



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

GAMIFICACIÓN APLICADA AL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA

Autor: Sergio de Andrés de Antonio

Curso Académico: 2023/24

Tutora Académica: Julié González- Regalado Abel

RESUMEN:

A lo largo de la historia, la forma de enseñar inglés a los estudiantes, así como la aplicación de diferentes técnicas y metodologías, ha ido evolucionando con los años.

Durante muchos años, se ha tenido la certeza de que la enseñanza del inglés se debía hacer mediante un estilo de enseñanza tradicional. Esto es, el profesor explica los conceptos y los niños permanecen sentados en sus pupitres realizando ejercicios. Por otra parte, la enseñanza se centraba básicamente en el dominio de las habilidades escritas: writing y reading.

Actualmente, la enseñanza ha evolucionado y han aparecido nuevas metodologías que tienen como objetivo conseguir que los estudiantes se sientan motivados durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Este es el caso de la gamificación. Una nueva técnica de enseñanza que se ha empezado a implementar recientemente en las aulas y que pretende que los discentes adquieran los contenidos de una manera totalmente diferente a la tradicional, sintiéndose los protagonistas de su propio proceso de enseñanza aprendizaje.

Por todo ello, el objetivo de este trabajo es lograr una propuesta de intervención en el área de inglés donde la gamificación sea la metodología usada de tal manera que los alumnos aprendan de una forma lúdica.

Palabras clave: inglés, evolución, metodología, gamificación, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT:

Throughout history, the way of teaching English to students as well as the application of different techniques and methodologies has evolved over the years.

For many years, it has been certain that the teaching of English should be done through a traditional teaching style. That is, the teacher explains the concepts and the children remain seated at their desks taking notes. On the other hand, teaching is basically focused on mastering two of the four basic communication skills: writing and reading.

Currently, teaching has evolved, and new methodologies have appeared that aim to make students feel motivated during the teaching-learning process. This is the case of gamification. A new teaching technique that has recently begun to be implemented in classrooms and that aims for students to acquire content in a totally different way from the traditional way, feeling like the protagonists of their own teaching-learning process.

For all these reasons, the objective of this study is to achieve an intervention proposal in the area of English where gamification is the methodology used.

Key Words: English, evolution, methodology, gamification, teaching, evolution.

ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivos
3. Justificación
4. Fundamentación teórica
 - 4.1 ¿Qué entendemos por gamificación?
 - 4.2 La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
 - 4.3 Errores más comunes a la hora de realizar una gamificación.
 - 4.4 Beneficios de la gamificación en el aula.
5. Propuesta de intervención
 1. Justificación
 2. Características del alumnado
 3. Legislación educativa
 4. Competencias
 5. Objetivos generales
 6. Saberes básicos
 7. Criterios de evaluación
 8. Interdisciplinariedad con otras áreas del currículo
 9. Metodología
 10. Sesiones
6. Conclusiones del trabajo
7. Limitaciones y mejoras del TFG
8. Referencias Bibliográficas

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Imagen 1: Pasos para crear una buena gamificación (p. 5)

Imagen 2: Explicación de cómo influye la gamificación en el aprendizaje (p.7)

Imagen 3: Disposición de la clase (p.13)

Imagen 4: Batería de recursos que se usará durante la gamificación (p.20)

Imagen 5: Recursos para la sesión cuatro (p.25)

Imagen 6: Ejemplo de diana de autoevaluación (p.30)

Tabla 1: Temporalización de las sesiones (p.19)

Tabla 2: Criterios de evaluación para la sesión 1 (p.22)

Tabla 3: Criterios de evaluación para la sesión 2 (p.24)

Tabla 4: Criterios de evaluación para la sesión 3 (p.26)

Tabla 5: Criterios de evaluación para la sesión 4 (p.28)

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como finalidad presentar una propuesta de intervención educativa basada en la gamificación como metodología para la enseñanza de la lengua extranjera.

En ella, aprovechando que los alumnos están estudiando la historia y cultura del Reino Unido, deberán aprender a través de una serie de sesiones cómo era la vida en Inglaterra durante la Edad Media, las diferencias en torno al nivel de vida comparado con la actualidad, las diferentes clases sociales o el papel que desempeñaban los hombres y mujeres.

Además, estas sesiones pueden estar íntimamente relacionadas con el área de Ciencias Sociales. Teniendo en cuenta esto, la interdisciplinariedad también juega un papel importante, ya que tal y como recoge la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (de aquí en adelante LOMLOE), la interdisciplinariedad entre las áreas de Educación Primaria es uno de los fines principales de la educación.

Para la realización de este trabajo, en primer lugar estableceremos una serie de objetivos principales, seguidamente crearemos una justificación en la que hablaremos tanto del currículo de lengua extranjera como de la importancia de adquirir y desarrollar las competencias clave para que los estudiantes alcancen el máximo desarrollo de sus capacidades. Además, también mencionaremos la importancia de la gamificación en las aulas.

Seguidamente, conforme avance el trabajo explicaremos la fundamentación teórica del mismo, donde explicaremos qué entendemos por gamificación, cómo se lleva a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuáles son sus beneficios y qué errores debemos evitar cometer a la hora de implementar una gamificación.

A continuación, presentaremos una propuesta de intervención educativa, especificando el tipo de centro y alumnado. Seguidamente, se implementarán una serie de sesiones basadas en el modelo de enseñanza desarrollado en este proyecto. Por último y, con el objetivo de conseguir llamar la atención del lector, al final de dicho trabajo encontraremos las principales conclusiones obtenidas, así como, las limitaciones encontradas durante la realización del mismo.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la realización de este Trabajo Fin de Grado son los mencionados a continuación:

- Definir qué es la gamificación.
- Conocer los autores más importantes que defienden este tipo de enseñanza educativa.
- Conocer los errores más comunes que aparecen al programar una gamificación.
- Diseñar una propuesta de intervención.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Relación con el Currículo de Educación Primaria

En cuanto a la relación de este trabajo con el currículo de Educación Primaria, la presente propuesta de intervención está enfocada a trabajar la gamificación en el área de Lengua Extranjera.

Este área, tiene como finalidad principal la adquisición de la competencia comunicativa básica en una lengua extranjera, así como el desarrollo y enriquecimiento de la conciencia intercultural del alumnado.

Además, es importante mencionar que, el área de Lengua Extranjera contribuye al desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y a que el alumnado pueda afrontar los retos y desafíos del siglo XXI, a través de la adquisición de los contenidos necesarios para iniciarse en la gestión de situaciones interculturales, la convivencia entre iguales o la resolución dialogada de conflictos.

Por último, me gustaría destacar que, los elementos curriculares de esta área están definidos atendiendo al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, y están adecuados a la madurez y desarrollo psicoevolutivo del alumnado en la etapa de Educación Primaria. Por todo ello, el nivel orientativo a alcanzar en la lengua extranjera será una iniciación al A2.

Por todo ello, dentro del área de Lengua Extranjera, las competencias generales que se trabajan son las mencionadas a continuación: competencia en Comunicación lingüística (CCL), Competencia Plurilingüe (CP), Competencia en Matemática, Ciencia y Tecnología (STEM), Competencia Digital (CD), Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia Emprendedora (CE), Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC).

Respecto a las competencias específicas, *el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que aprueba el currículo de Educación Primaria en Castilla y León*, redacta lo siguiente: En el caso del área Lengua Extranjera, las competencias específicas se organizan en seis ejes que se relacionan entre sí, asociadas a las dos dimensiones del plurilingüismo, la dimensión comunicativa y la intercultural.

Las primeras cuatro competencias, aluden a la comprensión, expresión, interacción y mediación, en definitiva, a la comunicación eficaz en la lengua extranjera, adecuándose en todo caso al desarrollo psicoevolutivo e intereses del alumnado. La quinta competencia específica, se refiere a la ampliación del repertorio lingüístico individual aprovechando las experiencias propias, para mejorar la comunicación del alumnado tanto en las lenguas familiares como en las lenguas extranjeras.

Por último, la sexta competencia específica, aborda el aprecio por la diversidad lingüística, artística y cultural, con el fin de que el alumnado aprenda a gestionar situaciones comunicativas interculturales.

3.2 Relación con las competencias del Grado en Educación Primaria

En cuanto a los objetivos, la Memoria del plan de estudios del título del Grado de maestro en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid (2010), indica lo siguiente:

El objetivo fundamental del título es formar a profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica en Educación Primaria.

El objetivo del título es lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo. Con el presente TFG, se pretende diseñar e implementar, en un contexto real, una propuesta de intervención en la que los alumnos sean capaces de trabajar con la gamificación en el área de Lengua Extranjera.

De esta manera, intentaremos que todos los alumnos sean capaces de alcanzar una serie de objetivos mínimos y profundizar en ellos, para que puedan alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 ¿Qué es la gamificación?

En primer lugar, me gustaría comenzar este marco teórico atendiendo a una pregunta que cada vez más docentes se plantean: ¿Qué entendemos por gamificar?

Antes de comenzar, debo señalar que la gamificación es un aspecto que está en auge y cada vez usan más los docentes, pero ¿En qué consiste? Tenemos que tener en cuenta que la definición de gamificación es algo complejo y no consensuado, por ello, a continuación definiré qué entendemos por gamificación basándome en los siguientes autores:

Según **Ramírez** gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos.

Por otro lado, **Marín y Hierro** explican que la gamificación es, al mismo tiempo, una técnica de enseñanza, un método de enseñanza y una estrategia de enseñanza. Además, debe partir del conocimiento como entretenimiento y pasatiempo y que la diversión es la recompensa del cerebro por aprender cosas nuevas.

