



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**UNA PROPUESTA EDUCATIVA
GAMIFICADA PARA FOMENTAR LA
MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

Autor: Inés Mabel del Barrio Ruiz

Tutor Académico: Henar Reca Fernández

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Infantil

Junio 2021

“La mayor aportación que nuestra técnica supone para la pedagogía está en la posibilidad de modernizar nuestra enseñanza al utilizar en la escuela los medios de comunicación que la civilización pone a nuestro alcance”

Celestín Freinet

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como tema central la aplicación de la gamificación en la Educación Infantil con el objetivo de fomentar la motivación del alumnado. De esta manera, se ha realizado una investigación acerca del significado de este concepto, los distintos elementos que lo componen así como de los beneficios que aporta su aplicación. Estos conocimientos teóricos son el sustento para el diseño de una propuesta didáctica en la que se aplica la gamificación en un aula de Infantil. Se trata, pues, de comprobar su funcionalidad para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje gracias a la motivación.

Asimismo, se incluyen una serie de reflexiones finales acerca de la influencia de esta técnica en la implicación y motivación del alumnado, así como sus posibles limitaciones en la puesta en práctica.

Palabras clave: gamificación, educación infantil, TIC, motivación, metodología, aprendizaje.

ABSTRACT

The main issue of this Final Project Degree is the implementation of the gamification in Pre-school Education, with the aim of encourage student's motivation. In that way, a research about the meaning of this concept has been carried out, the different elements which make it up and the benefits that could derive from its implementation. This theoretical knowledge is the sustenance for design of a didactic proposal in which gamification is applied in a preschool classroom.

In addition, are included some reflections on how this technique could influence the involvement and motivation the students, and its possible limitations in implementation.

Keywords: gamification, pre-school education, TIC, motivation, methology, learning.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS.....	3
3.	JUSTIFICACIÓN.....	4
4.	MARCO TEÓRICO.....	6
4.1.	¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?.....	6
4.2.	ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	8
4.3.	TIPOS DE JUGADORES.....	11
4.4.	LA MOTIVACIÓN.....	12
5.	GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	14
6.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	15
6.1.	INTRODUCCIÓN.....	15
6.2.	CONTEXTO.....	16
6.2.1.	Características del Centro Educativo.....	16
6.2.2.	Características del grupo-clase.....	17
6.3.	OBJETIVOS.....	17
6.3.1.	Objetivos generales.....	17
6.3.2.	Objetivos específicos.....	18
6.4.	CONTENIDOS.....	19
6.5.	METODOLOGÍA.....	20
6.6.	ORGANIZACIÓN ESPACIOTEMPORAL.....	22
6.6.1.	Temporalización.....	22
6.6.2.	Espacio.....	22
6.7.	SESIONES.....	23
6.7.1.	SEMANA 1:.....	23
6.7.2.	SEMANA 2:.....	27
6.7.3.	SEMANA 3:.....	29

6.7.4. SEMANA 4:	31
6.8. EVALUACIÓN	33
6.9. RESULTADOS	34
7. OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO	36
8. CONCLUSIONES.....	37
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
10. ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mecánicas del juego.....	9
Figura 2: Dinámicas del juego.....	10
Figura 3: Ciclo de la gamificación.....	11

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Competencias vinculadas con el TFG.....	6
Tabla 2: Resumen de las actividades	21

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad innata de la infancia a través del cual el ser humano ha aprendido a lo largo de la historia. Desde los impresionantes avances tecnológicos de finales del siglo XX, el uso de videojuegos o cualquier otro tipo de actividad lúdica que precise el uso de estas nuevas tecnologías, han ido adquiriendo mayor aceptación en el ámbito educativo hasta llegar a ser usados como una herramienta más en el día a día de muchas aulas. Además, la situación actual de la Covid-19, ha forzado el aprendizaje y uso de las tecnologías en todos los ámbitos, sin mucho menos dejar atrás a la Comunidad Educativa.

La técnica de aprendizaje que plantea enseñar a través de juegos digitales, juegos de mesa o de rol, entre otros, recibe el nombre de metodología basada en la Gamificación. Kapp (2012) sostiene que esta pretende utilizar el juego con fines educativos, de manera que consiga mayor motivación del alumnado para obtener un mejor aprendizaje.

Si retrocedemos un par de generaciones, nos encontramos con un alumnado meramente espectador en la transmisión de información, donde predominaba la “lección magistral” puramente pasiva, limitada a memorizar los conocimientos. Además, esta metodología se centra en el uso de libros de texto o “fichas” para el proceso enseñanza-aprendizaje en la etapa de Infantil, lo que provoca un efecto desmotivador en los alumnos.

Sin embargo, en las últimas décadas se ha trabajado mucho para modificar esa metodología y hacer que el alumnado empiece a tener un papel más activo y protagonista de su propio aprendizaje. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel verdaderamente importante en este cambio ya que están presentes en nuestro día a día (redes sociales, aplicaciones móviles o páginas web) y cada vez se accede a edades más tempranas a dichas tecnologías. Además, su uso ofrece un enorme abanico de posibilidades, motivando a los alumnos gracias a su carácter interactivo y motivacional que no ofrecen las fichas o los libros de texto.

Cabe señalar que, por usar un dispositivo digital en el aula, no estamos llevando a cabo la metodología gamificadora. Debemos aprender a diferenciar entre gamificación y los juegos educativos en las aulas, ya que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores, mientras que la segunda no.

Moya (2013) en su artículo *De las TIC a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales* para la revista científica *D.I.M.*, habla sobre el uso de las TIC en entornos educativos para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, de manera que comenzamos a hablar de la utilización de las TAC, entendidas como las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. A través de las TAC se pueden utilizar las herramientas TIC permitiéndonos avanzar haciendo posible la gestión del conocimiento del alumnado.

Un docente que utiliza las TAC como herramienta, aplica las TIC en el aula para crear la novedosa Escuela 2.0, la cual demanda un cambio de metodología orientada a la digitalización del aula y el desarrollo de contenidos educativos digitales (Pérez, 2011). Por lo tanto, las TAC tratan de orientar el empleo de las TIC hacia un uso más formativo que informativo, tanto para el estudiante como para el docente, con el fin de aprender más y mejor.

Son muchos los recursos que tenemos a nuestro alcance hoy en día para gamificar el aula, basta con que dispongan de las mecánicas y estrategias del juego, así como adaptarse a los contenidos de las distintas áreas a trabajar. Podemos utilizar videojuegos, páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales.

Por todo ello, resulta verdaderamente importante que los maestros y maestras investiguen la manera de mantener motivados al alumnado en la escuela, ya que lograr este objetivo conseguirá que el aprendizaje de los niños sea mucho más completo.

2. OBJETIVOS

Como objetivo principal se establece:

- Conocer la gamificación como técnica de aprendizaje y diseñar una propuesta didáctica que verifique el incremento de la motivación en el alumnado.

A continuación, se muestran los objetivos formulados para la elaboración del Trabajo Fin de Grado. Estos están divididos en dos apartados:

Objetivos establecidos en base a la fundamentación teórica:

- Definir el concepto de gamificación, así como su aplicación en Educación Infantil.
- Entender la gamificación, los elementos que la componen y sus posibilidades como técnica de aprendizaje.
- Investigar sobre la importancia de la motivación del alumnado en su aprendizaje.
- Compilar los principales beneficios de la motivación en el alumnado.

Objetivos establecidos en base a la propuesta de intervención:

- Diseñar y reproducir una propuesta de aula en la que se lleve a cabo la metodología gamificadora.
- Realizar una selección y secuenciación de objetivos, contenidos y criterios de evaluación según el *Real Decreto 1630/2006* y el *Decreto 122/2007*.
- Establecer distintos elementos y recursos para gamificar el aula.
- Determinar si la técnica de gamificación genera mayor grado de motivación en el alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Obtener e interpretar los resultados en el aula donde se ha empleado la propuesta de intervención.
- Valorar los beneficios y las dificultades de la gamificación en Educación Infantil.

3. JUSTIFICACIÓN

Es innegable que el juego protagoniza un papel fundamental en la vida de cualquier niño. Este ofrece un contexto idóneo para divertirse, crear, imaginar, desarrollarse socialmente y, sobre todo, aprender.

A lo largo del siglo XX, comenzaron a surgir nuevos estilos de enseñanza en los que el alumno adquiriría mayor protagonismo en su proceso de aprendizaje, el cual fue denominado como «la nueva educación». Esta pretendía refutar el sistema de enseñanza en donde el alumnado era un receptor pasivo de información. En su artículo *La educación, en teoría*, Martínez et al. (2016), sostienen que el juego es un recurso más en la tarea del educador que debemos considerar como uno de los medios más eficaces para educar al niño. Asimismo, hacen una pequeña crítica al sistema educativo español y añaden que, pese a que actualmente se perpetúe la intención de impulsar y proclamar la acción lúdica en la tarea pedagógica, sigue siendo un gran olvidado en las escuelas españolas.

Con el paso del tiempo, el estilo de vida, los intereses y la forma de educar varían, por ese motivo los docentes deben estar dispuestos a integrar nuevas metodologías que se ajusten a estos cambios y resulten atractivos y motivantes a los alumnos.

La motivación del alumnado y su participación son pilares imprescindibles para que cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje llegue a ser fructífero. La “lección magistral” anteriormente mencionada, en la que el maestro impartía conocimientos y el alumnado se limitaba a escuchar, está siendo sustituida por nuevas metodologías activas y participativas, en las que predomina el trabajo cooperativo, la experimentación y el trabajo por proyectos. El papel del maestro empieza a comprenderse como un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, acotándose a dar pautas e indicaciones para que el alumnado alcance los conocimientos por sí mismo.

