



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EN LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

TRABAJO FIN DE GRADO

*Aprendizaje de un Idioma Extranjero (Inglés)
a través de la Gamificación*

*Learning a Foreign Language (English) through
gamification*



Autor/a: Judith Isabel Crespo

Tutor/a académico/a: M.^a Cristina de Lucas Olmos



RESUMEN

El presente documento estudia una metodología pedagógica de reciente elaboración, surgida a principios del siglo XXI, denominada “Gamificación”. Se hará una revisión bibliográfica sobre su origen, su concepto, sus características básicas, sus beneficios educativos y los elementos del juego que utiliza. Además, se detallará una propuesta de intervención educativa acerca de cómo implementar esta metodología en el aula del área de Primera Lengua Extranjera (Inglés) de 2º curso de Educación Primaria.

Palabras clave: gamificación, metodología, inglés, elementos del juego, conducta.

ABSTRACT

This document studies a recent pedagogic methodology, that has emerged at the beginning of 21st century, called “Gamification”. It does a bibliographic review about its origin, concept, principal characteristics, educational benefits, and the game elements that are used. In addition, this dissertation proposes an educational intervention proposal about how to implement this methodology to teach English as a Foreign Language in 2nd year of primary education.

Key words: gamification, methodology, English, game' elements, behaviour.



ÍNDICE

1	Introducción	1
2	Metodología	2
3	Objetivos	2
4	Justificación.....	3
5	Marco teórico	5
5.1	Objetivos de la gamificación	6
5.2	Beneficios que aporta la gamificación	7
5.3	Distinción de conceptos: Aprendizaje Basado en Juegos, Juegos Serios y Gamificación	9
5.4	Tipos de gamificación.....	11
5.5	Elementos de la gamificación	11
5.6	Fases de la gamificación	15
5.7	Relación con las TIC.....	20
5.8	Relación con el Idioma Inglés	21
6	Diseño / Propuesta de Intervención.....	23
7	Consideraciones finales.....	42
8	Bibliografía.....	¡Error! Marcador no definido.





1 Introducción

La educación siempre se encuentra en constante cambio debido a su gran relación con la sociedad. Como bien dice Santamaría-Cárdaba (2020), “la educación es un pilar clave para lograr la transformación social” (p. 2). Por ello, sociedad y educación se influyen de manera mutua y significativa. Según Hernández y Guzmán, (2014), “el sentido educativo tiene que estar acorde con los cambios, necesidades y sueños de comunidades académicas que comparten visiones, fantasías y frustraciones locales y mundiales” (p. 19). No tiene sentido trabajar de manera independiente ambos conceptos, debido a que el ser humano es influido por una sociedad desde su nacimiento. La educación no es libre de la sociedad, la educación prepara al niño/a para la sociedad. Por ello, estos dos conceptos deben ir de la mano. La educación debe estar acorde de los cambios sociales que puedan ocurrir, de manera que se aprenda del pasado para construir un futuro mejor.

Originalmente, la escuela promovía metodologías tradicionales, tales como dar conferencias sin tener en cuenta la participación del alumnado, utilizar el libro de texto como su único recurso educativo o que los alumnos se mantuvieran quietos y callados en su silla. Es decir, que fueran “un cuerpo sin voz ni voto” (Scharagrodsky, 2007, p.3). Estos métodos favorecían la postura del docente como sujeto activo del proceso enseñanza-aprendizaje, y al alumno como un mero receptor de conocimiento. De esta manera, para los docentes era más simple y sencillo impartir los contenidos propuestos. Sin embargo, esto actualmente está cambiando por parte de algunos maestros a través de la implementación de nuevas metodologías. Se está promoviendo que los alumnos sean los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje, de modo que el docente actúe como un guía para que ellos descubran el conocimiento. Podríamos decir así que, a día de hoy, no solo importa el desarrollo intelectual del alumnado como en un pasado fue, sino que se tienen en cuenta más aspectos: sociales, morales, afectivos, corporales, etc. Todos ellos afectan directamente al aprendizaje del alumnado, y se deben tener en consideración en el aula. Por todo lo anterior, algunos métodos de aprendizaje surgieron como reacción a los modelos tradicionales de la escuela, tales como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Basado en Números (ABN), o el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) entre muchas otras metodologías. En el presente documento, se detallará una de ellas en concreto: la “gamificación”.



2 Metodología

Este Trabajo Final de Grado (TFG) constará de dos partes diferenciadas. La primera se basará en la revisión bibliográfica del concepto de gamificación. Habrá un marco teórico que detallará los aspectos más importantes de esta metodología, tales como su origen, los objetivos que pretende conseguir y los beneficios que aporta esta metodología en la educación. Además, también se distinguirá el concepto de “gamificación” respecto a otras metodologías que pueden resultar familiares, como son el Aprendizaje Basado en Juegos y los Juegos Serios. Se expondrán cuáles son los tipos de gamificación existentes, los elementos del juego utilizados, y las fases por las que toda gamificación debe pasar. Asimismo, se explicará la relación de la metodología elegida con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y la relación con el área de Lengua Inglesa.

En la segunda parte, se describirá una propuesta de intervención a modo de unidad didáctica basada en dicha metodología. Se detallarán 12 sesiones con actividades del área de Lengua Extranjera (Inglés). Por último, se encontrarán al final del documento consideraciones finales exponiendo algunas limitaciones de la metodología elegida.

3 Objetivos

El objetivo principal del presente documento es detallar qué es la gamificación, su concepto, características, por qué es importante y qué puede contribuir a la educación. Se explicará en el apartado de Marco Teórico, y se relacionará con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) y con la asignatura de Primera Lengua Extranjera (Inglés).

Como segundo objetivo, se pretende demostrar las carencias de las metodologías tradicionales. Por tanto, tal como dice Martínez (1996) respecto a la educación, “debe replantearse sus objetivos, sus contenidos y sus métodos, si quiere ser un organismo vivo, capaz de responder con inteligencia y vigor a las exigencias de los individuos y de la sociedad” (p. 1). Como ya se ha explicado, educación y sociedad deben ir de la mano, no una detrás de la otra. Es necesaria la utilización de métodos docentes innovadores que puedan suplir las necesidades sociales que existan en el presente, así como asegurar y promover el aprendizaje potenciando la motivación y en el aprendizaje significativo.



En cuanto al tercer objetivo, se pretende relacionar la gamificación con la competencia digital. Este método pedagógico tiene mucho que ver con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, llamadas TICs a partir de ahora. Debido a la importancia que toman en la sociedad actual, las tecnologías deben formar parte de la educación. Por ello, se pueden utilizar como recurso y soporte para realizar una gamificación, como es el caso de la propuesta de intervención detallada en este documento.

Como último objetivo, se quiere relacionar la metodología propuesta con el área de Primera Lengua Extranjera (Inglés). Por lo general, los alumnos suelen tener una mala predisposición con los idiomas. Por tanto, se pretende potenciar la motivación del alumnado a través de la gamificación en este área, de manera que su actitud hacia el idioma se pueda modificar y su aprendizaje pueda ser significativo. Pues como bien dijo Francisco Mora, doctorado en neurociencias y medicina, “mediante temas que despierten emoción al estudiante se logrará una mayor atención y, como consecuencia, una mayor facilidad para el aprendizaje” (Villalobos, 2015, p. 155). Utilizando recursos tecnológicos, el docente puede acercarse a los intereses del alumnado mejor que con un libro ya escrito, dado la flexibilidad que aporta a la hora de realizar el contenido como se quiera.

Además de todos los objetivos explicados, hay varios objetivos transversales, como por ejemplo favorecer la relación alumno-profesor. Como señala Montecinos (2003), “la profesión docente ha experimentado transformaciones a lo largo de la historia”. Es por ello que utilizando estos modelos se rompe con los roles de la escuela de escuela tradicional, de manera que el docente sea un facilitador de aprendizaje, no un orador de contenido. Además, mediante estos métodos de aprendizaje se pueden favorecer valores tales como la autonomía del alumnado y el aprendizaje cooperativo. Más tarde se desarrollarán estos beneficios en el apartado del Marco Teórico.

4 Justificación

El descubrimiento de la gamificación ha supuesto un cambio en la docencia, haciendo partícipe al alumno de su propio aprendizaje, logrando aprender de manera significativa contenidos de todos los ámbitos a través de la motivación, la modificación de la actitud y sin utilizar únicamente la memorización. Según autores como Lara Alcívar et al. (2021),



la utilización de esta herramienta “permite incrementar los niveles de eficacia didáctica junto con la calidad del aprendizaje en el ámbito de la Educación Primaria” (p. 466). Es por ello la elección de este tema en concreto para la realización del Trabajo Final de Grado (TFG).

Con el presente documento se pretende detallar de qué se trata esta metodología de reciente creación, y qué beneficios educativos puede aportar. Citando de nuevo a Lara Alcívar et. al, se pretende mejorar la calidad del aprendizaje, y la gamificación bien llevada al aula puede posibilitar esta idea. Por ello, se pretenden explicar las técnicas y los conceptos que rodean a esta metodología.

La gamificación surge en pleno siglo XXI, y es desconocida por parte de muchos agentes educativos. Pocos son los docentes que saben de qué estás hablando cuando mencionas el término “gamificación”, y menos son los que lo implementan en el aula. Es por ello por lo que, a través de esta revisión bibliográfica, se pretende aclarar qué metodología es y cómo poder llevarla al aula, especialmente al aula de Inglés en este caso.

Para ello, el documento se basará en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Dicho documento recalca la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera en una realidad “cada vez más global, intercultural y plurilingüe”. Además, en el área de Lengua Extranjera se desarrolla de manera directa en la Competencia plurilingüe (CP), una de las más influyentes en este trabajo final. Esta competencia no se centra únicamente en el aprendizaje de una segunda lengua, sino en el conocimiento, la comprensión y el respeto de la diversidad lingüística y cultural. Además, el DECRETO 38/2022 también recalca la importancia de la Competencia digital (CD) en el área de inglés, la que resulta clave en el diseño de la propuesta didáctica del presente documento. Asegura que la utilización de recursos y soportes digitales contribuyen al aprendizaje y al desarrollo de habilidades con las tecnologías. Además de ellas, este documento también se basará en otras competencias de manera transversal, como son la Competencia en comunicación lingüística (CCL), la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT) entre otras.



5 Marco teórico

El concepto de gamificación, proveniente del anglicismo “game” (juego), fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002. Este se define como “la aplicación de las técnicas del juego para realizar transacciones electrónicas agradables y rápidas” (Burke, 2014, p. 5). El concepto tenía gran relación con el mundo o virtual en sus inicios, pero la metodología no tuvo mucho éxito, y se acabó olvidando. Más tarde, en torno al año 2010, la gamificación fue ganando importancia en España por el auge de las nuevas tecnologías y por los beneficios que aportaba en el mundo de los videojuegos. Por ello, autores como Zichermann y Cunningham (2011) definieron la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 1 del prólogo). Se centraban en los videojuegos al hablar de gamificación, empleando los elementos del juego para conseguir determinados objetivos y resolver posibles problemas. Pero estas técnicas y dinámicas del juego virtual, se podían llevar al mundo real y al contexto educativo.

