



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

La gamificación en el ámbito educativo

RAFAEL CHECA MARINA

JUAN ANTONIO GARCÍA

5/06/2023

ÍNDICE

RESUMEN	4
1- INTRODUCCIÓN.....	5
2- JUSTIFICACIÓN.....	6
3- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	7
4- MARCO TEÓRICO	8
4.1 Gamificación.....	8
4.2 Elementos de la gamificación	10
4.3 La motivación como elemento importante en el aprendizaje	13
4.4 Elementos para llevar a cabo la gamificación.....	17
4.4 Cuestionario	21
5- METODOLOGÍA.....	27
6- PROPUESTA DIDÁCTICA	28
Introducción	28
Justificación	28
Objetivos	29
Competencias	30
Contenidos	30
Metodología	30
Atención a la diversidad.....	32
Sesiones y actividades.....	32
Evaluación.....	40
7- CONCLUSIONES.....	41
8- BIBLIOGRAFÍA	44
8.1. Obras.....	44
8.2. Webgrafía.....	44
8.3. Legislación.....	46
8.4. Otros recursos	46
9- ANEXOS	47
• Anexo 1	47
• Anexo 2	48
• Anexo 3	48
• Anexo 4	49
• Anexo 5	49
• Anexo 6	49

- Anexo 7 50
- Anexo 8 50
- Anexo 9 50
- Anexo 10 51
- Anexo 11 51
- Anexo 12 52
- Anexo 13 52
- Anexo 14, 15, 16, 17 52
- Anexo 18 53
- Anexo 19 54
- Anexo 20 y 21 54
- Anexo 22 54
- Anexo 23 55

RESUMEN

El tema elegido, la gamificación en el ámbito educativo, actualmente tiene un gran peso en la educación primaria de hoy en día, la gamificación puede aplicarse en muchos campos laborales como por ejemplo en el ámbito empresarial, encontramos numerosos avances en este campo, la tecnología hace que aumente su productividad respecto a la educación. Mediante este trabajo de investigación se pretende conocer los elementos más importantes de la gamificación en el ámbito educativo, así como conocer la importancia de la motivación dentro de la gamificación. Se ha podido comprobar como la gran mayoría de los docentes entrevistados utiliza en mayor o menor medida la gamificación en sus clases. La gamificación ofrece a los docentes un recurso educativo muy interesante y eficaz a la hora de encontrar los mejores resultados tanto académicos como personales respecto al alumnado.

Palabras claves: gamificación, motivación, tecnología, educación, resultados, recurso educativo.

ABSTRACT

The chosen theme, gamification in the educational environment, nowadays, has a great importance in primary education. Gamification can be applied in many labor fields, for instance, in the business field, we find several progresses in the sector, technology makes productivity grow about education. With this investigation work, we pretend to know the most important elements of gamification in the educational field, as well as, the importance of motivation inside gamification. It can be checked how most of teachers who have been interviewed use, to a great or lesser extent, gamification in their lessons. The gamification offers teachers a very interesting and useful educational resource at the time of finding the best academic and personal results about the student body.

Key words: gamification, motivation, technology, education, results, resource educational.

1- INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación está desarrollado y basado sobre el estudio de uno de los métodos más novedosos y utilizados en la educación, la gamificación, personalmente este método no lo conocía hasta que realicé el Prácticum II y gracias a mi tutora del centro escolar pude conocer, comprender y en parte desarrollar este método en un aula escolar.

A lo largo de los tiempos la educación ha ido cambiando y evolucionando a la vez que lo hacia la sociedad y los diferentes recursos que se prestaban para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes se han formado y evolucionado a medida que iban surgiendo y desarrollándose los cambios, no tiene nada que ver los recursos y la formación que se encuentran hoy en día en la educación a lo que había antiguamente.

Durante la mayoría de las etapas de la historia de la educación se ha desarrollado bajo un concepto clasista y continuado respecto a la manera de impartir y desarrollar los conocimientos hacia el alumnado. Desde hace un tiempo se ha percibido un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, nuevos métodos, nuevas aplicaciones, nuevos recursos que han surgido gracias al avance tanto de la sociedad como de las nuevas tecnologías, las cuales nos abren un amplio abanico de posibilidades para el desarrollo de la educación.

Mediante el método de la gamificación cobran especial importancia varios elementos a los que también se les ha realizado un estudio como son el juego y las TICS, estos elementos ejercen un papel muy importante en la gamificación ya que a través de ellos se trasladarán los conocimientos que se quieren impartir a los alumnos. Estos elementos son muy útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero hay que tener un amplio conocimiento sobre ellos y emplearlos de manera correcta ya que si no pueden ser contraproducentes.

En el libro *La Educación Activa*, Martí. F (2022) establece que la gamificación es: “el empleo de las dinámicas, mecánicas o componentes de los juegos en situaciones no lúdicas para lograr un cierto objetivo, como es el de motivar actitudes positivas de cara a un aprendizaje significativo.” Esta es una de las muchas definiciones que existen para nombran y definir lo que consiste el método educativo de la gamificación, cabe destacar que obtiene una gran importancia que a través de este método mantiene y despierta la motivación hacia la asignatura por parte de los alumnos y alumnas.

Durante mi estancia en el Prácticum II pude observar cómo este tipo de dinámicas mantienen al alumnado atento y motivado con las tareas y conocimientos impartidos en el aula, el carácter lúdico que presenta este método hace que los alumnos tengan una sensación de adquisición de los conocimientos muy enriquecedora.

Gracias a este método se va a encontrar una gran utilidad tanto para el profesor ya que necesitará de una gran cantidad de recursos ya sean tecnológicos, manuales, auditivos..., como para el alumno ya que aprenderá a manejar diferentes materiales que les propongan el docente como pueden ser las TICs u otros recursos. La combinación de estos elementos nos llevará a que esta propuesta sea fructífera ya que tenemos recursos como pueden ser elementos digitales que apasionan a los alumnos y un gran trabajo y conocimiento por parte del docente para despertar esa motivación e implicación por parte del alumnado que tan necesaria es para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el método estudiado.

La aplicación de este método abarca unos rangos de edad muy amplio, incluso pudiendo llegar a los universitarios ya que este método se desarrolla en una dirección de una gran variedad y utilidad.

2- JUSTIFICACIÓN

El tema elegido para desarrollar el trabajo de fin de grado viene motivado principalmente por la experiencia vivida durante el periodo del Prácticum II en el colegio de educación infantil y primaria Diego Laynez en Almazán (Soria), además de los años universitarios en el grado de educación primaria.

Durante el Prácticum II pude observar como la motivación de los alumnos era altísima a la hora de impartir toda las asignaturas y durante todos los días de la semana, esta situación me impactó mucho ya que es muy complicado mantener a todo el alumnado motivado en todas las asignaturas, me di cuenta que la motivación les venía provocada gracias a la práctica y la técnica docente que se estaba llevando a cabo en el aula, la gamificación, cuyo objetivo es mantener motivado al alumnado mediante una técnica de trabajo alejada de lo tradicional, característica importante. Uno de los objetivos principales de la enseñanza y de nuestra futura actuación como docentes es tratar de conseguir la motivación del alumnado en el proceso de aprendizaje.

Mediante la gamificación pude observar en mi periodo de prácticas como los resultados que obtenían los alumnos eran más satisfactorios, además el proceso de enseñanza-aprendizaje se reafirmaba con más fuerza ya que eran los propios alumnos los que de alguna forma eran los que te dirigían a ti a la hora de la realización de las actividades.

Mi experiencia en los estudios durante mi etapa de la educación primaria están caracterizados por un interés y una motivación media, con el paso del tiempo y con la posibilidad de vivir la experiencia del Prácticum II me he dado cuenta de la importancia que tienen técnicas de enseñanza como la gamificación, al conocer este tipo de recurso de primera mano me he ido interesando más en él y observado unos resultados más satisfactorios y beneficiosos para el alumnado, en mi opinión creo que es importante llevarlo a cabo con una mayor utilidad y una puesta en práctica más frecuente.

Durante el periodo universitario he sentido la sensación que tuve durante la época de la educación primaria, ir a clases para sentarnos en unas sillas y estar durante una hora escuchando teoría, esto ha hecho que tuviese también la inquietud de investigar sobre la gamificación y por qué no poder utilizar este recurso educativo en el área universitaria, en mi opinión creo que sería beneficioso sobre todo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Los objetivos que se pretenden conseguir y llevar a cabo mediante el presente trabajo de fin de grado son los siguientes:

En el apartado del marco teórico los objetivos son:

- Analizar diferentes aplicaciones que ayudan a la gamificación.
- Conocer que aplicaciones son las más frecuentes entre los docentes.
- Comprender la importancia de la motivación sobre el alumnado.
- Entender qué es la gamificación y los elementos que lo forman.

En el apartado de la propuesta didáctica los objetivos son:

- Saber llevar a cabo las aplicaciones y las webs que facilitan la gamificación en las aulas.

- Diseñar una propuesta didáctica donde la gamificación sea el eje principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Realizar materiales complementarios a las aplicaciones o webs, pero con un gran carácter lúdico.

Hay una serie de competencias generales que los alumnos del Título de Grado de Maestro-o Maestra- en Educación primaria deben desarrollar, las competencias generales que más se ajustan a mi trabajo de investigación son las siguientes:

- Poseer y comprender los conocimientos en un área de estudio. Para la realización de la propuesta didáctica es necesario la adquisición de dicha competencia.
- Saber aplicar los conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional, elaborar y defender argumentos sobre problemas dentro de su área de estudio. A la hora de la elección del tema a desarrollar en el TFG se puede ver adquirida esta competencia.
- Reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se puede ver reflejada en las encuestas realizadas y su posterior análisis de resultados.
- Transmitir ideas, información, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

4- MARCO TEÓRICO

4.1 Gamificación

Podemos entender la gamificación como un recurso educativo que trabaja a través de los juegos, dinámicas grupales, recompensas, misiones, etc. llevándolo todo al ámbito educativo y combinándolo con los materiales más tradicionales como los libros de texto, cuadernillos, etc., para conseguir así mejorar los resultados del alumnado. Estos resultados pueden ser a la hora de la adquisición de los conocimientos, desarrollo de las habilidades propias, aumento de la motivación tanto en la realización de las actividades como el interés por adquisición de nuevos conocimientos y nuevos retos.

Uno de los objetivos que tiene la gamificación es modificar actividades que a priori pueden parecer más aburridas o más pesadas para el alumnado a través de juegos,

lo que se pretende es que el alumno cambie la visión sobre la actividad o sobre el temario gracias al recurso de la gamificación incitando al alumno para que aumente su motivación, su implicación y su participación.