Por último, de acuerdo con **Gaitán**, la gamificación es es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Sin embargo, gamificar no consiste en dejar jugar a los estudiantes, sino que las lecciones deben tener un aspecto lúdico con el propósito de lograr uno de los fines más importantes de la educación: aprender nuevos conocimientos.

Por eso, a continuación, explicaré el aspecto más importante que se debe de tener en cuenta a la hora de gamificar.

Gaitán asegura que, este tipo de aprendizaje gana terreno entre otras metodologías debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

Para que la gamificación resulte exitosa, hay que tener en cuenta el **grado de motivación de** los estudiantes ya que sin motivación, no hay aprendizaje posible. Esta idea fundamental de sobre la gamificación la podemos complementar con la opinión de Gaitán, que explica que, este modelo de aprendizaje consigue funcionar porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación.

Por ello, para conseguir que el estudiante se encuentre motivado y con ganas de aprender, es importante que el rol del alumno sea activo, autónomo y responsable del propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, tal y como dijo **Ajram (1978)** la motivación es la gasolina del cerebro.

Por otro lado, la **curiosidad** que fomenta el juego es un elemento positivo para activar un buen estado anímico del alumno, facilitando la adquisición de los contenidos y permitiéndole avanzar en la materia.

Para conseguir una **buena motivación en el aula por parte del alumno**, compartiendo la opinión de **Marín y Hierro** debemos de tener en cuenta lo siguiente:

- En primer lugar, hay que tener en cuenta la **necesidad de avanzar en el juego** y cumplir las metas expuestas, compitiendo con otros estudiantes por ser el primero. Prácticamente todos los niños desde las primeras etapas son competitivos por naturaleza, gracias a esa “rivalidad” entre compañeros que provoca el juego, los discentes mostrarán una mayor motivación y esfuerzo para conseguir alcanzar todos los objetivos con éxito y ser el mejor en el aula.
- El juego que elaboremos tiene que **causar intriga** a los estudiantes, es decir, no saber qué va a ocurrir después de pasar un nivel, descubrir intrigas y secretos o toparse con nuevas variantes. Gracias al desconcierto de no saber qué puede ocurrir después, los estudiantes estarán más motivados y activos mentalmente que si están realizando actividades monótonas o rutinarias ya que pierden el interés, la motivación y la capacidad de concentración.
- La capacidad que tienen los juegos para **socializar y formar equipos**. Ya que gracias al juego, los estudiantes pueden desarrollar una serie de habilidades sociales y potenciar aspectos como la confianza, habilidades comunicativas, respeto o trabajo en grupo.

También me gustaría recalcar que, el juego permite diseñar tareas que estimulan al alumno a experimentar, interactuar y trabajar en equipo. Es de destacar adicionalmente el posible “efecto dominó” que se dé en el caso de que aparezcan estos tres elementos, donde la actitud de un alumno motivado contagiaría a otros sucesivamente.

Una vez que hemos visto que aspectos tenemos que tener en cuenta para lograr motivar a los estudiantes, pasaré a explicar a continuación qué **alumnos nos podemos encontrar dependiendo de su motivación.**

Así, de acuerdo con la información encontrada en el artículo *Gamificación del proceso de aprendizaje* nos podemos encontrar 2 tipos de alumnos:

- **Alumnos con motivación extrínseca:** Carecen de esa motivación a priori hasta que se les marca una recompensa como unas notas, unas metas, aprobación familiar...

Este tipo de motivación es empleada en la educación tradicional y no siempre ha tenido buenos resultados.

- **Alumnos con motivación intrínseca:** Poseen interés en la tarea en sí misma y quieren mejorar constantemente sin necesidad de recibir un estímulo externo.

Por último, para finalizar este apartado, explicaré los **pasos que debe tener la gamificación.**

Para conseguir que la gamificación se desarrolle de forma exitosa, hay que tener en cuenta una serie de pasos:

- El maestro debe **diseñar y definir los objetivos** que desea conseguir: para conseguir unos resultados satisfactorios, el docente debe planificar qué objetivos deben alcanzar los estudiantes para lograr el máximo desarrollo de sus capacidades. Para ello, deberá tener en cuenta el artículo 7 del *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas en Educación Primaria.*
- **Establecer los equipos y jugadores** necesarios: el docente deberá explicar si las actividades planteadas son para hacer en grupos, individualmente, por parejas....
- **Elaborar diferentes recursos** para que todos los estudiantes puedan participar: es decir, tener en cuenta la atención a la diversidad.
- **Realizar una evaluación:** es importante realizar un seguimiento continuo que permita una mejora de los posibles fallos o errores en el diseño o la ejecución.

Para facilitar la comprensión de este apartado, añadiré un esquema para comprender de una manera más visual cómo debe realizarse una gamificación.



Imagen 1. Pasos para crear una buena gamificación. Elaboración propia.

Después de explicar en qué consiste la gamificación, pasaré a hablar de cómo influye la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2 La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

En primer lugar, comenzaré explicando que es la gamificación para **Marín- Santiago**. Este autor afirma que, la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez y por ello, la gamificación requiere que el alumnado esté activo.

Por otro lado, ya no es el docente, de forma unilateral, el que decide qué contenidos, tareas o materiales usar, sino que, es el alumno el que debe participar en los retos para estar motivado desde el comienzo del proceso de enseñanza -aprendizaje.

Tenemos que asumir que la forma de educar ha cambiado, ya no es el profesor el que habla durante una hora y el estudiante está sentado tomando apuntes, sino que en este nuevo método de enseñanza, el profesor deberá ofrecer un espacio motivador, flexible e interactivo para el alumnado.

Para que la gamificación se desarrolle de forma correcta, **Jaramillo de Certain** asegura que es fundamental que los materiales que van a encontrar los estudiantes en el aula estén pensados y ambientados en los contenidos que se van a desarrollar. Por lo tanto, los materiales deben ser llamativos, seguros y asequibles. También es importante llevar a cabo una evaluación inicial, que nos dé información de las características de nuestro alumnado y nos permita diseñar las tareas acordes a los resultados obtenidos.

Otra manera de motivar al alumnado sería cambiar el concepto de tareas o deberes por retos y misiones, es decir, eliminamos la connotación negativa y aburrida que tiene el realizar deberes por algo épico y divertido como es superar un reto contigo mismo.

Por otro lado, **Teixes-Arguilés** afirma que utilizar la gamificación en la educación tiene como finalidad modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa sea provechoso para los mismos. Por lo tanto, gamificar actividades conlleva aplicar mecánicas y dinámicas de juego, y convertir algo que al principio podía parecer aburrido o monótono, en algo divertido e interesante. Por eso, a diferencia de los juegos educativos, la gamificación además de ofrecer los mecanismos ofrece un espacio motivador que permite a los estudiantes alcanzar de una forma más sencilla y eficaz el máximo desarrollo de sus capacidades.

Llorens-Largo explicó cómo influye la gamificación en la adquisición de los conocimientos y es que, al divertirse durante las tareas, los niños liberan una cantidad de dopamina suficiente como para activar sentimientos tales como: diversión, motivación y atención. Estos sentimientos son los que ayudan a potenciar el rendimiento escolar y mejorar el aprendizaje.

A continuación, con el fin de conseguir una mayor claridad en la explicación, mostraré una imagen en la que podemos observar cómo influye la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.

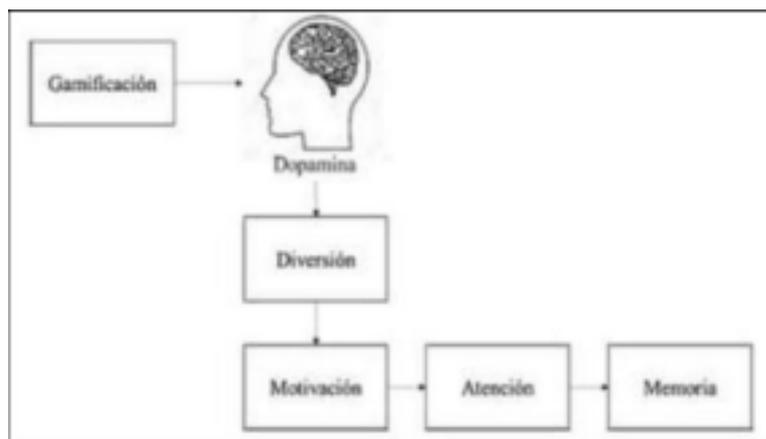


Imagen 2: Explicación de cómo influye la gamificación en el aprendizaje. García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021)

Tras la visualización de esta imagen, puedo asegurar que los objetivos que se debe plantear un docente a la hora de llevar a cabo una metodología de estas características son influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio para resolver el desafío.

Seguro que llegado a estas alturas os estaréis preguntando qué componentes debe de tener una gamificación para que resulte satisfactoria, ¿verdad? Pues bien, Siguiendo a Rodríguez-García y Santiago-Campión, existen tres pilares en los que se fundamenta la gamificación: **dinámicas, mecánicas y componentes de juego.**

En primer lugar comenzaré explicando las **dinámicas** que podemos encontrar dentro de la gamificación.

De acuerdo con **Dorado**, podemos definir **dinámicas** como aquellos contextos o intrigas que hace que el jugador quiera involucrarse. Por ejemplo, es aquel miedo o frustración por no acabar de los primeros, lo que le hace al alumno y alumna querer avanzar, al igual que las ganas de autosatisfacción.