Karl M. Kapp (2012) definió este concepto como “la cuidadosa y considerada aplicación del pensamiento jugador para resolver problemas y motivar el aprendizaje usando todos los elementos de los juegos que son apropiados” (p. 15). Era la primera definición que hablaba del aprendizaje. A partir de ese año, el concepto se fue alejando del contexto virtual, y se iba adentrando en el contexto educativo. Marczewski (2013) definió el concepto como “la aplicación de metáforas utilizadas en el juego para tareas de la vida real para influenciar la conducta, promover la motivación y mejorar el compromiso” (p. 4). A través de la gamificación, se podían modificar aspectos que eran importantes en la educación, tales como el comportamiento, el interés y la involucración del alumnado en su propio aprendizaje. Pues entonces, ¿por qué no llevar esta metodología al aula?

Centrándonos en el contexto escolar, hablamos de la gamificación como una estrategia didáctica basada en las características del juego cuyo fin es producir un cambio actitudinal en el alumnado, de manera que estén motivados en realizar las actividades que se les proponga y, en consecuencia, se promueva el aprendizaje significativo. Se habla de una “herramienta de conexión y motivación” (Arís Redó y Orcos Palma, 2018, p. 1088). Esta metodología promueve lo que en psicología se denomina “estado de flujo”, el cual hace referencia al incremento de la capacidad atencional, el aumento del rendimiento y del esfuerzo que somos capaces de dedicar a una tarea interesante para uno mismo



(Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2). Por tanto, se entiende que la gamificación tiene una relación directamente proporcional a la atención y la motivación. El alumnado prolongará el tiempo de la actividad y por ende, su aprendizaje será significativo y de calidad. Sin embargo, como bien señalan Foncubierta y Rodríguez (2014), “la gamificación por sí misma no asegura ninguno de estos logros” (p. 2). Se debe promover una gamificación de calidad, que esté en relación con los intereses del alumnado y que cumpla una serie de objetivos.

5.1 Objetivos de la gamificación

Según los autores Hamari y Koivisto (2013), en su estudio titulado *Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise*, existen dos objetivos principales en la gamificación:

1. Influir en el comportamiento de las personas.
2. Producir y crear experiencias, así como sentimientos de autonomía, de manera que su actitud cambie.

Al utilizar los elementos del juego, y no un juego en sí, el alumno utiliza el pensamiento del jugador y entra en una dinámica muy distinta a la habitual en clase. Esto influye de tal manera que la participación y la involucración en la tarea se ve aumentada. Además, en este tipo de actividades gamificadas donde hay un contexto previo narrado o se consiguen retos, la participación del alumnado puede ser variada. Los alumnos pueden trabajar tanto de manera individual como en pequeños grupos de trabajo o que todo el aula conforme un grupo. Debido a esta flexibilidad, se pueden favorecer muchos aspectos personales: la autonomía personal, la cooperación entre iguales, incluso la competitividad sana.

Además de los previamente dichos, Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez (2013) aseguran que “la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador” (p. 2). Una vez más, se vuelve a hacer hincapié en que gracias a esta metodología, los alumnos perciben el aprendizaje como algo lúdico y atractivo, de manera que su implicación con la actividad será mayor, al igual que sus logros académicos.

Relacionando la metodología con el aprendizaje de idiomas, Alejaldre Biel y García Jiménez (2016) aseguraron que la utilización de los elementos del juego en los idiomas



“tiene como fin modificar el comportamiento de los aprendientes hacia el proceso de aprendizaje de la lengua meta; por ejemplo, conseguir que aumente su motivación y que el aprendizaje sea significativo y duradero” (p. 73). Esta definición incluye un aspecto nuevo: la motivación, algo que juega un papel fundamental en esta metodología. La motivación no es nada más que “lo que lleva a un individuo a hacer algo” (Borrás, 2015, p. 9). Cuando hay motivación, hay interés, hay involucración, hay participación y hay aprendizaje. Como bien aportan (Felices y Lledó, 2019), “la motivación del estudiante es uno de los factores más importantes que influyen en su rendimiento académico” (p. 555). Es muy importante este factor, debido a que puede marcar la diferencia en la formación escolar. Blanco Fernández et al. (2019) en su estudio titulado *Influencia compartida entre las diferentes variables psicológicas: motivación, emoción y aprendizaje*, recalca la importancia de estos componentes en la vida académica del alumnado. Asegura que “el aprendizaje se encuentra estrechamente vinculado con las emociones y que resulta crucial para favorecer el aprendizaje a través de la motivación, que puede ser descrita como la fuerza o acción resultante de los componentes emocionales” (p. 355). Y está totalmente en lo cierto. Está demostrado que los problemas personales de los alumnos afectan directamente a su rendimiento académico, y por ello, se deben tener en cuenta estos aspectos a la hora de enseñar. Por ello, la motivación puede ser un gran recurso, ofreciendo la posibilidad de que los alumnos se olviden de sus dificultades para realizar actividades interesantes y lúdicas. Es muy importante que la motivación no se pierda, ya que un alumno que carezca de ello se encontrará perdido, y no mostrará ni un poco de interés en la escuela.

Se entiende por lo explicado que los principales objetivos que se deben conseguir con esta metodología son influir en el comportamiento del docente, que haya un cambio de actitud con respeto al trabajo a realizar, y que se favorezca la motivación en el aula para asegurar el aprendizaje significativo.

5.2 Beneficios que aporta la gamificación

Aparte de los objetivos explicados previamente, la gamificación aporta muchos beneficios en el ámbito educativo. Borrás (2015), Gil Acirón (2022) y Reyes Plano et al. (2020) son algunos autores que explican en sus estudios porqué se debe implementar la gamificación en el aula.



Para empezar, un aspecto fundamental y donde los tres autores concuerdan, es que la gamificación “activa la motivación por el aprendizaje” (Borrás, 2015, p. 5). Como bien se ha explicado con anterioridad, la motivación es un pilar fundamental de esta metodología. Sin ella, la gamificación carecería de sentido. El interés y las ganas de aprender es lo que mueve al alumno, y si se puede trabajar acorde a los gustos o al contexto del alumnado, se favorecerá la involucración de los mismos. Por ello, se obtiene un mayor compromiso con el aprendizaje al gamificar, debido a que “motiva a los estudiantes a participar activa e interactivamente en la clase” (Reyes Plano et al., 2020, p. 171).

Asimismo, los alumnos que están motivados e involucrados en su conocimiento, obtienen un aprendizaje “más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo” (Borrás, 2015, p. 5). Esto se debe a que, al mostrar el contenido de una manera deseable para el alumnado, mayor será la retención de este conocimiento en los alumnos. Aquello que es interesante, se integra mejor. Por tanto, se debe asegurar que la educación sea motivante para el alumnado, de manera que puedan retener los contenidos más fácil y de manera más prolongada en el tiempo.

Los tres autores hacen referencia a un punto muy importante: la retroalimentación constante, oportuna e inmediata. Esta se define como “la orientación oportuna y guía del estudiante durante el proceso formativo” (Espinoza Freire, 2021, p. 390). Quiere decir que la retroalimentación es como el faro que guía al alumno por donde seguir, la evaluación constante que ayuda a saber si se han hecho las cosas bien o no. Gil Acirón (2022), expone que una ventaja sustancial de la gamificación es “proporcionar frecuentemente *feedback* (retroalimentación) a través de variedad de elementos del juego (ex. puntos, insignias, tablas de clasificación, etc.)” (p. 117). Es muy importante “recompensar” a los alumnos con ese *feedback*, puesto que pueden aprender de los errores para poder mejorar. Y para el docente es positivo también, debido a que se pueden obtener resultados más medibles con los elementos del juego previamente dichos. “Dejad a los alumnos aprender de los errores y probar otras opciones” (Gil Acirón, 2022, p. 117). Se tiene que dejar de penalizar tanto el fallo. El error se tiene que ver como algo positivo y como una oportunidad para aprender, no como algo malo que no debe ocurrir. Gil Acirón (2022) asegura que “la evaluación gamificada produce disfrute, flujo, aprendizaje y motivación, y no causaba ansiedad por exámenes” (p. 116). Es muy importante reducir las actitudes negativas y sentimientos destructivos como la ansiedad lo máximo posible,



de manera que el aprendizaje no se vea influenciado por estas emociones. Los exámenes generan mucho estrés, y la retroalimentación no. Es algo positivo y que ayuda en gran medida a los alumnos, pudiendo reconocer sus errores y aprender de ellos.

En adición, se fomentan muchos valores positivos al utilizar esta metodología, tales como la autonomía, la relación entre iguales, la cooperación, la competitividad sana y la participación activa. Al no trabajar siempre de la misma forma, los alumnos se deben adaptar al contexto de la actividad, y respetar a todos por igual. Si tienen que trabajar de forma individual, se potenciará la autonomía, la consecución personal de objetivos y la relación con uno mismo. Es necesario trabajar solo a veces para demostrarse a uno mismo que puede hacerlo sin ayuda de sus compañeros. Con el fin de promover la cooperación y valores de respeto entre individuos, se trabajará también en pares y grupos más amplios. De esta manera, los alumnos tendrán que aprender a trabajar con más personas, llegar a un acuerdo, hablar para solucionar los conflictos, y todo lo que conlleva formar parte de un grupo.

5.3 Distinción de conceptos: Aprendizaje Basado en Juegos, Juegos Serios y Gamificación

Hay varios conceptos que suelen ser confundidos con la gamificación debido a las similitudes que estos pueden presentar. Hablamos de dos en concreto: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y Juegos Serios. Sin embargo, mayores son las diferencias que poseen.

Por un lado, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) consiste en utilizar juegos previamente existentes (como por ejemplo *La Oca*, *Dobble*, *Parchís*, etc.) como recurso de aprendizaje de distintas áreas a la vez que los discentes se divierten (Rodríguez Bueno, 2016). Es decir, no se trata de crear juegos específicos para el aula, sino utilizar los que ya han sido elaborados previamente y utilizarlos como recurso de aprendizaje, aunque no fuera su función al ser creado. Al contrario que en el ABJ, los Juegos Serios se basan en la “utilización de unos juegos creados específicamente para potenciar el aprendizaje de unos contenidos didácticos concretos y no tanto el entretenimiento” (Flores Aguilar y Fernández Río, 2021, p. 385). En este caso, los juegos han sido elaborados específicamente para trabajar en el aula unos determinados contenidos. Por ejemplo, aplicaciones tales como *Busuu* o *Duolingo* han sido creadas con el fin de aprender idiomas, por lo tanto, se trataría de un ejemplo de juego serio.



En contraste a todo lo anterior, la gamificación no utiliza juegos en sí, ni elabora juegos para trabajar contenidos curriculares. La gamificación utiliza los elementos básicos del juego en actividades que no tienen por qué ser un juego en sí. A modo de ejemplo, si se tiene una narración donde los alumnos son piratas y deben realizar tareas del cuaderno de clase para que puedan conseguir doblones de oro y poder salir del laberinto donde están perdidos. Se trabajan contenidos teóricos, porque siguen teniendo que hacer tareas determinadas, pero utilizando un trasfondo del juego que les resultará motivante.

En la siguiente tabla se distinguen bien las características de cada concepto y sus diferencias más importantes.

Tabla 1.

Diferencias principales entre Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), Juegos Serios y Gamificación.