Para Gabe Zicherman y Christopher Cunningham la gamificación es “un proceso que ayuda a alinear nuestros intereses con la motivación intrínseca ayudándose de las mecánicas del juego y así involucrar a los usuarios y resolver problemas” ... “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”

Se van presentando palabras importantes como es la de “motivación”, esta palabra se desarrollará y se encontrará en muchos ámbitos de la gamificación respecto a la educación, otra palabra clave en el desarrollo de la gamificación es “juego”, el cual adquiere una gran importancia a la hora de elaborar y comprender en qué consiste la gamificación en la educación

La palabra gamificación proviene del anglicismo gamification, se estructura en dos partes, el sustantivo *game* y el sufijo -imitación, teniendo la primera parte un significado de entretenimiento, juego, diversión... mientras que la segunda tiene un contexto de convertir algo, como un proceso o una acción. De esta forma juntando las dos partes, la gamificación tiene un sentido de realizar un proceso y convertir las características de algo en disfrute, unión y alegría (Carrión-Salinas, 2017).

Foncubierta y Rodríguez (2014) proponen dentro del ámbito de la educación la gamificación como “la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o procesos de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competiciones, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”.

García-Casaus (2020) comenta que la gamificación está basada en desafíos por lo que el alumnado tiene que adquirir una autonomía y un dominio de la situación para que el alumnado viva una experiencia completa pretendiendo de esta manera influir en el alumnado. El alumnado se prepara para vivir en primera persona un cambio ya que mediante esta técnica educativa se cambia de la perspectiva tradicional hacia un nuevo horizonte educativo, el cual consiste en que el alumnado se sienta protagonista del

proceso educativo, desarrollando sus habilidades y destrezas además de fomentar sus competencias.

En definitiva, desde que el término gamificación comenzó a escucharse, analizarse, comprenderse... se ha visto como ha tenido una gran evolución en diferentes áreas, este término se desarrolló en el área empresarial (motivando empleados, fidelizando clientes, marketing, comunicación, formación), también en otros ámbitos como la salud, la psicología..., en el mundo educativo es donde más presencia y desarrollo ha tenido convirtiéndose en una gran herramienta educativa, consiguiendo por ejemplo una mayor motivación sobre el alumnado y sobre el proceso de su aprendizaje.

Se desafía al alumno a encontrar su mejor versión mediante juegos lúdicos, desarrollando también la capacidad de autonomía ante los diferentes retos que se le pueden proponer, de esta forma los alumnos comienzan a ser los protagonistas y adquieren diferentes capacidades que posteriormente pueden plasmar en su vida cotidiana.

Los alumnos, gracias a la gamificación, se encuentran en un contexto educativo muy beneficioso para su aprendizaje, mediante sus capacidades y actitudes van a construir los conocimientos que el docente expondrá en el aula, mejorando su capacidad de adaptación gracias a los diferentes contextos que creará el docente.

4.2 Elementos de la gamificación

Para comprender y entender la gamificación es necesario definir sus elementos principales, de esta forma podremos utilizar y aprovechar sus diferentes elementos en las actividades didácticas que se vayan a desarrollar por parte del docente.

Según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) citados en Alejandre, L y García. A (2015), estos proponen realizar una división de los elementos en diferentes categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

En el marco de gamificación que proponen Werbach y Hunter encontramos una pirámide donde las dinámicas ocupan la posición mas alta, los componentes por el contrario son la base de la pirámide sustentando de esta manera a las mecánicas y las dinámicas.



Pirámide de los elementos de la gamificación. Elaboración propia. (Werbach y Hunter 2012).

Dinámicas

Las dinámicas establecen la motivación, ponen en marcha las mecánicas y están estrechamente relacionadas con las conductas de los estudiantes, las dinámicas están compuestas por (Werbach y Hunter, 2012):

- **Emociones:** Curiosidad, competitividad, frustración y felicidad.
- **Narración:** En la base del proceso de enseñanza-aprendizaje es importante que se realice una historia continuada.
- **Progresión:** Proceso de crecimiento y madurez del jugador/alumno.
- **Relaciones:** Importante en este punto las relaciones sociales del alumno, el compañerismo, estatus.
- **Restricciones:** Elementos forzoso o límites en el proceso.

Mecánicas

A través de las dinámicas las mecánicas se ponen en funcionamiento, las mecánicas engloban los componentes principales del juego, sus reglas, el motor y el funcionamiento, sus elementos son los siguientes (Werbach y Hunter, 2012):

- **Colaboración:** Cooperación entre los alumnos para obtener unos resultados y objetivos comunes.
- **Competición:** Los alumnos compiten entre sí y con uno mismo, siempre hay un ganador y un perdedor.
- **Desafíos:** Es importante para los alumnos que adquieran una cultura de esfuerzo, que les suponga un reto.
- **Recompensas:** Premios que se consiguen al realizar los desafíos.
- **Retroalimentación:** Es importante que los alumnos se den cuenta de cómo están desarrollando la actividad.
- **Suerte:** Hay que ser conscientes de que en algunas ocasiones el azar está presente.
- **Transacciones:** Es habitual el intercambio de objetos entre los jugadores/alumnos, puede ser de forma directa o con intermediarios.
- **Turnos:** Es fundamental la participación y el respeto de esta, la participación tiene que ser por igual y por parte de todos los jugadores/alumnos.

Componentes

A través de los componentes se realizan las actividades, son los recursos mediante los cuales se configura y se lleva a la práctica la actividad propuesta en el marco de la gamificación, los elementos principales de los componentes son, (Werbach y Hunter, 2012):

- **Avatar:** A través de este elemento los jugadores/alumnos se identificarán en las actividades.
- **Colecciones:** Los alumnos podrán poseer todos los objetos que hayan ido adquiriendo gracias a los logros.
- **Desbloqueo de contenidos:** Una vez que se consiguen los objetivos, se abren nuevos contenidos para adquirir.
- **Equipos:** Adquiere gran importancia el trabajo grupal para la obtención de logros comunes.

- **Huevos de pascua:** Mediante este elemento se desarrollan actividades que consisten en esconder elementos para que posteriormente sean buscados por parte de los jugadores/alumnos.
- **Insignias:** Las insignias representan de forma física los logros obtenidos.
- **Límites de tiempo:** Se intenta acostumbrar al jugador/alumno a trabajar con un tiempo determinado, de esta manera se compite contra el cronómetro y contra uno mismo.
- **Misiones:** Actividades previamente predeterminadas con unos objetivos y cuya finalidad es la obtención de logros y recompensas.
- **Niveles:** Los alumnos/jugadores tienen que pasar por diferentes estadios para ir progresando, cada nivel tendrá un grado diferente de dificultad.
- **Puntos:** Estos elementos representan en forma de número el proceso de progresión que está llevando el jugador/alumno.
- **Clasificaciones y barras de progreso:** Los jugadores/alumnos se verán reflejados de forma gráfica, viendo su progresión y los logros obtenidos.
- **Regalos:** Los jugadores/alumnos tendrán la posibilidad de compartir con otros compañeros recursos.

4.3 La motivación como elemento importante en el aprendizaje

Como hemos ido observado en el anterior punto, la gamificación tiene elementos muy importantes y globales que son trabajados en diferentes ámbitos como puede ser la salud, en el área empresarial, en el área psicológica o en el área de la educación. Dentro de esos elementos que engloba la gamificación hay uno que es primordial, la motivación.

La motivación es un elemento imprescindible, da igual el área en el que hablemos, para los trabajadores o alumnos la motivación hace que vayan tanto a su trabajo como al colegio que con las ganas y la implicación necesaria para desarrollar sus habilidades y destrezas de la mejor forma posible.

Centrándonos en el ámbito educativo que es el que nos atañe, encontramos en la gamificación la mejor herramienta para intentar aflorar en el alumno una mayor motivación por las actividades, por los contenidos, por el proceso de aprendizaje...

Un de los aspectos que más me llamo la atención durante mi periodo de Prácticum II fue el alto grado de motivación por parte de todos los alumnos del aula, entendí que la

gamificación que se estaba desarrollando por parte de la tutora dentro de esa aula estaba mejorando el interés por el aprendizaje, su motivación para realizar cualquier actividad y sus resultados.

La palabra motivación proviene del latín “motus” y de “motia”, la primera significa “movido” y la segunda “movimiento”, teniendo en cuenta el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (RAE) realiza la siguiente definición de motivación: “ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia”

Gran número de autores han definido en sus estudios lo que entienden por motivación y este concepto ha ido evolucionando desde diferentes enfoques o perspectivas.

Sexton (1977) define la motivación como “el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada por el motivador”, mediante esta definición se puede trasladar al ámbito educativo donde el alumno debe ser motivado por el docente para alcanzar el objetivo propuesto.

En un grado más académico encontramos la definición de Pintrich y Schunk, (2006) citados por De caso, A.M. (2014) “proceso que nos dirige hacia el objetivo o la meta de una actividad, que la instiga y la mantiene”.

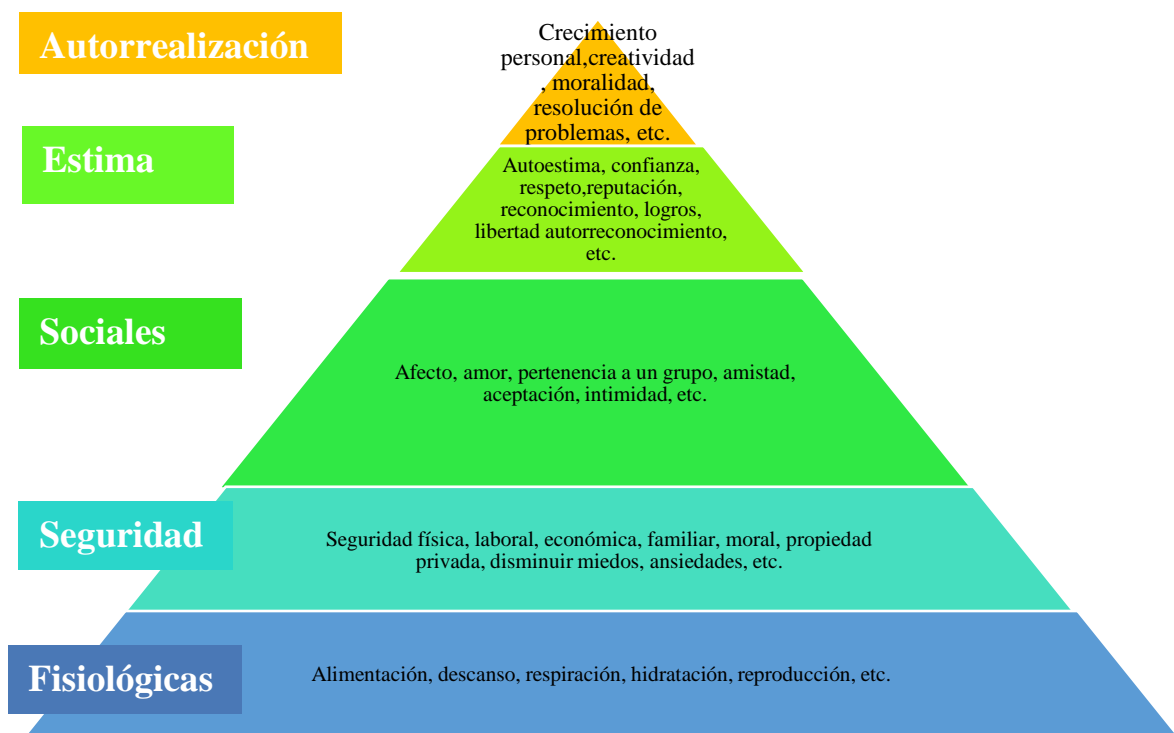
Citados por (Cerezo y Cassanova 2004), en la educación encontramos tres categorías que pueden ser más relevantes en cuanto a la motivación en los contextos educativos, estas tres categorías están recogidas y planteadas por (Pintrich y De Groot, 1990):

- *Componente de expectativas*, en esta categoría los alumnos se preguntan si serán capaces de realizar la actividad propuesta, los alumnos ponen en duda su capacidad para alcanzar los objetivos y resolver los problemas propuestos.
- *Componente de valor*, las metas adquieren una gran importancia en esta segunda categoría ya que el alumno relaciona el interés y la importancia de la tarea, preguntándose por que realiza esta tarea.
- *Componente afectivo*, en la tercera y última categoría el alumno relaciona las emociones que le ha producido realizar la tarea, además del éxito o el fracaso al

hacerla, el alumno se pregunta cómo se encuentra y cuáles son sus sensaciones a la hora de realizar la tarea.