Barrecheguren (2021) habla de que la motivación y la atención de los niños y niñas aumenta cuando se utilizan materiales como juegos, pictogramas u objetos de la realidad, en lugar de los tradicionales tales como libros de texto. En el mismo libro, menciona al grupo de expertos en el aprendizaje lúdico *Marinva*, quienes también sugieren usar este tipo de metodologías:

El juego nos permite motivar, mantener la atención y la concentración durante un espacio de tiempo mucho más amplio que en otras circunstancias, y nos facilita la puesta en práctica de las capacidades en un ambiente seguro, donde sabemos que el error no será juzgado y donde, de una manera u otra, nos sentimos con el valor de implicarnos ofreciendo lo mejor de nosotros mismos, porque sencillamente, estamos jugando (Barrecheguren, 2021, p. 163).

La Ley de Educación vigente en la actualidad es la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, LOMLOE* (Ley Orgánica de Modificación de la LOE) por la que se modifica la *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)*. Según sus impulsores apuesta por el desarrollo del talento de todas las personas para alcanzar el máximo de su potencial. Asimismo, se asienta sobre los principios de excelencia y equidad, respetando el artículo 27 de la Constitución sobre la libertad educativa. Del mismo modo, tiene como principios fundamentales el interés superior del menor, la personalización de la enseñanza, la coeducación, el desarrollo sostenible y la digitalización.

Por otro lado, la parte práctica del presente TFG muestra el diseño de una propuesta didáctica de la Gamificación en un aula de Educación Infantil. Ha sido elaborado teniendo en cuenta los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.

A continuación, se justifica el grado de cumplimiento o logro de las competencias específicas contempladas en la *Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre por el que se establece la Ordenación de las Enseñanzas Universitarias*, concretamente en el Grado en Educación Infantil de la Universidad de Valladolid:

Competencia	Justificación
C1. Ser capaz de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.	Una buena praxis educativa lleva implícita la capacidad de llevar a la práctica los conocimientos previamente adquiridos sobre las técnicas de gamificación en educación.
C2. Aplicar los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de	Para el diseño de toda Unidad Didáctica es necesario incluir los objetivos, contenidos

un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil.	y criterios acordes al nivel educativo del grupo-clase,
C3. Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia.	La gamificación como técnica de enseñanza-aprendizaje requiere el dominio de las TIC para su aplicación en el aula.
C4. El conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.	El alumnado del centro en el que se ha aplicado la Propuesta Didáctica reúne unas características étnicas y culturales específicas, ya que está catalogado como centro educativo de difícil desempeño.
C5. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.	Tras la intervención didáctica es imprescindible realizar una evaluación de la esta, así como una autoevaluación con el fin de analizar y valorar los resultados obtenidos.

Tabla 1: Competencias vinculadas con el TFG

4. MARCO TEÓRICO

4.1. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

El término “Gamificación” nació en la industria de los medios digitales en el año 2008, por lo que estamos hablando de una estrategia educativa reciente, y más aún en la Educación Infantil, ya que en la etapa donde más se ha puesto en práctica es Educación Primaria.

Existen diversas explicaciones sobre la definición del concepto de gamificación, dependiendo de autores y los distintos contextos de aplicación. Su definición más exacta nos la brindan Marín y Hierro (2013) sosteniendo que:

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no-juego,

aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (Marín y Hierro, 2013, p. 7)

Además, Morales (2013) destaca las principales características que presenta la gamificación en términos generales:

- Abarca la posibilidad de aplicarse en distintas disciplinas (marketing, juegos y psicología). Creando experiencias atractivas y emocionantes.
- Permite crear *engagement* (compromiso) entre los miembros de un grupo.
- Mejora las relaciones interpersonales en multitud de ámbitos: laboral, educativo o personal, entre otros.
- Aunque no es un fenómeno nuevo, sí que ha sido en los últimos años cuando se ha comenzado su estudio y aplicación en profundidad.
- Cada vez existen más recursos, plataformas e información sobre la gamificación en español.

En el ámbito educativo, Kapp (2012) afirma que la gamificación reside en la utilización de mecánicas y estrategias basadas en el juego con el objetivo de estimular a los estudiantes, motivarlos hacia la acción, fomentar el aprendizaje y la resolución de conflictos o problemas.

Oxford (2021) define el *juego* como “actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza”. Según la diseñadora de juegos Jane Macgonigal (2011), todos los juegos se caracterizan por una serie de aspectos comunes: tener establecida una meta u objetivo en el que los jugadores centren su interés, delimitar unas reglas que el jugador deba cumplir durante el proceso, exista un *feedback* que informe a los jugadores de sus avances, y por supuesto, la participación voluntaria de los mismos.

En un estudio realizado por Correa et al. (2016), muestran una de las características más importantes de la gamificación en el ámbito educativo: aseguran que los resultados satisfactorios de dicho estudio demuestran que los conocimientos y actitudes aprendidos en el contexto del juego se pueden ver plasmados en pruebas objetivas, mostrando dichos aprendizajes en pruebas o ejercicios escritos.

Si analizamos la enseñanza en las aulas por parte de los docentes, nos percatamos de que resulta fundamental hacer una buena selección del material, objetivos y recursos para propiciar la formación integral de contenidos y competencias que los alumnos desarrollarán a través del juego.

Aunque el término “gamificación” se acuñó en 2008, la tarea de convertir en un juego las actividades de clase se lleva haciendo desde hace tiempo en el campo de la docencia. Con la llegada de nuevas corrientes educativas, el rol del profesor evoluciona: este ya no es un mero emisor de contenidos, ahora adquiere un rol motivador, en el que asesora durante el proceso de aprendizaje, resuelve las dudas que van surgiendo para así facilitar la tarea. En su artículo, García Casaus et al. (2020) nos explican que el papel del alumnado también ha sufrido dicho cambio, convirtiéndose en el eje principal de su educación y protagonizando un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, resulta fundamental que se encuentren motivados e interesados durante el proceso.

En el panorama actual de la gamificación en la enseñanza de nuestro país, están comenzando las primeras pinceladas de lo que está por venir en las próximas décadas de la educación española. Sin ir más lejos, el propio Ministerio de Educación introdujo a través del *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*, elementos propiamente gamificadores. En base a él, la Junta de Castilla y León elaboró el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, concretando de la misma forma una serie de medidas con el fin de propiciar la gamificación.

4.2. ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Para utilizar la metodología de gamificación en el aula, debemos hacer uso de los principios básicos en los que se basa todo juego: las mecánicas, las dinámicas y los componentes del juego.

Nasheli (2015) establece los principios básicos: con las mecánicas del juego (Figura 1) involucramos al estudiante de manera divertida en las tareas y actividades que se plantean. Como refuerzo positivo encontramos un amplio abanico: ganar puntos, subir niveles dentro de una clasificación, obtener premios, desbloquear logros o triunfar en

misiones y desafíos, entre otros. Asimismo, en una investigación elaborada por Castro y Morales (2013), mencionan que las mecánicas de juego más utilizadas dentro de la metodología de Gamificación se encuentran: recolección de objetos; puntos; comparativas y clasificaciones; niveles y feedback.



Figura 1: Mecánicas del juego

En cuanto las dinámicas del juego, se establecen las motivaciones o inquietudes personales de cada estudiante para contribuir en la tarea o actividad que se está gamificando. Por ejemplo, a través de los logros, las recompensas al completar un desafío, la competencia que pueda existir en el aula o el compañerismo para superar las tareas.

Para alcanzar dicha inquietud en las dinámicas de juego (Figura 2), se utilizan diferentes mecánicas de juego, Castro y Morales (2013) sugieren las más utilizadas dentro de la gamificación: “Recompensa, Estatus, Logro, Expresión, Competición y Altruismo”.



Figura 2: Dinámicas del juego

Por último, nos encontramos con los componentes del juego, que forman un binomio con las dinámicas del juego, pues no se entiende la una sin la otra. Los componentes serán variados en función del tipo de tarea que se plantee, pero podemos clasificar de forma generalizada los siguientes: tableros o las áreas de juego, insignias, avatares de personajes, medallas, estatus social entre el grupo o puntos acumulativos entre otros.

El alumno ha de seguir un recorrido para que la gamificación tenga éxito. Este se denomina Ciclo de gamificación (Figura 3) y consta de cuatro pasos o estados por los que se va recorriendo hasta alcanzar el objetivo. Existen diferentes teorías, pero en líneas generales, explican procedimientos similares:

1. Motivación. Es el estímulo que logrará que los alumnos se involucren en la actividad. Si esa entrada no es voluntaria, no habrá aprendizaje significativo.
2. Acción. Son las acciones y actividades necesarias para que el alumno consiga el premio o recompensa final. Cuanto más creativa y natural sea la acción, mayor será la implicación.

3. Recompensa. Una vez concluido el juego, es importante que el alumno obtenga un premio a la altura de lo que se le prometió al principio. Si se han generado falsas expectativas, la gamificación puede tener un efecto contrario al deseado.
4. Logros. Es el sentimiento de satisfacción y bienestar que el alumno alcanza al haber completado el juego y obtenido su recompensa.



Figura 3: Ciclo de la gamificación

4.3. TIPOS DE JUGADORES

Cada persona tiene unas motivaciones diferentes, lo que significa que debemos diseñar la gamificación desde un sistema lúdico que nos permita conseguir unos objetivos, teniendo en cuenta las características de los alumnos a los que va dirigido. No todo el mundo responde igual ante un desafío y por ello, es necesario conocer los tipos de jugadores existentes y las motivaciones de cada uno de ellos.