ABJ	Juegos Serios	Gamificación
Se utilizan juegos previamente elaborados	Se utilizan juegos creados	Se utilizan los elementos del juego, no el juego en sí
Su finalidad es la diversión	Su finalidad es el aprendizaje	Su finalidad es la diversión y el aprendizaje
Tienen un tiempo limitado	Tienen un tiempo limitado	No presenta un tiempo limitado, se puede prolongar en el tiempo

Como se puede observar, y hablando dentro de un contexto educativo, la gamificación es la metodología más completa de las tres. Es importante que la temática que siga la gamificación sea acorde con los intereses del alumnado y a su edad, dado que será más sencillo que sigan las historias o se metan en el papel de la narrativa. Esto les resultará más motivante y les costará menos perder la atención. Pero como bien se dice, “en la variedad está el gusto”, y no significa que por usar la gamificación no podamos crear



algunos juegos como recurso de aprendizaje o jugar a juegos para entretener a los alumnos.

5.4 Tipos de gamificación

Dependiendo de la finalidad con la que utilicemos la gamificación, pueden existir dos tipos distintos: la gamificación superficial o de contenido, y la gamificación estructural o profunda. Sus diferencias son notorias. Según Alejaldre Biel y García Jiménez (2016), se entiende por gamificación superficial o de contenido “la que se utiliza en periodos cortos y de forma puntual en nuestra actividad docente” (p. 78). Esto hace referencia a las sesiones gamificadas sueltas como los *escape romos* por poner un ejemplo. Son actividades que utilizan el pensamiento y las mecánicas del juego para obtener resultados académicos, envolver el trabajo con algo interesante para el alumnado. Por el contrario, la gamificación estructural o profunda “está presente en toda la estructura de un curso” (Alejaldre Biel y García Jiménez, 2016, p. 78). Es la que se programa durante todo un curso para que la experiencia de aprendizaje sea verdadera. Para ello, es importante tener una narrativa coherente, un hilo conductor, y que tenga en cuenta todos los elementos del juego.

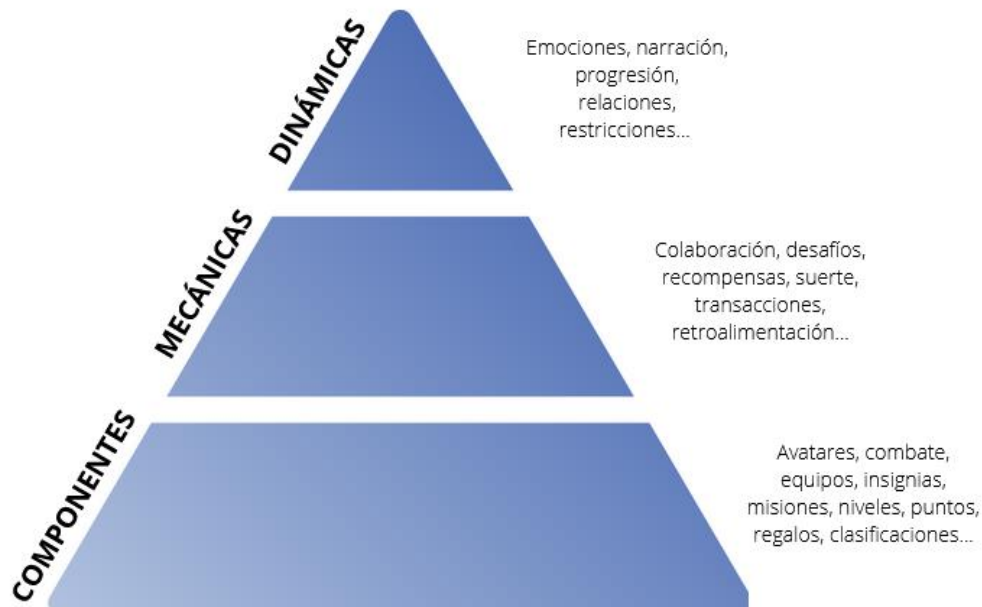
5.5 Elementos de la gamificación

Volviendo al tema que nos concierne, se ha repetido en varias ocasiones que la gamificación no consiste en utilizar juegos para aprender, sino en utilizar los elementos de los juegos. Por ello, se desarrollarán a continuación cuáles son.

Werbach y Hunter (2012), en su obra titulada *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics and Components for the Win*, dividieron en tres categorías los elementos básicos del juego: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 1.

Elementos del juego según Werbach y Hunter (2012).



Nota: Elaboración propia. Basado en el artículo de Flores Aguilar, G., y Fernández Río, J. (2021). Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. Pág. 385.

Para empezar, las dinámicas son el primer nivel a tener en cuenta. En ellas empieza todo, y responden a la pregunta “¿de qué va este juego?” (Flores-Aguilar y Fernández-Río, 2021, p. 385). Se tiene en cuenta varios aspectos, tales como las emociones que deberían sentir los alumnos al jugar, la narración o el tema que va a constituir la base de la gamificación, la progresión del alumno en el proceso, las relaciones personales que hay entre alumnos y las limitaciones que se pueden presentar al llevar al aula esta metodología. Es muy importante definir unas buenas dinámicas y una buena narración, ya que “las historias también constituyen un elemento fundamental del aprendizaje para crear significado y comprensión” (Castillo Mora et al., 2022, p. 693). Los alumnos integran mejor los contenidos si hay coherencia en el aprendizaje, y si hay una historia y no contenidos sueltos, los alumnos pueden aprenderlo de manera significativa.

Las mecánicas constituyen el segundo nivel a tener en cuenta. Estas describen el funcionamiento del juego, y los procesos que el jugador tendrá que experimentar. Según Flores-Aguilar y Fernández-Rio (2021), concibe “la forma de interactuar del jugador con el juego” (p. 385). Algunos ejemplos de mecánicas podrían ser los desafíos, las recompensas, la suerte, la competición, la colaboración, el *feedback*, etc. Como se observa, son las acciones que el jugador tendrá que realizar dentro del juego.

Por último, pero no menos importante, encontramos los componentes del juego. Estos constituyen la parte visible del trabajo, es decir, “los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación” (Alejaldre Biel y García Jiménez, 2016, p. 76). Aquí se pueden encontrar las insignias, las misiones, los niveles, los puntos, las tablas de clasificación, los equipos, los avatares, el desbloqueo de contenidos, emblemas, combates, regalos, tableros, y un sinfín más de recursos. De esta manera, se hace partícipe al alumno en su aprendizaje con recursos materiales y al alcance de su mano. Por ejemplo, se puede “recompensar” a los alumnos con puntos cuando realizan bien una actividad, o pueden ir subiendo de niveles según los puntos que vayan obteniendo. Como bien dicen, “todo esfuerzo tiene su recompensa”.

A continuación, se presenta una tabla con muestras de cada uno de los elementos del juego, extraída de la obra titulada *Gamificar: El Uso de los Elementos del Juego en la Enseñanza del Español*, de Alejaldre Biel y García Jiménez (2016).

Tabla 2.

Muestras de dinámicas, mecánicas y componentes del juego.

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzoso.



Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias	

Nota. Tomado de Alejaldre Biel, L., y García Jiménez, A. M. (2016). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. Pág. 77.

Una vez vistos los elementos del juego, cabe destacar que “la adopción de la gamificación en el ámbito educativo como modelo pedagógico requiere un replanteamiento crítico de la misma” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021., 386). Es decir, no sólo por implementar estos elementos obtendremos una buena gamificación en el aula. Es necesario no dejarnos llevar por el “síndrome de postureo” (Flores-Aguilar y Fernández-



Rio, 2021, p. 386) y realizar una buena programación que implemente estas dinámicas, mecánicas y componentes. Para poder llevarlo a la realidad escolar, se plantean dos fases: la fase didáctica y la fase gamificada.

5.6 Fases de la gamificación

Blázquez y Flores (2020) definieron que en toda gamificación debe haber dos fases a la hora de llevarla al aula: la fase didáctica y la fase gamificada.

La fase didáctica se define como “el mismo proceso que cada docente debe tener en cuenta a la hora de elaborar cualquier tipo de unidad didáctica, proyecto o tarea” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 386). Se refiere a que esta fase debe realizarse en cualquier actividad del aula, teniendo en cuenta los contenidos que el alumno debe aprender, los gustos del alumnado, los objetivos propuestos, el contexto escolar, social y personal del discente, la evaluación formativa, etc. En definitiva, programar la sesión o unidad didáctica de manera habitual.

La fase gamificada está caracterizada por “la elección y adopción de algunos de los “elementos básicos de los juegos” de Werbach y Hunter (2012)” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 387). En esta fase entran los elementos de los juegos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. A continuación, se expondrán los elementos del juego, que en palabras de Flores-Aguilar y Fernández-Rio (2021) son considerados como los elementos más básicos, los cuales darán sentido a la gamificación.

1. Narrativa

Es lo que de coherencia a toda la gamificación, la historia base para realizar todo el resto de las actividades. Es muy importante tematizar en base a los gustos del alumnado, y que tenga algún tipo de relación con la unidad didáctica o curso escolar a programar. Por ejemplo, si se quiere gamificar una unidad didáctica relacionada con el deporte, podríamos basar la historia en la serie *Oliver y Benji*. En cambio, si la unidad didáctica está relacionada con la naturaleza, esta temática carecería de sentido. Es importante basarnos en una materia que tenga relación tanto con el contenido curricular como los intereses del alumnado. Actualmente, también es buena opción basarnos en videojuegos que los alumnos conozcan, tales como *Minecraft* o *Super Mario Bros*. Aunque siempre contenidos de películas infantiles o series serán buena idea donde basar nuestra gamificación: *Los Minions*, *Zootropolis*, *Buscando a Nemo*, *La Patrulla Canina*, *Frozen*... Hay

temas variados que pueden funcionar dependiendo del contexto y de los contenidos a impartir. Tampoco es necesario basarnos siempre en films ya creados, el docente puede inventarse su propia historia y sus propios componentes. Sí es cierto que, para gamificadores principiantes, es más sencillo basarse en algo ya previamente creado, de manera que pueda servir de inspiración. Pero para aquellos docentes más experimentados en la materia, se puede realizar una gamificación sobre un concepto cualquiera. Por ejemplo, se podría realizar una basándonos en los piratas, en un viaje en globo alrededor del mundo, o incluso, en un universo paralelo donde haya extraterrestres. Para ello, se pueden tener en cuenta las etapas del “viaje del héroe”. En 1949, Joseph Campbell publicó un ensayo titulado *El héroe de las mil caras*, donde analizó los mitos y sus narraciones y encontró que todos ellos seguían unos patrones base, lo que bautizó como “el viaje del héroe” (Blasco Vilches, 2017, p. 27). Con los años, finalmente se han podido conformar 12 etapas que suelen ser un patrón en las historias y narraciones.

Figura 2.

Etapas del “viaje del Héroe” de Campbell.



Nota: Elaboración propia. Basado en Blasco Vilches, L. F. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. Pág. 27–28.



2. Equipos, jugadores y avatares.

Una de las ventajas principales de la gamificación es su flexibilidad en la manera de trabajar. Por ello, “la hibridación de la gamificación con el aprendizaje cooperativo se antoja una tarea imprescindible” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 389). Se suele trabajar en grupos o equipos de generalmente 4 discentes, y se tienen en cuenta los tipos de jugadores existentes.

