



Universidad de Valladolid

REBECA VALBUENA GONZÁLEZ
TUTORA: INÉS GALLEGO OLMEDO
2024

**Una experiencia en 2º de primaria
y en lengua extranjera, inglés.**

**“LA GAMIFICACIÓN
COMO METODOLOGÍA APLICABLE
EN LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN”**

Agradezco a mis amigos y familiares más cercanos el esfuerzo y apoyo que me han dado para seguir adelante con las fuerzas que me inspiran día a día.

No obstante. A mi yo del pasado debo dar, una dedicatoria añadida, llegar a ser maestra es lo mejor que me ha pasado y espero que pueda disfrutarlo durante el resto de mi vida. A esa niña tan pequeña que soñaba con enseñar, he de confiarle mi presente, porque de soñar y luchar por mi destino he conseguido lograr sus metas y plantear las siguientes.

0. Abstract.

This paper is devoted to investigate the gamification methodology, specifically the PBL (Points, Badges and Leaderboards) system using the ClassDojo tool and its effectiveness in the classroom for teaching English to second year primary school students.

What we are going to find in this paper is a theoretical framework on action research and gamification followed by an account of how this system, and our research on it, was put into practice in a school in the city of Valladolid.

In order to study the issue, the research field covered eight sessions in which observation, analysis, evaluation and proposals for improvement of the system were carried out. But not only this, but in this work, we are also interested in the students' perception of the system, for which surveys were carried out in a field covering fifty individuals complemented by two open interviews with two teachers whose characterisation was, respectively, in the use or non-use of gamification systems for the teaching of English.

The result of this research is offered in the final conclusions, with a positive evaluation of the gamification system as a teaching/learning procedure.

Key words: Action research, gamification, ClassDojo, English language teaching, methodology, teaching techniques, PBL.

0. Resumen.

El presente trabajo está dedicado a indagar sobre la metodología de gamificación, en concreto el sistema PBL ((Points, Badges and Leaderboards) utilizando la herramienta de ClassDojo y su eficacia dentro del aula para la enseñanza del inglés en alumnado de segundo de primaria.

Lo que vamos a encontrar en este trabajo es un marco teórico sobre la investigación-acción y sobre la gamificación seguido de una exposición sobre cómo se puso en práctica este sistema, y nuestra investigación sobre él, en un colegio de la ciudad de Valladolid.

Para estudiar la cuestión, el campo de investigación abarcó ocho sesiones sobre las cuales se realizaron trabajos de observación, de análisis, de evaluación y de propuestas de mejora del sistema. Pero no solo esto, sino que, en este trabajo, nos interesamos también por la percepción del alumnado en relación con el sistema, para lo que se realizaron encuestas en un campo que abarcó a cincuenta individuos complementados por dos entrevistas abiertas a dos docentes cuya caracterización estuvo, respectivamente, en la utilización o no utilización de sistemas gamificadores para la enseñanza del inglés.

El resultado de esta investigación se ofrece en las conclusiones finales, con una valoración positiva respecto al sistema de gamificación como procedimiento de enseñanza/aprendizaje.

Palabras clave: Investigación-acción, gamificación, ClassDojo, enseñanza del inglés, metodología, técnicas de enseñanza, PBL.

Contenido

1.	Presentación.....	6
1.1	Introducción al tema del TFG	6
1.2	Introducción al TFG de Investigación-Acción.....	6
1.3	Justificación.....	6
1.4	Objetivos	7
2.	Marco teórico.....	8
2.1	La Investigación-Acción, como modelo utilizado.....	8
2.2	El juego, como técnica analizada	9
2.3	La metodología y las técnicas de gamificación.....	11
2.4	Estrategia práctica para la gamificación: PBL.....	16
2.5	Herramientas tecnológicas para la gamificación	16
2.6	Gamificación en la asignatura de inglés.....	18
3.	Puesta en práctica de la investigación	19
3.1	Contextualización del campo de aplicación.....	19
3.2	El trabajo de campo: participantes	19
3.2.1	Composición del grupo:.....	20
3.3	La situación ante la implementación del proyecto de aprendizaje del idioma extranjero	24
4.	Observaciones y mejoras.....	28
	SESIÓN 1. “New trip”	28
	SESIÓN 2 “Altamira Caves”	30
	SESIÓN 3 “Las Meninas”	31
	SESIÓN 4 “El Quitasol”	33
	SESIÓN 5 “La Mujer Llorando”	34
	SESIÓN 6 “Raffle paintings”	35
	SESIÓN 7 “Work in progress”	37
	SESIÓN 8 “Final proyect”	37
	Autoevaluación de los participantes	38
5.	Indagación sobre resultados de nuestra acción utilizando ClassDojo.....	40
5.1	Encuestas al alumnado	40

5.3 Entrevistas a los docentes sobre el ClassDojo	43
5.4 Análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas	44
6. CONCLUSIONES GENERALES EN RELACIÓN CON PRESENTE TFG (alguna propuesta de mejoras) (cursos superiores)	45
7. ANEXOS.....	46
7.1 Resultados sociograma	46
7.2 (de 1-8) Tablas resumidas	51
7.3 Recursos ud.....	64
7.4 Resultados autoevaluación	74
7.5 Resultados encuesta	81
7.6 Resultados entrevista	86
8. BIBLIOGRAFÍA	89

1. PRESENTACIÓN

“Hoy en día, el inglés se considera una de las lenguas más importantes del mundo. La lengua inglesa está presente en muchos ámbitos notables de nuestra vida como las ciencias, las nuevas tecnologías, la economía, la política o la educación. Por ello, su adquisición es actualmente uno de los principales aspectos que se tienen en cuenta laboralmente, y, en consecuencia, académicamente.” Con estas palabras, la tutora del presente TFG, profesora Inés Gallego Olmedo, iniciaba el suyo hace ya cuatro años. Sus palabras han adquirido mayor vigencia aún, si cabe: participamos de ellas tan decisivamente que el TFG que presentamos se apoya en su idea sobre el valor académico y sobre las nuevas tecnologías. Porque, efectivamente, en nuevas tecnologías (el sistema ClassDojo), en nuevas maneras de entender la enseñanza (la gamificación), en nuevas fórmulas de la búsqueda del éxito educativo (la investigación-acción), se basa este TFG dedicado a la lengua inglesa.

1.1 Introducción al tema del TFG

Este proyecto de final de carrera trata de analizar cómo la metodología de gamificación funciona dentro de un aula de primaria. Para ello he creado una situación de aprendizaje de ocho sesiones para poder analizarlo más a fondo.