La aportación de Marczewski (2015) resulta una de las clasificaciones más aceptadas, en ella se determinan y definen seis tipos de jugadores en sistemas gamificados:

En primer lugar, están los jugadores (*players*) propiamente dichos, cuya motivación es exclusivamente lúdica y buscan el mayor número de recompensas. En el lado contrario están los disruptores (*disruptors*), quienes buscan repercutir en la actividad para alterarla.

Los socializadores (*socialisers*) pretenden relacionarse con el resto de los jugadores, destacando por su capacidad para establecer conexiones sociales, estos se encuentran motivados por la vinculación social.

Los espíritus libres (*free spirits*) desean crear y explorar el ambiente en el que participan. Están motivados por conocer las posibilidades que tiene el juego y por su autonomía.

Los triunfadores (*achievers*) se interesan por los desafíos. Su participación se mantiene mientras aprendan cosas nuevas y sientan que prosperan en los retos que se les presentan.

Los filántropos (*philanthropists*) son jugadores altruistas que buscan ayudar a los demás sin esperar nada a cambio.

Todos los jugadores contienen cualidades y características de cada tipo, sin embargo, suele predominar alguna de ellas. Cuando se plantea un sistema gamificado, hay que tener siempre en cuenta cuál es el perfil de los jugadores para determinar unas dinámicas y mecánicas de juego apropiadas (Marczewski, 2015).

4.4. LA MOTIVACIÓN

La gamificación se sustenta en la capacidad que sus métodos tienen para estimular la motivación de los individuos con el propósito de desarrollar unas conductas o actividades concretas. Resulta evidente el impacto de la motivación en la productividad, convirtiéndose en un factor imprescindible en el aprendizaje.

La motivación es un factor indispensable a tener en cuenta cuando se quiere estudiar el comportamiento de cualquier individuo, dado que nos hará entender por qué hace lo que hace. En el ámbito educativo, esta determina la atracción del alumnado a aprender e implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por eso es esencial que un maestro sepa cómo motivar.

La Real Academia Española (2014) define motivar como “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” y “estimular a alguien o despertar su interés”.

En la propia definición de gamificación se habla sobre la aplicación de recursos propios de los juegos con el fin de actuar sobre la motivación de los individuos para la consecución de objetivos concretos. Para lograr que los resultados deseables sean sólidos y duraderos, se debe actuar sobre la motivación «intrínseca» frente a la motivación «extrínseca».

Palazón (2015) afirma que “si los estudiantes no están motivados, no aprenderán el contenido, lo que hará fracasar la intervención educativa. Con respecto a la

motivación, existen dos fuentes principales de motivación: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca, que funcionan según la fuente origen de los resultados motivadores para el alumnado”. (Palazón Herrera, 2015)

Según la Teoría de la Autodeterminación, de Ryan y Deci (1985), la motivación intrínseca es la disposición natural hacia búsqueda de la innovación y el desafío, para expandir y ejercitar las propias capacidades, explorar y aprender. También puede definirse como aquella motivación que lleva a hacer algo por deseo propio, sin esperar una recompensa exterior por el hecho de realizar la actividad ya que esta nace de manera interna.

Por otro lado, la motivación extrínseca desarrolla actividades con el fin de alcanzar recompensas externas en forma de alabanzas, premios, dinero... Sin embargo, en muchas ocasiones estas recompensas externas no propician la motivación, incluso pueden llegar a reducir la motivación intrínseca. Su motivo reside en la tendencia a prestar más atención a las recompensas externas que al propio disfrute de la actividad, convenciéndose de que la razón de su participación proviene de los premios que puede conseguir.

El psicólogo Mihály Csikszentmihalyi (1975) elaboró la denominada Teoría del Flujo, en la que desarrollaba el concepto de «flujo», factor muy relevante en los fundamentos psicológicos del diseño de sistemas gamificados. La línea argumental de Csikszentmihalyi parte de la idea de que los mayores logros en el desempeño de las personas se alcanzan cuando se encuentran en dicho estado de flujo.

El flujo es el estado mental en el cual la persona está completamente inmersa en la actividad que está desarrollando, centrando la atención, implicándose de manera completa y disfrutando en su práctica. El flujo supone un estado de completa absorción en la tarea (Teixes, 2015).

La motivación es un aspecto clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje independientemente de la edad del alumnado. Además, son numerosos los estudios donde se pone en evidencia las posibilidades de motivación a través de la gamificación.

Si los juegos están bien diseñados, hallaremos un equilibrio entre las habilidades y los retos, de manera que se mantendrá la atención por él y aumentará la motivación. Por

consiguiente, la incorporación de elementos en los juegos que generen estados de flujo en los jugadores ayudará a fomentar una experiencia positiva que les motive a seguir jugando (Kapp, 2012).

Montes (2018) afirma que “la motivación es esencial en el proceso creativo siendo necesario estar motivado por la consecución de una meta” (p. 41) ya que muchas de las metodologías que se llevan a cabo en las aulas de Infantil, carecen de motivación e interés para el alumnado.

De tal forma que, la gamificación en el aula, y en especial la de Educación Infantil, consistirá en aplicar todos aquellos elementos que propicien la participación en los juegos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo es que el alumnado se involucre a nivel cognitivo, afectivo y de comportamiento en las diversas actividades, para mejorar su aprendizaje e incentivar la resolución de conflictos (Kapp, 2012).

5. GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL

Es importante señalar que nos encontramos ante una generación de nativos digitales en la que, para la mayoría de ellos, la tecnología es imprescindible en sus vidas dado que han nacido en la era digital. A través de las TIC satisfacen necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información e, incluso, formación (Buscaglia, 2013).

Por ende, el objetivo de la gamificación en Educación Infantil es llevar a cabo una experiencia de aprendizaje más interesante y efectiva para el alumnado, además de propiciar la participación e interacción del grupo (Flores, 2015).

A pesar de las numerosas investigaciones realizadas sobre esta metodología, todavía sigue siendo bastante reciente su aplicación en España. Aún no se ha llevado a la práctica en las aulas de Infantil lo suficiente como para entender a la perfección su definición y aplicación en el contexto educativo, sin embargo, cada vez es más conocida por su capacidad de lograr la adquisición de nuevos aprendizajes significativos en el alumnado.

El uso de la gamificación en edades tempranas propicia la aparición de escenarios educativos nuevos, ante los que plantear desafíos para el alumnado infantil que resulten atractivos, motivadores y permitan la resolución de problemas a través de estrategias innovadoras y cooperativas.

Asimismo, no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino que también facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación, factores que resultan fundamentales en la educación multidisciplinar presente en Educación Infantil (Aranda & Caldera, 2018).

Todos estos beneficios que aporta la gamificación son los que llevan a utilizar este tipo de técnicas de aprendizaje que propician una motivación intrínseca en el alumnado, es decir, que estos deseen aprender nuevos conocimientos con el propósito de enriquecerse y no por obtener algo a cambio, lo que ya se conoce como motivación extrínseca (Contreras-Espinosa, 2016).

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta didáctica ha sido aplicada durante el período de prácticas en el Centro Educativo de Infantil y Primaria Jorge Guillén, en un aula unificada de 2º y 3º de Educación Infantil, compuesta por alumnado de entre cuatro y seis años.

El CEIP Jorge Guillén se trata de un Centro 2030, ya que al estar formado por un 99% de alumnado de etnia gitana, entra en el “Programa 2030” con el fin de favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa.

Un estudio llevado a cabo por la Fundación Secretariado General Gitano afirma que la asistencia al colegio es el principal problema en el alumnado gitano, dado que el abandono escolar temprano de la juventud gitana se sitúa en el 63,7% frente al 19,4% que presenta el conjunto de la población, no llegan a la mitad (40%) los que asisten diariamente a la escuela y más de un tercio (36%) mantienen un absentismo elevado.

Esta falta de interés por la escolarización no podía ser menos en la etapa de Educación Infantil, manteniéndose muy ligada a la propia cultura gitana que considera que el mejor lugar para educar a sus hijos (menores de seis años) es el propio hogar, junto a su madre y sus abuelos (Gómez, 2010).

Por ese mismo motivo se decidió aplicar la gamificación en el centro, con el fin de propiciar la participación activa del alumnado y estimular aprendizajes significativos en este alumnado con un nivel de absentismo tan elevado

La Unidad Didáctica se titula “El Mundo Animal” ya que el tema a tratar son los animales. El hilo conductor del proyecto consistirá en la consecución de pequeños retos con una narrativa centrada en un personaje, Paula la Exploradora, quien envía pequeños mensajes al alumnado a través de vídeos y cartas enviadas en la plataforma Genially.

6.2. CONTEXTO

6.2.1. Características del Centro Educativo

El CEIP Jorge Guillén se encuentra en Valladolid, en el barrio de Arturo Eyries. Se trata de un pequeño Colegio público de línea uno con alrededor de setenta alumnos, los cuales abarcan desde 1º de Infantil hasta 6º de Primaria, aunque segundo y tercer curso de Educación Infantil forman una única clase debido a la escasez de alumnado, ocurriendo lo mismo con tercer y cuarto curso de Educación Primaria.

El recinto escolar consta de un único edificio de tres plantas, donde se reparten las aulas, biblioteca, sala de profesores, gimnasio y dependencias de Dirección. Existe un único patio general para todos los cursos, que cuenta con una pista de fútbol y baloncesto; un terreno con arena, césped y árboles; y un pequeño parque con tobogán y columpios.

En el curso actual, el colegio cuenta con siete unidades educativas, dos unidades de Ed. Infantil y cinco unidades de Ed. Primaria. Son un total de catorce profesores, incluidos los especialistas de inglés, educación física, religión evangélica, audición y lenguaje, pedagogía terapéutica, educación compensatoria y música, además de contar con el EOEP (Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógicos).