Como bien aportan Alejandre Biel y García Jiménez (2016), se debe tener en cuenta “el perfil de nuestros estudiantes y sus características específicas como jugadores/alumnos para desarrollar nuestras actividades” (p. 78). Debido a ello, en 1996, Richard Bartle elaboró la denominada “Taxonomía de Bartle”. En ella, se establecían 4 categorías distintas para los jugadores de un videojuego (Almonte Moreno y Bravo Agapito, 2016, p. 55).

1. Asesinos (*killers*): se trata del jugador competitivo, que buscan ganar por encima de todo y todos, para obtener el máximo nivel o el primer puesto en las clasificaciones.
2. Recolectores (*achievers*): se centran en la consecución de puntos como principal motivación, por encima de ganar. Además, “buscan obtener logros rápidos para mejorar su estatus” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 389).
3. Exploradores (*explorers*): se centran en el descubrimiento, en recorrer todos los lugares y poner a prueba las mecánicas del juego.
4. Socializadores (*socialisers*): se centran en las “interacciones sociales que el juego proporciona que en las mecánicas en sí mismas” (Almonte Moreno y Bravo Agapito, 2016, p. 55).

Estos cuatro tipos de jugadores podrías verse representados por los cuatro alumnos que conformen el grupo en el aula: un alumno que sólo le importe ganar, otro alumno que se centre en los puntos, otro en descubrir el espacio del juego y el último que favorezca las relaciones sociales en el equipo. De esta manera, quizás se obtendrían buenos resultados al tener una característica de cada ejemplo de jugador. Además, estos jugadores deben estar relacionados con la narración de la gamificación, de manera que haya una coherencia en la historia y la experiencia sea de calidad. Si cada alumno tiene un avatar, y se encuentra dentro de un grupo



más o menos equilibrado, la motivación para conseguir las tareas aumentará, a su vez, su aprendizaje será significativo.

3. Etapas, misiones y eventos especiales.

En el contexto de la gamificación profunda, se habla de que la experiencia gamificada transcurre a lo largo de todo el curso escolar. Por ello, un docente no se puede estancar en una misma misión. La programación de distintas etapas y misiones debe ser innovadora y cumplir con las expectativas del alumnado. A modo ejemplo, para que todo tenga coherencia, se podrían crear distintas misiones cada mes del curso escolar, de manera que al finalizar el curso tengan que completar una misión más heroica o épica, y que tenga que ver con el resto de ellas. El objetivo principal es que lo que hacen durante el curso sirva para algo. Que no sea en vano, sino que todo tenga un sentido educativo.

Los eventos especiales son considerados como “retos o tareas inesperadas, que incluso dan un giro a la trama” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 390). Por ejemplo, si estamos realizando una gamificación basada en los viajes del tiempo, un evento especial podría ser que se ha roto la máquina y que en una sesión, deben arreglarla para poder seguir con el transcurso habitual de la experiencia. De esta manera, los alumnos tienen la incertidumbre del “qué pasará hoy en clase”, lo cual motiva a los mismos.

4. Retos

Son las actividades académicas programadas donde se evalúan los procesos enseñanza-aprendizaje. Son abiertas y flexibles, dado que se incluyen todo tipo de ejercicios, tareas y juegos con múltiples soluciones. Además, no se debería penalizar el fallo, pudiendo volver a intentar la respuesta cuantas veces sea necesario para aprender. Al final, lo importante de esta metodología es que aprendan a la vez que superan un reto, lo que suele ser satisfactorio después de trabajar para conseguirlo. Por eso mismo Flores-Aguilar y Fernández-Rio (2021) aseguran que “para mantener la tensión reto-superación, junto con la motivación y el compromiso del alumnado hacia la experiencia gamificada, los niveles de dificultad deben progresar (de menos a más) para adaptarse al dominio que se va adquiriendo” (p. 390). Si las actividades son siempre del mismo nivel, o comienzan a ser muy simples para los alumnos, estos empezarán a aburrirse y a desinteresarse por la tarea. Sin embargo, si los retos son medianamente complejos,



de manera que les cueste conseguirlos pero puedan hacerlo, los alumnos estarán involucrados con dicha actividad. Para asegurar que todos pudieran seguir el mismo nivel, podríamos agrupar a los alumnos por equipos de nivel. De esta manera, todos los alumnos trabajarían en niveles parejos y las actividades que les parezcan muy fáciles a unos, se podrían suplir con actividades más complejas.

5. Recompensas

Las recompensas son los “motivadores extrínsecos fundamentales en cualquier experiencia gamificada, ya que permiten reconocer los logros y los progresos obtenidos” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 390). Es lo que indica a los alumnos que por su esfuerzo han conseguido objetivos premiados, lo que les motivará a conseguir más y prolongará el aprendizaje. Aun así, es importante no crear una dependencia a estas recompensas, o la gamificación pasará a ser una competición entre alumnos, lo que no es el objetivo en absoluto. Podemos distinguir las recompensas en distintos objetos, explicados a continuación.

- a. Puntos: Los puntos son una puntuación con lo que se recompensa el buen comportamiento o la correcta realización de tareas por parte del alumnado. Se promueve el trabajo en el aula, debido a que si se esfuerzan, van a conseguir estos puntos. Estos puntos podrían acumularse de manera que una cantidad de puntos se pueda intercambiar por otra recompensa o un ascenso de nivel.
- b. Puntos de experiencia: “suelen estar vinculadas con la realización de actividades optativas” (Flores-Aguilar y Fernández-Rio, 2021, p. 391). Al contrario que con los puntos ordinarios, los puntos de experiencia podrían ser “bonus” que los alumnos obtengan por la realización de actividades complementarias, o por regalos que podrían canjear.
- c. Insignias y emblemas: son reconocimientos físicos o virtuales que los alumnos consiguen al completar una misión. De esta manera, los alumnos pueden ver reflejado su esfuerzo en el aula cuando miren los objetos. Por ejemplo, estos pueden ser objetos mágicos que coleccionen o posters que consigan al finalizar los retos.
- d. Regalos y bienes: Los regalos podrán ser canjeados por un número determinado de puntos o puntos de experiencia. Estos regalos otorgan un



privilegio especial, tales como elegir qué música poner en un tiempo libre, tener 5 minutos más de recreo, etc.

- e. Clasificaciones: tener una tabla de clasificaciones o de niveles, motivará a los alumnos para llegar hasta lo más alto siempre. No por competencia con los demás, o al menos ese no es el objetivo, sino por competencia personal. Valorar tu esfuerzo y que se vea recompensado llegando al máximo nivel posible. Además, no sólo existe la tabla de niveles. También la tabla de puntos, la cual puede servir de gran ayuda para registrar y anotar los puntos de cada alumno y poder tener un seguimiento.

Además, estas tablas pueden ayudar al docente en cuanto a la evaluación. Gracias a las tablas, al ser recursos más medibles, se pueden observar aspectos curriculares que con la observación directa quizás no se pueden. Y es más, el esfuerzo del alumno y su comportamiento tanto en el aula como en casa. A través de los puntos se pueden estudiar factores que quizás con observación pasen desapercibido.

- f. Diplomas y trofeos: al final la gamificación, es importante recompensar y valorar el esfuerzo que los alumnos han aplicado durante el curso o la experiencia gamificada. Por ello, y especialmente en la gamificación profunda, sería interesante otorgar un certificado a los alumnos de que han finalizado su experiencia. Quien dice certificado, dice una tarjeta, un diploma, un trofeo... Algo que esté relacionado con la gamificación realizada.

5.7 Relación con las TIC

Desde sus orígenes, la relación de la gamificación con los videojuegos ha sido notoria. Con el paso del tiempo y el auge de las nuevas tecnologías, se hace necesario que la escuela supla las necesidades sociales actuales en este ámbito. Por ello, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, o TICs a partir de ahora, pueden llegar a ser un recurso muy solicitado y útil de la gamificación. En palabras de Consuegra Salinas (2008), éstas son definidas como “el conjunto de recursos y métodos que, convenientemente asociados, permiten el adecuado registro, tratamiento, transformación, almacenamiento, utilización, presentación y circulación de la información” (p. 63). Además, hace referencia a que las tecnologías sirven como recurso educativo, de manera



que se pueda aprender a través de su utilización. Se pretende que los alumnos utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación, o TICs a partir de ahora, para aprender contenidos de manera lúdica y favoreciendo la competencia digital.

Además, los recursos audiovisuales pueden llegar a convertirse en “facilitadoras del aprendizaje y pueden ser utilizados como medio de aprendizaje o como reforzador de contenidos” (Rincón Poza, 2021, p. 1). Por ejemplo, a la hora de realizar actividades específicas, se pueden utilizar programas como *Genially*, *Canva* o *Kahoot* entre otros para crear contenido interactivo y recursos audiovisuales en el aula. Estas aplicaciones resultan útiles, debido a que hacen que el contenido a impartir sea más deseable y lúdico para el alumnado. En ellas, se permiten mostrar los contenidos de forma interactiva, donde el alumno no sólo sea el protagonista de su propio aprendizaje, sino que él mismo pueda controlar la actividad a través de las pantallas digitales. De esta manera, se favorecen aspectos clave dentro del aprendizaje del niño como la motivación, la atención y la participación en todos los áreas donde se utilicen estos recursos.

5.8 Relación con el Idioma Inglés

Debido a la globalización, el mundo está más interconectado que nunca. Por eso mismo, se debe preparar a los alumnos para el futuro, dándoles una educación de calidad en otras lenguas y culturas distintas. Además, es importante enseñar valores como el respeto hacia lo que no se conoce, el interés por aprender de los demás y algo llamado “interculturalidad”. Según Sánchez Moral y Vallejo Martín-Albo (2003), la educación intercultural “pretende desarrollar una visión positiva de la riqueza cultural existente y permitir que los individuos sean capaces de desenvolverse en la sociedad del futuro” (p. 3). A medida que pasa el tiempo, se está comenzando a construir una “sociedad común”. Debido al auge de las redes sociales, y a la posibilidad de conectar con cualquier persona desde cualquier lugar del mundo, el mundo está más interconectado que nunca, provocando una sociedad multicultural. Por ello, es importante reconocer y respetar las costumbres distintas a la de uno mismo.

En 2023, el Inglés fue el idioma más hablado del mundo. “La importancia del idioma inglés en la actualidad está haciendo que deje de considerarse como una alternativa y complemento a la formación, y pase a ser una exigencia formativa a nivel personal para poder lograr un desarrollo completo” (Williams Zambrano et al., 2018, p. 38). El aprendizaje de una lengua extranjera no sólo permite un crecimiento personal, que



también, permite tener mucha libertad y abrir muchas puertas. Por ello, y debido a la importancia social que el inglés está teniendo en la actualidad, se quiere relacionar la gamificación con el aprendizaje de este idioma.