Investigaremos sobre esta metodología y sobre cómo funciona dentro del aula. Indagaremos también sobre los beneficios que tiene para el aprendizaje de contenidos. Finalmente es de señalar que este proyecto está vinculado a la lengua extranjera inglés, para poder reflexionar a través de él sobre la funcionalidad de la gamificación para la adquisición de este idioma en el mundo escolar.

1.2 Introducción al TFG de Investigación-Acción

La investigación-acción es una metodología de investigación cualitativa que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social(Ledo y Michilena, 2007). Los miembros de la comunidad estudian las situaciones que hay que mejorar y proponen diversas soluciones para los problemas planteados(Lifeder,2020-2021). La Investigación Acción es considerada en la actualidad social del conocimiento como una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad (Sequera,2014). Cuando elaboramos un trabajo o decidimos una intervención educativa basada en la investigación-acción, buscamos siempre poder analizar la problemática de un entorno específico, con el fin de aplicar sobre ella soluciones y fórmulas de acción que nos garantizan su mejora hacía la meta de la eficacia educativa que es, en definitiva, lo que se persigue con la investigación-acción, un sistema de trabajo del profesor basado en la reflexión crítica.

1.3 Justificación

La razón de este trabajo de investigación-acción es observar, analizar, evaluar y reflexionar sobre la metodología de gamificación implantada en una situación de aprendizaje realizada en el periodo de

prácticum II. Este trabajo nos permite reflexionar sobre las tareas que se han llevado a cabo y como ha sido trabajadas, analizando sesión por sesión e implantado los cambios necesarios para mejorar el aprendizaje del proyecto, tal y como hemos indicado que es la meta en la que se basa la metodología de la investigación-acción.

1.4 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo fin de grado en la especialidad de inglés, es analizar la eficacia del juego como técnica educativa, y de la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje, deteniéndonos en el uso de una herramienta digital específica (ClassDojo) y profundizando en su efectividad para el aprendizaje del idioma inglés. Todo ello a través de la investigación-acción como sistema de aula.

- Investigar sobre la metodología de gamificación y las ventajas que tiene
- Reflexionar sobre la puesta en acción de una situación de aprendizaje
- Comprobar la eficacia de la gamificación en el aula
- Analizar resultados reales y concretos de cada acción de gamificación
- Evaluar la puesta en práctica y mejorar los posibles errores
- Continuar la realización de experiencias sobre investigación-acción
- Para el investigador, iniciarse en la práctica de la indagación científica y su sistemática: observación, análisis, aplicación de encuestas, realización de entrevistas, computación...
- Comprobar, finalmente, en una reflexión sobre la práctica, la eficacia concreta de la gamificación para la enseñanza del inglés.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La Investigación-Acción, como modelo utilizado

La investigación-acción es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logre de forma simultánea conocimientos con acción social (Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. 2007).

El término de investigación-acción fue definido por *Kurt Lewin*, este se interesó por la investigación de la psicología de los grupos y las relaciones interpersonales. Defendió la investigación básica resaltando la aplicación práctica (Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. 2007).

El proceso de investigación-acción según Lewin es:

- 1) Insatisfacción con el actual estado de cosas
- 2) Identificación de un área problemática
- 3) Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción
- 4) Formulación de varias hipótesis
- 5) Selección de las hipótesis
- 6) Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
- 7) Evaluación de los efectos encontrados en la acción
- 8) Generalizamos el resultado final

Con este trabajo de fin de grado en la especialidad de inglés, pretendemos analizar críticamente el funcionamiento del modelo metodológico expuesto para la puesta en práctica dentro de un contexto educativo, reflexionar sobre la acción didáctica y proponer actuaciones de mejora de alguna problemática observada, particularmente en el caso del idioma.

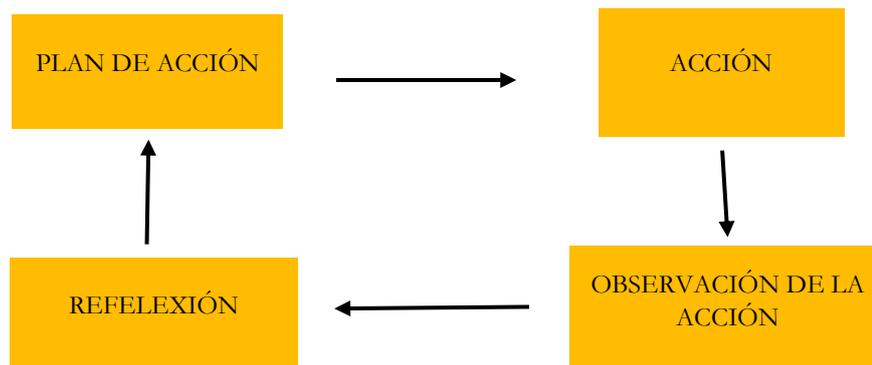


Figura 1:(LATORRE, Antonio. *La investigación-acción, Conocer y cambia práctica educativa*. 2004)

Hacer el TFG, como un trabajo investigador diferenciado, pero que tiene su referencia en el Prácticum II permite establecer relaciones entre ambas acciones (una profesional y otra científica) que deben dirigirse a una mayor rentabilidad de los objetivos que cada uno persigue de forma

independiente y que se pueden ver enriquecidos si se trabajan de forma coordinada. (Cano Vela & Ortiz Ballesteros, 2013).

Al llevar a cabo un trabajo de fin de grado de tipo investigación-acción durante el periodo de prácticas, creamos la necesidad de agudizar la visión crítica de la realidad escolar con el fin de que el proyecto final de carrera pueda convertirse en una propuesta de mejora en los ámbitos de investigación que interesan en ambos estudios, particularmente en la enseñanza del inglés. Tenemos que ver el periodo de prácticas como un observatorio privilegiado desde el que formular necesidades reales que puedan abordarse desde el TFG mediante propuestas innovadoras. (Cano Vela & Ortiz Ballesteros, 2013).

2.2 El juego, como técnica analizada

El juego es una habilidad innata del ser humano, y de todos los seres vivos, que aparece en él durante la infancia, y casi desde el momento de nacer. ¿Por qué aparece? Porque a través del juego los seres vivos animados entran en la vida: aprenden a vivir.