En una gamificación, las **dinámicas** son las mencionadas a continuación:

- **Recompensas:** está relacionado con el beneficio que va a obtener el jugador al esforzarse. En la gamificación suele estar basado en un sistema de puntos y lo más importante es que sean atractivas para el jugador. Existen diferentes tipos de recompensas:
 - Fijas: se sabe de antemano qué premio se va a recibir.
 - Aleatorias: se motiva al jugador pues no sabe qué tipo de premio va a recibir.
 - Inesperadas: el participante recibe una bonificación sin esperarlo y eso lo motiva a seguir.
 - Sociales: son recompensas intrínsecas en el juego y que se recibe de los demás compañeros.
- **Estatus:** el jugador se siente motivado de adquirir un posicionamiento superior al de los demás. Se siente motivado por ser reconocido y respetado.

Por ello, se usa un sistema de niveles o clasificaciones.

- Logros: el jugador siente una satisfacción personal por resolver un problema. Por ello, es importante que el profesorado diseñe los juegos con una dificultad un poco superior al del estudiante, para que no le resulte fácil de resolver, pero sí asequible.
- Competición: es bueno que el alumno o alumna quiera esforzarse y ser mejor que sus compañeros. Pero tenemos que definir una competición sana, donde todos obtengan una recompensa acorde a su rendimiento.
- Altruismo: se basa en ayudar sin esperar nada a cambio. En la gamificación ayuda a la motivación pues recibir un regalo de un compañero.

Una vez explicadas las dinámicas, pasaré a explicar las **mecánicas** que tendremos que llevar a cabo durante la gamificación.

Las mecánicas de un juego son esos elementos, técnicas o reglas que van a ayudar a conseguir nuestra meta y son motivadores para los jugadores. Para ver la progresión de los alumnos podemos usar feedback y sistema de puntos.

Dentro de este apartado, me gustaría comentar que, hay autores, como Cortizo- Pérez que lo llaman mecánicas, pero otros autores como Gaitán lo denominan técnicas.

Por ello, de acuerdo con **Cortizo-Pérez o Gaillán**, algunas de las mecánicas/técnicas más utilizadas en la gamificación son las mencionadas a continuación:

- Puntos: la obtención de puntos es intercambiables por premios, estatus o nuevos mundos que consigue el jugador.
- Niveles: según el conocimiento que van adquiriendo, pueden ir subiendo o bajando de nivel.
- Premios: el profesor puede diseñar una acreditación (virtual o física) como por ejemplo: un trofeo, un diploma o una medalla. El jugador sentirá que su trabajo está reconocido y se sentirá más motivado a seguir avanzando.
- Regalos: bienes que se le dan al jugador de forma gratuita al conseguir un objetivo.
- Clasificaciones: el deseo de superación del jugador de verse en los primeros puestos, le hará trabajar más duro para conseguirlo.
- Retos y misiones: donde los estudiantes deben de resolver de forma satisfactoria diferentes propuestas planteadas por el profesor para así ir superando los retos.

Después de haber explicado las diferentes mecánicas que hay dentro de la gamificación, pasaré a explicar por último **los componentes del juego**.

Podemos definir **componentes** como aquellos recursos que usaremos para diseñar las tareas. De acuerdo con **Werbach y Hunter**, los componentes más importantes son:

- Avatares: son los jugadores caracterizados virtualmente. Algunas aplicaciones como ClassDojo permite ir mejorando tu personaje a medida que vas subiendo de nivel.
- Colecciones: son objetos que acumula el jugador.

Una vez explicado este apartado, pasaremos a ver cuáles son los errores más comunes a la hora de realizar una gamificación.

4.3 Errores más comunes a la hora de realizar una gamificación

A la hora de realizar una gamificación, debemos de tener cuidado de no cometer errores que pongan en peligro el éxito de esta metodología. Por ello, el docente debe evitar que su gamificación se convierta en una competición, creando un clima entre los compañeros tenso, hostil y competitivo.

Por otro lado, de acuerdo con **Borrás**, hay personas que **critican el uso de la gamificación** considerando que, simplemente se implementa porque es algo novedoso. Bajo mi punto de vista, no solamente por el simple hecho de ser una metodología innovadora y diferente hay que usarlo en las aulas. De acuerdo con **Borrás**, **pienso** que, aunque hoy en día, muchos docentes quieran pasar de una enseñanza tradicional a otra más novedosa, hay que investigar, leer, probar y ensayar esa metodología que se pretende utilizar. Gamificar no es una tarea sencilla y hay que tener todos los aspectos controlados y ser capaz de sobreponerse a las adversidades para que no se produzcan errores.

También, nosotros como docentes y, compartiendo la opinión de **Gaitán y Borrás** tenemos que vigilar que no se produzcan **comportamientos no éticos** tales como insultos o faltas de respeto entre compañeros o poca colaboración y cooperación. Estos problemas son frutos de comportamientos competitivos que pueden salir a la luz en determinados alumnos extremadamente perfeccionistas y que tienen un pensamiento basado en el éxito y en el destacamento por encima de los demás.

En mi opinión, la necesidad de vigilar y abordar comportamientos no éticos, como insultos, faltas de respeto, falta de colaboración y competencia desmedida entre los alumnos, resalta la importancia del papel del docente no solo como transmisor de conocimientos, sino también como guía en el desarrollo de habilidades sociales y éticas.

También, pienso que tenemos que tener en cuenta que, la presencia de comportamientos no éticos en el aula puede derivar de actitudes competitivas extremas, especialmente en estudiantes perfeccionistas que orientan su pensamiento hacia el éxito individual y el deseo de destacar por encima de sus compañeros.

Estos comportamientos competitivos pueden generar un ambiente poco saludable en el aula y afectar negativamente el bienestar emocional de los estudiantes.

Por ello, y de acuerdo con **Gaitán y Borrás**, es esencial implementar estrategias que fomenten un clima escolar positivo y promuevan valores éticos. Tenemos que tener en cuenta que algunas acciones a considerar incluyen: promover la empatía, establecer normas claras y enseñar habilidades sociales entre compañeros.

En conclusión y tal y como explica **Borrás**, para evitar que la gamificación “se nos vaya de las manos” desde el primer momento, debemos dejar claro que la gamificación no es una competición ni una carrera, sino que es una forma de enseñanza diferente y que cualquier clase de comportamiento mencionado anteriormente, será sancionado.

De acuerdo con **Gaitán**, otro error que debemos evitar está relacionado con las recompensas. Ya que pueden llegar a resultar desmotivantes para los participantes si se ofrecen de manera incorrecta.

En primer lugar, si las recompensas se entregan de manera incorrecta, es decir, si no están alineadas adecuadamente con las metas y valores de la persona, pueden resultar desmotivantes. Por ejemplo, si una recompensa se percibe como insuficiente o injusta, puede generar frustración y desinterés en lugar de motivación. También puede ocurrir que la recompensa no sea percibida como valiosa por la persona, lo que limita su capacidad para motivar el comportamiento deseado.

Por otro lado, **Gaitán** también asegura que las recompensas pueden convertirse en esperadas. Esto sucede cuando la persona comienza a considerar la recompensa como algo garantizado, perdiendo así su poder motivador. Bajo mi punto de vista, una vez que la recompensa se vuelve previsible, el individuo puede perder el interés en el objetivo principal y centrarse únicamente en la obtención de la recompensa, descuidando la importancia intrínseca de la tarea en sí. Además, existe el riesgo de que, una vez retiradas las recompensas extrínsecas, la motivación intrínseca no se haya desarrollado adecuadamente, lo que puede llevar a una disminución significativa en el rendimiento o en la persistencia en la tarea.

Por último, basándome la opinión de **Borrás**, hay que evitar **centrarse únicamente en los elementos del juego**, sino que es necesario elaborar un hilo conductor que guíe a los estudiantes durante el juego ya que si sólo nos centramos en los elementos, la primera vez será divertido jugar, pero después cada vez irá aburriendo más.

Por eso, en mi opinión, la importancia de evitar centrarse exclusivamente en los elementos del juego y la necesidad de elaborar un hilo conductor durante la actividad se relaciona con la idea de proporcionar una experiencia educativa integral y sostenible.

Para finalizar, es importante recalcar la importancia de crear un hilo conductor en el juego ya que actúa como un elemento estructurador que conecta las diferentes partes del juego, brinda coherencia a la experiencia y consigue que los estudiantes estén motivados y enganchados en todo momento.

Tras haber explicado este apartado, hablaré a continuación de los beneficios que supone realizar una gamificación dentro del aula.

4.4 Beneficios de la gamificación en el aula

De acuerdo con **Rodríguez, Fernández y Flores**, cuando hablamos del concepto de gamificación en educación nos referimos a la utilización del juego en el ámbito de la educación con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades.

El objetivo principal es el de ser una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los alumnos y alumnas.

De esta manera se consigue un mayor compromiso por parte de los alumnos y alumnas en su aprendizaje y es por eso que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula.

Por todo ello, la aplicación de este tipo de metodologías debe ser comprendida por los docentes, quienes realizan la labor de acompañamiento de los estudiantes en todo el proceso educativo.

Según **Rodríguez y Flores**, los beneficios de incorporar la gamificación en el aula vienen determinados por este buen entendimiento por parte de los profesores y profesoras y su enseñanza a los alumnos y son los mencionados a continuación:

En primer lugar, de acuerdo con **Fernández y Gaitán**, **la gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje**: A los niños les encanta el juego y por ello cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. En realidad, la motivación no es directa al aprendizaje, pero lo que está claro es que estas herramientas aumentan su predisposición a aprender y no genera rechazo cómo podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.

