 6 y 7).

7ª Sesión – Middle ages citizens

- Misión 3

Los alumnos reciben un salvoconducto (físico) y acceden a la siguiente misión. En esta misión los alumnos visitan una gran ciudad cristiana y conocen sus características y peculiaridades culturales de la misma forma en la que realizaron las anteriores misiones (Anexo 8).

Para esta misión se requiere de tablets o de un aula de informática con acceso a internet.

- Lectura de contenidos.

Tras la realización de la misión se procederá a realizar una lectura activa de los contenidos del libro sobre los cuales tratará la última misión del juego.

8ª Sesión – Like a monk!

- Misión 4

En esta última misión, los alumnos cuentan al rey todo lo que han aprendido.

El rey les condecora con todos los honores y para conmemorar las grandes hazañas vividas y que finalmente la península ibérica ha sido reconquistada, los alumnos deberán realizar un códice con todos los recuerdos que han ido acumulando durante las sesiones anteriores como si fueran una suerte de monjes medievales.

En este códice se incluirá la carta de la corte, el mapa mental, la línea temporal, el salvoconducto y el vocabulario específico. También se incluirá en el códice el resultado final de cada condado mostrando una imagen del mismo, sus estadísticas, nombre y usuario.

Para construir el libro se juntarán todas las hojas en formato A5 y se encuadernarán utilizando hilo encerado y cola blanca. Posteriormente se añadirá una cubierta en cartulina que los alumnos podrán decorar en caso de que así lo deseen (Anexo 8).

El diseño de las sesiones establece que se utilizará una hora de duración para cada una de ellas, sin embargo esta duración puede variar en función de la complejidad de los contenidos o de posibles adaptaciones siempre en favor del alumno para lograr una mejor adquisición de los contenidos.

Además de las sesiones regulares dentro de la asignatura descritas en este apartado, durante la realización de la segunda fase de la propuesta, se sumará a estas 8 sesiones hasta 4 sesiones adicionales de 30 minutos que se desarrollarán en la hora de tutoría. En estas sesiones adicionales se requerirá el uso de tablets o de un aula de informática con acceso a internet ya que durante las mismas los alumnos deberán gestionar sus condados distribuyendo los puntos de recompensa que hayan ido ganando a lo largo de las sesiones.

5.2.2 Evaluación

Evaluación del Alumnado

La evaluación que se realiza durante esta propuesta, será a través de la observación directa así como a través de diversas anotaciones que se recogerán en un diario de aula en el cual se reflejan las distintas actitudes de los alumnos hacia las distintas actividades, así como el desarrollo, el interés y la puesta en práctica de las diferentes competencias lingüísticas que se esperan de esta asignatura bilingüe.

Por último se realiza una prueba de evaluación para comprobar el grado de adquisición de las diferentes destrezas lingüísticas así como los objetivos marcados, que se corresponde con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la unidad y con el nivel y flujo de contenidos que se han establecido a lo largo de la misma.

Así pues la evaluación se realizará durante el desarrollo de todas las sesiones junto con una prueba final (Anexo 10). El valor que se concede a cada parte es el siguiente:

- 50% Puntos acumulados durante el juego.
- 15% Observaciones realizadas en el aula.
- 15% Realización del código. (Misión 4)
- 20% Prueba escrita.

Todas las partes que componen la evaluación se regirán por los siguientes criterios de evaluación:

- Situar el periodo de la Edad Media en una línea de tiempo así como sus hechos principales.
- Valorar la importancia de la llegada de distintos pueblos a la península ibérica durante el imperio romano.
- Conocer la cultura del Islam.
- Describir los eventos históricos que se fueron sucediendo en Al-Ándalus así como conocer cómo era la vida en aquel entonces y cuál ha sido su herencia cultural y científica.
- Conocer el origen de la formación de los primeros reinos cristianos en la península.
- Conocer el proceso de la Reconquista.
- Conocer la organización socioeconómica de los reinos cristianos en la península.
- Distinguir los principales elementos que definen el arte medieval.
- Conocer las consecuencias de la convivencia de musulmanes, judíos y cristianos durante la Edad Media en España.
- Utilizar de forma activa la lengua extranjera inglés para expresar los diferentes elementos que configuran la Edad Media en España.
- Cooperar y mantener una actitud participativa antes las diferentes actividades que se desarrollen.