Todo ser vivo comienza a jugar desde los primeros meses de vida y ello se va ampliando durante el resto de la vida. Tiene mucha más relevancia cuando comienza el proceso vital ya que, en el inicio de la vida, no se tiene ningún tipo de prejuicio y el ser que está entrando en ella se siente en total libertad para realizar acciones lúdicas. En cambio, irá generando un sentimiento de vergüenza según vaya creciendo. Pero incluso el más anciano, tiene momentos de juego. El niño juega a ser adulto y el adulto juega a ser un niño.

El juego es de extrema importancia durante la infancia, ya que ayuda a su desarrollo en el tiempo. Y aunque pueda haber variaciones durante este proceso, dependiendo de las influencias culturales y sociales que tenga el sujeto en su entorno, el juego es la base del aprendizaje (Benítez Murillo, 2009, pg. 2).

Si tuviéramos que buscar palabras relacionadas con el concepto de juego lo podríamos enlazar con las siguientes palabras: divertido, alegre, infantil, aleatorio, simbólico, pasatiempo, interacción, placentero, libertad, capacidad de expresión, evasión de la realidad... pero va mucho más allá. Analicemos tres grandes características del juego en la infancia que podrían ser relevantes, a nuestro juicio, para entender la base de este trabajo de investigación.

Primero: el juego es una acción fundamental para el desarrollo del niño, además de beneficiar a varias áreas del desarrollo infantil. El juego implica movimiento, libertad de expresión, desencadenamiento de emociones y tensiones, conocimiento del entorno, dominio de la coordinación, vivencias ficticias, roles sociales... En otras palabras, el juego enriquece el desarrollo motriz, social, emocional, racional y personal del niño durante su práctica.

En segundo lugar: destacamos el efecto madurativo que genera el juego en el niño. Podemos observar que el niño evoluciona a la vez que el propio juego que practica; a través de él podemos encontrar en constante evolución su proceso de pensamiento, su capacidad motriz, la adquisición del lenguaje y la

simbolización a lo largo del tiempo. Todo esto ayuda al sujeto a mantener la balanza equilibrada en la ejecución del juego y siempre atendiendo a sus necesidades.

Por último, en tercer lugar: la capacidad de aprendizaje que se obtiene con el juego. La principal área desarrollada durante la infancia es la lúdica, porque según hemos visto antes, el niño se desarrolla por el juego. Esta acción produce un sentimiento de placer a la actividad e motiva a los que la practican. Además, en el juego, igual que en la educación, interesa más el proceso que la meta. Al proceso, precisamente, hemos atendido en el presente trabajo

El juego es natural e innato del ser humano, ya lo hemos dicho, y arranca con la satisfacción de las necesidades básicas como el contacto social, los primeros movimientos en el espacio y la capacidad de expresión junto con la comunicación. Y va evolucionando para responder a unas necesidades formativas más complejas en la psicología que conduce la madurez del ser humano; por ejemplo, el pensamiento-emoción, la capacidad de entender la vida, la socialización, el razonamiento crítico, el interés y la motivación.

Queremos, a este respecto, citar algunos de los autores más relevantes, entre los que hemos manejado, para la educación en relación con el tema del juego. Sería el primero *Vigotsky* (1933) que sostenía que “el desarrollo de la representación cognitiva individual se produce gracias a la interiorización de los procesos interactivos (acción, lenguaje y conocimientos) externos con los otros. Además de la influyente zona de desarrollo próximo, ya que el juego proporciona seguridad, clave para una expansión mandatada.” En otras palabras, si el juego se desarrolla dentro de la zona de desarrollo próximo del niño (el gran descubrimiento psicopedagógico del gran autor ruso), ese espacio se convierte por sí mismo en un contexto de aprendizaje. También queremos destacar lo dicho por *Rosario Ortega y Luengo* en 1991 y en 1992: “cuando los niños participan en actividades compartidas, son el modelo más idóneo para describir el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades del desarrollo”.

El juego también tiene su propia clasificación. Esta jerarquía, creada por *Ortega y Lozano* (1991), se basa en un modelo mixto de clasificación. Y este modelo mixto, a su vez, está influenciado por: *Piaget* (1946) que delimitó los juegos en sensoriomotores, simbólicos y de reglas y por *Smilamsky* (1968) que los clasifica de manera similar, ya que trabajó junto a *Piaget*, dividiéndolos en: sensoriomotores, funcionales, de construcción, sociodramáticos y de reglas. Destacamos también, a este respecto, la clasificación de *Parten*, aunque no tenga mucha relevancia en el modelo mixto, que clasifica los juegos según su agrupación: solitarios, paralelos, en grupo y cooperativos. Pues bien, teniendo en cuenta las clasificaciones anteriores, *Rosario Ortega*, en 1993 diseñó la siguiente:

- Juegos psicomotores y de contacto físico: Son comportamientos espontáneos que, a la vez de ser de movimiento, también abarcan otras dimensiones del desarrollo como la cognitiva o la social. Son juegos muy recurrentes en la primera infancia y continúan en su evolución. Suelen ser utilizados sobre todo en las metas de educación física.

- Juegos de manipulación, construcción y representación: Estos juegos tienen su origen en la acción y manipulación de objetos, pero también incluyen versiones simbólicas de materiales, finalidades constructivas y lógicas instrumentales.
- Juegos de simulación y sociodramáticos: Son simulaciones para generar situaciones ficticias y guiones de la vida social. Este tipo de juego consiste en generar escenas de la vida adulta, donde los niños experimentan, interactúan y negocian con este contexto y sus iguales. Tienen una gran influencia para la transmisión de valores sociales, ya que este juego está influido con el contexto social y cultural.
- Juegos populares: Son los juegos más queridos durante la etapa de primaria. Son actividades lúdicas que representan un esquema racional del juego de reglas con un factor muy competitivo.
- Juegos de patio de recreo y calle: Estos juegos son los que más fomentan la libertad. Suceden en espacios abiertos y libres de peligros donde se fomenta el contacto físico y persecución. No suelen estar relacionadas con objetos determinados usados como material lúdico y no siempre están estructurados en un orden lógico.

Conocer la clasificación de los juegos nos servirá para estudiarlos mejor y para saber, cómo y dónde podemos ubicar cada uno de los que utilizamos. Pero, una vez que conocemos la clasificación de la destacada profesora de la Universidad de Córdoba, Rosario Ortega, psicóloga de larga tradición bibliográfica, procede que hablemos, finalmente, de su concepción del juego en la etapa de primaria, desde los 6 años hasta los 12, y cómo puede responder a las diferentes tipologías que acabamos de señalar. Efectivamente, dice también la profesora Ortega, el juego nos abre las puertas al mundo. Es una entrada para experimentar las primeras interacciones, intereses, gustos, pensamientos racionales, dominio del cuerpo y entender el causa-efecto del individuo. Con él los niños se sienten pertenecientes a una comunidad social, principal necesidad del ser humano: la interacción. Es decir: el juego se convierte en el factor vital más simbólico para comprender mejor el mundo que nos rodea. Con él aparecen las relaciones entre iguales y los roles de socialización.