Según (Cerezo y Cassanova, 2004), actualmente las investigaciones están poniendo de manifiesto la actitud del sujeto en cuanto a una implicación de forma activa en el aprendizaje, se demuestra que esta implicación aumenta y se desarrolla cuando el sujeto presenta una mayor confianza en sí mismo, en sus cualidades, siente que es el protagonista del proceso de aprendizaje, comprende las tareas y las valora.

Existen numerosas teorías sobre la motivación, una de las más conocidas es la que desarrolló (Abraham Maslow, 1943). Según (Colvin y Rutland, 2008) citados por (Quintero 2007), la motivación humana está dividida en cinco niveles de diferentes necesidades: fisiológicas, de seguridad, sociales, de estima y de auto realización. Estos cinco niveles forman la teoría formulada por Maslow “jerarquía de las necesidades”, la cual relaciona las necesidades que tiene un sujeto y lo que le lleva a la motivación. Cuando un sujeto ha conseguido una motivación plena en una acción no cambia o modifica esa necesidad de motivación, hasta que una necesidad está cubierta no ejecuta una nueva necesidad.



Pirámide de la jerarquía de las necesidades de Maslow. Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta los elementos externos e internos que rodean al alumno en el entorno escolar podemos hablar de motivación intrínseca y motivación extrínseca. Reeve (1994), comenta que “cualquier actividad puede abordarse con una orientación motivacional intrínseca o extrínseca”.

En la motivación intrínseca el alumno muestra interés y dirige su atención para realizar la tarea, se activa el deseo de aprender, es una motivación que nace dentro del alumno y no depende de elementos externos. Según Orbegoso, A. (2016) “algunos autores consideran a esta autodeterminación o autonomía el componente fundamental de la motivación intrínseca”. Cuando el alumno supere la tarea, mejorará su competencia personal, logrará autonomía, autoconfianza y satisfacción personal.

La motivación extrínseca viene desde fuera del alumno, son agentes externos los que pretenden activar el interés por aprender y que motivan al alumno para alcanzar el objetivo fijado. Se dirige la tarea con el fin de conseguir recompensas, premios, obtener aprobación, evitar rechazo o incluso evitar castigos.

La motivación intrínseca es fundamental en el aprendizaje escolar donde el docente juega un papel importante estimulando a los alumnos a descubrir motivaciones internas en las tareas que se plantean. No siempre la motivación extrínseca ayuda en el aprendizaje del alumno, según (Mateo, 2001), “las personas a las que se les ofrece fuentes de motivación extrínsecas por participar en una actividad que ya es interesante, tiene menos motivación intrínseca por esa actividad, especialmente cuando la recompensa extrínseca es esperada o tangible”.

La motivación dentro del aula es un elemento importante para lograr un mejor rendimiento escolar y poder evitar el fracaso escolar, esta motivación es esencial para conseguir la implicación y atraer la atención del aula y así lograr el propósito trazado para el aprendizaje del alumno.

Numerosos autores coinciden en que la motivación incide de forma clara en el aprendizaje, es el impulsor del proceso de implicación del alumno en las tareas que se proponen en el aula, (Juan Antonio Huertas, 1997) afirma que “la motivación cumple un papel esencial en el modo activo de entender la enseñanza, ya que es el requisito básico para conseguir el interés por el aprendizaje”, (Ospina, 2006), sostiene que “uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden”.

La falta de motivación del alumno en las actividades que se plantea es un gran problema en el aprendizaje y no siempre depende totalmente del docente, a veces no se consiguen los retos y tareas educativas que se proponen para conseguir el aprendizaje pretendido. Es por esto que el proceso del profesor como intermediario en el aprendizaje para motivar al alumnado debe estar siempre activo. “Numerosas investigaciones realizadas han mostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje” (Navarrete, 2009).

En el ámbito escolar, motivación, aprendizaje y gamificación van unidas ya que la gamificación es utilizada en el aula por el docente como recurso motivador para conseguir un mejor aprendizaje del alumnado. Para (Teixes, 2015) “la motivación es la clave de la adquisición de un aprendizaje significativo dentro de una experiencia gamificada”.

4.4 Elementos para llevar a cabo la gamificación

A medida que la educación iba evolucionando han llegado nuevos recursos para ir ayudando y complementando a los materiales más tradicionales en el ámbito educativo. En la actualidad las nuevas tecnologías están muy presentes en toda la sociedad, raro es no ver a una persona con un teléfono móvil, con una Tablet o unos auriculares, respecto a la educación, estos materiales se han sabido reutilizar y poner a disposición de la educación.

Las TICS cobran un papel muy importante hoy en día en cuanto a la educación se refiere, sirven como un gran complemento para los docentes. Mediante las nuevas tecnologías los alumnos se sienten más familiarizados ya que las nuevas generaciones de alumnos han crecido y están creciendo con ello, de esta forma los alumnos cada vez que van a utilizar un material tecnológico siente que están jugando, lo que les produce una mayor motivación e interés por lo que están practicando.

Para (Karl. M. Kapp, 2012) “la gamificación consiste en utilizar la mecánica basada en los juegos, la estética y el pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

A continuación, se expondrán las herramientas más comunes para llevar a cabo la gamificación en el ámbito educativo:

- **Kahoot:** consiste en un soporte educativo creado tanto para escuelas, universidades o empresas, se basa en un sistema de preguntas y respuestas en las que el profesor es el creador de las preguntas, además este puede controlar el tiempo que tienen los alumnos para contestar, además de pruebas también se pueden crear encuestas para ver qué opción es la más votada, las preguntas pueden ser resueltas desde diferentes dispositivos (móviles, Tablet, PDI, ordenadores...).

El profesor crea la sala donde se encuentran todas las preguntas que tienen que resolver los alumnos en un tiempo determinado, los alumnos deben acceder a la sala mediante un código de diferentes dígitos, cuando todos los alumnos hayan ingresado en la sala comenzará la prueba, los alumnos deberán resolver de una en una las preguntas, una vez que hayan contestado la primera en cada pantalla aparecerá el número de alumnos que han contestado correcta e incorrectamente, de esta manera se irá creando un ranking de los alumnos, al finalizar la prueba se creará un pódium donde aparecerán los tres alumnos que más preguntas correctas hayan contestado.

- **Genially:** este recurso es de los más completos e interesantes que existen para gamificar, mediante esta aplicación se pueden realizar infinidad de presentaciones, juegos, mapas... la aplicación te proporciona una gran variedad de plantillas para su uso, hay que destacar de esta aplicación la interactividad que tiene, mediante ella se pueden integrar una gran cantidad de contenidos, otro de los puntos fuertes de esta aplicación son las animaciones que nos ofrece, a través de ellas se capta la atención de los alumnos ya que visualmente son muy atractivas.

Los alumnos se sienten protagonistas gracias a esta aplicación, el proceso de aprendizaje les resulta más cómodo y natural.

Un punto importante de esta aplicación es que se puede insertar vídeos, fotos, esquemas, estadísticas... de otras plataformas haciendo más completo el aprendizaje del alumno mientras interactúa con ello.

- **Socrative:** es una aplicación muy similar a Kahoot, se obtiene los datos de una forma más analítica, mediante esta aplicación podemos observar el progreso de los alumnos, observar los errores y poder trabajar sobre ellos que al fin y al cabo es lo importante en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- **Quizizz:** esta aplicación también es muy similar a las dos anteriores, para que los alumnos puedan acceder solo necesitan un código, en la actualidad es muy

importante la ley de protección de datos, de esta forma los alumnos no tienen que exponer su identidad en la aplicación, esta aplicación tiene una diferencia respecto a kahoot, en kahoot puedes acceder a otros cuestionarios que se hayan publicado por parte de otros usuarios pudiendo modificarlo o eliminando preguntas únicamente de ese juego, quizziz tiene la ventaja de que se puede coger preguntas sueltas de otros juegos para crear el nuestro propio, esta característica ahorrará una gran cantidad de tiempo a la hora de elaborar los cuestionarios.

- **ClassDojo:** este recurso dentro de la gamificación es de los más utilizados por parte de los docentes, permite llevar un control individual de los alumnos.

Esta aplicación permite crear una sala donde aparezcan todos los alumnos de manera individual, se puede evaluar diferentes estándares como por ejemplo el trabajo diario, de esta forma le aparecerá al docente en la aplicación el nombre de todos los alumnos con su respectivo dibujo animado, el docente podrá puntuar de forma negativa o positiva a cada alumno pudiendo tener también recompensas individuales, de esta forma se establece un sistema donde los alumnos van adquiriendo diferentes cantidades de puntos.

A través de esta aplicación se fomenta la competitividad de los alumnos, habrá alumnos que obtengan una mayor cantidad de puntos los cuales serán los ganadores.

La aplicación permite llevar un control sobre los alumnos, fomentando la competitividad entre ellos además de poder puntuar diferentes estándares dentro del aula (trabajo diario, comportamiento, atención en el aula...).

Un punto importante sobre esta aplicación, si el docente lo desea los padres pueden conectarse a esta aplicación viendo la puntuación de su hijo, viendo el progreso que está realizando y de esta manera tener una comunicación directa con el docente.

- **Flipquiz:** Mediante esta aplicación es muy fácil crear un gran número de preguntas, las puntuaciones que se pueden obtener van desde los 100 hasta los 500 puntos, es una aplicación muy interactiva y fantástica para trabajar por grupos o por parejas, una buena temática que se puede llevar a cabo mediante esta aplicación es la de los concursos, también es muy útil para repasar contenidos ya vistos o para reforzar esos contenidos que han sido mostrados hace poco.

En esta aplicación encontramos un problema, mientras que los alumnos van contestando el docente no tiene ningún recurso como puede ser una hoja de

cálculo para ir viendo los datos que se van proporcionando debido a las respuestas correctas o incorrectas por parte de los alumnos, esta es la diferencia que encontramos respecto a Kahoot o Socrative.