Evaluación de la propia propuesta.

La propuesta de intervención se evaluará mediante los siguientes elementos y tomará como referencia el progreso todas las sesiones y el resultado final conjunto de todas ellas.

- **Anotaciones de diario de aula.**
En cada sesión el profesor apuntará en un diario de aula aquellos datos que sean relevantes así como puntos débiles y puntos fuertes de cada actividad. También tienen cabida en estas anotaciones sensaciones que transmitan los alumnos, así como el ambiente del aula y su evolución entre la primera y la segunda fase de la propuesta en caso de que la hubiera.
- **Opiniones de los alumnos.**
Al finalizar la unidad el profesor pedirá a cada alumno que elabore una pequeña reseña en la que deberá valorar cada una de las actividades por separado y deberá explicar que le ha parecido la unidad de forma global.
No solo se busca el que haya gustado o no la propuesta, sino tratar de averiguar sensaciones más profundas. Los sentimientos del alumno de cara a la propuesta condicionan tanto los resultados de la propuesta como los suyos propios. Para ello el profesor deberá explicar a la clase que no solo quiere averiguar si les ha gustado o no, sino que se busca una opinión más reflexiva. ¿Cómo de cómodo me he encontrado durante el juego? ¿Me he sentido expuesto? ¿Me ha despertado aún más interés?
Para que el alumno se sienta cómodo y totalmente abierto a contar todo este tipo de reflexiones las opiniones se realizarán de forma anónima y escrita en una ficha repartida por el profesor (Anexo 11).
- **Resultados de la evaluación final del alumnado.**
Se tendrán en cuenta los resultados obtenidos por la clase al finalizar la sesión. Si estos han sido positivos la propuesta ha cubierto las expectativas más básicas.

6. CONCLUSIONES

El principal propósito de este apartado es realizar una reflexión sobre el cumplimiento de los objetivos que se han establecido para este trabajo previamente, así como realizar un análisis sobre las posibilidades, beneficios y limitaciones de la gamificación en la aulas de Educación Primaria para con las asignaturas bilingües y la lengua extranjera inglés.

El marco teórico de este trabajo fundamenta de manera correcta, los distintos conceptos que se han ido abordando, en base a una serie de medios bibliográficos y autores variados, tales como el concepto de gamificación, de juego, y descubriendo por el camino algunos nuevos directamente relacionados, como el concepto de *flow* o el *partnering*. Tras conocer estos conceptos y sus características se ha abordado de forma teórica una serie de pautas y propuestas para implementar la gamificación en el ámbito educativo y en concreto en la lengua extranjera inglesa. Por todo ello considero que los objetivos que se establecieron al principio de este trabajo para con este apartado han sido cumplidos y han satisfecho mi curiosidad personal ante esta metodología, sus elementos, sus fundamentos y sus beneficios.

Por otro lado y con respecto a la propuesta didáctica considero que la metodología de la gamificación es muy interesante para la enseñanza. En este trabajo en concreto, que habla sobre esta metodología aplicada a las lenguas extranjeras resulta igual de interesante, ya que trabaja distintos componentes actitudinales en los alumnos tales como el compromiso, la motivación, el interés y la implicación en las distintas actividades y tareas que facilitan sin lugar a dudas el aprendizaje de una variedad de destrezas lingüísticas que de ellas se desprenden. Además esta metodología es muy agradable para los alumnos, ya que es muy cercana a sus intereses de ocio más comunes a la par que actuales y esto hace que esta metodología funcione de forma eficaz a la hora de enfrentarse a los distintos procesos de aprendizaje que se dan en las aulas. Además considero que la gamificación es una metodología de trabajo idónea, ya que a la hora de obtener en los alumnos la consecución de las distintas competencias, ya sean lingüísticas o no, desarrolla en ellos diferentes destrezas como la toma de decisiones, el trabajo cooperativo, la resolución de problemas, la autonomía, etc.