Por otro lado, según **Flores**, **la dificultad va en aumento**, esto supone que cada juego se diseña con una serie de retos y objetivos que los alumnos y alumnas deben conseguir. La esencia de la gamificación puede ser similar a la de un videojuego, según el jugador va superando los niveles, el juego se vuelve más difícil.

Otra ventaja que tiene la gamificación es que **hace más divertidas las asignaturas**, puesto que el concepto de clase tradicional con libros y cuadernos puede llegar a ser poco estimulante para los alumnos. Además, en muchas ocasiones no encuentran un significado a los conceptos que se les enseñan en el colegio y eso hace que se sientan desmotivados o que las asignaturas les resultan aburridas. Por el contrario, la gamificación puede aplicarse en todas las asignaturas, desde matemáticas hasta ciencias sociales o música, y a través de ella se pueden comprender conceptos abstractos de una forma más práctica y divertida. También es importante destacar que, los estudiantes, gracias a esta metodología, **aumentan la atención y la concentración**.

Estos dos elementos están íntimamente relacionados con la motivación, por lo tanto, cuanto más motivados estén los alumnos, más concentrados estarán para realizar con éxito las actividades propuestas.

Gracias a la gamificación, **Rodríguez y Flores** explican que los alumnos son capaces de potenciar **las relaciones sociales** ya que la mayor parte del tiempo están realizando actividades en grupo. De esta forma los discentes tienen que aprender a comunicarse y a trabajar conjuntamente para conseguir el objetivo. A mayores, este tipo de juegos favorece que cada persona adquiera un rol y deberán ver a sus compañeros/as como iguales.

Por último, compartiendo la opinión de **Rodríguez, Flores, Gaitán y Fernández**, otra de las ventajas de esta metodología es que **mejora el rendimiento académico**. Esto se consigue gracias a todos los beneficios mencionados anteriormente.

Esto se debe a que la gamificación ayuda a asimilar los conceptos de una forma mucho más sencilla y esto influye en el resultado de las calificaciones.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Justificación

Esta **situación de aprendizaje** tendrá como metodología y eje globalizador la gamificación. Para ello, durante las diferentes sesiones, se trabajarán los diferentes aspectos establecidos en el área de lengua extranjera.

Es importante recalcar que, para comprobar que el alumnado alcanza satisfactoriamente los objetivos establecidos, se desarrollarán una serie de actividades donde el **objetivo principal** es que los estudiantes sean capaces de adquirir las habilidades básicas de la lengua inglesa, es decir: **escuchar, leer, hablar y escribir en inglés**. Además, debo añadir que, todos estos aspectos anteriormente mencionados son un objetivo primordial en el el *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre*.

Por otro lado, en este apartado, es importante mencionar que, el colegio donde se va a desarrollar dicha propuesta es **bilingüe**, por lo que, aunque los aspectos teóricos que se van a trabajar corresponden a la asignatura de Ciencias Sociales, se necesitará el dominio de la Lengua Extranjera para poder superar los contenidos.

La propuesta de intervención está diseñada para **5º de Educación Primaria** y cómo he comentado anteriormente se trabajarán contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales adaptados a la Lengua Extranjera.

He decidido hacer esta propuesta de intervención sobre este tema ya que se puede trabajar la gamificación de una forma muy completa. Además, bajo mi punto de vista, lo que se va a trabajar durante esta propuesta es un tema que crea gran interés en el alumnado, ya que a todos ellos les puedes oír hablar o jugar de caballeros, soldados, caballos o castillos. Además, gracias a esta gamificación, los estudiantes podrán desarrollar una serie de habilidades sociales, tales como compañerismo, confianza, socialización o trabajo en equipo, aspectos que los estudiantes comienzan a desarrollar aproximadamente en este nivel de Educación Primaria.

La propuesta de intervención será muy dinámica, con los estudiantes tomando la iniciativa para responder a sus propias preguntas y asumir la responsabilidad de su proceso de aprendizaje, con el objetivo de completar con éxito las actividades planteadas.

Además, se procurará que el papel de los discentes sea activo, autónomo y que sean capaces de poner en práctica lo aprendido en las clases teóricas.

Contexto y entorno de la propuesta de intervención

Esta propuesta educativa no se ha podido llevar a cabo en las aulas, pero sí ha sido diseñada para implementarla en el colegio Maristas Nuestra Señora de la Fuencisla. Este colegio, es un centro bilingüe, por lo que, esta situación de aprendizaje se podrá realizar en la asignatura de Ciencias Sociales.

Entorno educativo

El centro educativo Maristas Nuestra Señora de la Fuencisla es un centro concertado cuya gestión corresponde al Ministerio de Educación. Además, es importante recalcar que dicho centro escolar, atiende a las etapas educativas de Educación Infantil, Educación Primaria Secundaria y Bachillerato.

Contexto social y económico

Este colegio está ubicado en pleno centro histórico de Segovia. Además, desde ahí podemos vislumbrar los monumentos típicos de nuestra ciudad, tales como la Catedral, el Alcázar o el Acueducto. Todos estos emblemas Patrimonio de la Humanidad los tendremos en cuenta ya que, pueden servirnos como recurso didáctico para futuras ocasiones.

Respecto al alumnado del centro, es importante destacar que la gran mayoría son de nacionalidad española, pero también hay una pequeña minoría de alumnos que proceden de países extranjeros.

Tanto el nivel económico del centro como el de las familias es alto. Cabe destacar que el colegio cuenta con amplias aulas e instalaciones así como multitud de recursos TIC como ordenadores, portátiles o pizarras interactiva. Por otro lado, el nivel socioeconómico de las familias también es alto, tanto el padre como la madre tienen trabajos estables y bien remunerados y se preocupan por la educación de sus hijos y por el correcto funcionamiento del centro.

Contexto del aula

La presente propuesta de intervención se pondrá en práctica en un aula de 5º curso de Educación Primaria. El número total de estudiantes será de 24 y ninguno de ellos tendrá diagnosticadas necesidades específicas de apoyo educativo.

Características del aula

El aula estará compuesta de la siguiente manera:

En una de las paredes de la clase nos encontramos con un gran ventanal. Este elemento es imprescindible ya que nos dota de claridad, luminosidad y ventilación. En cuanto a la distribución de los alumnos, esta será en parejas o en grupos con el objetivo de que los estudiantes interactúen entre ellos en determinadas actividades.

En las paredes de la clase tendrán una corchera donde se cuelga información de interés, como carteles y murales ya que son una herramienta muy útil para el aula, y permite tener un sistema de comunicación visual con el alumnado. Además, debemos saber que son un material que ellos entienden a primera vista por lo que el potencial que albergan este tipo de recursos hace que sean útiles para todas las asignaturas.

Los materiales de los alumnos se encuentran en una caja o en el propio estuche del alumno, donde guardan las pinturas, los rotuladores de pizarra, las tizas, las Mini pizarras de uso individual estas cajas están guardadas en las cajoneras de cada uno.

En la pared frontal se encuentran las pizarras, en la parte de la izquierda se encuentra la pizarra de tiza mientras que en la parte de la derecha se ubica la pizarra digital interactiva.

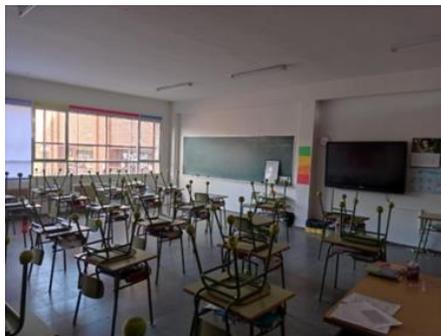


Imagen 3. Disposición de la clase. Elaboración propia.

5.2 Características del alumnado

Teniendo en cuenta a autores como **Piaget, Coll, Gassier o Hidalgo**, el desarrollo psicoevolutivo en los estudiantes se consigue gracias a los ámbitos social, cognitivo, motor y afectivo.

A continuación y, de acuerdo con los autores citados anteriormente, pasará a explicar qué características tienen los niños de 11 años a nivel social, cognitivo, motriz y afectivo.

En primer lugar, comenzaré hablando del **desarrollo cognitivo**. De acuerdo con Piaget, la cognición es la parte de la personalidad que hace referencia a la dimensión intelectual de las personas. Hay muchas teorías sobre la cognición pero la más destacada es la de Piaget, la cual enmarca la etapa de Educación Primaria en el marco de las operaciones concretas.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Piaget, las características cognitivas en los estudiantes de 11 años son las mencionadas a continuación:

- Los alumnos presentan una gran capacidad para desarrollar el lenguaje y el razonamiento lógico-racional.
- Los alumnos poseen una buena capacidad de atención y concentración.
- Los alumnos consiguen una cierta autonomía e iniciativa personal.

Tras haber explicado las características del desarrollo cognitivo, pasaremos a hablar a continuación del **desarrollo motor**.

De acuerdo con Almejeiras, el desarrollo motor se puede definir como el conjunto de cambios que experimentan las personas a lo largo de su vida pero, un aspecto muy importante que tenemos que tener en cuenta es que no todos los estudiantes van a crecer a la misma velocidad ni van a experimentar cambios en el mismo momento. Los cambios físicos en los niños van a depender fundamentalmente de factores como la alimentación, el estilo de vida, la genética o el nivel de actividad que se realice.

Así pues, teniendo en cuenta la información suministrada por Gassier, las características físicas de los estudiantes de 11 años serán:

- Los alumnos consiguen el completo desarrollo motor.

- Los alumnos consiguen perfeccionar el equilibrio.
- Los alumnos experimentan los cambios propios de la adolescencia.