Gil Acirón (2022) determinó que no es igual aprender una lengua materna que una lengua extranjera, debido a que “la lengua materna no precisa de una enseñanza formal, pero sí una exposición permanente al lenguaje” (p. 110). Cuando se nace, se está continuamente expuesto a un determinado lenguaje, el lenguaje materno en concreto. Aunque no se tenga la capacidad para hablarlo, continuamente se escucha ese lenguaje. De repente, un día se escapa la primera palabra, después otra, y así sucesivamente. En cambio, con la primera lengua extranjera es distinto. No hay un contexto normal y habitual donde escuchar el idioma lo suficiente, sólo en el colegio una hora al día en el mejor de los casos. Y si además se suma que los métodos para enseñar el idioma están obsoletos y basados en la escuela tradicional, se tiene el resultado directo: los niños odian el inglés. Se parte con una mala predisposición y actitud a la hora de aprender inglés, debido a las razones previas y a que los alumnos, al principio como es normal, no entienden lo que se está diciendo, por lo que pierden la atención. Por ello, se hace necesario tener en cuenta la motivación y la atención a la hora de impartir el idioma inglés en las aulas, y poder hacerlo de calidad. No sólo que aprendan vocabulario o el verbo “to be”, que se conviertan en alumnos bilingües, es decir, en alumnos que sean competentes en hablar en dos idiomas y poderse comunicar con el resto de los hablantes



6 Diseño / Propuesta de Intervención

La propuesta de intervención de este documento trata de realizar una unidad didáctica, basada en la metodología de la gamificación para el aprendizaje del inglés en educación primaria. Para ello, nos basaremos en una película infantil: *Moana*. La película, cuyos directores son Ron Clement y John Musker, fue estrenada en 2016. Cuenta la historia de una diosa, llamada Te Fiti, que creaba las islas y les daba vida. Pero un día, Maui, un semidiós, le roba el corazón. La diosa desaparece y aparece Te Ka, un monstruo que lucha contra Maui para robarle el corazón. En la lucha, el corazón acaba desapareciendo, y todo se vuelve oscuridad. Miles de años más tarde, una joven llamada Moana, es elegida por el océano para encontrar a Maui y devolver el corazón de Te Fiti para que las islas vuelvan a tener vida.

Esta película representa un cambio en el mundo audiovisual de Disney, dado que Moana, la protagonista de la película, es la primera “princesa Disney” sin una trama amorosa. Su único amor es el mar y lo desconocido. Debido a ello, se ha elegido esta película en concreto, para valorar el papel de la mujer sin tener un “príncipe” a su lado que la rescate. Según Iacaruso (2018), “ya no es el hombre quien realiza todo, sino que los personajes se retroalimentan con las aptitudes que cada cual puede aportar y logran en conjunto el resultado esperado” (p. 54). En la película, es notorio el apoyo y la amistad que muestran Maui y Moana, pero no una relación sentimental. Se apoyan para conseguir un objetivo común: devolver el corazón de Te Fiti.

Para el correcto desarrollo de la gamificación, es necesario tener un contexto previo. Partiremos de los contenidos curriculares del área de Primera Lengua Extranjera (Inglés) de 2º de Primaria, establecidos en el DECRETO 38/2022. Se pretenden desarrollar todos los contenidos del currículo de este curso, centrándonos en los siguientes para la elaboración de la propuesta de unidad didáctica:

- Autoconfianza en el uso de la lengua extranjera.
- Iniciación en las estrategias elementales para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas elementales adecuadas al ámbito y al contexto.



- Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales básicas: vivienda, lugares, entornos cercanos (p. e. números, colores, formas geométricas, familia, alimentación, partes del cuerpo, animales, días de la semana, meses y estaciones, tiempo atmosférico, prendas de vestir).
- Iniciación en patrones sonoros y acentuales elementales: canciones, rimas, adivinanzas, trabalenguas y otros recursos orales de la tradición cultural de la lengua extranjera.
- Herramientas analógicas y digitales elementales para la comprensión y expresión oral, escrita y multimodal.
- La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países.

Por tener un contexto de aula, nos basaremos en la idea de tener 20 alumnos y alumnas, y se dividirán en 5 grupos de 4 alumnos cada uno. No habrá alumnos/as con diagnósticos clínicos que puedan afectar en el aprendizaje.

El tipo de gamificación que usaremos será la gamificación profunda, es decir, todo el curso seguirá la narración propuesta de la película. Cada mes del curso escolar, los alumnos estarán en una isla distinta. De esta manera, los alumnos “viajarán” durante todo el curso por 10 islas para conseguir encontrar a Maui, y mientras tanto, deberán superar múltiples misiones, con las que obtendrán elementos mágicos para la batalla final. La unidad será dividida en 7 sesiones. En concreto, se describirá la última unidad didáctica del curso, para poder explicar la finalización de la metodología explicada durante todo el documento.

Se han adaptado algunos elementos del juego de Werbach y Hunter (2012) al contexto de la película propuesta. En la siguiente tabla, se observan cuál es la narración adaptada de la gamificación, así como sus etapas, misiones, eventos especiales, recompensas y clasificaciones.



Tabla 3.

Elementos del juego adaptados al contexto de la película “Moana”.

ELEMENTOS DEL JUEGO GENÉRICOS	ELEMENTOS DEL JUEGO ADAPTADOS
Narrativa	<p>Empezamos la narración con el océano. Al principio, no había nada más que no fuera agua. Hasta que, de la nada, emergió la isla madre: Te Fiti. Su corazón poseía el mayor poder conocido, ya que podía crear vida. Con el tiempo, los que se enteraron de su gran poder intentaron arrebatárselo para hacerse más poderosos. Hasta que un día Maui, el semidiós del viento y del mar, que podía cambiar de forma con su anzuelo mágico, consiguió robar “el corazón de Te Fiti”, y desde entonces, todo se ha vuelto oscuridad. Maui intentó escapar, pero apareció Te Ka, un demonio de tierra y fuego que también quería hacerse con el corazón. En su batalla, Maui recibió un golpe desde el cielo, y desapareció, al igual que el corazón y el anzuelo mágico, que se perdieron en el mar. Después de miles de años, Moana, nuestra protagonista, fue elegida por el Océano, entregándole el corazón de Te Fiti. Desde entonces, ella siente una especial devoción por el océano. Ella será la encargada de encontrar a Maui, y guiarle para devolver el corazón.</p> <p>Los alumnos deberán acompañar en su travesía a Moana, viajando con ella por las 10 islas hasta encontrar a Maui y el anzuelo, para poder devolver el corazón.</p>
Equipos	Al haber 20 alumnos, serán divididos en 5 grupos de 4 discentes. De esta manera, podremos trabajar de manera cooperativa en las sesiones.
Jugadores	Se intentará que haya un alumno de cada tipo de jugador por equipo: asesinos, recolectores, exploradores y socializadores.



Avatares	Cada alumno tendrá un avatar en su mesa que le representará. Estos avatares seguirán la estética de la película, apareciendo elementos relacionados con la misma: concha, barco, caracolas, etc.
Etapas	Las etapas se dividirán por meses. Cada mes, los alumnos viajarán a una isla distinta, donde deberán realizar las misiones que se les planteen.
Misiones	En cada isla, tendrán unas misiones específicas, desde salir de laberintos hasta derrotar a animales marinos.
Eventos especiales	Son actividades espontáneas que siguen el hilo conductor de la narrativa. Algunas de ellas podrían ser: se rompe una parte del barco y hay que repararla, construir una brújula para no perdernos, superar una tormenta para seguir con la travesía, etc.
Retos	Dependiendo de la unidad didáctica a desarrollar se superarán unos retos u otros, siempre basándonos en los contenidos a impartir.
Puntos	Serán marcadores de logros diarios por la buena realización de las tareas o actividades del aula. Serán representadas con el “corazón de Te Fiti” y se apuntarán en una tabla con el listado escolar. De esta manera, se apuntarán los corazones que tiene cada alumno, para que el mismo también pueda comprobar su progreso.
Puntos de experiencia	Cuando realicen trabajos cooperativos, los alumnos obtendrán “Caracolas”. Estos servirán para canjear las caracolas por información para encontrar a Maui, para poder entrar en lugares que nos las pidan, o para lo que sea necesario.
Insignias y emblemas	Cada mes que consigan superar los retos de una isla y que ésta vuelva a florecer, obtendrán un elemento mágico que les ayudará en su lucha final. A continuación, los elementos mágicos y su correspondiente traducción:



	<ol style="list-style-type: none">1. El Gran Catalejo (<i>The Great Telescope</i>)2. La Brújula Encantada (<i>The Enchanted Compass</i>)3. El Botiquín Curatodo (<i>The Healing-all Kit</i>)4. La Bengala Centelleante (<i>The Sparkling Flare</i>)5. El Arpón Torpón (<i>The Clumsy Harpoon</i>)6. El Tambor Descomunal (<i>The Huge Tambour</i>)7. La Cuerda Fuerte (<i>The Tough Cord</i>)8. El Increíble Salvavidas (<i>The Incredible Life jacket</i>)9. El Remo Extremo (<i>The Extreme Oar</i>)10. El anzuelo de Maui (<i>Maui's hook</i>)
Regalos y bienes	<p>La idea es que en cada nivel que los alumnos superen, haya 3 tarjetas distintas con beneficios que los alumnos pueden canjear en el aula. Por ejemplo, las tarjetas del último nivel son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">- El canto de Púa (<i>Púa's song</i>): los alumnos con esta tarjeta podrán elegir qué música poner en el tiempo de actividades manuales.- Indefenso Hei Hei (<i>Helpless Hei Hei</i>): los alumnos con esta tarjeta podrán ayudar a un compañero a ascender de nivel, entregándole 2 corazones de Te Fiti extra.- Los Cocos Locos (<i>The Crazy Coconuts</i>): los alumnos que obtengan esta carta podrán salir 5 minutos antes al recreo al utilizarla.
Clasificaciones	<p>Los alumnos podrán ascender de nivel gracias a los puntos. Al igual que Maui, el cambia-formas, los niños y niñas podrán transformarse en animales más poderosos a medida que vayan subiendo de niveles. Esto les será útil para la batalla final. Los</p>



	<p>niveles, con su correspondiente traducción al inglés, serán los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escarabajo (<i>scarabs</i>) 2. Pez (<i>fishes</i>) 3. Iguana (<i>iguanas</i>) 4. Tiburón (<i>sharks</i>) 5. Halcón (<i>falcons</i>)
Diplomas y trofeos	<p>A final de curso, una vez hayan superado la batalla final, se les dará un diploma inspirado en la estética de Moana y un collar con el corazón de Te Fiti.</p>

Nota. Elaboración propia.

Muchas de las dinámicas, mecánicas y componentes son transversales durante todo el curso, pero cada mes, los alumnos cambian de etapa, de misiones y de retos curriculares. Se detallará la última etapa de todas, incluyendo la batalla final de la gamificación. Para ello, dividiremos la unidad didáctica en 12 sesiones. Se explicarán en las siguientes tablas, que detallan los objetivos específicos, las competencias clave, la temporalización, los recursos materiales, el desarrollo y la evaluación de cada una de las sesiones.

Por último, cabe destacar que todas las sesiones están diseñadas para impartirse en inglés, y todos los recursos, soportes y explicaciones serán en ese idioma. En el documento, se detallarán en idioma castellano para favorecer la comprensión del trabajo.

Tabla 4.

Desarrollo de la primera sesión de la Unidad Didáctica (UD).