- **Quizalize:** Esta herramienta ha sido descubierta hace muy poco, esta aplicación, como las anteriores, consiste en crear una serie de preguntas con la opción de que los alumnos se puedan agrupar por parejas o por grupos. Lo especial de esta aplicación es que, al contrario de las otras, el profesor recibe información instantánea a su herramienta digital sobre el desarrollo y las preguntas correctas o incorrectas que hayan contestado los alumnos.

Gracias a esta información el docente puede comprobar que alumnos están contestando con mayor soltura y por lo tanto pueden ir avanzando sin problema hacia nuevos contenidos y qué alumnos necesitan ayuda ya que están teniendo dificultades para contestar y de forma correcta las preguntas planteadas.

- **Juegos populares:** En esta ocasión no estamos hablando de aplicaciones ni páginas web, los juegos tradicionales también son una gran herramienta para gamificar, tienen una ventaja, todos los alumnos son conocedores de ellos teniendo una gran variedad de juegos. Son fáciles de adaptar a las actividades y las mecánicas del aula, permitiendo trabajar por grupos y de manera interactiva.

Está bien que en algún momento se vuelva un poco al pasado para ver cómo han avanzado y se han desarrollado este tipo de juegos.

Un ejemplo de juego pueden ser los dados, adaptándolos a la gamificación se pueden utilizar de diferentes formas, por ejemplo: cada alumno tira un dado y sale un número, a cada número se le asigna una pregunta que deben responder el alumno.

En este punto haré una valoración personal ya que creo que es importante la gran variedad de soluciones y posibilidades que nos ofrecen estos recursos a la hora de preparar las actividades, la enseñanza de nuevos contenidos, el trabajo en grupo..., gracias a estas aplicaciones gamificar es algo más sencillo y con mayor peso en la educación.

Los alumnos están más familiarizados con estas aplicaciones que con los libros de texto ya que actualmente viven en una época donde los progresos digitales están al orden del día, por ello combinar lo tradicional con lo novedoso es muy positivo para el alumnado, además este tipo de aplicaciones les produce una motivación y una curiosidad que es necesaria e imprescindible para el proceso de aprendizaje.

Los docentes tienen la obligación de estar constantemente reciclándose y conociendo nuevos recursos para implementar en el aula, actualmente existen una gran cantidad de espacios donde encontrar nueva información (redes sociales, blogs, páginas web...), además de otros profesionales de la educación especializados en el tema.

4.4 Cuestionario

Se ha realizado un cuestionario en el colegio de primaria Diego Laynez en la localidad de Almazán provincia de Soria, en este cuestionario han participado un total de 29 docentes del centro.

Este cuestionario ha sido revisado y supervisado por una docente del centro Diego Laynez la cual tiene amplia experiencia sobre la gamificación, implementando esta técnica en todas sus aulas.

El cuestionario va orientado sobre la gamificación, el concepto, la implantación en las aulas, recursos más utilizados, la complejidad de llevarlo a cabo y la motivación.

1. Importancia de mantener la motivación en los alumnos

Importancia de mantener la motivación en los alumnos
29 respuestas

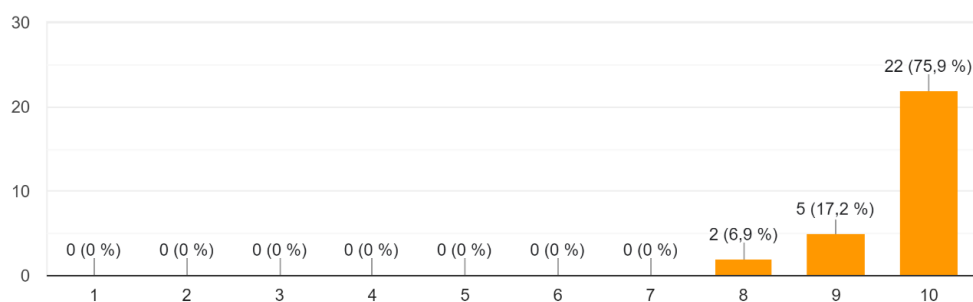


Gráfico 1: Importancia de mantener motivado al alumnado. Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en el gráfico el 75,9% de los encuestados considera un 10 (entendiendo que el 10 es lo máximo en el gráfico) la importancia de motivar al alumnado. Es de gran ayuda ya que ponen en contexto las siguientes del cuestionario preguntas ya que la motivación y la gamificación van de la mano.

Este porcentaje puede ser previsible ya que la motivación es un elemento fundamental en todos los ámbitos, pero en la educación más si cabe, la gamificación promueve la motivación a los alumnos para el proceso de aprendizaje.

2. ¿Conoces el término gamificar?

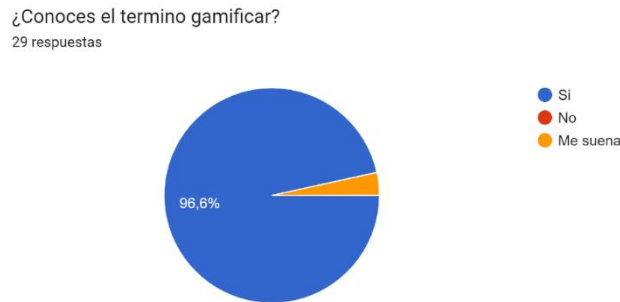


Gráfico 2: Conocimiento del término gamificar. Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico se puede observar cómo un 96,6% de los encuestados conoce el término gamificar y a un 3,4% le suena, de los 29 encuestados no hay ninguno que no conozca lo que es el término gamificar, de esta manera nos ayudará en gran medida a la hora de responder las posteriores preguntas. Podríamos considerar el resultado como previsible ya que actualmente la gamificación es un elemento educativo muy usado por parte de la gran mayoría de docentes.

3. ¿Qué importancia tiene el juego como elemento motivador en el aula?

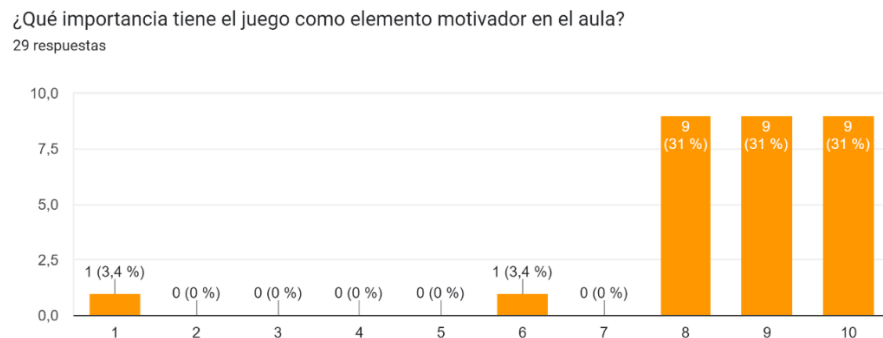


Gráfico 3: La importancia del juego como elemento motivador en el aula.

Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico encontramos una gran variedad de respuestas, tenemos en 3,4% que ha marcado el número 1 (entendiendo el número 1 como el mínimo) indicando que no considera el juego como un elemento muy importante respecto a la motivación en el aula, 27 docentes han marcado entre el 8 y el 10 el nivel de importancia del juego como elemento motivador, un alto número de docentes dotan de gran importancia al juego para motivar al alumnado y de esta forma mejorar el proceso de aprendizaje por parte de éste.

4. ¿Cuánto tiempo dedicas a realizar actividades lúdicas en cada tema o unidad?

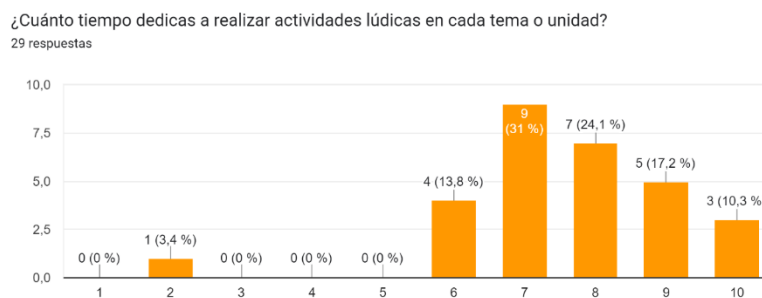


Gráfico 4: Tiempo que se dedica a la realización de actividades lúdicas en cada tema o unidad. Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico observamos como una gran variedad de respuestas, encontramos un amplio abanico que va desde el número 6 hasta el número 10, el número 7 es el que representa un mayor porcentaje (31%).

La mayoría de los docentes encuestados dedica un alto porcentaje del tiempo en el aula a la realización de actividades lúdicas, de esta forma podríamos establecer una relación entre las respuestas de esta de pregunta y las respuestas de la pregunta sobre la importancia del juego como elemento motivador, los docentes consideran que las actividades lúdicas con el juego como elemento importante son un factor muy determinante para el desarrollo de las actividades y del proceso de aprendizaje.

5. ¿Cuánta importancia tiene la tecnología en el aula?

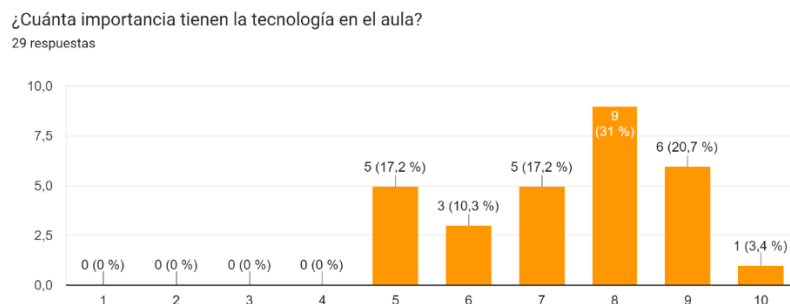


Gráfico 5: Importancia de la tecnología en el aula. Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico se puede observar cómo solo un 3,4% ha considerado la tecnología como un elemento importante en el aula, otra vez tenemos una gran variedad de respuestas que oscilan desde el número 5 hasta el 10. Un 31% de los docentes, siendo este el mayor porcentaje de esta pregunta, ha marcado el número 8 indicando un alto grado de importancia de la tecnología en el aula.

6. ¿Has trabajado algún tema o unidad didáctica mediante la gamificación?

¿Has trabajado algún tema o unidad didáctica mediante la gamificación?
29 respuestas

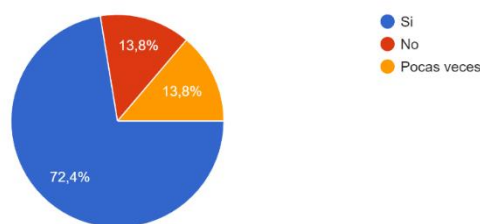


Gráfico 6: Unidad didáctica o tema trabajado mediante la gamificación. Fuente: Elaboración propia.

Un 72,4% ha marcado el sí como respuesta, la mayoría de docentes han trabajado ya sea en la unidad o algún tema mediante la gamificación, teniendo en cuenta esta pregunta y las anteriores podemos observar como la gran mayoría de los docentes encuestados han estado en contacto en gran medida con la gamificación dentro de sus aulas mediante sus actividades y temáticas.