6.2.2. Características del grupo-clase

El grupo está compuesto por catorce alumnos, de los cuales diez son niñas y cuatro son niños. Con seis alumnos de cuatro años, seis de cinco años y dos alumnos de seis años.

No se presenta ningún caso diagnosticado con Necesidades Educativas Especiales (NEE), aunque el rendimiento académico medio se encuentra por debajo a lo establecido en el currículo del ciclo. En general su comportamiento es adecuado, cumplen normas y establecen relaciones sociales con facilidad.

Es un grupo heterogéneo en cuanto al desarrollo motriz e intelectual a causa de la diferencia de edades y el desfase curricular como resultado del elevado grado de absentismo. No ocurre lo mismo en el aspecto socioeconómico y cultural ya que prácticamente todos mantienen las mismas características.

El nivel de absentismo ha aumentado en los últimos años, persistiendo sobre todo en el curso actual debido a la Covid-19. Este es uno de los motivos fundamentales para que persista su atraso escolar, conllevando un retraso madurativo y falta de autonomía por sobreprotección, que, unido a la falta de hábitos, hace que arrastren este desfase durante toda la edad escolar.

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. Objetivos generales

De acuerdo con el DECRETO 122/2017, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León, los objetivos generales de área son:

1. Conocer su cuerpo, sus posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.
2. Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.
3. Desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
4. Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.

5. Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.
6. Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
7. Conocer algunos animales, sus características y su hábitat.
8. Iniciarse la escritura de palabras o frases significativas aplicando una correcta dirección en el trazo y posición adecuada al escribir.
9. Comprender algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
10. Escuchar con placer y reconocer canciones musicales.

6.3.2. Objetivos específicos

- Conocer los animales terrestres, aéreos y acuáticos.
- Identificar y clasificar los animales según sus características.
- Adquirir el hábito de responsabilidad, respeto y limpieza.
- Reconocer la cantidad que representan los números del 1 al 10, así como su grafía.
- Distinguir e interiorizar nociones espaciales: arriba y abajo; izquierda y derecha.
- Determinar propiedades características de un elemento: el tamaño y el color.
- Ampliar el vocabulario sobre los animales.
- Escuchar y aprender una canción.
- Expresar corporalmente las acciones de los animales e imitar onomatopeyas.
- Iniciarse en el uso de las TIC, valorando su potencialidad como elemento de comunicación y como fuente de información y aprendizaje.
- Reconocer algunos elementos básicos del ordenador: pantalla, teclado, ratón, altavoces, pizarra digital.
- Arrastrar elementos por la pantalla con el puntero táctil.
- Emplear la Gamificación como metodología didáctica novedosa para fomentar una actitud activa en el alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.4. CONTENIDOS

En lo que respecta a los contenidos a explicar en el aula, se incluyen aquellos con más relevancia y sean comprensibles y adecuados al nivel en que se encuentran. No se trata de que los alumnos alcancen unos conocimientos profundos de zoología, sino que consigan el objetivo de esta programación: conocer y diferenciar las características de los animales a través de la gamificación.

- Reconocimiento de las características propias de los animales.
- Diferenciación entre animales terrestres, acuáticos y aéreos: características, hábitats, alimentación, sonidos...
- Valoración de los beneficios que se obtienen de animales.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Utilización habitual de formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas...).
- Iniciación en la utilización de las TIC como elemento de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización de las TIC para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía.
- Lenguaje:
 - Imitación de sonidos producidos por los animales.
 - Identificación de los nombres de los animales.
 - Iniciación a la escritura de palabras o frases significativas aplicando una correcta dirección en el trazo y posición adecuada al escribir.
 - Estructura fonémica del habla: segmentación en palabras, sílabas y fonemas.
 - Escucha y comprensión de cuentos, relatos o poesías como fuente de placer y de aprendizaje.
- Lógica matemática:
 - Agrupación de elementos según su tamaño: grande/pequeño.
 - Enumeración de elementos según su cantidad: del 1 al 10.
- Expresión plástica, musical y corporal:
 - Reproducción de posturas y movimientos corporales en relación con los animales.
 - Coordinación y control de las habilidades motrices finas.

- Aprendizaje de canciones y coreografías.
- Utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.

6.5. METODOLOGÍA

Tras la asamblea habitual de cada día, y antes del inicio de las sesiones de la propuesta didáctica, reproducimos la letra y coreografía de la canción “El Niño Explorador” a través de YouTube en el ordenador de la maestra (ver [Anexo 1](#)). Asimismo, se reparten los carnés identificativos a cada niño explorador para comenzar la misión del día (ver [Anexo 2](#)). Una vez preparados, accedemos a la presentación *Genially* para conocer qué misión van a realizar y cuántos puntos podrán obtener.

Las sesiones están interconectadas gracias al hilo conductor de Paula la Exploradora, personaje ficticio creado para llevar a cabo esta Unidad Didáctica a través de la gamificación.

Los alumnos durante cuatro semanas tienen que ir logrando retos y misiones para obtener puntos o “Lupas de Explorador”, que les permitirán obtener las “Insignias de Explorador Terrestre, Explorador Acuático y Explorador Aéreo”, para finalmente obtener el diploma de “Explorador del Mundo Animal” y su cuaderno de explorador, donde recogerá todas las misiones superadas.

Toda la narrativa está guiada a través de la herramienta *Genially*, un programa online que permite crear presentaciones animadas e interactivas (ver [Anexo 3](#)). Es de elaboración propia, y en él aparecen los Tres Mundos, las misiones que deben realizar, los niveles que deben superar y las Lupas que pueden obtener o perder.

Durante la aventura, podrán obtener Lupas Extra si cumplen una serie de pautas: realizo las misiones; ayudo a un compañero; dejo mi sitio limpio y recogido; levanto la mano para hablar; atiendo a la maestra; no discuto con mis compañeros; saludo y me despido; digo por favor y gracias. En cambio, perderán Lupas si: falto el respeto; discuto con alguien; interrumpo la clase; dejo mi sitio sucio; no recojo el material; no recojo los juegos que utilizo.

Por otro lado, podrán canjear sus Lupas por algunos privilegios como: ser el encargado del día; obtener doble sello al final del día; elijo canción de buenos días; premio sorpresa; más tiempo de juego.

SEMANA	SESIÓN	ACTIVIDADES
1	1	¿Qué hay en el patio?
		¿Cuántos somos?
	2	¿Cómo me llamo?
		¡A leer!
		¿Quién soy?
	3	¡No recuerdo mi nombre!
Dominó de animales terrestres		
2	4	¡Nadando hacia la meta!
		¡Flopi en apuros!
	5	¿Dónde voy?
	6	¡Minijuego Acuático!
		¡Repasa mi nombre!
	3	7
8		Puzle aéreo
9		El pájaro amarillo
4	10	Llévame a mi lugar.
	11	Abecedario viviente
	12	Baile de máscaras

Tabla 2: Resumen de las actividades

Cada semana se trabaja uno de los Tres Mundos: terrestre, acuático y aéreo, y la cuarta semana se englobarán los tres. De forma que la primera semana se encuentran en el primer nivel, el de Explorador Terrestre, en el cual necesitan obtener al menos cinco Lupas para alcanzar la Insignia del Explorador Terrestre (ver [Anexo 4](#)).

La segunda semana pasan al segundo nivel, independientemente de si han conseguido la anterior insignia o no, aunque se hará lo posible para que puedan obtenerla, trabajando en ganar Lupas Extra o realizando de nuevo las actividades. En el segundo nivel necesitan obtener al menos diez Lupas para obtener La Insignia del Explorador Acuático (ver [Anexo 5](#)).

En la tercera semana, es decir, el tercer nivel, necesitan obtener al menos quince Lupas para alcanzar la Insignia de Explorador Aéreo (ver [Anexo 6](#)). Finalmente, la cuarta semana y último nivel, si han conseguido las tres insignias y suman al menos treinta Lupas en total, alcanzarán el diploma de “Explorador del Mundo Animal”, la medalla a la participación y su Cuaderno de Explorador, el cual recoge todas las misiones superadas (ver [Anexo 7](#)).

A lo largo de las semanas, pueden observar su evolución en el mural de la tabla expuesta en la pared de clase, con los puntos y niveles alcanzados (ver [Anexo 8](#)).

6.6. ORGANIZACIÓN ESPACIOTEMPORAL

6.6.1. Temporalización

La Unidad Didáctica está dividida en doce sesiones, distribuidas en las tres últimas semanas de abril y la primera de mayo, es decir, del 12 de abril al 7 de mayo. Realizamos tres sesiones por semana, siempre los mismos días: lunes, miércoles y jueves. Cada sesión tiene una duración determinada en base a las actividades establecidas.

En cada una de las cuatro semanas se tratan los diferentes tipos de animales: terrestres, acuáticos y aéreos, y finalmente, la última semana dedicada al *Mundo Animal*.

6.6.2. Espacio

En cuanto a los espacios utilizados para las actividades son los siguientes:

- El aula principal, donde se realizan la mayoría de las actividades.
- El patio y jardín.

- El gimnasio.
- El aula de informática.