Solo nos quedaría añadir que, también en términos de la psicóloga cordobesa que para que el juego sea una forma de aprendizaje debe tener los siguientes ingredientes: aprendizaje espontáneo, habilidades sociales, psicomotrices y cognitivas para tener una mejor percepción y adaptación al mundo.

2.3 La metodología y las técnicas de gamificación

Acabamos de ver lo que es el juego y sus virtualidades. Su presencia ineludible en la vida de todo ser humano. Y ello nos debe conducir a otra idea: ¿No deberíamos apoyarnos en el juego para crear procesos de aprendizaje? La respuesta es sí, y la metodología que aplica a la educación las técnicas del juego se denomina gamificación.

Porque desde el momento en el que utilizamos elementos de juego dentro de un contexto no lúdico (el educativo, en nuestro caso) estamos llevando a cabo una estrategia metodológica de gamificación. E igualmente cuando planteamos un reto competitivo o cuando hacemos una pregunta con respuesta y premiamos a los que lo hagan bien (Ayén, F. *¿Qué es la gamificación y ABJ?* Íber 2017). Y desde el momento en que vamos a investigar sobre la práctica a las técnicas y la metodología gamificadora añadimos los significados de la investigación-acción, es decir, la corrección de valores y sistemas para conseguir la mayor eficacia educativa.

Diferentes autores han defendido las estrategias de gamificación:

- La gamificación es una innovación educativa que traslada los mecanismos, la estética y pensamientos propios de los juegos para lograr el compromiso y motivar la acción de las personas y promover el aprendizaje (Kapp, 2012).
- La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos. (Teixes, F. *Gamificación, motivar jugando*, 2016)
- La gamificación es una metodología activa que emplea el juego como elemento precursor del aprendizaje (Nicholson 2018) consiguiendo estimular la atención y motivación del alumnado (Özdener 2018)
- La gamificación es el uso de elementos de diseño de juego con contextos de no juego (S. Deterning 2011)
- Con la gamificación se pretende generar las mismas emociones y sentimientos que se siente cuando los juegos para vincularles a un proceso de aprendizaje (Ayén, F. 2017)

Acabamos de ver cinco definiciones que encuadran claramente y se complementan en un conjunto los conceptos esenciales que definen la gamificación. Pero ¿en qué consiste la gamificación? Nuevos autores profundizan en ello.

Según Pascual Sevillano, María Ángeles y Fombona Cadaviego, Javier en el capítulo 2 del libro *La gamificación en el aula* (2021), la gamificación se basa en incorporar dinámicas o mecanismos de juego (puntos, rankings, avatares...) a procesos y espacios no lúdicos como métodos de aprendizaje de aprendizaje con una base colaborativa y que busca generar emociones positivas como el interés, la implicación y la motivación que proporcionan. La gamificación permite la práctica, repetición y adquisición de conceptos complejos, establece un ritmo propio adaptándose a la diversidad y conduce a aprender a base de errores y aciertos. En otras palabras, promueve el aprendizaje activo del estudiante.

Las metodologías del juego incrementan la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la auto expresión y todas las

potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas (Sánchez I Peris, Francesc Josep *Education in the knowledge society*, 2015).

Podemos encontrar la aplicación práctica de la gamificación en muchos contextos. Y a este respecto hemos de citar como ejemplo el caso de la empresa (al fin y al cabo, es en el mundo de la empresa donde tiene su origen). Pero también, además de en contextos empresariales, en los de la administración, la salud y, por supuesto, en la educación. A nosotros nos interesa especialmente este último. Y, con este planteamiento, diríamos que la gamificación en la educación es una estrategia metodológica que tiene como objetivo modificar el comportamiento de los estudiantes y facilitar el proceso de aprendizaje a partir de la motivación y las emociones que despierta la propia arquitectura del juego (Pascal Sevillano, M.A & Fombona Cadaviego, J 2021).

Entonces ¿qué elementos del juego pueden ser útiles en un entorno de aprendizaje? Tanto el juego como la gamificación comparten una serie de objetivos: la motivación, la consecución de objetivos y el desarrollo de procesos emocionales que acompañen a los cognitivos como resultado del aprendizaje (Cordero Balcazar, Clara. *Experiencias lúdicas en entornos de aprendizaje*, capítulo uno de libro *Gamificación en el aula* 2021)

La finalidad de la estrategia de gamificación en el aula es lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensa, estatus, logros y competiciones (Pascal Sevillano, M.A & Fombona Cadaviego, J 2021).

Los elementos de los juegos que necesitamos según nuestra indagación para nuestro diseño de gamificación vendrían a ser: la motivación, las mecánicas, las dinámicas y la estética.

La **motivación** es el factor individual más importante en el aprendizaje y en los cambios de comportamiento (Teixes. F 2016).

Los tipos de motivación en la gamificación según Cordero Balcazar C., a la que estamos siguiendo en este epígrafe son:

- Motivación extrínseca: interés externo al sujeto, cómo una recompensa material. La motivación está fuera de la actividad.
- Motivación intrínseca.: deseo propio de uno mismo, cómo una recompensa emocional que está relacionada con el esfuerzo. La motivación está en la actividad
- Creación de curiosidad: la novedad y el azar motiva.
- Consideración social creando relaciones de unos con otros.
- Fijación de metas: establecer un objetivo y elaborar estrategias para lograrlo.
- Evaluación evolutiva y constante: feedbacks.

La motivación más importante dentro de la gamificación es la motivación intrínseca que debe de estar equilibrada con la motivación extrínseca. El proceso de gamificación tiene unos elementos esenciales

para ser motivador intrínseco, lúdico y empoderado llamado RAMP (Cordero Balcazár, C. 2021). RAMP es el acrónimo de las palabras en inglés Relatedness (relación social), Autonomy (autonomía) Mastery (maestría) y Purpose (propósito). El modelo RAMP representa el deseo de estar relacionado o conectado con otros (Teixes, F 2016).