Igual que a lo largo de todo el cuestionario suele haber un porcentaje de 13,8% que representa a un docente encuestado que viendo los resultados de las preguntas nunca o pocas veces ha trabajado mediante la gamificación o con algún elemento relacionado con esto.

7. ¿Cuánta complejidad tiene la gamificación para poder llevarla a cabo?

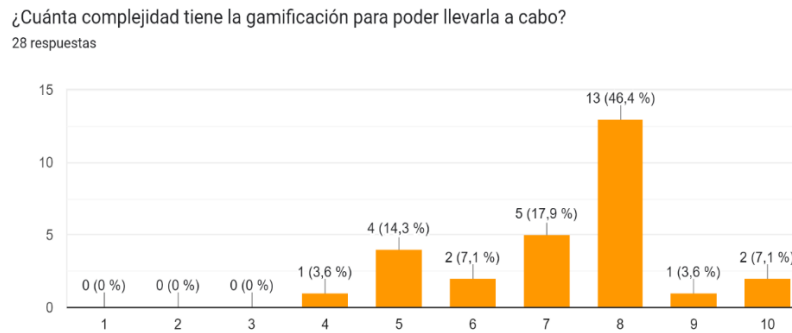


Gráfico 7: Complejidad de la gamificación para llevarla a cabo. Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta encontramos un amplio abanico de respuestas, encontramos respuestas desde el número 4 hasta el número 10, la respuesta más marcada ha sido en el número 8, un 46,4% de los encuestados ha marcado el número 8 de complejidad a la hora de llevar a cabo el recurso de la gamificación.

Viendo las respuestas de los docentes nos podemos hacer una idea de la complejidad que tiene realizar este modelo de educación, no solo consiste en jugar si no que tiene una dificultad adicional para poder ponerlo en práctica con éxito.

8. ¿Conoces aplicaciones para complementar actividades gamificadas?

¿Conoces aplicaciones para complementar actividades gamificadas?
29 respuestas

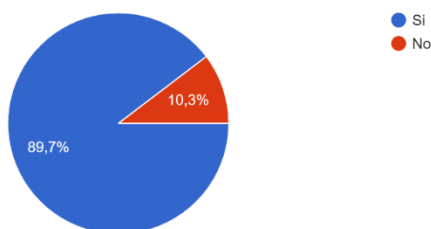


Gráfico 8: Conocimiento de aplicaciones para actividades gamificadas.

Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico observamos como casi el total (89,7%) conoce alguna aplicación que sirva para gamificar las actividades que el docente plantea en la sesión.

Hoy en día existe un amplio abanico de aplicaciones y complementos gracias a las nuevas tecnologías, los docentes actualmente están en constante aprendizaje y descubriendo nuevas herramientas para ayudarles a complementar las actividades y qué éstas sean más productivas y beneficiosas para los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Para completar esta pregunta se les dejo a los docentes un espacio donde podían nombrar las aplicaciones que más usaran en sus aulas, que conociesen o que hayan oído hablar de ellas.

APLICACIÓN	RECUESTO DE USO DE LA APLICACIÓN
Geanially	9
My class game	8
Kahoot	4
Plickers	2
Quizziz	1
Hearsthstone card generator	1
Clasdojo	4
ClassKraft	1
Simbalo	1
Editorial Elvives	1
Canva	3
World Wall	1
Flip	1
Celebriti	1
Mobietrain	1

Tabla de aplicaciones y recuento de éstas. Fuente: Elaboración propia.

5- METODOLOGÍA

Una de las herramientas utilizadas para recabar información ha sido la encuesta, enfocada primordialmente hacia la gamificación y motivación en el ámbito educativo. Dicha encuesta ha sido destinada para los profesores que ejercen en el colegio Diego Laynez de educación primaria en Almazán, la encuesta ha sido revisada y tutelada por un docente perteneciente al centro Diego Laynez, el cual es experto en la materia de gamificación.

Se pretendía conocer el grado de manejo y puesta en práctica de la gamificación por parte de todos los docentes del centro, en diferentes aulas y con diferentes rangos de edad por parte del alumnado, las preguntas realizadas han sido concretas, sencillas y claras, teniendo un amplio abanico de respuestas para tener una mayor información acerca de lo encuestado.

El colegio de primaria Diego Laynez se sitúa en la localidad de Almazán, la población se dedica principalmente al sector primario y secundario ya que se encuentra en un entorno rural, el centro destaca por el desarrollo tecnológico y profesional que se ha ido desarrollando a lo largo de los años, la tecnología es un punto importante respecto a la gamificación ya que es muy útil y necesario para poder desarrollar con garantías la gamificación en un aula, por ello el centro adnamantino cuenta con un gran desarrollo respecto a este ámbito.

El uso de las TIC ha incrementado considerablemente gracias al avance lo que permite que los docentes que imparten clase puedan disponer de un mayor abanico de recursos tecnológicos (PDI, tablet, ordenador, aplicaciones, QR...).

A través de artículos académicos, TFG de otros alumnos, libros de texto e internet se ha buscado información para el desarrollo del trabajo de investigación sobre la gamificación en el ámbito educativo.

La información ha sido contrastada y analizada para adquirir los datos y puntualizaciones necesarias para ponerlo en común en el trabajo de investigación.

6- PROPUESTA DIDÁCTICA

Introducción

Durante el periodo de la educación primaria el alumno adquiere una gran cantidad de conocimientos, aprendizajes, vivencias..., siendo todo esto una parte fundamental para el desarrollo personal del alumno tanto dentro del aula como fuera de ella.

Las unidades didácticas son un gran elemento para reunir los elementos curriculares que los alumnos deben adquirir y conseguir, además el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve reforzado mediante las unidades didácticas.

La presente propuesta didáctica ha sido puesta en práctica durante el periodo del Prácticum II en el colegio público de Almazán Diego Laynez, con la pertinente y necesaria supervisión de la tutora de prácticas del centro escolar.

Para el diseño de la presente propuesta didáctica se ha utilizado los pertinentes documentos referidos sobre el currículo básico de la Educación Primaria.

Además del resto de legislación pertinente para la realización de las actividades de la propuesta didáctica.

La propuesta didáctica va dirigida para los alumnos de primero de primaria del colegio Diego Laynez (Almazán), la asignatura en la que se va a desarrollar la propuesta didáctica es el área de ciencias sociales.

Justificación

En la presente propuesta didáctica se pretende que a través de la gamificación como elemento principal se desarrollen los temas pertinentes en el área de ciencias sociales.

La combinación del recurso de la gamificación con el área de ciencias sociales es muy interesante ya que en esta área normalmente al alumno le suele resultar algo pesado los contenidos, gamificando los temas en la asignatura de ciencias sociales se puede conseguir que el alumno se introduzca en una historia gamificada beneficiando al proceso de enseñanza-aprendizaje y los contenidos que el alumno debe adquirir.

Se pretende que el alumno aumente el interés y la motivación por el aprendizaje del área de ciencias sociales. A la hora de la elaboración de la propuesta didáctica se han

puesto en práctica elementos motivadores para completar las actividades, elementos como: genially, kahoot, juegos tradicionales, classdojo...

El proyecto didáctico tiene una gran base alrededor de estos elementos y aplicaciones, necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, el tema que se va a desarrollar es “¿Qué es lo que pasa?” de la unidad 6 del área de ciencias sociales del libro *La leyenda del Legado* de la editorial ELDELVIVES.

Mediante esta propuesta didáctica los alumnos trabajarán aspectos fundamentales de la vida cotidiana como las fechas, momento actual en el que viven... los contenidos serán muy importantes ya que influyen en su día a día.

Objetivos

En la propuesta didáctica diferenciaremos tres tipos de objetivos dependiendo de su procedencia:

- **Objetivos generales de etapa.**
 - Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así, como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
 - Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
 - Realizar y presentar informes sencillos sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidas en el proceso de investigación.
- **Objetivos de área.**
 - Conocer las medidas del tiempo y sus relaciones.
 - Interpretar el calendario.
 - Ordenar secuencias dependiendo de su categoría temporal: antes, después, pasado, presente y futuro.
 - Ordenar secuencias familiares y de su vida personal usando unidades básicas de tiempo: hora, día, mes y año.
 - Localizar y situar fechas importantes en el calendario.
- **Objetivos didácticos.**
 - Diferenciar entre objetos de la antigüedad y actuales.

- Saber ordenar los meses del año.
- Reconocer las características de las estaciones.
- Diferenciar las diferentes formas de medir el tiempo.
- Comprender las situaciones de pasado, presente y futuro.
- Saber ordenar los días de la semana.
- Recordar el día de su cumpleaños.
- Conocer qué meses tienen 31, 30 y 28 días.

Competencias

Las competencias que estarán presentes en la propuesta didáctica y por tanto se introducirán en las actividades son las siguientes:

- Aprender a aprender (CAA).
- Competencias social y cívica (CSYC).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)
- Comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).

Contenidos

A continuación, se relacionan los contenidos que se llevarán a cabo en la propuesta didáctica:

- Uso y medida del tiempo. Antes, ahora y después, pasado, presente y futuro.
- Unidades de medida del tiempo: días, semanas, meses y años.
- Las estaciones del año.
- Acontecimientos del pasado y del presente. Medios para reconstruir el pasado.
- Elaboración de un árbol genealógico a partir de fotos y testimonios.
- Patrimonio histórico y cultural.

Metodología

La metodología que se ha llevado a cabo en la presente propuesta didáctica ha sido variada, la gamificación es el punto clave y de partida donde se basan todas las actividades las evaluaciones necesarias, la gamificación que se ha llevado a cabo se basa en la película de *Los Gru 2 Mi Villano Favorito*, todas las sesiones están englobadas en

el entorno de la película, al comienzo de cada sesión situaremos a los alumnos en un contexto en el que se sientan partícipes de la película a través de las actividades propuestas, de esta manera en cada actividad los alumnos deberán pasar una misión, si la ejecutan correctamente cada alumno recibirá una gema de recompensa, al finalizar la propuesta didáctica se premiará a los tres alumnos que más gemas hayan conseguido.

A parte de la gamificación, también se han combinado otro tipo de metodologías, la asignación de tareas ha estado muy presente, esta metodología se basa en el papel de guía por parte del docente que les propone una serie de tareas en las cuales el docente les iniciará en éstas. El constructivismo también aparece en la propuesta didáctica, el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en el protagonismo absoluto del alumno mientras que el docente se encuentra como guía del proceso, se dota del material necesario al alumno enriqueciendo de esta forma su aprendizaje.

Otra de las características de esta propuesta didáctica gamificada es el trabajo cooperativo del alumnado, los alumnos conseguirán varios objetivos comunes fomentando la autonomía individual de cada uno de los participantes del grupo.

Las metodologías que se han puesto en práctica tienen como objetivo fomentar la motivación y la autonomía de los alumnos, las actividades están planteadas para que los alumnos se sientan los protagonistas del proceso de aprendizaje, el docente de guía y ellos por sí mismos deben ir descubriendo y aprendiendo las respuestas correctas.

Mediante esta gamificación se pretende que a los alumnos les produzca intriga y un gran interés las actividades propuestas, adquiriendo un alto grado de motivación que los lleve a un proceso perfecto de enseñanza.