6.7. SESIONES

6.7.1. SEMANA 1:

SESIÓN 1		
ACTIVIDAD 1	¿Qué hay en el patio?	45 min
Descripción	<p>Tras reproducir la vídeo-presentación de Paula la Exploradora, se reparten sus carnés personales de “Niño Explorador”, y comenzamos la aventura hacia el patio, donde encontrarán la siguiente pista para realizar la primera misión sobre los animales terrestres.</p> <p>Esta actividad consiste en encontrar los animales terrestres (dibujos plastificados de estos), previamente escondidos por mí a lo largo de todo el patio. Tendrán que buscar, por separado, animales terrestres por las zonas del patio donde pudieran estar los diferentes animales. Cuando encuentren un animal, tendrán que ir corriendo a entregármelo para tomar nota del animal que ha descubierto. Cada animal encontrado vale una lupa, así que cuantos más animales encuentren, más puntos ganarán. También deben tener en cuenta que solo pueden entregar de uno en uno los animales, si llevan dos a la vez, tendrán que devolver los animales a su sitio sin ganar ningún punto.</p> <p>Al acabar la búsqueda, volvemos a clase para el recuento de puntos individuales y anotarlos en la tabla expuesta en la pared. Cada alumno deberá coger los animales que encontró, decir su nombre y hacer su onomatopeya si la conoce, contar cuántos ha encontrado y pegarlos en la pared.</p>	
Recursos	Ordenador, pizarra, animales plastificados y la tabla de puntos.	

SESIÓN 1		
ACTIVIDAD 2	¿Cuántos somos?	1h 15 min
Descripción	<p>En el mismo día, tras el recreo, se reparte una ficha a cada alumno en la que hay tres grupos de animales: terrestres, acuáticos y aéreos. En la explicación inicial se plantean preguntas sobre las diferencias que encuentran entre estos tres animales, concluyendo que la distinción principal es su forma de desplazarse y su hábitat. De esta manera, esta reflexión llevada a cabo por ellos mismos dará pie a la comprensión de estos tres tipos de animales que estudiarán las siguientes semanas.</p> <p>La ficha consiste en contar el número de animales que hay en cada grupo, colorear el número correspondiente a la cantidad, y finalmente recortarlo con el punzón y pegarlo en el siguiente cuadrado vacío. Debido a la diferencia de edades y de nivel curricular que existe en el aula, se elaboró una segunda ficha con el mismo formato, pero menos cantidad de animales, ya que en el aula se encuentran varios alumnos que no reconocen los números superiores al 3.</p>	
Recursos	Fichas (ver <u>Anexo 9</u>) y la tabla de puntos.	

SESIÓN 2		
ACTIVIDAD 1	¿Cómo me llamo?	1 hora
Descripción	<p>En esta sesión Paula la Exploradora plantea una nueva misión: encontrar y devolver el nombre a cada uno de los animales que hay en la ficha. Esta constará de dos columnas, una con dibujos de animales terrestres y otra columna con sus nombres desordenados. Tendrán que leer palabra a palabra para ir relacionándolas con su respectivo animal, de forma que logren “devolverle” su nombre.</p>	

	<p>Tras esto, escribirán de nuevo el nombre debajo de cada palabra y finalmente, colorearán los dibujos de los animales terrestres.</p> <p>Quien relacione bien los cinco animales, ganará cinco Lupas; quien relacione bien cuatro animales, ganará cuatro, y así sucesivamente hasta no ganar ninguna si no relacionan correctamente los nombres con sus respectivos animales terrestres.</p>
Recursos	Ordenador, pizarra, ficha (ver <u>Anexo 10</u>), pinturas, tabla de puntos.

SESIÓN 2		
ACTIVIDAD 2	¡A leer!	1 hora
Descripción	<p>Tras la Actividad 1, leemos e interpretamos el cuento <i>La Jungla, las aventuras de tres amigos</i>, que incluye tres historias de los amigos Hipopótamo, Cebra, y Tigre, con sus respectivas marionetas para interpretarlos.</p> <p>Al terminar la lectura, realizamos un repaso de las historias a través de preguntas como: ¿Qué animales son los protagonistas?; ¿Quién protagoniza la primera historia?; ¿Qué problema tiene?; ¿Y a Cebra qué le ocurre con sus amigos?; ¿Por qué no quieren estar con Hipopótamo?; ¿Cómo termina la historia?</p> <p>Finalmente, harán un dibujo libre sobre lo que más les haya gustado de las tres historias.</p>	
Recursos	Cuento y marionetas de <i>La Jungla, las aventuras de tres amigos</i> (ver <u>Anexo 11</u>), tabla de puntos.	

SESIÓN 2		
ACTIVIDAD 3	¿Quién soy?	30 min
Descripción	<p>La última actividad de la sesión jugamos a las onomatopeyas y los gestos. Uno a uno, tienen que representar con gestos o hacer el sonido del animal que la profesora le susurre al oído. La persona que</p>	

	acierta el animal del que se trata, ganará una lupa para añadirla a la tabla.
Recursos	Tabla de puntos.

SESIÓN 3		
ACTIVIDAD 1	¡No recuerdo mi nombre!	1 hora
Descripción	<p>Paula la Exploradora nos envía un mensaje que explica la misión de hoy: nuestros amigos los animales terrestres, no se acuerdan de sus nombres, y necesitan nuestra ayuda para recordar cómo se escriben. Primero, entre todos, identificamos el nombre de cada animal de la ficha, contaremos en alto cuántas sílabas tiene, y comenzamos a escribirlo entre todos en la pizarra.</p> <p>Se otorgan unos minutos para que visualicen las palabras en la pizarra, porque después se borrará y tendrán que escribirlas en su hoja mientras la profesora las dicta.</p> <p>Obtendrán la siguiente puntuación: quien escriba bien los cinco animales, gana cinco Lupas; quien escriba bien cuatro animales, gana cuatro, y así sucesivamente hasta no ganar ninguna si no escriben correctamente los nombres de los animales terrestres.</p>	
Recursos	Ordenador, pizarra, pinturas, lápiz, ficha (ver <u>Anexo 12</u>) y la tabla de puntos.	

SESIÓN 3		
ACTIVIDAD 2	Dominó de animales terrestres.	45 min
Descripción	<p>Para la segunda actividad juegan por grupos al dominó de animales terrestres. Se explica la dinámica del juego y el objetivo, de manera que, quien antes se quede sin piezas de dominó, ganará una lupa.</p>	

Recursos	Dominó (ver <u>Anexo 13</u>) y la tabla de puntos.
----------	---

6.7.2. SEMANA 2:

SESIÓN 4		
ACTIVIDAD 1	¡Nadando hacia la meta!	50 min
Descripción	<p>Repartimos los carnés de exploradores, como en cada sesión antes de empezar la misión, y nos dirigimos al aula de informática, allí nos espera un mensaje de Paula la Exploradora.</p> <p>En la pizarra digital se reproduce el minijuego, de elaboración propia, en la plataforma <i>Genially</i>, el cual consiste en una carrera de peces en la que hay que avanzar hacia la meta respondiendo diversas preguntas sobre los animales acuáticos previamente tratados en el aula. Responden de uno en uno las preguntas, ganando una lupa por cada acierto que haya tenido, y el que más preguntas haya acertado, gana una lupa extra</p>	
Recursos	https://view.genial.ly/60805aa9fef9b60d2c50e124/interactive-content-nadando-hacia-la-meta , pizarra digital y la tabla de puntos.	

SESIÓN 4		
ACTIVIDAD 2	¡Flopi en apuros!	1 hora
Descripción	<p>Leemos el cuento del Delfín Flopi, que se encuentra en apuros porque se queda varado en la playa mientras juega al escondite con sus amigos.</p> <p>Tras la lectura, realizamos un repaso de la historia a través de preguntas como: ¿Qué animal es Flopi? ¿Qué amigos tiene? ¿Qué le ha ocurrido? ¿Cómo le ayudan? ¿Qué pasa al final?</p> <p>Al finalizar, hacen un dibujo libre sobre lo que más les haya gustado de la historia.</p>	

Recursos	Cuento (ver <u>Anexo 14</u>), peluche Flopi, folios, pinturas y la tabla de puntos.
----------	--

SESIÓN 5		
ACTIVIDAD 1	¿Dónde voy?	45 min
Descripción	<p>Paula la Exploradora nos dirige a la clase de informática para realizar la siguiente misión en la pizarra digital: Devolver cada animal a su hábitat ya que los animales terrestres y los animales acuáticos se han mezclado.</p> <p>Tienen que ayudarles a devolverles cada uno a su lugar. Es decir, los animales terrestres a la tierra, y los animales acuáticos al mar. Lo harán uniendo el animal con su hábitat correspondiente usando el puntero táctil en la pizarra digital.</p> <p>Esta vez, el que no se equivoque ni una vez, gana cinco Lupas, en cambio el que cometa algún fallo, no gana ninguna.</p>	
Recursos	Pizarra digital, plantillas animales (ver <u>Anexo 15</u>) y la tabla de puntos.	

SESIÓN 6		
ACTIVIDAD 1	Minijuego acuático	1 hora
Descripción	<p>Paula la Exploradora nos envía de nuevo al aula de informática para llevar a cabo la siguiente misión, ya que necesitamos la pizarra digital.</p> <p>En ella jugaremos a un minijuego acuático de elaboración propia en la plataforma <i>Genially</i>, en el que, por turnos, tendrán que responder una serie de preguntas sobre los animales acuáticos.</p> <p>Como en el resto de los juegos, cada acierto vale una lupa, por lo que cuantos más aciertos, más Lupas ganan.</p>	

Recursos	https://view.genial.ly/6081de2bf450020d9b6f35cf/presentation-mini-juego-acuatico , pizarra digital y la tabla de puntos.
----------	---

SESIÓN 6		
ACTIVIDAD 2	Repasa mi nombre	1 hora
Descripción	<p>Para la segunda actividad, se reparte una ficha de lectoescritura en la que aparecen algunos dibujos de animales acuáticos y terrestres, junto a su nombre escrito con las letras en líneas punteadas, que tendrán que repasar y escribir de nuevo en la línea inferior.</p> <p>Al terminar, colorearán los dibujos de los animales y obtendrán dos Lupas aquellos que hayan realizado la ficha correctamente.</p>	
Recursos	Ficha (ver <u>Anexo 16</u>), pinturas, lápiz y rotuladores.	