Después de haber hablado de las características del desarrollo motor, hablaré a continuación del **desarrollo afectivo**

Tal y como explica Hidalgo, la afectividad es la capacidad que tienen los seres humanos para emocionarse y controlar sus sentimientos. Por eso, la afectividad es considerada un pilar fundamental del autoconcepto y ¿Qué entendemos por autoconcepto? Pues el conjunto de características que usamos para definirnos a nosotros mismos.

Entre los alumnos de 11 años, el autoconcepto se comienza a desarrollar gracias fundamentalmente a las relaciones interpersonales. Por otro lado, las comparaciones entre niños de esta edad serán cada vez más comunes.

Es por esto por lo que el autoconcepto y la autoestima son conceptos que están íntimamente relacionados entre sí. Por eso, dependiendo del autoconcepto que elabore cada niño, así será su autoestima.

Podemos definir autoestima como la valoración personal que hace cada uno de sí mismo, esta puede ser positiva o negativa.

Por todo lo mencionado anteriormente, Palacios asegura que el desarrollo afectivo entre los estudiantes de 11 años tiene las siguientes características.

- Los alumnos tienen una actitud optimista.
- Los alumnos presentan un sentimiento de “propio poder” en el que el niño quiere que se le valore.

Por último, explicaré el **desarrollo social**. Para explicar este desarrollo, podemos decir que existe una relación de dependencia mutua entre el niño y la sociedad, ya que el niño necesita la sociedad para vivir y la sociedad necesita al niño para transmitirle su cultura.

Shafter define la socialización como el proceso a través del cual el niño adquiere las creencias, valores y normas apropiadas para su cultura.

Por eso, de acuerdo con este mismo autor, el desarrollo social entre los estudiantes de 11 años tiene las siguientes características:

- Los compañeros tienen un papel primordial en la vida del niño.
- Los estudiantes comienzan a trabajar en grupo.
- Se desarrolla la conciencia.
- Aparece la vergüenza al tratar con personas de diferente sexo.

5.3 Legislación educativa

La legislación educativa que se ha tomado como base para el desarrollo de esta propuesta de intervención ha sido, a nivel nacional, *la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de marzo, de Educación (LOMLOE)* y el *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas en Educación Primaria (Real Decreto 157/2022)*.

Mientras que, a nivel autonómico, se ha tomado en cuenta el *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se aprueba el currículo de Educación Primaria en Castilla y León* (Decreto 38/2022).

5.4 Competencias

Las competencias que los alumnos deben interiorizar para adquirir exitosamente todos los conocimientos en esta propuesta de intervención son las que se describen a continuación.

Debo aclarar que, dichas competencias, aparecen mencionadas en artículo 9 del Real Decreto 157/2022, y son:

- **Competencia en comunicación lingüística:** Supone ser capaz de comunicarse de manera efectiva en diferentes formas, ya sea hablada o escrita. Para conseguir desarrollar esta competencia es importante saber expresarse de manera clara y concisa en distintos entornos y situaciones.
- **Competencia plurilingüe:** Esta competencia implica utilizar las distintas lenguas orales o escritas de forma correcta para conseguir un buen aprendizaje.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** implica usar conceptos y razonamientos matemáticos para resolver problemas en diferentes situaciones y saber explicar el mundo en el que vivimos.
- **Competencia digital:** implica utilizar las tecnologías de la información y la comunicación con un uso seguro y responsable.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** implica entre otras cosas adquirir la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, colaborar con otras personas de forma constructiva, gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida y ser capaces de trabajar la incertidumbre.
- **Competencia ciudadana:** contribuye a que los alumnos puedan ejercer una ciudadanía responsable. También implica que las personas respeten las normas y leyes y sean capaces de mantener un estilo de vida saludable acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- **Competencia emprendedora:** implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y colaborar de manera ágil con otras personas.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** Supone respetar el modo en que las ideas, opiniones o sentimientos se expresan de forma creativa y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas.

5.5 Objetivos generales

Los objetivos que se deben cumplir para la realización exitosa de esta propuesta de intervención en lengua extranjera son los mencionados a continuación:

- Ser capaz de comprender la información que aparece en diferentes tipos de textos.
- Poder realizar descripciones o presentaciones entre compañeros.
- Entender la información y ser capaz de transmitirla a los demás.
- Utilizar los recursos digitales para buscar información.

- Usar los recursos digitales de forma segura y responsable.
- Ser capaz de comunicarse en la lengua extranjera, tanto con los compañeros como con el profesor.
- Aprender el vocabulario relacionado con la temática medieval.
- Participar en las actividades propuestas por el docente.

5.6. Saberes básicos

De acuerdo con el *Anexo I del Decreto 38/2022*, los saberes básicos para el 5º curso de Educación Primaria en la asignatura de Lengua Extranjera son los mencionados a continuación:

- Estrategias básicas y elementales para la comprensión y la expresión de textos orales y escritos.
- Funciones comunicativas básicas al ámbito y al contexto: saludar, despedirse, presentarse, describir personas, situar eventos en el tiempo...
- Léxico básico y de interés para el alumnado relativo a identificación personal, lugares y entornos cercanos, ocio y tiempo libre, vida cotidiana.
- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información.
- Herramientas digitales básicas de uso común para la comprensión y uso de diferentes plataformas virtuales.
- Estrategias y herramientas básicas de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.
- Herramientas que faciliten el desarrollo de un aprendizaje autónomo y competente de las lenguas.
- La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países.
- Valoración positiva e interés por establecer contactos y comunicarse a través de diferentes medios con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

5.7 Criterios de evaluación

Teniendo en cuenta la legislación vigente, los criterios de evaluación para el 5º curso de Educación Primaria en el área de Lengua Extranjera, y por ende, los criterios que deberé de tener en cuenta durante el desarrollo de esta unidad didáctica son los mencionados a continuación:

- Reconoce e interpreta el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases específicas.
- Planifica y participa en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses.
- Selecciona y utiliza, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; formular y contestar preguntas sencillas; expresar mensajes, e iniciar y terminar la comunicación.
- Utiliza y diferencia, de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera.

- Reconoce y respeta la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera como fuente de aprendizaje.
- Muestra rechazo ante cualquier tipo de discriminación, prejuicio y estereotipo en contextos comunicativos cotidianos y habituales.

5.8 Interdisciplinariedad

De acuerdo con lo establecido en el Anexo I del *Decreto 38/2022*, La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas.

Es por esto por lo que el aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más áreas. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de un área a otra.

En el aprendizaje de la lengua extranjera se espera que el alumnado sea capaz de poner en funcionamiento todos los contenidos en el seno de situaciones comunicativas propias de los diferentes ámbitos. Además, el carácter competencial de este currículo invita al profesorado a crear tareas interdisciplinares, significativas y relevantes, y a desarrollar situaciones de aprendizaje a partir de un tratamiento integrado de las lenguas.

Todas las áreas de Educación Primaria tienen una relación interdisciplinar en el desarrollo de diferentes contenidos y la consecución de diversas competencias en el área de Lengua Extranjera.

De una forma más directa se relaciona con las áreas de Música y Danza y Educación Plástica y Visual, puesto que se trabaja la valoración y aprecio de la diversidad cultural y artística, que favorece el desarrollo de la dimensión intercultural en el alumnado.

Así mismo, el área Lengua Extranjera guarda especial relación con el área de Lengua Castellana y Literatura. Ambas favorecen el desarrollo de la competencia comunicativa y ofrecen conexiones en torno al tratamiento de los textos orales y escritos. Además, los aprendizajes lingüísticos son comunes a todas las lenguas y pueden ser transferidos por los hablantes de una lengua a otra, dado que las lenguas están presentes de manera simultánea en los distintos entornos en los que los hablantes participan, y son ellos quienes eligen qué lengua utilizar, entre el repertorio lingüístico del que disponen, en cada situación comunicativa.

El área de Lengua extranjera También se vincula con las áreas Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales y Educación en Valores Cívicos y Éticos al tratar aspectos propios del entorno natural, social y cultural de los países donde se hable la lengua extranjera y aspectos relacionados con los valores ecosociales y democráticos.

5.9 Metodología

La metodología que se utilizará en esta propuesta de intervención está basada en la gamificación en el área de Lengua Extranjera.

De esta manera, se pretende adquirir los saberes de una manera más lúdica, fomentando de esta manera la participación de los alumnos en las actividades propuestas así como alcanzar de forma satisfactoria los objetivos planteados por los docentes.

Como he ido mencionando a lo largo del trabajo, la gamificación es la integración de dinámicas de juego adaptadas al aula en entornos no lúdicos. Por eso, el objetivo principal que todo docente debe tener en cuenta a la hora de llevar a cabo una gamificación es que el objetivo es aprender y fomentar la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos que son comunes en los juegos.

Con esta metodología, es importante que las sesiones no se limiten a contenido teórico, sino que también incluyan un aspecto lúdico. Esto permitirá que los estudiantes no se sientan que solo están aprendiendo teoría para una futura prueba de nivel, sino que comprendan que están adquiriendo conocimientos que podrán aplicar en su vida diaria y en situaciones cotidianas.

Por otro lado, tal y como señalé en el marco teórico, **Dale** asegura que, el objetivo general de la gamificación es introducir estructuras provenientes de los juegos para convertir una actividad con una dinámica estática, en otra actividad que motive a las personas y las incite a participar en ellas. Por todo ello y, según este mismo autor, algunas de las características que debe tener la gamificación son las mencionadas a continuación:

- La fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- Utilizar la herramienta contra el aburrimiento y motivar a los alumnos.
- Optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

5.10 Sesiones

Todas las sesiones están planteadas para el 5º curso de Educación Primaria. Así pues, la cronología y temporalización de las sesiones será la siguiente:

Sesión	Duración	Día de implementación
Session 1: Welcome to the Middle Ages!	1h	1 de abril
Session 2: A long time ago....	1h	5 de abril
Sesión 3: Les create!	1h	8 de abril
Season 4: Once upon a time...	1h	12 de abril
Sesión 5: Can you repeat?	1h	15 de abril

Tabla 1: Temporalización de las sesiones. Elaboración propia.