Las actividades propuestas están realizadas teniendo en cuenta la inclusión de todo el alumnado, no dejando a ningún alumno descolgado de las tareas y explicaciones, en algún caso puntual se ha realizado alguna actividad y explicación individualizada.

Los grupos de trabajo que se han creado a lo largo de la propuesta didáctica han sido previamente analizados y estudiados para que fueran lo más igualitarios y cohesionados posibles, de esta manera los alumnos que formen los grupos de trabajo puedan ayudarse entre sí dependiendo de las fortalezas y debilidades de cada integrante. Los grupos de trabajo son pequeños y medios, no son grupos de muchos alumnos para poder fomentar la autonomía y el pensamiento crítico.

El espacio que se ha utilizado ha sido la clase principal donde se dan las principales asignaturas, los alumnos se sentaban cada uno en su pupitre haciendo cuatro grupos de cuatro alumnos por cada grupo, teniendo una orientación hacia la PDI del docente.

El tiempo que se ha utilizado para llevar a cabo las sesiones es de 50 minutos, dentro de los 50 minutos se han desarrollado todas las actividades propuestas.

Atención a la diversidad

En el aula se encuentran dos alumnos que presentan alguna dificultad para el aprendizaje, un alumno está diagnosticado con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), el otro alumno está diagnosticado con dificultades específicas de aprendizaje (DEA).

Para la realización de las sesiones y las actividades se ha tenido en cuenta los problemas de estos alumnos, de manera que la planificación de las actividades está hecha para que esos alumnos puedan realizarlas de la misma manera que el resto de sus compañeros, se les realizará explicaciones individualizadas en caso de que fuese necesario, así como ayuda permanente si el alumno lo requiere.

Respecto al examen, estos dos alumnos tendrán unas condiciones diferentes al resto de los alumnos, para el alumno con DEA, dispondrá de más tiempo si así lo requiere, se le recortarán todas las preguntas del examen y se le subrayará las palabras claves de la actividad. Para el alumno con TDAH, dispondrá de más tiempo si lo necesita, este alumno no necesitará que se le recorte las actividades, si fuese necesario se le subrayaría las palabras clave del enunciado.

Sesiones y actividades

Las sesiones se temporalizan durante el mes de abril, para la realización de las actividades y sesiones de la propuesta didáctica se distribuirá en dos semanas, la semana del 10 al 14 de abril y la semana del 17 al 21 de abril de 2023.

La propuesta didáctica se realizará sobre la unidad 6 “¿qué es lo que pasa?” del área de ciencias sociales del libro de educación primaria *ELDELVIVES*.

Las sesiones duraran 50 minutos sin pasarse del tiempo estipulado.

Durante estas sesiones se combinarán las actividades gamificadas junto con actividades tradicionales y actividades del libro de texto obligatorio por parte de los alumnos en el curso de primero de educación primaria.

La clase cuenta con 16 alumnos, es una clase inquieta, pero con una gran capacidad de intención y motivación, todos los alumnos tienen una actitud muy positiva y abierta hacia nuevas propuestas educativas, además las aptitudes por parte de la gran mayoría de los alumnos favorecen mucho a la innovación educativa con este grupo.

- **Sesión 1**

En esta primera sesión se explicará a los alumnos cómo se va a desarrollar la propuesta didáctica, empezaremos reuniéndonos todos en un círculo sentados, esta rutina la haremos al comienzo de todas las sesiones y en alguna otra actividad que sea necesario, a esta rutina la llamaremos “asamblea”.

En esta sesión se les enseñará a los alumnos la página Classdojo donde se encontrarán registrados y mediante la cual se llevará un registro sobre puntos positivos, negativos, logros, recompensas... (*Véase Anexo 1*).

Esta sesión estará gamificada y también se realizarán actividades tradicionales del libro de ciencias sociales de la editorial *ELDELVIVES* para primero de educación primaria.

Mientras estamos reunidos en asamblea se explicará a los alumnos qué durante estas dos semanas qué va a durar la propuesta didáctica, los alumnos se van a encontrar sumergidos en la película de *Los Gru 2 Mi Villano Favorito*, los alumnos se convertirán en los minions (personajes principales de la película), para esta primera sesión descubriremos la primera misión que los minions tienen que realizar por orden de su amigo Gru (personaje principal de la película, amigo inseparable de los minions).

- Actividad 1

Con esta actividad comenzaremos la propuesta didáctica dirigida para los alumnos de primero de primaria, el temario que vamos a desarrollar trata sobre el paso del tiempo, por qué cambian las personas, quién es cada uno, por qué cuidamos nuestra cultura...

Antes de resolver esta actividad los alumnos se sentarán en asamblea, en la PDI que dispone el docente se proyectará una serie de fotos relacionadas con el temario que

se va a impartir en la propuesta didáctica (*véase anexo 2*). De esta manera habrá una referencia sobre los contenidos previos y las ideas que tienen los alumnos, por lo que podremos guiarnos sobre que contenidos hay que hacer más hincapié.

Una vez acabada la asamblea pasaremos a realizar la actividad, mediante el genially (*véase anexo 3*), se les mostrará una línea de actividades en las cuales los alumnos deben resolver de forma grupal, los grupos son cuatro y por cada grupo cuatro alumnos, el grupo que antes resuelva las actividades será premiado con una gema que deberá guardar en su cofre particular.

La primera actividad esta combinada con el libro de texto que llevan los alumnos y consiste en observar unos dibujos en los cuales se observa una familia realizando diferentes actividades en diferentes momentos del día, debajo de cada dibujo pone las siguientes frases: “comían juntos, ahora recogen la mesa y se sentarán en el sofá”, los alumnos deben poner las palabras “antes” y “después” (*véase anexo 4*).

▪ Actividad 2

Para esta actividad los alumnos seguirán trabajando por grupos de 4, al igual que en la anterior los alumnos en terminar antes la actividad recibirán una gema.

En esta actividad los alumnos deberán unir: “ahora, después y antes con: estuve desayunando, me iré a casa y estoy en el colegio” (*véase anexo 5*).

Cuando cada grupo complete la actividad deberán levantar las manos y dejar los lapiceros en la mesa, de esta forma se irá comprobando que las respuestas de todos los integrantes del grupo sean correctas.

▪ Actividad 3

Esta actividad la realizarán de forma individual, para ello los alumnos contarán con una Tablet individual, la actividad consiste en dibujarse como se imaginarían en el pasado (antes era bebé), en el presente (ahora tengo 6 años) y en el futuro (después seré mayor) (*véase anexo 6*).

Para esta actividad los alumnos no recibirán ninguna gema al contrario que en las dos anteriores.

- **Sesión 2**

En esta sesión trabajaremos cómo organizar el tiempo, mediante el calendario, los días de la semana y los meses. Para ello comenzaremos sentando a los alumnos en asamblea y realizando algunas preguntas (¿en qué momento estamos?, ¿qué día es hoy?, ¿en qué mes estamos?, ¿el 12 de octubre en qué cae?), para comprender los conocimientos previos que tienen sobre el tema, una vez terminada esta rutina los alumnos se sentarán en sus sitios correspondientes y comenzaremos a realizar las actividades.

Una vez sentados en sus sitios se les comentará que Gru necesita ayuda, para ello los alumnos (minions) deben realizar todas las actividades que el villano Eduardo (personaje de la película) les ha propuesto, si lo consiguen en la siguiente sesión tendrán noticias de su amigo Gru.

- **Actividad 1**

En esta actividad los alumnos trabajarán de forma individual con sus tablets independientes, mediante un genially, (*véase anexo 7*), que previamente se ha compartido con los alumnos, deberán rellenar el calendario con los días de la semana que faltan, además debajo del día de la semana los alumnos deben poner una acción que realicen o vayan a realizar durante la semana, por ejemplo: “lunes - voy al parque con los amigos”.

- **Actividad 2**

Para esta actividad, los alumnos la realizarán de forma individual, en la PDI que se encuentra en la pizarra del aula se proyecta una imagen donde aparecen todos los meses del año en forma de calendario (*véase anexo 8*), los alumnos saldrán de forma individual a la PDI, se le realizarán tres preguntas sobre el calendario, por ejemplo: “¿Cuál es el cuarto mes del calendario?, ¿qué día es el 23 de abril? y ¿qué días son domingo en el mes de octubre?”, el docente mediante la aplicación classdojo premiará con una gema de recompensa a los alumnos que contesten de forma correcta las tres preguntas, en caso de que un alumno no conteste o no sepa la respuesta otro compañero podrá ayudarle o responder dicha pregunta.

- **Actividad 3 y 4**

Para esta actividad nos ayudaremos del libro de texto (*véase anexo 9*), realizaremos dos actividades de forma individual ya que son rápidas y sencillas de hacer.

La primera actividad consiste en colorear el final correcto de cada oración:

- Un día tiene (15 horas) (24 horas).
- Un año tiene (12 meses) (10 meses).
- Una semana tiene (7 días) (8 días).

La siguiente actividad también se realiza mediante el libro de texto y de forma individual por parte de los alumnos, éstos deben rellenar el hueco vacío que se encuentra en las diferentes oraciones con las palabras “día, mes y año”.

- El _____ pasado terminamos infantil y ya estamos en primaria.
- El _____ que más me gusta es agosto, porque me voy de vacaciones a la playa.
- El sábado es el _____ de la semana que meriendo con mis primos.

- **Sesión 3**

En esta sesión trabajaremos las estaciones del año, como hemos realizado en las anteriores sesiones los alumnos se sentarán en asamblea y empezaremos comentando con los alumnos cuáles son los nombres de las estaciones, de esta manera iremos recabando información sobre los conocimientos de los alumnos, después realizaremos una lluvia de ideas sobre las ropas que se pueden llevar en cada estación y características que conozcan de ellas, una vez terminado y teniendo una idea previa sobre sus conocimientos pasaremos a realizar las actividades.

Como dijimos en la anterior sesión, los minions (los alumnos) recibirían noticias de su amigo Gru si realizaban bien las pruebas que les había puesto su enemigo Eduardo, los alumnos recibirán la noticia de que su amigo Gru esta secuestrado en el polo norte por el villano, por ello deben conocer de primera mano las diferentes estaciones del año y las ropas más características, de esta forma tendrán que ir a buscarlo y ayudarlo.

- Actividad 1

Para esta actividad los alumnos utilizaran de forma individual la Tablet, se les compartirá un genially (*véase anexo 10*) en el que aparecerán una serie de dibujos y fotografías con elementos característicos de las diferentes estaciones del año, los alumnos deberán colocar los dibujos y fotografías de forma correcta debajo de la estación del año

que corresponda, cuando un alumno haya terminado deberá levantar la mano y el docente se acercará a comprobar si ha realizado bien el ejercicio, en caso de realizarlo satisfactoriamente el alumno conseguirá una gema y podrá ayudar a otros compañeros, en caso de hacerlo de forma incorrecta deberá corregir los errores.

- **Actividad 2**

Para esta actividad utilizaremos el libro de texto, la actividad consistirá en numerar de forma correcta cuatro textos que se refieren a cada una de las estaciones, hay cuatro imágenes cada una correspondiendo a cada una de las estaciones, a cada viñeta le corresponde un número (*véase anexo 11*).