1ª sesión	Welcome to Te Zui!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir los nombres de los animales en inglés - Mejorar la pronunciación del inglés del alumnado - Favorecer la comunicación en inglés
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencia digital (CD) - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)



	<ul style="list-style-type: none">- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en las siguientes partes:</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 minutos rutina de comienzo.- 10 minutos encontramos la isla en la presentación virtual- 10 minutos realización primera actividad- 10 minutos realización segunda actividad- 15 minutos realización tercera actividad- 5 minutos finalización de la sesión
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">- Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente.- Actividad virtual de buscar el animal correspondiente. Proporcionado por la docente.- Actividad ficha recortable sobre animales y relación con sus palabras. Proporcionado por la docente.
Desarrollo de la sesión	<p>Los alumnos comenzarán la primera sesión del último mes del curso. Como cada sesión, empezarán con la rutina de comienzo, que durará los primeros 10 minutos de la sesión.</p> <p>Esta consistirá en una presentación virtual, creada con la plataforma <i>Genially</i>. El alumno encargado del día será quién la realice en frente de sus compañeros. Empezará seleccionando su avatar, y le aparecerá la letra de la canción del “corazón de Te Fiti”. Todos los alumnos la cantarán al empezar, de manera que se centren y liberen energía antes de realizar la sesión. Tras cantarla, el alumno seguirá con la rutina. Deberá responder qué día es de la semana, en qué mes se encuentran y qué estación es. Además, tendrán que completar qué temperatura hace fuera y cómo se siente el alumno.</p> <p>Con la rutina finalizada, pasamos a ver la presentación del tema gamificado, lo que supondrá otros 10 minutos. Será utilizada durante toda la unidad. En ella, saldrá la protagonista, Moana, en el barco. Les saludará, les preguntará cómo están, y les dirá que ha encontrado una nueva isla, que van a explorarla para encontrar de una vez por todas a Maui. Una vez llegan a la isla, encuentran una cueva. Moana les preguntará si quieren entrar en la cueva, y que para ello, necesitan una contraseña. Esta contraseña será el nombre de la isla en la que están, y aparecerá si realizan tres actividades correctamente.</p> <p>La primera actividad será virtual también, durará alrededor de 10 minutos. Los alumnos verán una imagen proyectada de un paisaje lleno de animales. Por turnos, los alumnos deberán buscar el animal que ellos prefieran y decir su nombre en inglés. Si lo desconocen, podrán pedir ayuda al resto de compañeros o a la docente. Una vez que todos los animales estén tachados,</p>



	<p>volveremos a la pestaña gamificada para ver cuál es la primera palabra para entrar en la cueva. La primera será “Welcome”.</p> <p>Pasaremos a la segunda actividad, la cual será también virtual y durará 10 minutos. En ella, los alumnos deberán escoger un animal y relacionarlo con su palabra en inglés. Lo harán mediante la pantalla digital del aula. Una vez que ya no haya más animales ni palabras, habrán terminado la actividad. Les saldrá la segunda palabra: “to”.</p> <p>Por último, realizarán la tercera y última actividad. Los alumnos, de manera virtual, jugarán a un memory de animales. Por parejas, deberán encontrar el mismo animal en dos tarjetas distintas. Esta actividad durará 15 minutos, debido a que son muchos alumnos y es una actividad un poco compleja para ellos. Una vez realizada, les dará la tercera combinación: “Te Zui”.</p> <p>Volverán a la entrada de la cueva, y pondrán la contraseña dada: “Welcome to Te Zui”. Los discentes entenderán que se encuentran en la última isla donde buscar a Maui. De repente, la puerta de la cueva se abrirá, y entrarán dentro. Con ello, finalizará la primera sesión. De esta manera, los alumnos estarán intrigados y motivados a saber qué hay más allá para el próximo día.</p>
Evaluación	<p>Al tratarse de la primera sesión introductoria de contenido, se evaluará la sesión mediante observación directa y una lista de control, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: han sido capaces de reconocer los animales en inglés y relacionarlos con su palabra correspondiente, quiénes no han podido hacerlo, quién ha participado más, quién ha pedido más ayuda al resto, en las parejas quién ha sido más líder o en qué roles han jugado, como han trabajado, si ha habido conflictos en el aula entre discentes y si se han mostrado motivados con la sesión. Habrá un apartado para anotar observaciones o situaciones atípicas que hayan ocurrido.</p>

Nota: Elaboración propia.

Tabla 5.

Desarrollo de la segunda sesión de la Unidad Didáctica (UD).

2ª sesión	Maui's cave!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar contenidos previos - Desarrollar las habilidades motrices - Potenciar la creatividad
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL)



	<ul style="list-style-type: none">- Competencia digital (CD)- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 minutos rutina de comienzo habitual- 5 minutos contexto previo- 5 minutos visualización de la presentación- 15 minutos primera actividad- 15 minutos segunda actividad- 10 minutos para recoger y terminar la presentación
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">- Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente.- Tarjetas/flashcards de animales para realizar la mímica. Proporcionado por la docente.
Desarrollo de la sesión	<p>La sesión comenzará con la rutina de comienzo habitual, durando esta parte 10 minutos.</p> <p>Cuando finalice, recordarán lo que hicieron el día anterior. Habían tenido que distinguir los nombres de los animales, y también tuvieron que conseguir una contraseña para poder saber cómo se llamaba la isla para poder abrir la cueva que habían encontrado. Esto durará 5 minutos, ya que dejaremos tiempo para que los alumnos respondan estas cuestiones y recuerden por ellos mismos qué se hizo.</p> <p>Una vez recordado, seguiremos con la presentación virtual gamificada, que durará 5 minutos. Aparecerá Moana entrando en la cueva, y viendo las cosas que hay en su interior. Entre ellas, encontrará un diario y leerá el siguiente texto:</p> <p>“Querido diario (<i>Dear Diary</i>),</p> <p>Soy Maui, el semidiós del viento y del mar, el héroe de los hombres y de las mujeres, pero... Llevo mucho tiempo en Te Zui, tanto que ya no recuerdo la última vez que vi a alguien... Me siento tan triste... (<i>I am Maui, wind and sea's demigod, men and women's hero, but... I have been alone in Te Zui for so long that I can't remember the last time I saw someone... I feel so sad...</i>)</p> <p>Además, he perdido algunas piezas de mi barco, y no puedo encontrarlas solo... Ojalá alguien aparezca y me pueda echar una mano. (<i>Also, I have lost some pieces of my boat, and I can't look for them alone... I wish someone appears and give me a hand...</i>)</p> <p>Maui”</p>



	<p>Una vez leído, los alumnos querrán salir de la cueva para encontrar a Maui. Pero para abrir la cueva, piden 200 caracolas. Estas caracolas tienen el valor de 10 puntos, y las obtendrán realizando unas actividades. Los discentes podrán usar las que previamente tengan los alumnos guardadas. El número de caracolas que pedirá Moana se podrá modificar, de manera que los alumnos no tengan suficientes y tengan que realizar las actividades para conseguir las que les faltan.</p> <p>La primera actividad tratará de hacer mímica durante 15 minutos. Será una actividad grupal, es decir, los alumnos trabajarán por equipos. A un integrante del grupo se le entregará una tarjeta con un animal, y éste tendrá que representarle haciendo únicamente mímica. El resto del grupo deberá adivinar qué animal es, y decir su nombre en inglés. Si estos no saben cuál es, o no saben el nombre, se pasará al siguiente grupo. El grupo que diga correctamente el animal en inglés, ganará la caracola. Al ser una actividad conjunta, aunque sea por grupos, todos juegan a favor de todos. Tienen un objetivo común, por lo que no importa quién obtenga más.</p> <p>Una vez hayan hecho todos los alumnos la mímica, pasaremos a la siguiente actividad, cuya duración será de 15 minutos. Apartaremos las mesas y las sillas, dejando un pasillo amplio en el centro. Jugaremos al juego “Animal’s footprints”. Durante 5 minutos, les explicaremos que deberán llegar al inicio de la clase moviéndose según el animal que se diga. Por ejemplo, si se dice que deben dar 2 pasos de tortuga, deberán colocarse e imitar a una tortuga, así sucesivamente hasta completar 3 rondas.</p> <p>Una vez finalizado, y obtenido las caracolas necesarias para avanzar, podremos salir de la cueva. Así finalizará la sesión del día, y procederemos a recoger y colocar el aula.</p>
Evaluación	<p>La segunda sesión se evaluará mediante la observación directa y una pequeña lista de control. En ella, se valorarán los siguientes ítems: si han sabido expresarse de manera no verbal, si ha habido una progresión en los alumnos con dificultades el día anterior, si respetan los turnos de realizar la actividad y respetan a sus compañeros cuando realizan la actividad, han realizado las actividades correctamente, han entendido las indicaciones planteadas, y se han mostrado participativos. Se podrán anotar observaciones al lado de cada apartado, resaltando conductas o situaciones importantes vividas.</p>

Nota: Elaboración propia.



Tabla 6.

Desarrollo de la tercera sesión de la Unidad Didáctica (UD).

3ª sesión	Help Maui!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el trabajo cooperativo - Repasar contenidos previos - Repasar contenidos de otras áreas de manera transversal (área de Matemáticas con coordenadas)
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencia digital (CD) - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) - Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCTI)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 minutos rutina de comienzo habitual - 5 minutos contexto previo - 5 minutos visualización de la presentación gamificada - 30 minutos realización de la actividad - 10 minutos finalización de la sesión
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente. - Tabla de coordenadas con animales y piezas del barco. Proporcionado por la docente. - Fichas de la tabla de coordenadas y dibujos de los animales impresos. Proporcionado por la docente. - Tijeras. Material del alumno. - Pegamento. Material del alumno.
Desarrollo de la sesión	<p>La sesión comenzará con la rutina habitual, ocupando los primeros 10 minutos de la sesión.</p> <p>En los siguientes 5 minutos, recordarán qué hicieron el día anterior. Que hicieron actividades para conseguir las caracolas y pudieron salir de la cueva para buscar a Maui y ayudarle con el barco.</p> <p>Una vez recordado, los alumnos visualizarán la presentación gamificada durante 5 minutos. En ella, por fin Moana puede encontrar a Maui, el cual está en la orilla del mar muy triste. Se saludan, y Moana le pregunta qué le pasa. Éste le contesta que no encuentra las piezas que le faltan, y le pregunta que si le pueden</p>



	<p>ayudar. Para ello, los alumnos necesitarán hacer unas actividades para conseguirlas.</p> <p>La actividad durará 30 minutos. Está inspirada en el juego “hundir la flota”. Se les repartirá por grupos una ficha con una tabla vacía y numerada del 1 al 10, y con el abecedario de la A a la J. Se le dará a cada integrante del grupo 4 dibujos con animales. En la pizarra digital estará la misma tabla pero con las casillas bloqueadas. En algunas de las casillas, se encontrarán las piezas del barco de Maui. Uno por uno, los alumnos deberán destapar 1 casilla. Si al destaparlo, encuentran un animal, el alumno que lo haya descubierto tendrá que decir el nombre del animal en inglés y, al alumno que le haya tocado ese animal, deberá pegarlo en la misma casilla en su ficha grupal. Al tener todos el mismo número de dibujos de animales, se reducirá la posibilidad de que haya conflictos.</p> <p>Una vez tengan las fichas completadas, los alumnos habrán conseguido las piezas que le faltaban a Maui, y su barco se arreglará. Se montarán en el barco y con ello, finalizará la sesión.</p> <p>Los últimos 10 minutos los utilizaremos para recoger el material y el aula, procurando que no haya trozos de papel por el suelo ni en las mesas.</p>
Evaluación	<p>El docente evaluará a los alumnos mediante la observación directa, ayudándose de una lista de control, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: han mostrado empatía con el personaje queriéndolo ayudar, han podido reconocer el animal con su nombre sin problema, ha habido progresión en los alumnos que presentaban dificultades con el contenido, han repasado contenidos de matemáticas de manera transversal, si ha habido conflictos entre compañeros o no, y si se han mostrado participativos e interesados en la sesión.</p>

Nota: Elaboración propia.