Las **mecánicas** son normas y funcionamientos que se emplean para implementar las dinámicas del juego. Los elementos que valoramos de manera más destacada en la gamificación son: los espacios, el azar, las reglas y los objetivos sobre los que recaen las acciones. Los tipos de mecánicas de gamificación son: la retroalimentación, las recompensas, los niveles, los retos, los turnos, y el que más nos interesa en este proyecto, el PBL (Points, Badges y Leaderboards)(Cordero Balcazár, C; Pascal Sevillano, M.A & Fombona Cadaviego, J 2021).

Las **dinámicas** son patrones, pautas y sistemas para alcanzar un objetivo presente en los juegos pero que no forman parte de ellos, en otras palabras, es el recorrido que los usuarios realizan en la experiencia gamificada. Las dinámicas pueden ser: relacionales, de recompensa, restrictivas, de logros, progresivas, de autoexpresión, narrativas, de competición, emocionales, feedback... (Teixes, F 2016; Pascal Sevillano, M.A & Fombona Cadaviego, J 2021).

Los mecanismos y las dinámicas están relacionados entre sí en las estrategias de gamificación. Pero esta relación no puede ser en la educación ni aleatoria ni casual, tiene que responder a una estructura que asegure la eficacia del sistema de gamificación para la adquisición de calidad en el aula y mejora de los aprendizajes, que es lo que se pretende con la investigación-acción. A continuación, reflejamos en una tabla las conexiones entre los mecanismos y las dinámicas de la gamificación. Es una tabla elaborada por Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez, con la denominación de Tabla de *Interrelación entre dinámicas y mecánicas de la gamificación*, 2018 adaptada por Pascal Sevillano, M.A & Fombona Cadaviego, J, en el 2021.

		Dinámicas					
		Premios (restrictiva)	Estatus (progresión)	Logros (progresión)	Autoexpresión (emocional)	Competencia (progresión)	Altruismo (emocional)
Mecánicas	Puntos (recompensa)						
	Niveles						
	Retos						
	Bienes virtuales (recompensa)						
	Tabla de posición (retroalimentación)						
	Regalos (recompensa)						

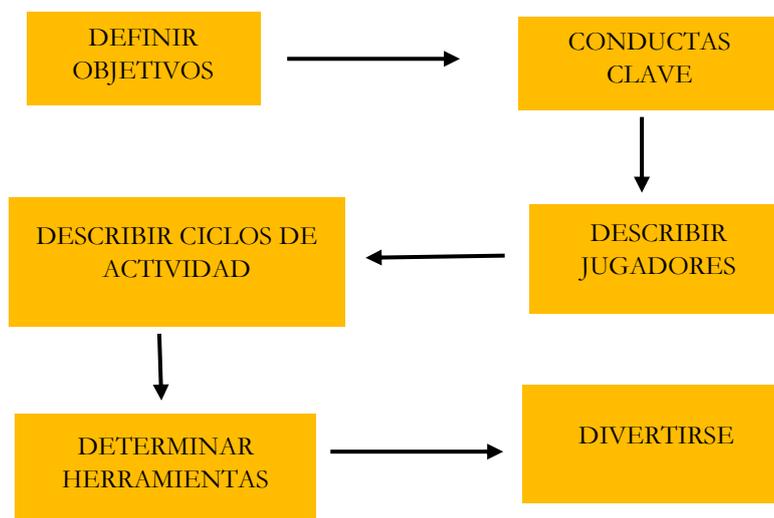
La **estética** de la gamificación, finalmente, es la que provoca el disfrute de la experiencia y hace que sea divertida y motivadora. *LeBlanc* habla de siete placeres, los tres primeros relacionados con el aprendizaje y los cuatro siguientes relacionados con el modo de aprendizaje:

- La sensación de placer al hacer algo novedoso
- El desafío y retos que hay que completar
- El descubrimiento
- El compañerismo o comunidad
- La expresión
- La fantasía
- La narrativa.

Hecha exposición de estos cuatro elementos de la gamificación (motivación, mecanismos, dinámicas y estética), nos hacemos el siguiente interrogante: ¿Cómo introducimos la gamificación en el aula? Para su utilización educativa hay que tener en cuenta los objetivos, las reglas, los retos determinados, el orden, los derechos y las responsabilidades de los jugadores (Sánchez I Peris, Francesc Josep, 2015). Mike Acedo en el 2014 publicó un artículo sobre las 10 ideas de gamificación para aplicar en el aula:

- 1) Hacer que los estudiantes sean codiseñadores
- 2) Permitir segundas o terceras oportunidades
- 3) Proporciona un feedback instantáneo
- 4) Hacer el progreso visible
- 5) Idear retos o misiones en lugar de deberes o proyectos educativos.
- 6) Dar a los estudiantes voz y capacidad de elección
- 7) Premiar con medallas o recompensas individuales cómo los puntos
- 8) Hacer que los estudiantes diseñen sistemas de habilidades y consecución para todo el grupo
- 9) Implementar tecnología educativa
- 10) Aceptar el fracaso y enfatizar la práctica

Por último, Werbach y Hunter (2015) proponen este tipo de estrategia metodológica para el diseño e introducción de la una experiencia gamificada dentro de un aula.



2.4 Estrategia práctica para la gamificación: PBL

Pero la gamificación en el aula es transitiva. No tiene un fin en sí misma, sino un fin procesual dirigido a una meta: la educación y el aprendizaje. ¿cómo somos capaces de medir este proceso? La respuesta se encuentra en diferentes estrategias, técnicas y opciones, pero, nosotros hemos optado por la estrategia práctica denominada PBL.

El PBL (points, badges y leaderboards) es un componente de motivación extrínseca que refuerza el proceso de aprendizaje en progresión utilizando un elemento propio del juego que es un sistema de puntos orientado a un entrenamiento efectivo con el establecimiento de rutinas de las que se obtiene un feedback concreto y delimitado desde el inicio, de nuevo en palabras de Clara Cordero Balcázar. (2021).

Los puntos (points) son valores numéricos que se consiguen por acciones. Se usan para dirigir las acciones de los jugadores hacia la consecución de metas concretas. Se pueden ponderar en función de la importancia que se otorga a la acción a la que corresponde una puntuación determinada. El sistema de puntos permite realizar un seguimiento del progreso en el juego y que el jugador (en nuestro caso el alumno) se sienta recompensado y consciente de su progreso.

Algunos tipos de puntos:

- Puntos de experiencia
- Puntos compensables
- Moneda
- Puntos sociables

Las medallas (badges) son representaciones gráficas de los logros que se obtienen en un sistema gamificado, normalmente son coleccionables.