La corrección de la actividad se realizará de forma grupal y oral, un alumno leerá el texto y otro alumno indicará el número de la viñeta correspondiente con el texto, de esta forma todos los alumnos corregirán su actividad a la vez.

Al acabar esta actividad realizaremos un pequeño coloquio con los alumnos sobre cuál es la estación del año que más les gusta, los alumnos deben describir la estación del año sin decir el nombre para que el resto de sus compañeros puedan adivinar la estación del año a la que se está refiriendo.

- **Sesión 4**

Para esta sesión al igual que en las anteriores, los alumnos se sentarán en asamblea para tener una lluvia de ideas sobre el tema que nos toca, este tema trata del paso del tiempo en las personas, en los monumentos culturales, edificios...

Comenzaremos hablando con los alumnos de cómo han cambiado físicamente, si les ha crecido el pelo, si han crecido de estatura... para que se vayan dando cuenta del paso del tiempo en su persona, también se comentará cómo se han desarrollado, por ejemplo en la lectura ya que a ellos antes en la educación infantil les leían los cuentos y ahora son capaces de leer por sí mismos o cómo ha evolucionado su forma de escribir, de esta manera los alumnos irán recapacitando y dándose cuenta del paso del tiempo, además observaremos a qué alumnos les resulta más complicado entender los conceptos que queremos que aprendan. Explicaremos qué es una línea del tiempo y cómo se utiliza ya que para los alumnos es un recurso muy útil para entender y aplicar los conocimientos.

En esta sesión los minions tendrán la difícil misión de traer de vuelta a casa a su amigo Gru, tendrán un problema añadido, el paso del tiempo ya que Gru ha estado mucho

tiempo solo y su aspecto físico ha cambiado, para ello deberán realizar correctamente las actividades que el villano Eduardo les ha propuesto.

- Actividad 1

Para esta actividad los alumnos deberán traer de casa dos fotos, una cuando eran bebés y otra actual, los alumnos irán saliendo de forma individual, enseñarán las fotos a sus compañeros y harán una explicación de qué cambios ven entre las dos fotos, de esta forma los alumnos irán entendiendo lo que significa el pasado y el presente y cómo afecta el paso del tiempo en sus cambios físicos.

- Actividad 2 y 3

Para estas actividades utilizaremos el libro de texto, primero realizaremos una actividad donde los alumnos verán cuatro dibujos representando el paso del tiempo, una recién nacidos, otra en la guardería, otra en infantil y la última en educación primaria, los alumnos deberán numerar las viñetas de pasado a presente por orden de procedencia (*véase anexo 12*).

Para la segunda actividad también utilizaremos el libro de texto, esta vez lo proyectaremos en la pizarra digital interactiva (PDI), la actividad la harán todos los alumnos a la vez, se trata de un pequeño texto donde se encuentran dos espacios vacíos, dichos espacios se deben completar con la palabra “pasado” o “presente”. Un alumno leerá la primera parte del texto sin decir la palabra con la que se debe rellenar, los alumnos pensarán individualmente la respuesta y cuando la tengan la deberán escribir en su cuaderno, cuando todos la hayan escrito un alumno saldrá a escribirla a la pizarra digital interactiva y de la misma manera se realizará con el siguiente hueco por completar.

- Actividad 4

Esta actividad la realizaremos mediante el genially, la actividad se proyectará en la pizarra digital interactiva, los alumnos tendrán también en sus tablets la actividad para realizarla de forma individual, los alumnos observarán tres pares de fotografías, una calzada vieja y al lado una carretera nueva, una iglesia vieja y una iglesia nueva y un puente viejo y un puente nuevo, al lado deberán poner en cada una de las fotografías la palabra “pasado” y presente” (*véase anexo 13*), de esta forma los alumnos trabajarán el paso del tiempo no sólo en el físico sino también en infraestructuras y elementos culturales.

- **Sesión 5**

Esta sesión es la última de la propuesta didáctica, para ello se han elaborado diferentes actividades con la finalidad de realizar un repaso de todos los contenidos vistos durante estas dos últimas semanas. Los alumnos realizarán un repaso previo al examen que se llevará a cabo cuando al tutor le resulte conveniente.

Se pretende que los alumnos consoliden los contenidos que se han trabajado, las actividades que se van a realizar serán más lúdicas que las actividades realizadas en las sesiones anteriores, se intenta que sea una sesión más distendida ya que es el final del temario, los alumnos seguirán repasando y fijando los contenidos que se han impartido durante toda la propuesta didáctica.

Para esta última sesión los minions tendrán que realizar una serie de actividades ayudados por su amigo Gru para poder derrotar a su enemigo Eduardo y de esta forma hacerse con todas las gemas de las misiones.

- Actividad 1

Para esta actividad se realizará un kahoot sobre los contenidos de los meses del año, días, el calendario, las horas...

Los alumnos entrarán en la aplicación kahoot a través de las tablets y de forma individual comenzarán la prueba, los alumnos que queden 1º, 2º y 3º recibirán la última gema de recompensa que completa el ultimo nivel de “la misión de los gru”.

Para realizar este kahoot (*véase anexos 14, 15, 16, 17*) se le entregara a cada alumno un calendario para que puedan buscar y encontrar las respuestas relacionadas con el calendario.

- Actividad 2, 3 y 4

En esta actividad se juntarán a los alumnos en cuatro grupos de cuatro personas por grupo, el juego consistirá en un “ataque, defensa”, en la pizarra digital interactiva se mostrará un genially en el cual los alumnos verán tres pruebas diferentes, los alumnos deben organizarse entre sí en los diferentes grupos y repartirse las tareas, el grupo que termine y crea que lo ha hecho bien levantará el cartel de “ataque” y se corregirá el ejercicio en la PDI, mientras que el grupo que no haya terminado deberá levantar el cartel

de “defensa” y se le restarán dos puntos, el grupo que más puntos obtengan serán los ganadores (*véase anexo 18*).

La primera prueba consiste en observar una línea del tiempo y marcar con “pasado, presente o futuro” los acontecimientos que están sucediendo (*véase anexo 19*).

Para la segunda prueba se les proporcionará a los alumnos material creado por el docente (*véase anexos 20,21*), el material son tarjetas plastificadas en las cuales pone el nombre de los días de la semana, de la misma manera se les proporcionará otras tarjetas similares a las anteriores en las que pone el nombre de los meses del año.

Para esta actividad agruparemos a los alumnos por parejas, primero trabajaremos con los días de la semana, los alumnos deberán poner en orden los días de la semana, una vez realizado se les hará una serie de preguntas como, por ejemplo: “¿Cuál es el tercer día de la semana?, ¿Qué días no vas a colegio?”. De esta forma los alumnos repasarán el concepto de los días de la semana además de otros conceptos de otras asignaturas como los números ordinales en el área de matemáticas.

Para la siguiente actividad utilizaremos las tarjetas en las cuales pone el nombre de los días de la semana, además de las tarjetas también les proporcionaremos un calendario como material complementario ya que les hará falta para la actividad.

Se les realizarán varias preguntas en las que los alumnos primeramente tendrán que ordenar los meses del año, una vez ordenados se procederá a responder las preguntas.

Alguna de las preguntas que se realizarán: “¿Qué meses son verano?, ¿Qué día es el 19 de agosto?, ¿Cuál es el quinto mes del año?”.

Evaluación

La evaluación es un proceso que engloba toda información recogida de las diferentes actividades realizadas, el comportamiento en el aula, compañerismo, implicación, actitud positiva y negativa, adquisición de los contenidos y examen.

Por ello el 50% de la nota final dependerá de la puntuación que hayan tenido los alumnos respecto a las actividades realizadas en el aula, la recogida de esta puntuación se realiza a través de la aplicación classdojo en la cual se encuentran registrados todos los alumnos, así como las gemas que han obtenido todos los alumnos (*véase anexo 22*), el 40% corresponde al examen final que deberán realizar los alumnos sobre los contenidos

que hemos trabajado en la propuesta didáctica, el 10% restante corresponde al comportamiento en el aula con los compañeros, con el docente, con el material, la actitud que han mostrado a la hora de realizar las actividades.

Para finalizar la propuesta didáctica, se les ha pasado a los alumnos un cuestionario de tres preguntas mediante las cuales se recogerá un feedback con los alumnos sobre el grado de claridad y explicación del docente hacia los alumnos (*véase anexo 23*).

7- CONCLUSIONES

Puedo comenzar diciendo que el proceso de realización de mi trabajo de fin de grado ha sido un aprendizaje continuo respecto al tema elegido, el conocimiento que tenía sobre la gamificación no era muy amplio ni exacto y gracias a la investigación realizada puedo decir que al menos conozco bastante más en profundidad el tema que cuando comencé con este proyecto.

Como comenté al principio del trabajo, en el apartado de justificación, gracias al periodo de prácticas en un colegio de educación primaria pude conocer de primera mano lo que era la gamificación y cómo se llevaba a cabo en un aula. Esto ha hecho que aumentara mi interés por ello e investigara sobre este novedoso recurso educativo.

Gracias a la investigación he podido conocer más a fondo sus formas de aplicarlo en un aula, sus características, sus dificultades, su implicación y su alto grado de beneficios. También destaco los años de carrera universitaria ya que me han ayudado a desarrollar y elaborar de forma más precisa y exacta el trabajo de investigación, las experiencias vividas en cada una de las asignaturas del grado al igual que los dos periodos de prácticas llevados a cabo.

Mediante la investigación he podido conocer las diferentes características y los elementos más profundos de la gamificación y he observado cómo estos elementos se pueden extrapolar del ámbito educativo y trasladarlos a otros sectores empresariales, por ejemplo, ya que estos elementos sirven para aumentar la motivación en la plantilla si hablamos del sector empresarial.

Tras la investigación se puede decir que actualmente la gamificación como recurso educativo tiene un alto grado de aplicación en los centros educativos, gracias al desarrollo tecnológico que se lleva produciendo a lo largo de los últimos años, este

recurso se ha beneficiado en gran medida ya que su utilidad y su elevado porcentaje de éxito en el alumnado se ha elevado. Ha aumentado la formación sobre las nuevas tecnologías y los recursos que se pueden desarrollar a través de la gamificación, los docentes tienen un mayor rango de recursos que están a su disposición para implementarlos en el aula.

Tras la puesta en práctica de la propuesta didáctica gracias al Prácticum II, he podido conocer de primera mano lo que es realizar una unidad didáctica mediante la gamificación, he comprobado cómo el docente tiene que tener un alto grado de conocimiento de aplicaciones, recursos, material tecnológico...para desarrollar de forma eficaz y correcta las sesiones gamificadas.

Otra conclusión que destaco, es el alto grado de participación del alumnado, todos los alumnos se sentían partícipes y te lo hacían saber, mediante su motivación y su actitud a la hora de las sesiones y la realización de las actividades.

He comprobado que todos los elementos y características de la gamificación que se han analizado, son necesarios y determinantes para poder elaborar de forma correcta una propuesta didáctica gamificada ya que todos estos elementos se deben incluir y tener en cuenta.