Tabla 7.

Desarrollo de la cuarta sesión de la Unidad Didáctica (UD).

4ª sesión	Search Maui’s hook!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar contenidos previos - Favorecer otro tipo de inteligencias, como la artística - Desarrollar la competencia escrita en inglés
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL)



	<ul style="list-style-type: none">- Competencia digital (CD)- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 minutos rutina de comienzo habitual- 5 minutos contexto previo- 5 minutos visualización de la presentación- 30 minutos actividades- 10 minutos finalización de la sesión
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">- Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente.- Pizarras pequeñas. Recurso proporcionado por el centro.- Rotuladores de pizarra. Proporcionados por el centro.- Tarjetas de animales. Proporcionadas por la docente.- Ficha informativa sobre animal favorito. Proporcionado por la docente.
Desarrollo de la sesión	<p>Para comenzar la sesión, el alumno encargado realizará la rutina de comienzo habitual como cada mañana. Ocupará los primeros 10 minutos de la sesión.</p> <p>Durante los 5 minutos siguientes, se recordará la sesión anterior y lo trabajado. Recordarán que trabajaron los nombres de los animales, así como que arreglaron el barco de Maui y se montaron en él.</p> <p>Durante 5 minutos veremos la presentación gamificada. Aparecerán Moana y Maui en el barco, y saludarán a los alumnos. Moana le dirá a Maui que tienen que devolver el corazón de Te Fiti, pero Maui dice que sin su anzuelo no puede cambiar de forma, y que su anzuelo lo tiene Tamatoa, un gran monstruo marino que vive en Lalotai, el mundo de los monstruos. Maui sacará un mapa de una bolsa, y dirá que con la ayuda de ese mapa podrán llegar a Lalotai para encontrar su anzuelo mágico. Pero al abrir el mapa y examinarlo un poco, se dan cuenta de que justo donde tienen que ir hay una parte del mapa bloqueada. Para desbloquearla, tendrán que realizar actividades.</p> <p>La primera actividad será inspirada en el juego del “pictionary”. En grupos reducidos, según están sentados por grupos de 4, uno de ellos deberá dibujar un animal representado en una tarjeta y el resto tendrá que escribir en inglés el nombre de ese animal en su pizarra pequeña. Irán rotando los turnos. Esta actividad ocupará 15 minutos de la sesión. Cuando finalicen los 15 minutos y solo</p>



	<p>se desbloquee una parte, descubrirán que tienen que realizar otra actividad para poder desbloquear totalmente el mapa.</p> <p>La segunda actividad durará 15 minutos, y trata de que los alumnos rellenen una ficha informativa sobre su animal favorito. En ella, deberán poner en inglés el nombre del animal, y tres frases sobre él. Se les pondrá un ejemplo: <i>For example, I choose the elephant. The elephant is big. The elephant is grey. The elephant has huge ears.</i> La ficha será entregada a la docente cuando la terminen.</p> <p>Una vez terminadas las actividades, habrán desbloqueado el mapa y por fin sabrán donde tienen que ir para encontrar el anzuelo mágico. Moana y Maui se podrán ir en el barco dirección Lalotai. Esto será durante los 10 minutos finales, y el tiempo que sobre, lo dedicaremos para recoger el material y el aula.</p>
Evaluación	<p>La docente evaluará la sesión mediante la observación directa y la ficha informativa sobre el animal favorito de los alumnos. De esta manera, se podrá medir la expresión escrita del alumnado y saber quiénes necesitan apoyo al respecto. Además, la docente tendrá una lista de control evaluando algunos aspectos, tales como: se desarrollan capacidades e inteligencias distintas como la artística, saben expresarse de forma no verbal, desarrollan la competencia escrita, elaboran frases con sentido gramatical y sintáctico, y si se han mostrado motivados con la sesión. Habrá un apartado de observaciones por si se presentan conductas atípicas y se deben apuntar.</p>

Nota: Elaboración propia.

Tabla 8.

Desarrollo de la quinta sesión de la Unidad Didáctica (UD).

7ª sesión	Hello Lalotai!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar los animales vertebrados e invertebrados - Repasar contenidos previos - Favorecer el trabajo cooperativo - Trabajar áreas transversales (área de Matemáticas con crucigramas)
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencia digital (CD) - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)



	<ul style="list-style-type: none">- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCTI)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 minutos rutina de comienzo habitual- 5 minutos contexto previo- 5 minutos visualización de la presentación- 30 minutos actividades- 10 minutos finalización de visualización y recoger
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">- Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente.- Tablas de clasificación y tarjetas de animales vertebrados e invertebrados. Proporcionados y elaborados por la docente.- Crucigrama de animales. Proporcionado por la docente.
Desarrollo de la sesión	<p>Empezarán la sesión como todos los días, durante los primeros 10 minutos el alumno encargado realizará la rutina de comienzo habitual.</p> <p>Los siguientes 5 minutos servirán de recordatorio de lo trabajado el día anterior: nombre de los animales, sus características o descripciones, escribir sobre ello, etc. Además, también se recordará que iban dirección Lalotai.</p> <p>Durante 5 minutos, se verá qué les ha ocurrido a los protagonistas. Aparecerán Moana y Maui en el barco, justo donde el mapa les indicaba. Bajo el agua, los alumnos verán que hay un cartel. En el cartel pondrá: Entrada a Lalotai, ¡marchaos! (Entrance to Lalotai, Go away!). Bajarán hasta la entrada, y verán que deben realizar unas actividades para poder conseguir un código de números.</p> <p>La primera actividad será una tabla de clasificación de animales vertebrados e invertebrados. Por grupos, cada alumno tendrá 10 tarjetas con animales distintos y deberán clasificar los suyos en la tabla que se les repartirá. Una vez hayan finalizado, se les dirá que el número total de animales vertebrados es el primer número que poner del código. El segundo número será el total de animales invertebrados que hay.</p> <p>La segunda actividad será un crucigrama de animales. Deberán escribir el nombre del animal en inglés en la dirección que se les indica, y tendrán 10 minutos para realizarlo y entregarlo. Abajo, tendrán una serie de 3 imágenes de animales que dirán los números del código que faltan. Los alumnos tendrán que mirar en qué número está ese animal. Por ejemplo, si en el número 2</p>



	<p>hay un enunciado que habla sobre una jirafa, significará que la jirafa representa el 2.</p> <p>Una vez hayan finalizado ambas tareas, los protagonistas podrán poner el código de 7 números en el candado y podrán entrar a Lalotai. Con ello, finalizará la sesión, y recogeremos el material.</p>
Evaluación	<p>La docente evaluará la sesión a través de observación directa. Además, se recogerán tanto las tablas de clasificación como los crucigramas de los grupos para poder evaluar el trabajo en equipo y el personal. Asimismo, se tendrá una lista de control donde se evaluarán los siguientes aspectos: si han sabido clasificar los animales en una categoría, si saben decir qué son animales vertebrados e invertebrados, si hay alumnos con dificultades, si han sabido utilizar los crucigramas, y si han estado motivados en la sesión.</p>

Nota: Elaboración propia.

Tabla 9.

Desarrollo de la sexta sesión de la Unidad Didáctica (UD).

6ª sesión	Tamatoa is here!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Trabajar contenidos previos- Trabajar animales vertebrados e invertebrados- Trabajar otros tipos de inteligencia, como la artística
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none">- Competencia plurilingüe (CP)- Competencia en comunicación lingüística (CCL)- Competencia digital (CD)- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 minutos rutina de comienzo habitual- 5 minutos contexto previo- 5 minutos visualización de la presentación- 30 minutos actividades- 10 minutos finalización de visualización y recoger
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">- Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente.- Tarjetas gigantes de animales. Proporcionado por la docente.



	<ul style="list-style-type: none">- Tarjetas pequeñas de colores, 3 por alumno (1 roja, 1 verde, 1 amarilla). Proporcionado por la docente.- Tarjetas pequeñas de animales. Proporcionado por la docente.- Pizarra pequeña. Material del aula.- Rotuladores de pizarra. Material proporcionado por el centro.
Desarrollo de la sesión	<p>Este será el último día que utilizarán la rutina de comienzo, durante los primeros 10 minutos de la sesión.</p> <p>Los siguientes 5 minutos recordarán lo que hicieron en la sesión anterior: vieron los animales vertebrados e invertebrados, los clasificaron y también encontraron el código para entrar en Lalotai.</p> <p>Tras ello, visualizarán la presentación. Los protagonistas, Maui y Moana, entraron en Lalotai. Han encontrado la guarida, y se encuentran con Tamatoa. Maui le pide el anzuelo, pero Tamatoa no quiere dárselo. Solo se lo dará si los alumnos le dan 200 caracolas brillantes (el número de caracolas podrá variar en función de que los alumnos tengan que realizar actividades para conseguir las suficientes). Cada caracola valdrá 10 puntos. Los alumnos aceptarán, y harán las actividades.</p> <p>La primera actividad, de 10 minutos de duración, la maestra enseñará una tarjeta gigante con un animal. Los alumnos tendrán 3 tarjetas cada uno de 3 colores distintos. El color rojo será de los carnívoros, el verde de los herbívoros y el amarillo de los omnívoros. Para que no se olvide, en la pantalla digital tendrán una leyenda de los colores, indicando qué color represente a que tipo de alimentación. Deberán levantar la tarjeta del color que corresponda cuando la maestra enseñe la tarjeta con el animal. Además, se les preguntará de qué animal se trata. Si vemos que los alumnos se copian entre ellos, se les pedirá que cierren los ojos y en vez de enseñar una tarjeta, se dirá el nombre del animal y levantarán la tarjeta que ellos consideren correcta.</p> <p>La segunda actividad durará 20 minutos. Los alumnos jugarán por grupos de trabajo, e irán levantando una tarjeta del mazo por ronda. En sus pizarras, deberán escribir el nombre del animal y qué tipo de alimentación tiene.</p> <p>Al finalizar ambas actividades, los alumnos tendrán las suficientes caracolas como para dárselas a Tamatoa. Éste nos deberá dar el anzuelo de Maui, y podremos volver al barco. Con ello, finalizará la sesión. Los últimos 10 minutos serán para recoger el aula.</p>
Evaluación	<p>La docente evaluará la sesión mediante observación directa, y se ayudará de una lista de control. Esta tendrá los siguientes ítems: se toman en serio la actividad, eligen la tarjeta correcta, se ayudan entre ellos, se copian entre ellos, respetan los turnos de juego,</p>



	escriben de manera correcta el nombre del animal y si es carnívoro/herbívoro/omnívoro, y se ven motivados a realizar las actividades. Habrá un espacio dedicado para las observaciones.
--	---

Nota: Elaboración propia.

Tabla 10.

Desarrollo de la séptima y última sesión de la Unidad Didáctica (UD).