Las clasificaciones (leaderboards) ordenan de una manera visual a los jugadores de un sistema gamificado según la consecución de las metas propuestas. Hay diferentes tipos de clasificaciones:

- Generales
- Entre amigos
- En un periodo de tiempo
- Centrados en el usuario

(Teixes, F. 2016)

2.5 Herramientas tecnológicas para la gamificación

Hoy en día llevar a cabo una metodología de gamificación en el aula es tarea sencilla gracias a las tecnologías de las que disponen los docentes. Los videojuegos forman parte de nuestras vidas y más de los más pequeños. Por ello, debemos sacar partido de sus ventajas.

Las tecnologías en la educación suponen la incorporación de entornos educativos que implican modelos más abiertos y flexibles que facilitan el acceso a una información compartida (Sánchez & Peris, F J, 2015)

Además de la estética audiovisual, la utilización de videojuegos con propósito educativo, llamados “juegos serios”, despiertan en los usuarios unos procesos cognitivos determinantes para su desarrollo:

- Superación de la realidad cotidiana
- Inmersión en otra realidad
- Fusión usuario/avatar
- La exploración necesaria
- La dificultad aceptable y la frustración óptima
- El desafío permanente
- La toma d decisiones
- Realidad segura
- Fidelización y socialización

Algunas ventajas que encontramos en el uso de las TICS dentro de la gamificación son: la creación de motivación, la alfabetización tecnológica, la mentalidad multitarea, el trabajo en equipo y la instrucción individualizada, siguiendo la exposición de Posada Prieto, Fernando en su importante libro *Gamifica tu aula, experiencia de gamificación TIC para el aula*, en 2017, al que hemos venido siguiendo más fielmente en este epígrafe.

Lo relevante de las herramientas digitales que escojamos es la narrativa audiovisual empleada por el componente emocional y la motivación generada (Fombona, Pascual y Sevillano 2020).

Finalicemos pues este apartado haciendo referencia a algunas herramientas tecnológicas para la gamificación:

- Para crear insignias y cartas: BadgeMaker, software que se instala para confeccionar tarjetas de los jugadores. Makebadges, herramienta online para crear insignias. Openbadges, Mochila digital para almacenar insignias.
- Para gestionar la actividad: ClassCraft, juego de rol que permite incorporar tareas académicas. ClassDojo, aplicación online y app para asignar recompensas e informar a la familia (esta es la herramienta que hemos analizado).
- Para incorporar aprendizajes basados en juegos: EducaPlay, crea y comparte distintos juegos. PlayBuzz, construye múltiples tipos de juegos. Proyecto Pasapalabra, elabora glosarios para jugar con este clásico de TV. FlipQuiz, confecciona un juego preguntas por equipos. QuizLet, crea ejercicios para trabajar vocabulario.
- Para respuestas rápidas de forma grupal: Kahoot!, Socrative, Quizizz y BrainScape
- Para enriquecer un vídeo: EdPuzzle, PlayPosit y H5P

- Para el aprendizaje de idiomas: Duolingo y Livemocha

(P.P, Fernando 2017)

2.6 Gamificación en la asignatura de inglés

Para finalizar este marco teórico, es evidente que tenemos que hacer referencia a uno de nuestros objetivos fundamentales: la gamificación para la especialidad de inglés.

A lo largo de la historia, se han empleado diversos métodos para la enseñanza de idiomas. Pero muchos de ellos, no han resultado eficaces porque cuando se concibieron, el concepto de sujeto educativo, de lo que es un idioma y lo que significa comunicarse, eran muy diferentes a lo que sabemos ahora. En la era predigital los métodos no partían de los conocimientos que tenemos hoy día acerca de cómo aprendemos y más en el caso de un idioma, porque se atribuía excesiva importancia a la gramática y no se tenía una perspectiva pragmática de la comunicación y la expresión.

Hoy en día vemos que el aprendizaje de idiomas tiende a utilizar medios tecnológicos que integren aspectos eficientes en la adquisición del lenguaje. Esto se lleva a cabo hoy día, creando entornos de aprendizaje, y en particular, entornos virtuales interactivos con multitud de elementos multimedia (vídeos, animaciones, sonidos...), lo que constituye nuestro objetivo de investigación. La función de los profesores, por tanto, será diseñar entornos de aprendizajes significativos, de orden creciente de dificultad, utilizando todos estos elementos, bien como creación propia (el ideal) o bien utilizando los existentes recursos del mercado tecnológico educativo, como es el caso que estudiamos.

Las herramientas tecnológicas utilizadas en el aprendizaje de idiomas no son solo virtuales, sino que además presentan un alto componente de carácter lúdico aprovechando los beneficios de las técnicas basadas en la gamificación, que emplea refuerzos y recompensas atractivas tras logros alcanzados en diferentes niveles. Ello nos permite crear entornos enriquecidos, flexibles, interactivos, dinámicos y atractivos para el aprendizaje. Estos recursos didácticos electrónicos se ajustan a los diferentes ritmos de aprendizaje, niveles de competencia lingüística y se pueden utilizar en cualquier momento y en cualquier lugar. (Moreno Martínez, N M. Leiva Olivencia, J J. Matas Terrón, A. *Mobile learning, Gamificación y realidad aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas*, IJERI, -2016)

(Moreno Martínez, N.M; Leiva Olivencia, J.J; Matas Terrón, A. -2016-)



Plazos de implantación de tecnologías y metodologías innovadoras en las aulas españolas del siglo XXI (aulaPlaneta.net: <http://www.aulaplaneta.com/2015/10/17/infografias/las-aulas-espanolas-del-siglo-xxiuna-vision-en-conjunto/>)

3. Puesta en práctica de la investigación

3.1 Contextualización del campo de aplicación

La situación que hemos considerado de interés educativo para analizar en este Trabajo Fin de Grado, para la procedente investigación-acción, tiene como referencia los trabajos de gamificación y el estudio de su eficacia para la enseñanza del inglés en el colegio Sagrado Corazón, la Anunciata.

Este estudio enfocado tuvo una duración de más de tres meses, por lo que se pudo estudiar en él, desde el análisis científico, esta situación de aprendizaje en su totalidad y reflexionar sobre las situaciones de enseñanza/aprendizaje y, en general, sobre la realidad del aula, para la investigación que nos proponíamos efectuar en dicho centro educativo.