La gamificación es un recurso con un potencial enorme, gracias a ello se puede despertar en cierto tipo de alumnos la motivación que tienen escondida y que no saben cómo sacarla, es un gran aliado para aquellos alumnos que pueden tener diferentes problemas tanto en el ámbito escolar como en el social, los alumnos pueden desarrollarse y sacar todo su potencial a relucir ya que la gamificación permite el protagonismo en el alumnado.

Todos los objetivos marcados al comienzo de la investigación han sido completados y llevados a la práctica de forma eficiente y correcta.

Para finalizar, quiero decir que ha sido muy enriquecedor el proceso de investigación sobre este tema, durante el periodo de prácticas he podido descubrir y poner en práctica este recurso educativo y mediante el trabajo de investigación, los documentos y artículos leídos he podido apasionarme y aprender mucho más sobre la gamificación.

Dicho esto, creo que la gamificación debe adquirir mayor importancia en el contexto educativo y tener un mayor peso, considero que no debe ser únicamente la

gamificación el único recurso educativo que se desarrolle en las aulas ya que también es clave y fundamental la educación tradicional en la que prima los libros de texto, pero sí que se debería encontrar un equilibrio entre estos dos métodos educativos para que los mayores beneficiados sean los alumnos.

8- BIBLIOGRAFÍA

8.1.Obras

- Huertas, J.A. (1997), *Motivación. Querer aprender*, Argentina, Aique grupo editor S.A. Recuperado de:
http://mateandoconlaciencia.zonalibre.org/TA_Huertas_Unidad_4.pdf
- Martí, F. (2021). Gamificación. *La educación activa* (pp. 70). España: Editorial Círculo Rojo.
- Reeve, J (1994). *Motivación y emoción*. Recuperado de:
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/22488921e36d90caef3d8973d805dcb.pdf>
- Real Academia Española. (1992), *Diccionario de la Lengua Española*. (21ª Edición) Madrid. Espasa Calpe.
- Sexton. W. (1977), *Teorías de la organización*, México, Editorial Trillas.
- Teixes, F. (2015), *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona, España, Editorial UOC.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011), *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Oreilly & Associates Inc. Recuperado de:
http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf

8.2.Webgrafía

- Alejaldre, L., & García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. Recuperado de:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Cerezo, M. T., y Casanova, P. F. (2004). Diferencias de género en la motivación académica de los alumnos de educación secundaria obligatoria. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, volumen (2), pp. 100. Recuperado de:
http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/3/espannol/Art_3_31.pdf

- Carrión-Salinas. G.A. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. (Trabajo fin de master, Universidad internacional de Andalucía). Recuperado de: https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De Caso, A.M. (2014). Pautas para el estudio de la motivación académica. *Revista de Psicología*, volumen (6), pp. 215. Recuperado de: https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/10781/1/0214-9877_2014_1_6_213.pdf#page=2
- Foncubierta, J. M, Rodríguez, Ch. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*, Recuperado de: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., y Cara-Muñoz, M. M. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Mateo, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, volumen, (9) pp. 9. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Navarrete, B. (2009). La motivación el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Revista digital: Innovación y experiencias educativas*, volumen (15), pp. 1. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf
- Obergoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan y Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Educare, Revista científica de educación*, volumen (2), pp. 80. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PAR_A_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-

[INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-PARA-MAESTROS.pdf](#)

- Quintero, J.R. *Teoría de las necesidades de Maslow*. Recuperado de: <https://paradigmaseducativosuft.blogspot.com/2011/05/figura-1.html>

8.3.Legislación

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

8.4.Otros recursos

- <https://app.genial.ly/dashboard?from=login-true>
- <https://kahoot.com/schools-u/>
- <https://www.classdojo.com/es-es/>

9- ANEXOS

- **Anexo 1**

Clase de Seño checa marina

Aula Historia de la clase Mensajes Carpetas Inicio de sesión de alumno No hay familias conectadas Opciones

Estudiantes Grupos

Toda la clase Alumno A Alumno B Alumno C Alumno D Alumno E Alumno F Alumno G

Alumno H Alumno I Alumno J Alumno K Alumno L Alumno M Alumno N Alumno O

Alumno Ñ **Añadir alumnos**

Alumno A **0**

Alumno A

Cómo incubar un huevo

No hay familias conectadas **Conectar familia**

Dar feedback a Alumno A **Canjear puntos** ✕

1 Ayudando a otros	1 En la tarea	1 Gema	1 Participando
1 Perseverancia	1 Trabajando duro	1 Trabajo en equipo	1 Añadir habilidades

- **Anexo 2**

- **Anexo 3**

• **Anexo 4**

Cambiamos con el tiempo

1 Observa los dibujos y completa con *antes* y *después*.



comían juntos.

Ahora recogen la mesa.

se sentarán en el sofá.

• **Anexo 5**

2 ¿Qué haces en cada momento? Une.

Ahora ●

● estuve desayunando.

Después ●

● me iré a casa.

Antes ●

● estoy en el colegio.

• **Anexo 6**

3 Dibújate como corresponde en cada momento.

PASADO

PRESENTE

FUTURO

Antes era un bebé.

Ahora tengo 6 años.

Después seré mayor.



- Anexo 7



- Anexo 8

102 / UNIDAD 6

Organizamos nuestro tiempo

1 Observa el calendario y repasa los meses que faltan.

Enero L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Febrero L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28	Marzo L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Abril L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
Mayo L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Junio L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	Julio L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Agosto L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
Septiembre L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	Octubre L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Noviembre L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	Diciembre L M M J V S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

- Anexo 9

4 Colorea el final correcto de cada oración.

Un día tiene 15 horas
24 horas

Una semana tiene 7 días
8 días

Un año tiene 12 meses
10 meses

- **Anexo 10**

Hacemos cosas diferentes



INVIERNO



OTOÑO



VERANO



PRIMAVERA

















 genially

- **Anexo 11**

Hacemos cosas diferentes

Relaciona con números el texto de las estaciones con su fotografía.

El otoño comienza un poco después que el colegio, el 21 de septiembre. A algunos árboles se les caen las hojas y suele llover. Por eso, usamos chubasqueros y paraguas.

El verano comienza el 21 de junio. Hace mucho calor, por eso nos podemos bañar en piscinas, ríos y mares. Es la época en que las plantas dan sus frutos.









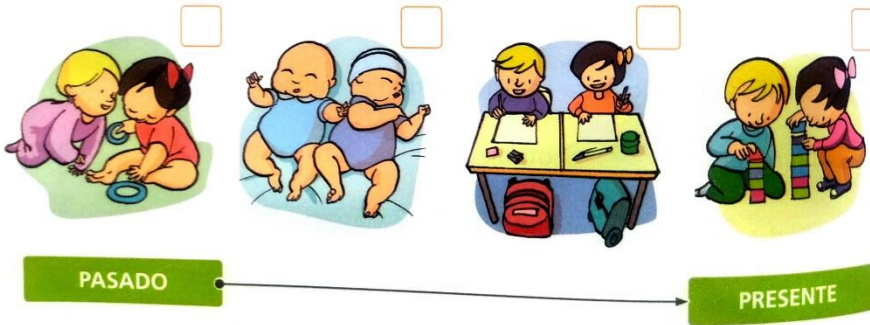
La primavera comienza el 21 de marzo. Las plantas se llenan de flores y hojas. Y las personas llevamos chaquetas finas porque el tiempo es agradable.

En invierno anochece más pronto que en el resto de las estaciones. Comienza el 21 de diciembre y hace mucho frío. Por eso, usamos bufanda, guantes y gorro.

- Anexo 12

Todo cambia

- 1 Ordena del 1 al 4.



- 2 Completa con...

- Anexo 13

TUDO CAMBIA

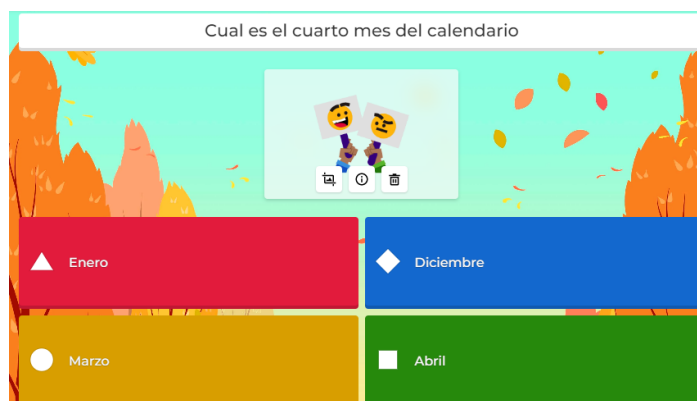


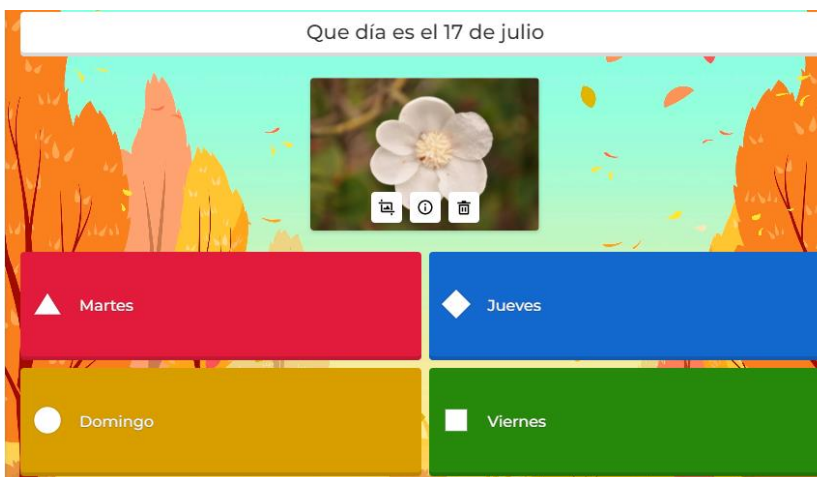
PASADO

PRESENTE

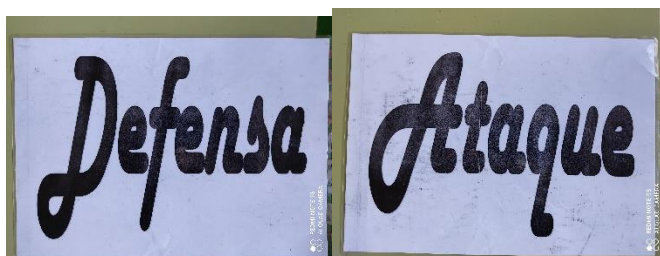


- Anexo 14, 15, 16, 17





- **Anexo 18**



- **Anexo 19**



- **Anexo 20 y 21**



- **Anexo 22**



• **Anexo 23**


EXAMEN A RAFA

Descripción del formulario

¿OS ha aburrido Rafa explicando?

Un poco

Imposible, es genial



...

¿Entendiais lo que os explicaba?

Si, por supuesto.

Era imposible

Que nota le pondrías a Rafa

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10