Aclaración:

Antes de comenzar, explicaré en qué consiste esta gamificación:

Para empezar, todos los estudiantes tendrán un avatar en la aplicación ClassDojo. Cada estudiante podrá elegir el personaje que quiera, pero tiene que tener relación con la época medieval. Esta aplicación se utilizará para ir dando recompensas a los estudiantes en forma de puntos para que puedan ir avanzando de nivel. Estas recompensas las conseguirán los alumnos si participan en clase, hacen los deberes, están atentos en clase....

A principio de curso, el profesor entregará a cada alumno una “colección medieval” y conforme los estudiantes vayan consiguiendo puntos en ClassDojo, estos podrán canjearlos y conseguir cromos para su álbum. Para completar la colección medieval, los alumnos deberán conseguir el máximo número de puntos posibles y se irán canjeando por distintos personajes hasta llegar al final. Cuando hayan completado todo el álbum, y, puesto que el último cromo es un rey los estudiantes recibirán una corona y un diploma que certifica que dicho alumno ha completado el juego. Todos los alumnos empiezan en el nivel 0 teniendo el personaje del siervo. Los otros protagonistas se canjearán de la siguiente manera:

Nivel 0: Siervo 0 puntos.

Nivel 1: Campesino 5 puntos.

Nivel 2: Noble 9 puntos

Nivel 3: Rey 11 puntos.

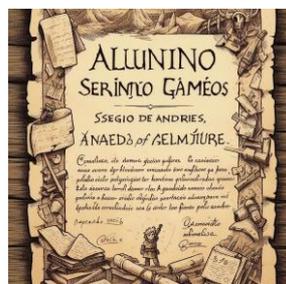
A continuación, podemos ver los cromos que vamos a ofrecer a los alumnos para completar su colección.



LEVEL 1: SERVANT LEVEL 2: PEASANT LEVEL 3: NOBLE LEVEL 4: KING



Corona que recibirán los niños



Diploma que recibirán los alumnos

Imagen 4: Batería de recursos para la gamificación. Elaboración Propia.

Sesión 1: Welcome to the Middle Ages!

Objetivos generales de la sesión:

- Ser capaz de comprender las distintas informaciones que se dan en la lengua extranjera.
- Ser capaz de comunicarse en lengua extranjera, tanto con los compañeros como con el profesor.
- Aprender el vocabulario relacionado con la temática medieval.

Saberes básicos de la sesión:

- Estrategias básicas y elementales para comprender información en la lengua extranjera.
- La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con otras personas.
- Establecer contacto y comunicarse con hablantes o estudiantes de la lengua inglesa.

Desarrollo de la sesión:

En esta sesión, comenzaremos realizando una lluvia de ideas sobre lo que piensan los alumnos que fue la Edad Media, en qué época se desarrolló y si conocen algún personaje famoso de esa época.

Una vez realizada esta pequeña introducción, el profesor escribirá una serie de palabras en la pizarra. Como seguramente estas palabras sean la primera vez que las ven, los alumnos deberán explicar cómo creen que se pronuncian y lo que significan. Tras varios minutos de participación del alumnado, el docente, con ayuda del ordenador y los altavoces del aula, pondrá dichas palabras para que los estudiantes escuchen cómo se pronuncian y lo repitan. Posteriormente les dirá la traducción de todas las palabras. Una vez hecho esto, los discentes, deberán copiar en su cuaderno las palabras en inglés con las que se ha estado trabajando en las actividades anteriores, al lado deberán escribir la traducción al castellano y también deberán realizar un dibujo representativo.

Con esta actividad, se pretende que los estudiantes se inicien en el vocabulario medieval. Algunas de las palabras que se trabajarán serán las siguientes: espada (sword), caballo (horse), caballero (knight), castillo (castle), prisión (prison), rey (king), ejército (army), noble (noble), príncipe (prince), batalla (battle), vencer (beat) y derrotar (defeat).

Nota: en este momento, el profesor dará un punto a cada alumno en ClassDojo.

Tras realizar esta actividad y, con el objetivo de que los alumnos profundicen en las palabras que han aprendido, se realizarán algunos juegos participativos:

En primer lugar, se hará un ahorcado. En esta actividad se deberán tener en cuenta las palabras recientemente aprendidas y, de manera ordenada, cada alumno irá diciendo una letra del abecedario en inglés. El alumno que averigüe la palabra saldrá a la pizarra, pensará otra palabra y comenzará otra vez de nuevo el proceso. Por último, se realizará una actividad llamada las adivinanzas en el que un alumno pensará un personaje y los demás compañeros deberán hacerle preguntas en inglés hasta que adivinen de quién se trata.

Nota: en este momento, el profesor dará un punto a cada alumno en ClassDojo.

Evaluación de la sesión:

La evaluación se realizará mediante la observación directa del profesor, quien utilizará una rúbrica con ítems y niveles de logro. Dado que la evaluación será individual, cada estudiante obtendrá un resultado único. El objetivo del profesor será determinar si cada estudiante ha alcanzado el nivel mínimo de logro necesario para cumplir con los objetivos de la sesión de aprendizaje.

ÍTEM	NO LOGRADO	POCO LOGRADO	PARCIALMENTE LOGRADO	CONSEGUIDO
Reconoce el sentido global y la información.				
Se expresa oralmente de forma correcta.				
Utiliza estrategias para contestar preguntas.				
Participa en situaciones interactivas breves.				
Utiliza los conocimientos adquiridos para comunicarse en lengua extranjera.				
Participa en las actividades propuestas.				

Tabla 2. Criterios de evaluación para la sesión. Elaboración propia.

Sesión 2: A long time Ago

Objetivos generales de la sesión:

- Ser capaz de comprender la información que aparece.
- Utilizar recursos digitales de forma correcta y segura.
- Participar en las actividades propuestas.
- Conocer los verbos irregulares y el pasado simple como gramática general.

Contenidos generales de la sesión:

- Estrategias básicas y elementales para la comprensión.
- Recursos para el aprendizaje.
- Estrategias para la búsqueda de información.
- Estrategias y herramientas básicas de coevaluación, individuales y cooperativas.

Desarrollo de la sesión:

En primer lugar, antes de comenzar esta sesión, el docente realizará un repaso del vocabulario visto en la sesión anterior.

Para ello, utilizará flashcards y a la vez que las va enseñando, los alumnos deben decir de qué palabra se trata.

Nota: en este momento, el docente dará un punto en ClassDojo a cada alumno que haya participado en la actividad.

Una vez realizado este breve repaso, comenzaremos a ver la gramática. En este caso, se explicará a los alumnos el pasado simple. El pasado simple se utiliza para explicar acciones que ocurrieron hace tiempo. El docente explicará que hay dos tipos de verbos, los regulares y los irregulares. Para poner un verbo regular en pasado simple simplemente hay que añadir -ED al final del verbo. Pero, los verbos irregulares no siguen ninguna regla por lo que hay que aprenderlos. Para ello, el docente le dará una lista con una serie de verbos irregulares que deberán aprender.

Después de esta explicación, el profesor juntará a los alumnos en grupos y en cada grupo, dejará 2 dados. Cada dado está relacionado con una temática, un dado en el que aparecerán sustantivos sobre la Edad Media (caballero, castillo.....). Mientras que en el otro dado aparecerán verbos irregulares en infinitivo (win, be, give...). El objetivo de esta actividad es que cada niño deberá tirar los dos dados a la vez y formar una frase inventada con el sustantivo y verbo que le haya tocado en el dado.

Recordemos que los verbos del dado están en infinitivo y, con el objetivo de que se los vayan aprendiendo, a la hora de realizar las frases, deberán comprobar cómo se escribe ese verbo en pasado con la lista previamente suministrada por el profesor.

Cada estudiante deberá realizar cinco frases y una vez que hayan terminado, se intercambiarán los cuadernos con los otros componentes del grupo para corregir los ejercicios.

Nota: aquellos alumnos que hayan tenido las 5 frases bien recibirán un punto en ClassDojo.

Para finalizar esta sesión, el docente pondrá unos juegos en la pizarra interactiva para que los discentes repasen los verbos irregulares. De esta manera, irán saliendo de uno en uno para completar las distintas actividades.

Nota: aquellos estudiantes que hayan acertado en su turno recibirán un punto en ClassDojo y, pasarán al siguiente nivel. El profesor les dará el siguiente cromó a los alumnos que será el campesino y que podrán pegar en su colección.

Evaluación:

La evaluación se realizará mediante la observación directa del profesor, quien utilizará una rúbrica con ítems y niveles de logro. Dado que la evaluación será individual, cada estudiante obtendrá un resultado único. El objetivo del profesor será determinar si cada estudiante ha alcanzado el nivel mínimo de logro necesario para cumplir con los objetivos de la sesión de aprendizaje.

ÍTEM	NO CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	CONSEGUIDO
Reconoce e interpreta la información.				
Participa en situaciones breves y sencillas.				
Usa los conocimientos y estrategias para comunicarse en lengua extranjera.				
Participa en las actividades propuestas.				
Conoce la diferencia entre los diferentes tiempos verbales.				
Contesta preguntas de forma correcta.				