Realizar este trabajo también me ha ofrecido la oportunidad de conocer diferentes recursos aplicables al aula tanto tradicionales como otros más contemporáneos que involucran el uso de las TIC. Todas estas herramientas son propuestas de juego que generan motivación e interés en el alumno y que sin lugar a dudas pueden ser utilizadas en cualquier curso de Educación Primaria realizando algunos ajustes para adaptarlas a cada nivel.

A la hora de realizar esta propuesta me he dado cuenta de que diseñar un juego que sea de un carácter atractivo y que consiga a la vez un aprendizaje de los contenidos de forma eficaz, es una tarea muy difícil en la cual la gamificación debe ser aplicada en su totalidad y no como una serie de estrategias individualizadas para cada momento. La aplicación de la gamificación en un aula requiere de una serie de pautas de diseño e implementación establecidas de forma rigurosa y por ello esta metodología debe ser entendida como un proceso y no como una actividad puntual.

En este proceso el papel del profesor debe ser totalmente activo y no un mero espectador o narrador de una historia. El profesor debe estar totalmente involucrado y debe ser unos de los

principales motivadores de la experiencia. Por otro lado su atención debe ser constante ya que debe cuidar que los objetivos marcados durante la propuesta didáctica se consigan, así como comprobar que se están ofreciendo las herramientas necesarias para alcanzar dichos objetivos.

Uno de los componentes que resulta de importancia a la hora de diseñar un juego, es realizar un estudio de los diferentes juegos en los que los alumnos invierten su tiempo y desarrollar posteriormente y de esta manera, uno que sea parecido o que se inspire de ellos, puesto que el sistema de gestión de puntos y evolución del condado utilizados en esta propuesta didáctica, se asemeja mucho a un juego que está de moda actualmente entre ellos y ha servido para captar de forma aún más eficiente su atención.

También es importante señalar que la gamificación al igual que genera interés y motivación en los alumnos, también puede generar una pérdida de estos si es la única metodología que se utiliza para abordar todos los contenidos de todas las materias. Estableciendo diferentes metodologías y utilizándolas según nos convenga en cada caso y situación, garantiza en el alumnado un interés continuo y una expectación ante cual va a ser la próxima propuesta del profesor cuando vaya a abordar los próximos contenidos. Por lo tanto considero que la gamificación es una metodología complementaria a todas las demás.

Durante la experiencia de la puesta en práctica, he podido comprobar que la competitividad es un factor importante y aprovechable, pero es a su vez un arma de doble filo. El verdadero interés de la gamificación radica en ofrecer al niño una serie de componentes que le inciten a superarse a sí mismo día tras día y mejorar más allá de sus límites, siguiendo una serie de normas que les ayuden a realizarlo. Por el contrario se pueden dar en las aulas aspectos competitivos que emborronen esa visión y no dejen ver más allá de conseguir más puntos que unos u otros compañeros. Por ello creo que es importante fomentar a través de cualquier estrategia la cooperación y el trabajo en equipo y es tarea del profesor tratar de evitar estos comportamientos y favorecer conexiones colaborativas entre los alumnos.

Puedo decir que la gamificación en el aula de Educación Primaria ha resultado ser una propuesta con resultados muy positivos ya que los alumnos han incrementado su interés notablemente así como su comportamiento y han cambiado su actitud demostrando nuevas cotas de esfuerzo y participación debido a su implicación en el juego.

Si consideramos la gamificación como una metodología que proporciona una serie de elementos que facilitan la obtención de unos resultados positivos en la enseñanza de las lenguas extranjeras y que debe ser entendida en sí misma y en sus procesos de forma correcta para no caer en un simple juego vacío con un sistema de puntos y recompensas, podemos concluir que esta metodología es muy útil y debe tenerse a la hora de plantearse posibles estrategias de motivación del alumnado.

7. BIBLIOGRAFIA

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 4. Castilla y León. (20 de Junio de 2014).

Cagigal, J. M. (1996). Obras selectas. Volumen I. Cádiz: Comité Olímpico Español.

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. En Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Revista de la educación en Extremadura, 36.

Chou, Y.-K. (2014). Gamification to improve our world. Lausanne. "Gamification is the craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities."