6.7.3. SEMANA 3:

SESIÓN 7		
ACTIVIDAD 1	¿Me ayudas a ver animales aéreos?	1 hora
Descripción	<p>Paula la Exploradora nos explica que tenemos que dirigirnos al gimnasio porque allí se encuentra una carta en la que nos explica la misión para descubrir los animales aéreos. Se encontrarán a los animales (fichas plastificadas de estos) volando sobre el cielo del gimnasio, colgando de hilos atados al techo.</p> <p>Se dividen por parejas, uno de ellos se tapa los ojos con un antifaz y se le otorga un cazamariposas.</p> <p>La maestra dice un animal de los presentes y su pareja tiene que darle indicaciones con “derecha, izquierda, adelante, atrás, sigue, frena” para conseguir atrapar al animal en cuestión utilizando el cazamariposas con los ojos tapados.</p> <p>Obtienen cuatro Lupas por cada animal atrapado, y estas serán adquiridas en pareja, es decir, si uno consigue atrapar el animal a</p>	

	<p>ciegas gracias a las indicaciones de su compañero, obtendrán la misma puntuación ya que han trabajado en equipo.</p> <p>Al acabar, volvemos a clase para el recuento de puntos y anotarlos en la tabla expuesta en la pared. Cada pareja deberá coger los animales que encontró, decir su nombre y una característica que tenga, contar cuántos tienen en total y pegarlos en la pared.</p>
Recursos	Ordenador; pizarra; cinta; cazamariposas; antifaz; los dibujos plastificados de animales aéreos (ver <u>Anexo 17</u>) y la tabla de puntos.

SESIÓN 8		
ACTIVIDAD 1	Puzle aéreo	1 h 20 min
Descripción	<p>Se reparte una ficha de un dibujo de una gallina, pero está dividida con líneas en cuadrados para realizar un puzle.</p> <p>Primero pintan la gallina, después recortan los cuadrados delimitados con líneas, y se desordenan para finalmente montar el puzle de nuevo, pegando las piezas en un folio con su nombre.</p> <p>Quien logre montar el puzle correctamente, obtiene cuatro Lupas. En cambio, si no lo logra, no obtendrá ninguna.</p>	
Recursos	Ordenador; ficha (ver <u>Anexo 18</u>), pinturas Manley, tijeras, pegamento y la tabla de puntos.	

SESIÓN 9		
ACTIVIDAD 1	El pájaro amarillo	1 h 30 min
Descripción	<p>Leemos el cuento infantil “El pájaro amarillo”. Pero lo hacemos de una forma diferente a la habitual, esta vez, nos lo narra un cuentacuentos a través de un vídeo de YouTube. Tras la</p>	

	<p>visualización, surgen dudas y preguntas para demostrar que nos hemos enterado.</p> <p>Después, imprimimos la escena final del libro para colorearla y escribir el texto que aparece en la misma.</p> <p>Los participantes deben escribir correctamente el texto para conseguir cuatro Lupas, sólo obtendrá dos Lupas si comete dos o más fallos.</p>
Recursos	<p>https://www.youtube.com/watch?v=QeEhgoIK7Ik , ordenador, folios (ver <u>Anexo 19</u>), pinturas y la tabla de puntos.</p>

6.7.4. SEMANA 4:

SESIÓN 10		
ACTIVIDAD 1	Llévame a mi lugar	1 h 30 min
Descripción	<p>Paula la Exploradora nos explica la misión de hoy: nuestros amigos los animales aéreos, no se acuerdan del lugar al que pertenecen, y necesitan nuestra ayuda para volver.</p> <p>La ficha contiene veinticinco animales de los tres hábitats trabajados. Los alumnos tienen que demostrar los conocimientos aprendidos durante estas tres semanas, coloreando, recortando y devolviendo a cada animal a su hábitat correspondiente. Para el último paso disponen de una segunda ficha en la que simplemente aparecerá un paisaje que refleje tierra, mar y aire, es ahí donde tienen que pegar correctamente cada uno de los animales recortados.</p>	
Recursos	<p>Ordenador, fichas (ver <u>Anexo 20</u>), pegamento, pinturas, tijeras y la tabla de puntos.</p>	

SESIÓN 11		
ACTIVIDAD 1	Abecedario viviente	1 hora

Descripción	<p>Para esta actividad ordenaremos en el suelo del aula las letras del abecedario plastificado. Se le dice a un alumno, una letra y uno de los tres hábitats. Después, tendrán que ir al mural donde tenemos expuestos todos los animales distribuidos en terrestres, acuáticos y aéreos, para buscar uno con las características que se le ha dicho.</p> <p>Cuando lo encuentre, lo sitúa en la letra del abecedario por la que empieza su nombre, hasta acabar con todos los animales.</p> <p>Quien no cometa ningún fallo gana seis Lupas. Por lo contrario, cada fallo descuenta una lupa.</p>
Recursos	Ordenador, abecedario plastificado, dibujos animales plastificados, la tabla de puntos.

SESIÓN 12		
ACTIVIDAD 1	Baile de máscaras	30 min
Descripción	<p>Para la última sesión de la U.D., decoramos y celebramos en clase la fiesta de los animales, en la que haremos un baile de máscaras de animales. Antes de nada, pintan y decoran la máscara del animal que hayan escogido, para recortarla y ponerle una goma. A continuación, ponemos música para pasarlo bien con nuestras canciones favoritas que hemos bailado en el último mes.</p> <p>Tras un rato de baile libre, es hora del juego de las máscaras. En él todos los animales bailan, hasta que la maestra diga “¡Animal terrestre!”, entonces todos los animales terrestres dejan repentinamente de bailar, para convertirse en estatuas mientras el resto baila. La maestra continuará diciendo aleatoriamente cualquiera de los tres hábitats.</p> <p>Para deshacer el hechizo de las estatuas y puedan seguir bailando, la maestra dirá “¡A bailar!”.</p>	
Recursos	Ordenador, la tabla de puntos, máscaras (ver Anexo 21).	

6.8. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación que se van a exigir son delimitados teniendo en cuenta las características del centro en el que se imparte, así como el nivel del curso y alumnado que se va a realizar.

Se utilizan tres tipos de evaluación: inicial, durante y después de la enseñanza del tema.

La evaluación inicial o diagnóstica, se realiza el primer día en la asamblea, antes de comenzar la unidad didáctica para conocer el nivel de conocimiento previo que posee el alumnado sobre los animales.

Los resultados de la evaluación inicial servirán como indicadores del nivel medio de la clase, con el fin de adaptar los contenidos y la metodología, así como la detección de posibles dificultades en los que se deberá hacer mayor hincapié durante el transcurso de la unidad.

La evaluación formativa, se realiza durante la unidad y será un diario en el que se tomen anotaciones de cada alumno día a día a través de una observación directa, con el fin de observar su progreso y corregir posibles imprevistos.

Y una evaluación final o sumativa en la que se rellene una rúbrica individual, donde se valoren los conocimientos y destrezas de cada uno. Se medirán las siguientes variables con SI/NO y con un espacio para observaciones.

Indicadores de la rúbrica final:

1. Identifica y clasifica los animales.
2. Reconoce las características propias de los animales.
3. Diferencia entre animales terrestres, acuáticos y aéreos
4. Comprende, acepta y aplica las reglas del juego.
5. Se inicia en la utilización de las TIC como elemento de aprendizaje, comunicación y disfrute.
6. Utiliza de las TIC para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía.
7. Participa de forma activa en clase cumpliendo las normas establecidas.
8. Reconoce y explica los ecosistemas.

9. Cumple una estructura fonémica del habla: segmentación en palabras, sílabas y fonemas.
10. Agrupa los animales según su tamaño: grande/pequeño.
11. Enumera elementos según su cantidad: del 1 al 10.
12. Reproduce posturas y movimientos corporales en relación con los animales.

6.9. RESULTADOS

Antes de llevar a cabo la propuesta gamificada en el aula, se percibía un alumnado poco interesado en acudir al colegio y mucho menos preocupado por su aprendizaje en clase. El absentismo escolar es algo muy normalizado en su cultura y perciben el colegio como un lugar donde ir un rato para jugar con otros niños, por lo que suele resultar muy complicado mantener su atención y concentración en una misma actividad.

Durante el desarrollo de la intervención didáctica, se apreció cómo el alumnado iba acudiendo cada día con más entusiasmo e interés al colegio. Comenzaban cada mañana con las mismas preguntas: “¿tenemos mensaje de Paula? ¿qué misión tenemos hoy?”.

Los alumnos se mostraban ilusionados cuando llegaba el momento de cantar la canción de “El Niño Explorador” y repartir sus carnés, ya que sabían que después de eso, se iba a realizar la misión del día.

Se partía de la idea que las actividades que más motivación y entusiasmo les provocarían serían las desarrolladas a través de las TIC ya que es un recurso muy innovador para ellos, pero tras utilizar variedad de recursos como fichas, actividades motoras, juegos de mesa e incluso cuentos, sin necesidad de que interviniesen las TIC, se observó que lo que realmente resultaba eficaz era utilizar las técnicas de gamificación, es decir, el empleo de retos, niveles, puntos y recompensas.

Como sostiene Torres Toukoumidis et al., (2018)

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir

potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles. (p.62).