Este proyecto forma parte del análisis general que realizamos dentro de la asignatura de “Arts and Crafts” para segundo de primaria. Este trabajo está diseñado para trabajar “las artes y las actividades de plástica” en la primera lengua extranjera que imparte el centro, el inglés, una investigación basada en la observación, el análisis, la reflexión y la evaluación, pero, cómo es básico en el campo científico, apoyadas en herramientas técnicas investigadoras en indagaciones de las ciencias sociales, como son las encuestas y las entrevistas.

3.2 El trabajo de campo: participantes

Los individuos que compusieron el trabajo de campo para la investigación sobre esta situación de aprendizaje fueron los alumnos de 2ºB del colegio la Anunciata durante el año 2024.

3.2.1 Composición del grupo:

Este grupo de investigación está formada por 22 alumnos, 16 niños y 6 niñas. También hay que destacar que 11 de los sujetos tienen raíces en América del Sur, es decir, que han nacido ahí o sus padres son procedentes de dicho continente. Además, en este grupo hay un individuo con origen en Bangladesh que desconoce por completo el idioma español y otro recién llegado de Cuba a dos semanas de acabar el proyecto.

Cómo se ve, este grupo nos ofrecía ya una interesante serie de variables. No solo las tradicionales en cualquier investigación, cómo género o edad, sino también otras variables independientes menos frecuentes como son las de procedencia. Y, por supuesto, las constantes que le afectan, porque incluso en el caso de procedencia, como se verá, hemos tenido en cuenta las variables de mayor o menor inculcación en nuestra ciudad, valorando si el sujeto ya era nacido en España o tanto él como su familia son de reciente acceso a nuestra sociedad.

El trabajo que constituye nuestra investigación, se iniciará para estudiar las situaciones de cooperación interna y funcionamiento del grupo a investigar. Al entrar en un nuevo grupo de alumnos, desconocíamos, como es natural, las relaciones que tenían unos con otros.

3.2.2. La herramienta investigadora inicial:

Nuestra primera herramienta investigadora, con el fin de conocer el funcionamiento interno del grupo de sujetos a analizar es el sociograma. Al respecto, hemos de señalar que comenzamos nuestra investigación cumpliendo la normativa ética de toda investigación científica: en anonimato, la confidencialidad y el desconocimiento sobre el fin último de las indagaciones que estábamos realizando. Este test sociométrico fue respondido por los 22 alumnos, los cuales respondieron a las preguntas activamente, abiertos y participativos.

3.2.3. Formulación de la herramienta investigadora:

La indagación realizada con el fin de confeccionar el sociograma que mejor pudiera servir para nuestros intereses investigadores se basó en los siguientes 12 ítems:

- ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que más te gusta jugar?
- ¿Por qué te gusta jugar con ellos?
- ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que menos te gusta jugar?
- ¿Por qué no te gusta jugar con ellos?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que tiene más amigos?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que es más triste?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que saca mejores notas?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que es más alegre?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que más ayuda al resto?

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que estudia más?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que menos amigos tiene?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que más molesta a los demás?
- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que menos atiende en clase?

A continuación, analizaremos los resultados obtenidos, pero previamente procede insistir de nuevo en dos aspectos importantes: debido a la ley de protección de datos infantil los nombres de los niños no aparecerán, y para diferenciarlos utilizamos los números del orden de lista alfabético del aula; y por otro lado, todos los resultados los podremos observar en un diagrama radial que mostramos en el apartado de anexos (7.1), donde se pueden observar de forma muy visual los resultados recogidos.

3.2.4. Análisis del sociograma:

- ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que más te gusta jugar?

Con esta pregunta pretendemos averiguar quiénes son los usuarios más populares del conjunto y observando los resultados hay tres usuarios que destacan con un total de 5 puntos. Estos son el número 3, el número 9 y el número 19. Podemos afirmar en base a estos resultados que estos tres individuos son los líderes del campo de investigación de este trabajo.

Pero queremos destacar otro dato de importancia. Al ser una pregunta cuya respuesta es en plural, es decir, no hay que votar únicamente a uno, sino hasta tres personas, observamos que 7 usuarios han obtenido 4 votos, la segunda puntuación más alta, y que, además, ningún individuo ha sacado un total de 0 votos.

Esto nos parece muy interesante, no solo desde el punto de vista educativo como es natural, sino porque siendo la enseñanza del idioma, como acabamos de ver algo que se basa en la expresión y la comunicación, el conocimiento de los líderes más capaces para formar los grupos de trabajo puede venirnos muy bien para la enseñanza práctica del idioma.

La conclusión que podemos sacar es que el grupo investigado tiene una buena relación de juego los unos con los otros y que la mayoría tiene un compañero de juegos, destacando la existencia de 3 sujetos que son los favoritos de los preguntados.

- ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que menos te gusta jugar?

Si observamos los resultados comparándolos con la pregunta anterior, ya que es justo la contraria de esta, vemos que los resultados de forma conjunta son muy favorables. Hay 15 usuarios que no llegan a tener más de 3 votos, que es más de la mitad de clase. Por lo que, vemos que el gusto de no jugar con alguien específico simplemente se concentra en pocos sujetos concretos. Desde la investigación-acción esta es una cuestión que tendrá que atraer la atención del profesor para ser corregida. El usuario más votado es el número 7 con un total de 8 votos, el segundo más votado tiene 6 votos y seguidos de dos con 5 votos y tres con 4 votos.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en este sociograma y las observaciones que hemos analizado, podemos concretar las posibles razones por las que estos sujetos son los más votados. Una de ellas es su inmadurez. La falta de madurez normalmente está ligada a comportamientos infantiles y egoístas, o a poca capacidad de ceder en ciertas situaciones y actitudes autoritarias. Además, uno de estos no conoce el idioma, por lo que la comunicación entre sus iguales es más complicada y rechaza la opción de juego con sus compañeros.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que tiene más amigos?

Si analizamos estos resultados de forma colectiva, observamos que 17 individuos han recibido al menos un voto y que el más votado ha generado un máximo de 3 votos. Creemos que esto es algo muy positivo porque no hay un usuario que destaque por muchos votos, por lo que significa que no hay un líder claro dentro del aula y que todos aportan estabilidad en el grupo.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que es más triste?

Podemos observar que hay tres sujetos que destacan desfavorablemente en esta pregunta. El alumno número 1 con el máximo de votos, 7; el número 11 con 6 votos y el número 21 con 4 votos. El usuario más votado en esta pregunta se puede creer que es por su desfavorecimiento social. Es un alumno que tiene una situación complicada en casa y su nivel académico es muy bajo.