Csikszentmihalyi, M. (1991). Flow: the Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.

D.H Schink, P. &. (2010). Motivation in Education: theory, research and applications. Upper Saddle River: Pearson.

Gros S. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje.

Groos, K. (1899). El juego en el hombre.

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Buenos Aires.

Kapp, K. M. (2012). What gamification is not. En K. M. Kapp, The gamification of learning and instruction: Game-based Methods and strategies for training and education.

Kapp, K. M., Blair L. y Mesch Rich (2014). The gamification of Learning and Instruction Fieldbook. Wiley.

Marín, I. y Hierro, E. (2013). "Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes". Barcelona: Ediciones Urano/Empresa Activa.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Vygotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. S. Vygotsky, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo.

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 4. Castilla y León. (20 de Junio de 2014).

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

8. ANEXOS

ANEXO 1 – Juego “Medieval Conquer”.



Menú principal del juego “Medieval Conquer”.

Se puede acceder al juego a través del siguiente enlace: <https://bit.ly/2KhTWm7>

ANEXO 2 – Registro de usuarios.

Pantalla de reclutamiento donde los alumnos escogen un Nick, un avatar y un nombre para su condado.

ANEXO 3 – Misión 1.

Pantalla de Misión 1. Ciudad musulmana con distintos puntos de interés que se pueden visitar y algunos puntos de interés desplegados en los que se incluye imágenes, videos y texto.



Juan Carlos Bariego Castaño

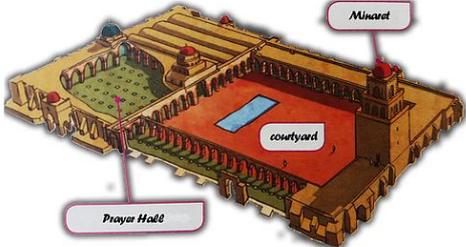


Outside of the city there are a multitude of crops and farms that provide them food and water. The Muslims have developed in order to water their fields ferris wheels and ditches. The also have brought some products from their own land and they have started to cultivate them in the lands that used to be ours. Some of those products are artichokes, aubergines or rice.




Photo: Interior of The Great Mosque of Cordoba

I have seen that in this building Muslims usually gather here to pray and study Islam. I have also obtained a plan of how these buildings tend to be, which will help you.



ANEXO 4 – El oráculo.

Imagen que se proyectará durante el desarrollo de la actividad:



Se realizaran las siguientes veinte preguntas y aparecerán en el segundo bocadillo.

1. The Roman Empire was conquered by the Muslims.
2. The founders of Toledo were the Visigoths.
3. The Visigoths won the battle of Guadalete.
4. The Christian kingdoms were divided into Taifa kingdoms.
5. Al-Andalus is a caliphate.
6. The prayer room is part of the mosque.
7. The mosque is a Christian building.
8. The mosque is a building in which Muslims gather to pray.
9. The bricks are characteristic of Muslim architecture.
10. Ferris wheels were invented by Muslims
11. Muslims grow products such as artichokes, eggplants and rice.
12. The Muslim cities were never walled.
13. The god of the Muslims is Allah.
14. The caliphs are the leaders of the caliphates.
15. The Battle of Las Navas de Tolosa was won by the Catholic kings.
16. The Muslim rulers lived in palaces.
17. Cordoba is the capital of Al-Andalus.
18. In the center of the Muslim cities you can find the bank.
19. Words that begin with "al" in Spanish are a legacy of Muslim culture.
20. The numbers that we use are from the Visigoths.

ANEXO 5 – Cartas de juego.



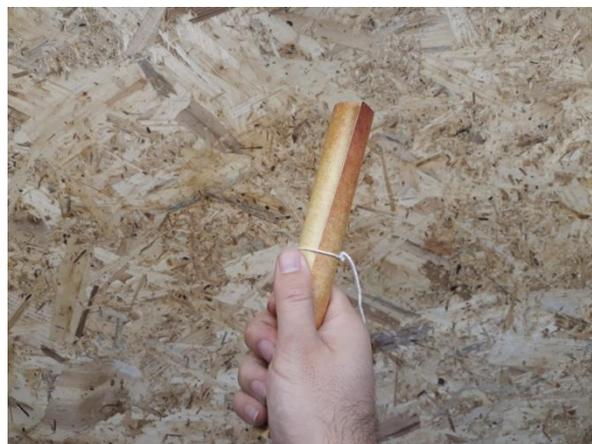


ANEXO 6 – Misión 2.