Aunque al principio les pareció un poco complicado comprender que sus resultados en las actividades acarrearán una serie de premios o penalizaciones, a medida que observaban su evolución en la tabla-mural del aula y competían contra sus compañeros, se fueron esforzando, motivando e interesando más por realizar correctamente las actividades. Esto no sólo llegó a ocurrir los días de las sesiones, ya que el resto de los días llegaban al colegio con la misma ilusión, deseando trabajar y portarse bien para obtener puntos extra y ganar recompensas. Al final, fueron ellos los que reclamaban sus recompensas por comportamientos como haber limpiado el aula, recogido el material o disculpado con sus compañeros.

Se pudo observar que su nivel de implicación y concentración aumentaba si la misión consistía en realizar una ficha sobre los animales que trabaje las habilidades lógico-matemáticas a través de la aventura de Paula la Exploradora, mucho más que otro momento en el que simplemente tuvieran que realizar una ficha porque “es lo que toca”. De la misma forma, los resultados obtenidos en la ficha del primer ejemplo eran mucho mejores que los de la segunda.

La motivación del alumnado es, sin duda, uno de los logros más importantes que consigue la gamificación, la cual ha demostrado conseguir unos resultados óptimos en un alumnado sin hábitos de comportamiento y con un grado tan elevado de absentismo.

Al inicio del trimestre, el porcentaje de absentismo del aula se encontraba entre el 60-70%, sin embargo, tras la intervención, este porcentaje disminuyó al 10%.

En las últimas semanas, fueron los propios padres quienes quisieron transmitir su emoción por ver a sus hijos tan felices y con tantas ganas de ir al colegio. Al final, son ellos los responsables de que acudan al colegio, y si los niños reclaman día a día su interés por volver y deseo de realizar más actividades, terminan consiguiendo que les lleven cada día.

Siendo el principal objetivo la motivación del alumnado a través de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha observado que otro de los resultados obtenidos ha sido la reducción del elevado absentismo que había en este aula.

7. OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO

Una de las principales dificultades encontradas en la realización de este trabajo fue el desconocimiento previo de las estrategias de gamificación. Estaba familiarizada con la definición del concepto, pero no había investigado acerca de cómo llevarla a cabo y la multitud de ventajas que puede lograr su aplicación en un aula.

Al tratarse de una propuesta didáctica dirigida a alumnos/as de 4 años de Educación Infantil, las estrategias de gamificación o los recursos TIC utilizados han de adaptarse a la edad y nivel de los estudiantes. La mayoría de las experiencias gamificadas que he podido encontrar van dirigidas a alumnos/as de mayor edad que estudian en la etapa de Educación Primaria o niveles superiores por lo que quizás las referencias que he tenido para llevar a cabo mi propuesta de actividades en Educación infantil han sido escasas

Otra de las principales dificultades a la hora de llevar la gamificación a la práctica fue sin duda el absentismo escolar, ya que supone el mayor obstáculo para lograr una continuidad y progreso en su educación.

Es realmente frustrante ver como los avances conseguidos con los alumnos en una semana, se ven fracasar al cabo del mes si persiste ese absentismo. En cambio, los cuatro o cinco alumnos que asisten cada día prácticamente desde su escolarización, tienen el nivel curricular acorde a la edad o incluso superior. Este también es el motivo por el cual se ha podido ver perjudicada mi Unidad Didáctica ya que, para lograr una verdadera motivación e implicación durante el proceso, era necesario asistir a las sesiones que iban guiando la historia y acumulando puntos.

Es innegable el privilegio de trabajar con un número reducido de alumnos, pero en contraposición encontramos alumnos de diferentes edades y con niveles curriculares tan dispares, lo cual resulta muy complicado para adaptar el material y temario a cada uno. En el mismo aula podemos encontrar una alumna de 4 años con un nivel curricular con el que ya podría acceder a 1º de Primaria, mientras que otro niño de 6 años no alcanza apenas el nivel curricular de esa misma compañera.

Por último, también resultó una dificultad durante la intervención didáctica la falta de recursos y materiales a disposición del aula, ya que las clases de infantil no disponen de

pizarra digital, solamente de ordenador. Afortunadamente, se facilitó el uso de otras aulas con pizarra digital y ordenadores.

8. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha hecho posible cumplir cada uno de los objetivos expuestos en un principio, llegando a las siguientes conclusiones:

La motivación del alumnado es, sin duda, uno de los logros más importantes que consigue la gamificación, esto fue lo que provocó en mí verdaderas ganas de aplicar esta técnica, para intentar obtener resultados en un alumnado con escasos hábitos adecuados de comportamiento e higiene y un alto grado de absentismo escolar.

Una vez finalizado este trabajo y en relación con el contenido desarrollado en los apartados anteriores, puedo asegurar que la aplicación de la gamificación en las aulas es un recurso idóneo para aumentar la motivación e implicación de los alumnos.

Ha demostrado que la motivación es el ingrediente principal para que cualquier enseñanza sea eficaz. Fomentando la motivación a través del juego y del empleo de las TIC, se consigue generar una satisfacción en el alumnado que provoca entusiasmo por continuar aprendiendo y deseando acudir al colegio por decisión propia.

Una de las razones por las que quise comprobar la eficacia de la gamificación como elemento motivador en el aula es porque, tras investigar acerca de esta, comprendí que es el futuro de nuestras aulas. Esta técnica de aprendizaje ofrece y permite utilizarse en todos los ámbitos, conocimientos y contextos, consiguiendo resultados realmente asombrosos.

Además de todos los beneficios ya mencionados que aporta el uso de la gamificación, ha provocado en mí una gran satisfacción al ver cómo pasaron de no querer ir al colegio y realizar las actividades con desgana, a desear llegar al colegio para preguntar cuál serán las actividades del día y cuántos puntos podrán ganar. Esto ha sido lo que ha hecho darme cuenta de que si los alumnos están motivados, son los primeros que desean acudir al colegio así como conseguir grandes avances en su rendimiento académico, en sus capacidades y en las relaciones interpersonales.

Esta metodología innovadora simboliza una muestra que lo que se puede llegar a lograr en las aulas de educación infantil, hasta en algunas tan diferentes a las comunes como esta. Los docentes debemos apostar por una educación creativa y divertida para los estudiantes con el propósito de dinamizar el proceso de aprendizaje. En definitiva, suscitar atracción e interés para mejorar el rendimiento académico, aprovechar el tiempo que están diariamente en el centro y adquieran un verdadero aprendizaje significativo.

Es cierto que las TIC optimizan la experiencia de la gamificación, pero también brindan al alumno la oportunidad de adquirir conocimientos a la vez que aumenta su interés por aprender y realizar tareas.

El presente trabajo me ha sido útil para realizar una reflexión sobre la labor del docente, sacando en claro que este no solo debe tener los conocimientos pedagógicos y teóricos de la docencia, sino que también tiene como cometido utilizar herramientas innovadoras que despierten interés y curiosidad por aprender en los alumnos.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aranda, M., & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educ@rnos*, 8(31), 40-80.

Barrecheguren, P. (2021). *Neuro gamer. Cómo los videojuegos nos ayudan a comprender nuestro cerebro*. Ediciones Paidós.

Buscaglia, T. (2013, 17 de agosto). El arribo de la generación Z. *La Nación*. <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/el-arribo-de-la-generacion-z-nid1611438/>

Consejería de Educación de CyL. (2018, 4 septiembre). *El 'Programa 2030'*. Disponible en: https://comunicacion.jcyl.es/web/jcyl/Comunicacion/es/Plantilla100Detalle/1281372057130/_/1284821914782/Comunicacion

Contreras-Espinosa, R.S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Correa García, R., Duarte Hueros, A., & Guzmán Franco, M. (2016). Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales. *Educación*, 53(1), 67-88. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.849>

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, de 2 de enero de 2008. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establece-curriculo-segundo-ciclo-ed>

Díaz Cruzado, J. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo* (TFM). Recuperado de: http://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf

Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning (Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma). *Digital Education Review*, 27, 42,43.

Fundación Secretariado Gitano. (s.f.). *La Comunidad Gitana en Castilla y León*. Disponible en: https://www.gitanos.org/castilla_y_leon/informacion/la_comunidad_gitana_en_castilla_y_leon.html.es#:~:text=En%20Castilla%20y%20Le%C3%B3n%20viven,Le%C3%B3n%20donde%20tienen%20m%C3%A1s%20presencia

Gaitán, V. (1 de noviembre de 2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.*, 1(1), 16–24.

Gómez Alfaro, A. (2010) *Escritos sobre gitanos*. Barcelona: Asociación enseñantes con gitanos.

- González Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* (TFG). Recuperado de: <https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20Alonso.pdf;jsessionid=2481059A131F34B2DA4C6856B19EEB9A?sequence=1>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education* (La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación). Hoboken (New Jersey): John Wiley & Sons.
- Marín, I. & Hierro, E. (2013). *Gamificación* (1.ª ed.). URANO PUB Incorporated.
- Martínez, M., Esteban, F., Jover, G., & Pàya, M. (2016). La educación, en teoría. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 30(1), 317–319. Recuperado de: <https://doi.org/10.14201/18761>
- Martínez, N. (23 de octubre de 2020). Por qué todos hablan de la gamificación y algunos grandes ejemplos para entenderla. *El blog de Orange*. <https://blog.orange.es/innovacion/que-es-gamificacion/>
- Montes Rodríguez, A. J. (2018). *La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula*. Citta Nuova Editrice.
- Morales Ramírez, M. E., & Castro Pérez, M. (2013). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare.*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Moya, M. (2013). De las TIC a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 27(1). Recuperado de: <http://dim.pangea.org/revista27.htm>
- Nasheli (5 de enero de 2015). Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases. *Hipertextual*. <https://old.hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil, *Boletín Oficial del Estado*, 312, de 29

de diciembre de 2007, páginas 53735 a 53738 (4 págs.) Disponible en:
<https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3854>

Pérez Sanz, A. (2011). Escuela 2.0. Educación para el mundo digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 92, 63–86. <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-06.pdf>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed., (versión 23.4 en línea). Recuperado en 24 de marzo de 2020, de <https://dle.rae.es/motivar?m=form>

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, *Boletín Oficial del Estado*, 4, de 4 de enero de 2007, páginas 474 a 482 (9 págs.) Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/12/29/1630>

Reina Villagrán, P. (2019). *La gamificación en las aulas de Educación Primaria a través del uso de videojuegos educativos* (TFG). Recuperado de: <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/21601/La%20gamificaci%c3%b3n%20en%20las%20aulas%20de%20Educaci%c3%b3n%20Primaria%20a%20trav%c3%a9s%20del%20uso%20de%20videojuegos%20educativos.%20Pablo%20Reina%20Villagr%c3%a1n..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación. Motivar Jugando* (1.ª ed.). Editorial UOC.