Tabla 3. Criterios de evaluación para la sesión 2. Elaboración propia.

Sesión 3: Let 's create!

Objetivos generales de la sesión:

- Poder realizar descripciones o presentaciones entre compañeros.
- Participar en las actividades propuestas.
- Ser capaz de comunicarse en la lengua extranjera.

Saberes básicos de la sesión:

- Estrategias básicas y elementales para la comprensión y expresión de textos orales.
- Funciones comunicativas básicas al ámbito y al contexto: saludar, despedirse, describir...
- Herramientas que faciliten el desarrollo del aprendizaje.
- La lengua extranjera como medio de comunicación.

Desarrollo de la sesión:

En esta sesión, se darán a los alumnos unas fotocopias como recurso para trabajar en el aula. En esa fotocopia aparecerá un caballero medieval en partes y un castillo.

En primer lugar, con el fin de trabajar la creatividad, los alumnos deberán colorear al caballero y castillo a su gusto, ponerle complementos o adornos. Una vez pintadas y recortadas las partes, los alumnos deberán centrar su atención en el docente que, con el objetivo de potenciar la comprensión en lengua inglesa, irá dando de forma oral una serie de instrucciones en inglés para poder unir todas las piezas del caballero y del castillo. Una vez montados los recursos, por la parte de atrás, deberán pegar un “palillo de médico” para poder conseguir un buen agarre y poder usarlo como marioneta, ya que este recurso se utilizará en sesiones futuras.

Nota: el docente dará un punto en ClassDojo a aquellas personas que hayan conseguido terminar el caballero medieval.

Seguidamente, con el objetivo de practicar en la descripción de personas, los alumnos deberán realizar una descripción de cómo es su caballero medieval. Para ello pueden usar características reales o imaginarias. Por último, aquellas personas que lo deseen podrán leer de manera voluntaria, la descripción de su caballero al resto de la clase, con este ejercicio, los alumnos trabajarán la lectura y la pronunciación. Además, el docente deberá estar atento para corregir aquellos fallos graves en la pronunciación o si algún alumno no sabe cómo se dice esa palabra.

Nota: el docente dará un punto en ClassDojo a aquellas personas que, de manera voluntaria, hayan leído la descripción de su caballero medieval.

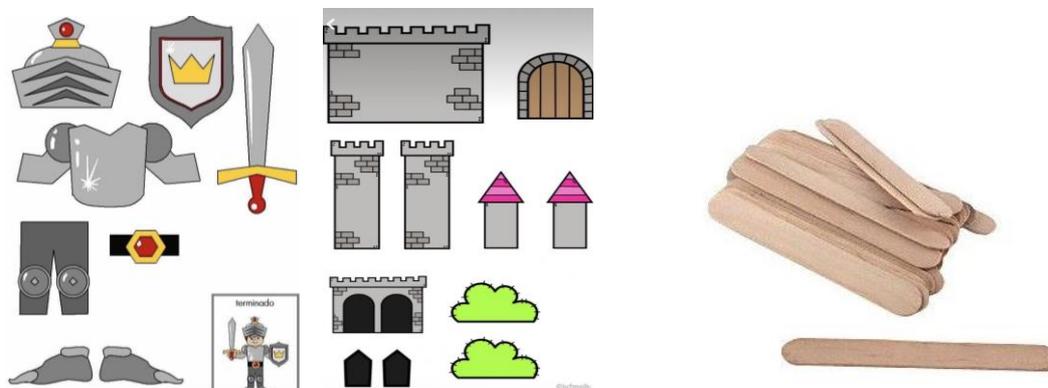


Imagen 5: Recursos para la sesión. Google Imágenes.

Evaluación:

La evaluación se realizará mediante la observación directa del profesor, quien utilizará una rúbrica con ítems y niveles de logro. Dado que la evaluación será individual, cada estudiante obtendrá un resultado único. El objetivo del profesor será determinar si cada estudiante ha alcanzado el nivel mínimo de logro necesario para cumplir con los objetivos de la sesión de aprendizaje.

ÍTEM	NO CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	PARCIALMENE CONSEGUIDO	CONSEGUIDO
El alumno es creativo.				
El alumno es capaz de comprender órdenes y seguir los pasos.				
Participa en las actividades propuestas.				
Reconoce la información esencial.				
Utiliza los conocimientos para mejorar en la comunicación.				

Tabla 4. Criterios de evaluación para la sesión 3. Elaboración propia.

Sesión 4: Once Upon a Time....

Objetivos generales de la sesión:

- Poder realizar descripciones o presentaciones entre compañeros.
- Usar los recursos digitales para buscar información.
- Utilizar los recursos digitales de forma segura y responsable.
- Ser capaz de comunicarse en la lengua extranjera.

Saberes básicos de la sesión:

- Estrategias básicas y elementales para la comprensión y expresión de textos orales.
- Funciones comunicativas básicas al ámbito y al contexto: saludar, despedirse, describir personas...
- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda de información.
- Herramientas que faciliten el desarrollo del aprendizaje.

Desarrollo de la sesión:

En esta sesión, comenzaremos repasando el pasado de los verbos irregulares que vimos en la sesión anterior. Con el objetivo de conseguir una participación activa por parte del alumnado, el profesor realizará una serie de grupos de trabajo de 4 personas. Mientras se organizan esos grupos, el profesor escribirá en la pizarra una serie de verbos irregulares. Posteriormente, un miembro de cada grupo deberá salir a escribir el pasado del verbo irregular que se le haya asignado pero previamente, tendrá la oportunidad de debatir con el resto de integrantes del grupo sobre cómo se escribe dicho verbo.

Si el verbo en pasado es escrito correctamente, todos los integrantes del grupo recibirán un punto en ClassDojo, si no, habrá un rebote que será aprovechado por otro grupo y si acierta, cada integrante del grupo recibirá un punto en ClassDojo.

Nota: dar un punto en ClassDojo a cada uno de los integrantes del grupo que acierten el verbo, o el rebote.

Seguidamente, cada grupo, con el objetivo de perfeccionar su escritura en inglés, deberá escribir una breve historia inventada. Además, podrán usar las tablets para comprobar cómo era la estructura que debía tener una historia si no lo recuerdan.

Dicha historia deberá tener una serie de normas: un narrador, 3 personajes claramente distinguidos, verbos en pasado, vocabulario sobre la edad media visto en sesiones anteriores y una pregunta final. Además, deberán hacer uso de la marioneta creada en la sesión anterior.

Una vez que todos los grupos hayan terminado su historia, deberán salir y representarla a la vez que el narrador la cuenta. Una vez finalizada, un miembro del grupo que ha representado la historia deberá realizar una pregunta en inglés a otro alumno al azar.

De esta manera, comprobaremos si la historia representada se ha entendido y si los espectadores han prestado atención.

Este proceso se repetirá tantas veces como grupos haya.

Nota: se deberá dar un punto ClassDojo a cada alumno que haya participado en la historia y a aquel alumno que responda correctamente a las preguntas. aquellos estudiantes que hayan acertado en su turno recibirán un punto en ClassDojo y, pasarán al siguiente nivel. El profesor les dará el siguiente cromó a los alumnos que será el noble y que podrán pegar en su colección.

Evaluación:

La evaluación se realizará mediante la observación directa del profesor, quien utilizará una rúbrica con ítems y niveles de logro. Dado que la evaluación será individual, cada estudiante obtendrá un resultado único.

El objetivo del profesor será determinar si cada estudiante ha alcanzado el nivel mínimo de logro necesario para cumplir con los objetivos de la sesión de aprendizaje.

ÍTEM	NO CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	CONSEGUIDO
El alumno muestra iniciativa y predisposición.				
El alumno es creativo				
El alumno participa en las actividades.				
Usa las TIC de forma segura y responsable				
Utiliza saludos, despedidas y descripciones de forma correcta.				
Participa en situaciones interactivas breves y sencillas.				
Muestra rechazo ante cualquier tipo de discriminación.				

Tabla 5. Criterios de evaluación para la sesión 4. Elaboración propia.

Sesión 5: Can you repeat?

Objetivos generales de la sesión:

- Ser capaz de comprender la información que aparece en distintos tipos de textos.
- Utilizar los recursos digitales de forma segura y responsable.
- Ser capaz de comunicarse en la lengua extranjera, tanto con los compañeros como con el profesor.
- Aprender el vocabulario de la temática medieval.
- Participar en las actividades propuestas por el docente.

Contenidos generales de la sesión:

- Herramientas digitales básicas para el uso de plataformas virtuales.
- La lengua extranjera como medio de comunicación.

Desarrollo de la sesión:

En esta sesión, comenzaremos realizando un Kahoot de repaso. En esta actividad, los alumnos trabajarán individualmente y, con su portátil, deberán meterse en la aplicación Kahoot y registrarse.

Seguidamente, irán apareciendo una serie de preguntas con cuatro respuestas cada una. Además, en esta aplicación, es importante contestar bien a las preguntas e intentar contestar en el menor tiempo posible.

Los alumnos tienen que tener en cuenta que, es un ejercicio de repaso, por lo que irán apareciendo preguntas de vocabulario verbos irregulares en pasado o adjetivos que se usan para describir a las personas.

Nota: el profesor dará un punto en ClassDojo a los tres alumnos que mayor puntuación hayan conseguido.

Seguidamente, el docente entregará a cada estudiante una fotocopia con una serie de preguntas que debe contestar. Después de dejar unos minutos para que lean las preguntas pondrá un audio. Ese audio será una entrevista que hace una presentadora a un caballero medieval ficticio, en el que cuenta datos sobre la época en la que vivía.