ANEXO 7 – Salvoconducto.

El salvoconducto se imprime en papel envejecido, se escribe la contraseña para la siguiente misión, se enrolla y se anuda con un cordel.



Salvoconducto impreso y listo para ser entregado.

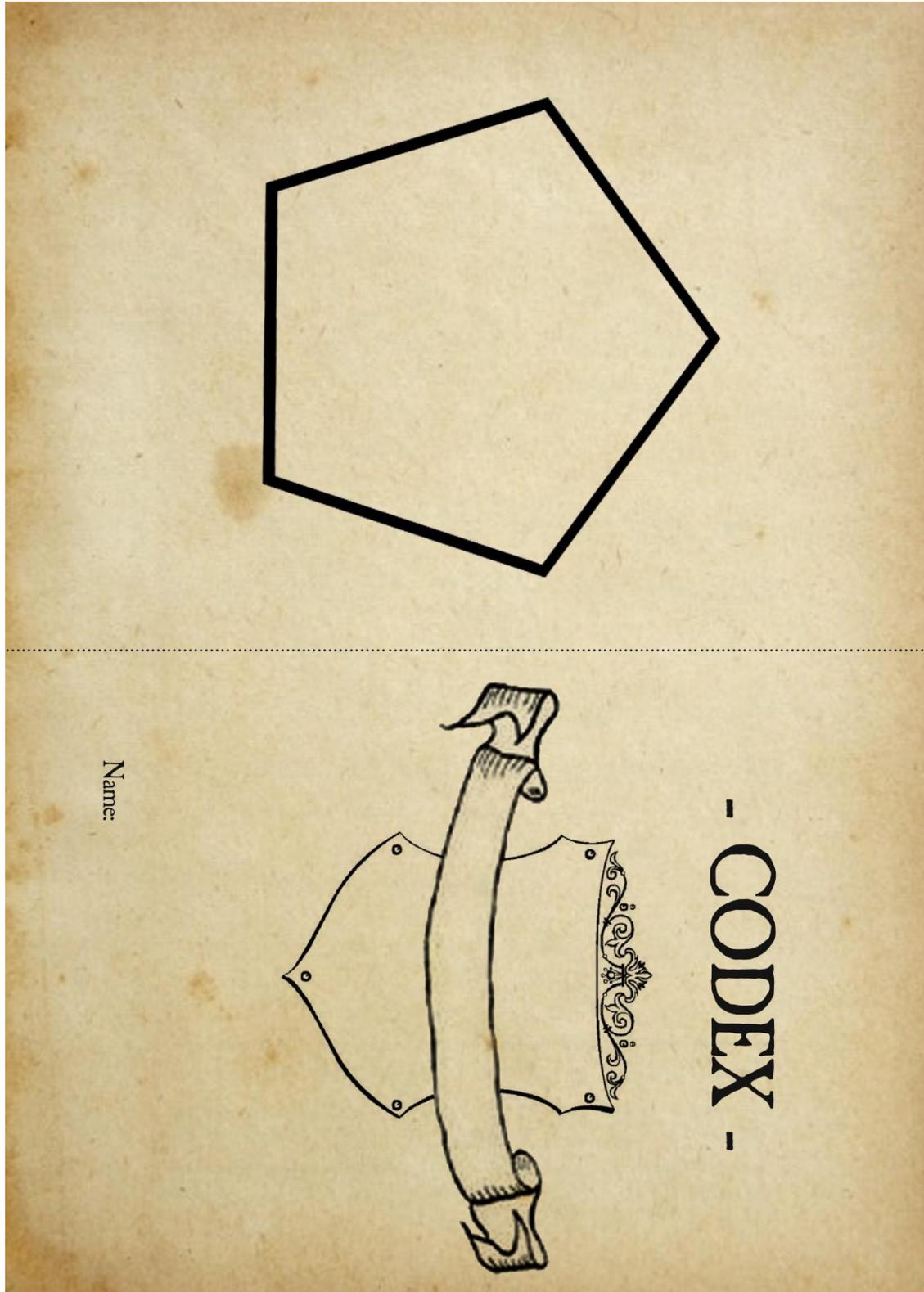
ANEXO 8 – Ciudad Cristiana

Pantalla de Misión 3. Ciudad cristiana con distintos puntos de interés que se pueden visitar. Los puntos de interés una vez desplegados contienen textos, imágenes y videos.



ANEXO 9 – Portada del Códice

La portada del códice debe imprimirse en formato A4. La cubierta frontal contiene un escudo de armas que los alumnos podrán personalizar con diferentes motivos y colores. También podrán incluir el nombre de su condado en el pergamino. En la cubierta trasera hay un espacio para que puedan pegar la tarjeta que les tocó durante el juego de la corte.



7

SPAIN IN THE MIDDLE AGES

Nombre _____ Fecha _____

1 Order these events chronologically. Write 1, 2, 3, 4 y 5

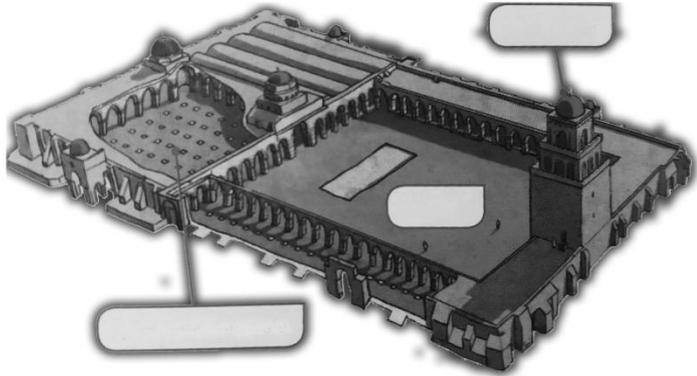
- Emirate Muslim conquest Califato de Córdoba
 Emirate of Granada Taifa kingdoms

2 Explain with your own words the following terms:

-Muladi: _____

-Mudejar: _____

3 Can you recognize this building? Name it and write what Muslims used to do on it



4 Answer true (T) or false (F)

- The battle of Guadalete was that battle in which the Christians defeated the Muslims.
- The Islam holy book is the Koran.