Toukourmidis, A. y Romero, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En García, R., Pérez, M. A. y Toukourmidis, A. (Eds.). *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (pp. 61-72). Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

10. ANEXOS

Anexo 1. Enlace canción “El Niño Explorador”.

<https://www.youtube.com/watch?v=-NMi28R-1ZY>

Anexo 2. Carné de explorador.



Anexo 3. Enlace a la presentación Genial.ly.

<https://view.genial.ly/6081ba4df450020d9b6f324f/interactive-image-imagen-interactiva>

Anexo 4. Insignia terrestre, semana 1.



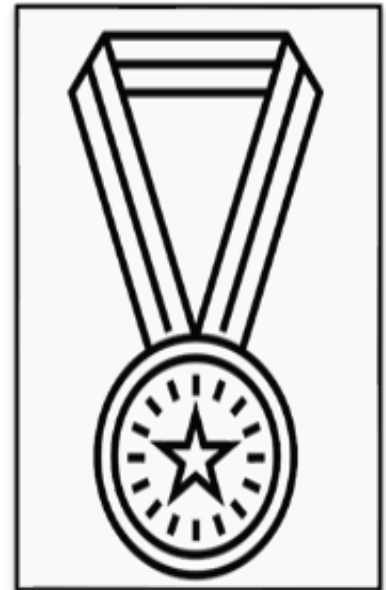
Anexo 5. Insignia acuática, semana 2.



Anexo 6. Insignia aérea, semana 3.






Anexo 7. Cuaderno de explorador, medalla y diploma.






Anexo 8. Tabla-mural en el aula.

		EXPLORADOR TERRESTRE					EXPLORADOR ACUÁTICO					EXPLORADOR AÉREO					TÍTULO DE EXPLORADOR MUNDIAL				
MINI EXPLORADOR	LOGROS	LOGROS					LOGROS					LOGROS					PUNTO	PUNTO			
		DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	LOGROS	PUNTO	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	LOGROS	PUNTO	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 9	LOGROS	PUNTO					
VAITIARE					1	1	11				1	1	1	13				1	1	15	39
NEREA					1	1	7				1	1	1	12				1	1	15	34
INDIRA					1	1	6				1	1	1	14				1	1	15	35
ALMA					1	1	10				1	1	1	14				1	1	15	39
JUAN					1	1	2				1	1	1	11				1	1	14	13
VALENTINA					1	1	5						3					1	1	15	23
ANAIS					1	1	10				1	1	1	14				1	1	15	39
SAMIRA							6				1	1	1	10				1	1	7	23
I.O.L.A													3					1	1	15	20
GABRIEL							10				1	1	1	10				1	1	15	35
MANUELA							4				1	1	1	10				1	1	15	29
DAVID							1				1	1	1	13				1	1	15	28
ISRAEL													1							4	5
MANUELA											1			9						4	13

Anexo 9. Ficha Sesión 1, Actividad 2.





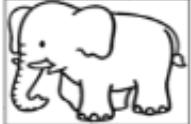
	<input type="text"/>
2 1 3	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
6 4 2	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
5 4 7	<input type="text"/>

Ficha general

	<input type="text"/>
2 1 3	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
1 4 3	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
2 3 1	<input type="text"/>

Ficha

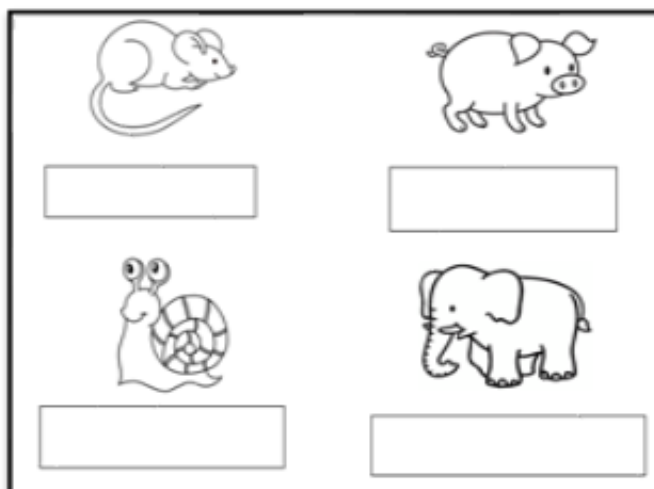
Anexo 10. Ficha Sesión 2, Actividad 1.

	ELEFANTE
	LEÓN
	CERDO
	RANA
	SERPIENTE

Anexo 11. Cuento y marionetas de *La Jungla, las aventuras de tres amigos.*



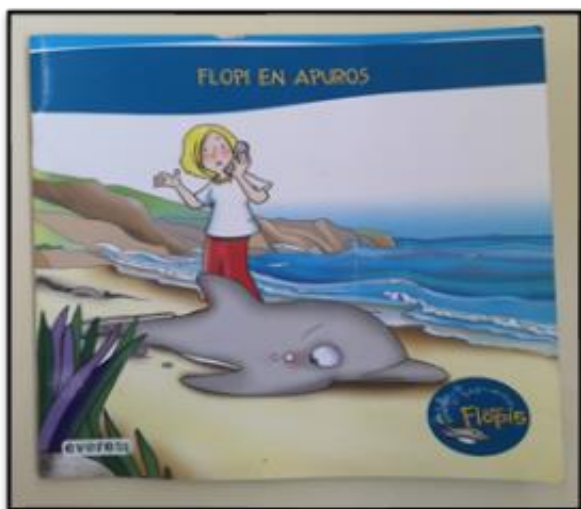
Anexo 12. Ficha Sesión 3, Actividad 1.



Anexo 13. Dominó terrestre.



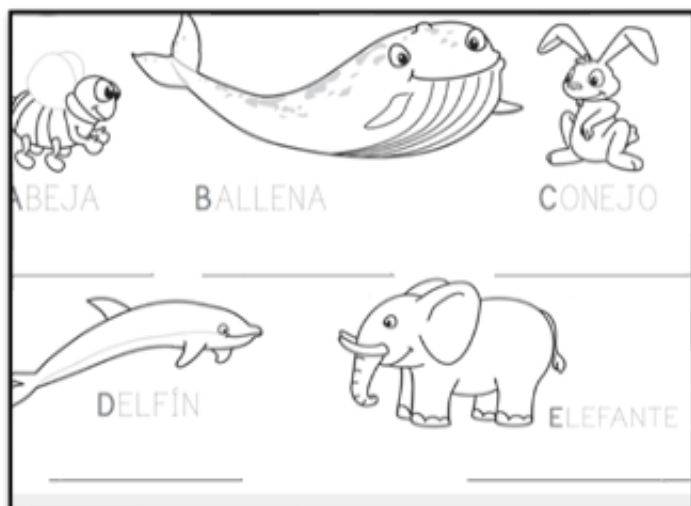
Anexo 14. Cuento Flopi en apuros.



Anexo 15. Plantillas Sesión 5.



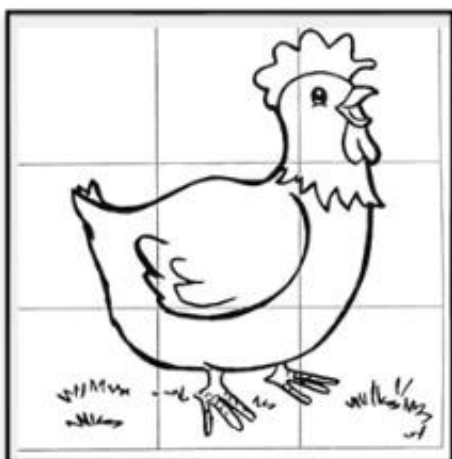
Anexo 16. Ficha sesión 6, actividad 2.



Anexo 17. Imagen del gimnasio con los animales “volando”.



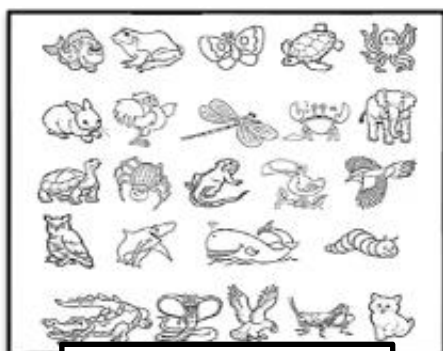
Anexo 18. Ficha puzle aéreo.



Anexo 19. Captura de la página final del cuento *El pájaro amarillo*.



Anexo 20. Fichas Sesión 10, Actividad 1.



Variedad de animales



Paisaje para ubicarlos

Anexo 21. Ejemplos de máscaras Sesión 12, Actividad final.