El objetivo es que los estudiantes contesten correctamente a una serie de preguntas sobre el audio que han escuchado. Con el objetivo de facilitar la tarea a los estudiantes, el profesor pondrá este audio dos veces y acto seguido irá preguntando de forma oral a los alumnos. Si la respuesta es correcta ese alumno recibirá un punto, si no, habrá opción de rebote para que el punto lo pueda ganar otra persona.

Nota: si al preguntar a un alumno, este acierta con la respuesta, ganará un punto en ClassDojo, si no, habrá rebote a otro compañero que, si acierta, ganará el punto.

Para finalizar esta sesión, y, tras haber realizado un debate sobre qué es una entrevista, quienes participan en ella o cómo se debe realizar, el docente agrupará a los estudiantes en parejas. El objetivo es que sean capaces de realizar una breve entrevista entre ellos.

Para ello, el docente asignará al azar los roles de entrevistador y entrevistado. A mayores, para la persona que hace de entrevistado, el docente tendrá preparado un sorteo sobre personajes conocidos de Inglaterra que vivieron en la Edad Media por lo que la asignación será puramente aleatoria. Tenemos que tener en cuenta que, para buscar alguna información sobre el personaje que les haya tocado, podrán utilizar los ordenadores portátiles.

Por último, las parejas de alumnos que lo deseen podrán presentar la entrevista que hayan escrito y después, dirán el nombre del personaje entrevistado.

Nota: los alumnos que hayan decidido presentar la entrevista, recibirán un punto en ClassDojo. El profesor les dará el siguiente cromó de la, que será el rey y podrán pegar. Además, dichos alumnos habrán terminado la colección, por lo que el docente les obsequiará con una corona y un diploma.

Evaluación:

La evaluación se llevará a cabo mediante la diana de evaluación. Esta técnica consiste en que se entrega a cada estudiante una diana dividida en distintos sectores. Cada sector tendrá un nombre y, deberán colorear más aquellos apartados en los que los alumnos piensen que se han esforzado y menos en aquellos que se deba mejorar.

Como es la última sesión, en dicha diana, también aparecerán una serie de preguntas que los alumnos deberán contestar con el objetivo de dar un feedback al profesor y que este también mejore en futuras programaciones. A continuación, podréis ver un ejemplo de cómo es una diana de evaluación :

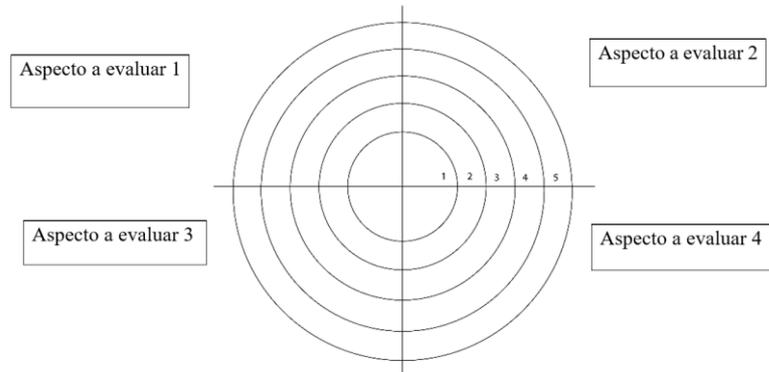


Imagen 6: Ejemplo de diana de evaluación. Google Imágenes.

6. CONCLUSIONES DEL TRABAJO

Tras la redacción de este trabajo y posterior análisis, las conclusiones que puedo sacar son las mencionadas a continuación:

En primer lugar y, respecto al objetivo de conocer **qué es la gamificación**, debo explicar que, esta metodología consiste en llevar a cabo en las aulas una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados para absorber mejor algunos conocimientos. Esto es, se intenta motivar al alumnado gracias a misiones, retos, desafíos... El objetivo principal de la gamificación es dejar a un lado la metodología tradicional y conseguir que los alumnos alcancen los objetivos establecidos por el profesor para que sean capaces de alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades. Debo añadir que, no existe la definición perfecta para la gamificación, por lo que continuación, pasaré a dejar algunas de las definiciones que más me han llamado la atención:

- La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas.
- La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez y por ello, la gamificación requiere que el alumnado esté activo.
- La gamificación debe partir del conocimiento como entretenimiento y pasatiempo y que la diversión es la recompensa del cerebro por aprender cosas nuevas.

Así pues, para conocer a los **autores más importantes** que hablan sobre la gamificación en las aulas, he tenido que hacer una labor de investigación, lectura y síntesis leyendo en diferentes artículos y libros. De esta manera, algunos de los autores más influyentes son los mencionados a continuación: Gaitán, Borrás, Dorado y Rodríguez.

En cuanto al objetivo “conocer los **errores más comunes en la gamificación**”, tal y como comenté en el marco teórico, debemos evitar que la gamificación se convierta en una competición entre compañeros por ver quién consigue más puntos o recompensas. Es más, el docente debe conseguir que todos los alumnos cooperen y trabajen para ayudarse los unos a los otros, y se fomenten ámbitos como el compañerismo, el respeto y el orden para conseguir una respuesta educativa de calidad.

Por último, respecto al objetivo “**diseñar una propuesta de intervención** basada en la gamificación” debo defender que, en este presente trabajo he creado una situación de aprendizaje en la que los estudiantes del 5º curso de Educación Primaria aplicarán la lengua inglesa en la asignatura de Ciencias Sociales ya que, el centro educativo en el que se desarrollará esta intervención educativa es un centro bilingüe. Pero ¿Cómo he **usado la gamificación** en dicha propuesta?

Con el objetivo de que los estudiantes se sientan motivados y participen en el proceso de enseñanza aprendizaje, he diseñado una serie de “recompensas” que se consiguen a través de puntos en la aplicación ClassDojo.

Con un cierto número de puntos, se dará a los alumnos un cromó y, el objetivo es que, gracias a la participación en clase, a la realización de las tareas, el buen comportamiento en el aula, el compañerismo, el orden o la limpieza, los alumnos consigan puntos hasta conseguir completar su álbum de personajes. Cuando se llegue a tal fin, el tutor, les obsequiará con un diploma y una corona, simbolizando de esta manera la constancia y el esfuerzo realizado en cada una de las actividades propuestas.

Como **conclusión** a este apartado y, a este trabajo, me mantengo en mi postura de que debemos de cambiar la enseñanza en las aulas.

La respuesta a porqué **he decidido hacer este trabajo sobre esta temática** es porque pienso que es momento de dejar atrás el modelo de enseñanza tradicional basado en que el profesor es la única fuente de conocimiento fiable y en la que el profesor explica y los estudiantes toman apuntes o que cada asignatura debe de enseñarse de manera individual y aislada. Hoy en día hay estrategias educativas más innovadoras como la gamificación que ayuda a los alumnos a mantenerse motivados, atentos, despiertos y partícipes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para finalizar, me gustaría añadir que, la gamificación ha emergido como una herramienta poderosa y transformadora, capaz de reinventar la manera en que aprendemos, trabajamos y nos conectamos con el mundo. Además al incorporar elementos de juego en contextos diversos, desde la educación hasta el ámbito empresarial, se abre un universo de posibilidades donde la motivación, el compromiso y la creatividad se potencian. La magia de la gamificación reside en su capacidad para convertir tareas cotidianas en experiencias emocionantes y significativas, logrando así que las personas no solo participen, sino que disfruten del proceso. En un mundo que avanza a pasos agigantados hacia la digitalización y la innovación, abrazar la gamificación no es solo una opción, sino una oportunidad para construir un futuro más dinámico e interactivo.

7. LIMITACIONES Y MEJORAS DEL TFG

Durante la realización de este trabajo, me surgieron algunas limitaciones y dudas que, en alguna ocasión, me impedían continuar con el trabajo. Entre dichas limitaciones, me gustaría destacar el bloqueo surgido a la hora de pensar en algunas actividades para la situación de aprendizaje o dudas relativas al propio proceso de redacción del trabajo. Pero gracias a las reuniones presenciales con mi tutora y mensajes a través de correos electrónicos, pude solventar esas pequeñas dificultades y completar este trabajo.

Otro momento de dificultad que surgió fue la realización del apartado de las conclusiones ya que no sabía muy bien cómo enfocarlo. Una vez más, gracias a las reuniones con mi tutora, pude contrastar opiniones, ideas y diferentes puntos de vista. Además, en todo momento me ofreció su opinión personal, su ayuda y su disposición para poder realizar este trabajo.

Respecto a las mejoras, mi tutora ha estado disponible en todo momento y contestando a mis dudas con una brevedad digna de admirar. Además, todas las veces que la he enviado el trabajo, se le ha leído entero y me ha vuelto a sugerir cambios para mejorar mi TFG.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf.

De Andrés. S (2022) Memoria Prácticum II. (Memoria Prácticas 4º Curso). Universidad de Valladolid.

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Castilla y León. <https://www.fsie-cl.org/legislacion/educativa/comunidad-autonoma-de-castilla-y-leon/3063-decreto-38-2022-por-el-que-se-establece-la-ordenacion-y-el-curriculo-de-la-educacion-primaria-en-la-comunidad-de-castilla-y-leon/file>

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

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>

Llorens Largo, F., Gallego-Durán, FJ, Villagrà-Arnedo, CJ, Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. <https://core.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas en Educación Primaria. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/03/02/pdfs/BOE-A-2022-3296.pdf>

Rodríguez Martín, B., Flores Aguilar, G., & Fernández Río, J. (2022). ¿Puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? *Cap 44, págs 739-748*. <https://idus.us.es/handle/11441/136879>