- The Christians invented the ferris wheels.
- The neighborhoods of Christian cities were called burgos.
- The souk is the market area in Christian cities.
- The society of the Christian kingdoms is divided in diferent social status.
- In 1212 took place the battle of Las Navas de Tolosa in which the Muslims defeated the Christians.

5 Explain with your own words what was the reconquest and what was resettlement.

6 Christian society was divided into three levels. Name them and explain some characteristics shortly.

- ---

- ---

- ---

7

- Artistic style: _____
- Name some elements of it: _____



8 Name the three religions that were coexisting in the Iberian Peninsula in the Middle Ages. Write your opinion about different cultures coexisting together.

TU OPINIÓN C U E N T A

¡Tu opinión cuenta!

Valora las actividades que hemos realizado en clase rellenando las estrellas.

- Línea de tiempo ☆☆☆☆☆
- Lecturas y preguntas ☆☆☆☆☆
- Preguntas y Respuestas ☆☆☆☆☆
- Ejercicios del libro ☆☆☆☆☆
- Registro y creación de condados ☆☆☆☆☆
- Misión 1 ☆☆☆☆☆
- Visita del Oráculo ☆☆☆☆☆
- Juego de la corte ☆☆☆☆☆
- Misión 2 ☆☆☆☆☆
- Misión 3 ☆☆☆☆☆
- Misión 4 (Actividad final) ☆☆☆☆☆

Por último me encantaría que me cuentes como has vivido esta experiencia y que te ha parecido de forma global.

¡Si tienes algún consejo o sugerencia me encantaría saberlo!

~~Nombre y apellidos:~~ *ANÓNIMO/ 😊*