12ª sesión	We've won!
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar toda la unidad al completo - Trabajar contenidos de los animales al completo
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia plurilingüe (CP) - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencia digital (CD) - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) - Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCTI)
Temporalización	<p>La sesión durará 60 minutos, dividida en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos comienzo de sesión (sin rutina) - 40 minutos de juegos - 15 minutos finalización de sesión y entrega de obsequios
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación virtual gamificada. Proporcionado por la docente. - Juegos serios. Proporcionados y elaborados por la docente. - Diplomas y regalos de los alumnos. Proporcionados por la docente.
Desarrollo de la sesión	<p>Llegarán a la última sesión del curso escolar. La maestra estará caracterizada de Moana. Se recibirá a los alumnos y durante los primeros 5 minutos, se les explicará la dinámica de hoy. Para ello, se usará la presentación gamificada. Se dirá también que, si consiguen realizar las 5 pruebas (juegos) planteadas, podrán usar sus emblemas para luchar contra Te Ka.</p> <p>Durante los siguientes 40 minutos jugarán a distintos juegos serios, creados específicamente para repasar contenidos de la unidad. Al ser 5 grupos de trabajo, tendrán 1 juego por mesa (en total 5 juegos). Los juegos se mantendrán fijos, serán los alumnos los que se muevan de unas mesas a otras cada 8</p>



minutos, lo cual será controlado por la maestra. Los cinco juegos serán los siguientes:

- *Can I do it?*

Cada alumno tendrá un círculo plastificado con animales en él y acciones que le representen o no. El alumno deberá poner con pinzas si ese animal puede hacer esa cosa o no. Por ejemplo: *Can a rabbit run? Yes. Can a frog fly? No.* Una vez terminen ese círculo, podrán coger otro y realizarle. Siempre habrá 1 sobrante en el grupo.

- *Where is my home?*

Cada alumno tendrá una plantilla plastificada de clasificar los animales con el lugar que viven. Deben distinguir si son terrestres o marinos, y lo unirán con plastilina. Siempre sobrará una plantilla en el grupo.

- *Imitate me!*

Habrán 2 dados gigantes en este grupo. Uno de ellos tendrá tarjetas con animales en cada lado, y el otro tendrá acciones. Por turnos, los alumnos deberán imitar el animal y la acción que está realizando, y el resto del grupo deberá adivinar cuál es el animal y cuál es la acción.

- *Who am I?*

Los alumnos jugarán al memory por parejas. Al ser 4 integrantes en total, 2 de ellos jugarán al memory de animales vertebrados, y los otros 2 al de animales invertebrados.

- *Find me!*

Cada alumno tendrá una platilla plastificada de una tabla de coordenadas con animales en su interior. Debajo de a tabla, estarán los animales puestos y dos espacios libres. Los alumnos deberán rellenar esos espacios con las coordenadas de los animales que se les pidan.

Una vez finalizada la parte de los juegos, los alumnos visualizarán la batalla final de Maui contra Te Ka durante los últimos 10 minutos. Podrán usar los emblemas conseguidos para ayudar a Maui. De repente, se rompe el anzuelo de Maui. Moana les preguntará a los alumnos que cómo podemos ayudarle más, y verán que lo único que quiere Te Ka es el corazón de Te Fiti, porque en realidad ella es Te Fiti. Le preguntará a los alumnos si dárselo, y una vez que lo ponemos, Te Ka desaparece y aparece la diosa de Te Fiti. ¡Han ganado! Todo vuelve a florecer, y para agradecerles a los alumnos su apoyo y ayuda, la diosa les quiere entregar unos obsequios. Estos son los regalos que la maestra les tendrá preparados, que será un diploma de ayudantes de Moana y Maui en su travesía, un collar con el corazón de Te Fiti, y unas chuches.



	Los últimos 5 minutos se reservarán para que la maestra se despida de los discentes. Con ello, finalizará la última sesión y el curso escolar.
Evaluación	Al ser una sesión de repaso previo, mediante la observación y una lista de control se evaluará a los alumnos. La lista de control contará con los siguientes ítems: no ha habido conflictos, han realizado las actividades correctamente, han repasado los contenidos previos, y han estado motivados.

Nota: Elaboración propia.

7 Consideraciones finales

Este trabajo evidencia que la metodología de la gamificación funciona en las aulas escolares, y que modifica la conducta del alumnado de tal manera que hasta la actividad más costosa curricularmente puede enfocarse desde una perspectiva del juego. Además, fijándonos en la propuesta de intervención detallada, se observa como el idioma del inglés puede ser introducido y desarrollado a través de este método pedagógico. Es de vital importancia el mantener constantemente el idioma inglés en el aula, para poder hacer una inmersión total del lenguaje y que los alumnos aprendan de manera significativa. Se procurará no hablar idioma castellano bajo ningún concepto. Si los alumnos no lo entienden, se recurrirá a otros métodos como por ejemplo mímica o relacionar objetos antes que hablar en castellano.

Algunas de las limitaciones que se han encontrado respecto a la metodología estudiada es la necesidad de planificar toda la narrativa y los contenidos con mucha antelación previa. El maestro/a debería planificar todo el curso con anticipación, lo que en muchas ocasiones no es posible debido al sistema educativo de España. Muchos docentes no tienen plaza fija, por lo que dependen de una llamada que suele ser realizada cuando no hay casi tiempo para realizar la preparación suficiente de los materiales o la organización que precisa una gamificación de calidad, por lo que se prefiere utilizar otros métodos de aprendizaje. Por lo tanto, se podría asegurar que es mejor gamificar en un aula donde el docente tenga un puesto fijo y tiempo suficiente para diseñar y elaborar el material.

Esto podría suponer otra limitación, dado que la mayoría de los docentes en puestos fijos son de avanzada edad, y podrían tener problemas al diseñar la gamificación. Bien se ha



dicho en este documento que las TICs tienen mucha relación con la metodología en concreto, por lo que podría ser un inconveniente para los docentes de más edad. Quizás no sepan qué y cómo usar las tecnologías para realizar trabajos tales como presentaciones interactivas o actividades virtuales. Por ello, se debería promover la realfabetización del profesorado, para que a pesar de la edad, todos los docentes tengan los recursos y las oportunidades de elaborar una gamificación de calidad si quieren.

Lo que nos llevaría a la última limitación de la metodología: no todos los maestros quieren implementarla en el aula. La gamificación es un método pedagógico que requiere mucho tiempo y trabajo, y no todos los maestros están dispuestos a sacrificarse por ello. Para muchos, es más sencillo guiar la clase por el libro de texto, o utilizar metodologías no tan complejas. Pero eso no motiva tanto a los alumnos, por lo que probablemente no se obtenga un aprendizaje significativo.

Desde el presente documento, viendo los beneficios que la gamificación aporta, y destacando sobre todo en el área de los idiomas, se anima a los docentes a que se atrevan al menos a probar este método de enseñanza, y que valoren si los resultados y el aprendizaje de sus estudiantes se ve mejorado e incrementado. Eso sí, asegurando que la gamificación va a ser de calidad, con los suficientes recursos, soportes y preparación previa como para que los alumnos se adentren en el mundo que el docente les plantea mientras aprenden.



8 Referencias

- Alejaldre Biel, L., y García Jiménez, A. M. (2016). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI: actas del L Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español), Universidad Isabel I de Castilla, Burgos, 20-24 de julio de 2016, 73-83.
- Almonte Moreno, M. G., y Bravo Agapito, J. (2016). *Gamificación y e-learning: Estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño*. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, 4, 52-60.
- Arís Redó, N., y Orcos Palma, L. (2018). *Gamificación en el entorno educativo*. Edunovatic 2017. Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT. 12 - 14 December, 1087-1091.
- Blanco Fernández, J., García Mata, M., Rebaque Gómez, A., García Pascual, R., y Caso Fuertes, A. M. de. (2019). *Influencia compartida entre las diferentes variables psicológicas: Motivación, emoción y aprendizaje*. Revista INFAD, Nº 1, Vol. 3
- Blasco Vilches, L. F. (2017). *El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos*. Quaderns de Cine, 12: 27-33.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. New York: Routledge.
- Castillo Mora, M. J., Escobar Murillo, M. G., Barragán Murillo, R. de los Á., y Cárdenas Moyano, M. Y. (2022). *La Gamificación como herramienta metodológica en la*



enseñanza. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 7(1), 686-701.

Consuegra Salinas, H. R. (2008). *Implicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en las profesiones*. Teknos Revista Científica, 4(2), 62-69.

DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León, nº 190, de 30 de septiembre de 2022*.

Díaz Cruzado, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

Espinoza Freire, E. E. (2021). *Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Revista Universidad y Sociedad, 13 (4), 389-397.

Felices, M. L. P., y Lledó, G. L. (2019). *Gamificación en el aula a través de las TIC*. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 3(1), Article 1.

Flores Aguilar, G., y Fernández Río, J. (2021). *Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. León: Universidad de León, 382-399.

Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen, 1-8.

Gil Acirón, L. Á. (2022). *Benefits of Gamification in Second Language Learning*. Epos: Revista de Filología, 38, 103-126.



- Hamari, J., y Koivisto, J. (2013). *Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise*. ECIS 2013 Completed Research. Finland: University of Tampere. 105.
- Hernández, A. Ñ., y Guzmán, R. R. (2014). *La educación y la sociedad*. Caminos educativos, 3 (3), 18-20.
- Iacaruso, M. (2018). *Estereotipos de género en las películas de Disney: Desde Blancanieves hasta Moana*. Argentina: Universidad de San Andrés.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco. John Wiley & Sons.
- Lara Alcívar, D. K., González Giler, B. M., Giler Alcívar, M. F., y Alcívar Solórzano, D. M. (2021). *La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés*. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 6 (3), 1638-1646.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. Andrzej Marczewski. Google Libros.
- Martínez, F. (1996). *Educación y Nuevas Tecnologías*. EDUTECH. Murcia: Universidad de Murcia.
- Montecinos, C. (2003). *Desarrollo profesional docente y aprendizaje colectivo*. Psicoperspectivas, 2(1), 105-128.
- Reyes Plano, Y., Cañizares González, R., Vargas González, K., y García Torres, M. A. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las*



- plataformas educativas*. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 13 (6), 158-178.
- Rincón Poza, B. (2021). *Uso de recursos audiovisuales en la asignatura de Inglés en el aula de Educación Primaria*. Segovia: Universidad de Valladolid.
- Rodríguez Bueno, J. A. (2016). *Aprendizaje basado en juegos*. Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones, 139-152.
- Sánchez Moral, E. M., y Vallejo Martín-Albo, C. (2003). *La Educación Intercultural y la educación en valores*. Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas, 8, 71-80.
- Santamaría-Cárdaba, N. (2020). *Buscando la salida del laberinto: Análisis de la definición de educación para el desarrollo*. Educação e Pesquisa, 46, 1-17.
- Scharagrodsky, P. A. (2007). *El cuerpo en la escuela*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Villalobos, J. (2015). Francisco Mora (2013). *Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial. Revista de la Facultad de Psicología, 18, 155-158.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Williams Zambrano, M. S., Narcisa Loor Fernández, M., Carrera Moreno, G. W., Véliz Robles, F. M., y Congo Maldonado, R. (2018). *Recursos didácticos audiovisuales y su impacto en el aprendizaje del idioma inglés*. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 9 (1), 37-54.



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