Pero lo que más nos sorprende es el resultado del segundo más votado, el número 11. Si recordamos en la pregunta anterior (el que tiene más amigos), este usuario obtuvo el puesto ganador. ¿Cómo es posible que el niño con más amigos sea uno de los más tristes? Pues bien, debido a mi tiempo de experiencia y la tipología del estudio, no veo una conclusión concreta a este fenómeno. Sí tengo la pregunta, pero no la capacidad de respuesta.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que saca mejores notas?

Observamos que hay un ganador claro en esta pregunta y que se lleva más de la mitad de los votos, este es el número 12 con un total de 14 puntos. Por lo que hemos observado dentro del campo de trabajo del grupo, sí que concuerdan los resultados con la realidad, ya que es el usuario que tiene más sobresalientes en toda la clase.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que es más alegre?

Analizando los datos recogidos, vemos que hay 13 alumnos que han obtenido mínimo un punto. Podemos reflexionar en que el grupo de estudio en este proyecto tiene un ambiente sano y positivo en él, ya que no hay nadie que destaque por encima del resto.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que más ayuda al resto?

En esta pregunta hemos obtenidos resultados muy parejos al ítem anterior, ¿quién es el niño o niña más alegre? Trece usuarios han obtenido mínimo un punto. Lo que sí que vemos necesario resaltar

es al participante número 4. Tanto en la pregunta anterior como en la actual ha sido una de las más votadas, por ello creemos que es una pieza fundamental del grupo y que proporciona un ambiente de trabajo alegre y eficaz según estos resultados, clave para la formación de los grupos de nuestra situación de aprendizaje en la lengua extranjera.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que estudia más?

Esta pregunta la debemos de comparar con los resultados obtenidos en el ítem de ¿quién obtiene mejores notas?, ya que los temas van enlazados entre sí. Según los resultados analizados es el participante número 12 el que vuelve a tomar la victoria con un total de 10 puntos.

Pero hay otro usuario que no se queda nada lejos de esta brillante puntuación. El número 14 ha obtenido 8 puntos, dos menos que el primero. Y en la pregunta de las mejores notas el usuario 14 se quedó a diez puntos de su compañero. ¿Qué conclusiones sacamos? Que los alumnos de este grupo valoran el esfuerzo de sus compañeros, aunque no siempre haya resultados, porque desde nuestra experiencia de observación en este campo, los dos sujetos tienen un perfil muy similar.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que menos amigos tiene?

Podemos observar que hay dos usuarios se llevan la mayoría de los votos en este ítem, el número 1 y la número 22. Los dos participantes son alumnos con un nivel muy bajo tanto socioeconómico como cultural, además tienen poco rendimiento académico. Actualmente no puedo llegar a sacar más conclusiones sobre este resultado.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que más molesta a los demás?

En esta pregunta se han obtenido unos resultados muy reveladores. Hay 11 participantes con votos, es decir, que la mitad del grupo considera que molesta. Además, no hay ningún usuario que destaque sobre el resto: el número de votos más alto es de tres los cuales lo alcanzan el número 6 y el número 22.

Sinceramente, no tenemos, nuevamente, la capacidad de responder porque sucede este fenómeno, teniendo en cuenta los resultados positivos anteriores y mis observaciones en este campo de investigación.

- ¿Quién es el niño o niña de tu clase que menos atiende en clase?

Finalmente, en este ítem vemos que salen resultados muy parecidos a la pregunta de ¿quién tiene menos amigos?, porque salen los mismos resultados, los sujetos más votados son el número 1 y el número 22. Creemos que esto suceda por una razón: al tener más complicaciones que el resto a la hora de adquirir contenidos nuevos, preguntan más en clase y eso puede llegar a molestar al resto de participantes.

Conocidos estos datos, la organización de los grupos para la situación de aprendizaje analizada se ha realizado teniendo en cuenta los resultados. El grupo uno está formado por los números 1,3,10,16 y 19. El grupo dos está formado por los números 2,4,8,11,12 y 20. El grupo 3 está formado por los números 5,6,9,14 y 22. Y el grupo cuatro está formado por los números 7,13,15,17,18 y 21.

3.3 La situación ante la implementación del proyecto de aprendizaje del idioma extranjero

Para poner en práctica la metodología de gamificación dentro del aula, hemos creado una situación de aprendizaje que cumpla las siguientes características: qué se utilice una técnica de gamificación, qué la implantación de esta suceda en una asignatura de carácter bilingüe, en este caso, en el idioma del inglés, y qué se imparten contenidos esenciales recogidos en el BOECYL.

La propuesta de gamificación está centrada en la técnica de PBL, estas siglas hacen referencia a Points, Badges and Leaderboards, que en español significa puntos, insignias y tablas de clasificación.

Para poder llevarla a cabo hemos utilizado la herramienta digital de ClassDojo. Esta plataforma permite crear una clase virtual con todos los usuarios y poder otorgarles los puntos tanto positivos como negativos. La obtención de puntos dentro de esta aula virtual sucede de forma cooperativa, es decir, que todo el grupo formado por 5 o 6 sujetos gana o pierde puntos dependiendo de las actitudes y trabajos de cada uno de los integrantes de cada grupo.

La obtención de puntos sucede de dos maneras: la primera es de forma espontánea dentro del campo de trabajo, con la observación a tiempo real de las actitudes de los sujetos. Y la segunda forma es por medio de una evaluación del trabajo de los individuos. Para ello hemos creado diferentes rúbricas para cada sesión del proyecto con unos indicadores de logro específicos (anexo 7.3).

Los puntos que vayan consiguiendo los sujetos los van a poder gastar en diferentes sesiones preparadas dentro de este proyecto. Una de las formas donde lo pueden canjear es en la sesión 6 donde tenemos preparada una “subasta” y los expuestos pueden apostar por su cuadro deseado (ahora explicaremos bien en que consiste esta sesión). Además, hay diferentes “cartas” donde poder gastar los puntos, cómo, por ejemplo, ayuda en diferentes trabajos, traducción de textos o uso de tablets.

Veamos de forma más visual la organización de puntos positivos, negativos y en que gastar estos puntos, a excepción de la subasta.

¿HOW TO EARN POINTS?	SCORE
Great pintor	+5
Good researcher	+2
Bring material	+2
Hard work	+1

Internet friend	+1
Perfect teamwork	+1
Help classmates	+1
Participation	+1
Double point	+2
Attention	+1

HOW TO LOSE POINTS?	SCORE
Interrupt	-1
Bad behavior	-1
Lie	-2
Not attention	-1
Not bringing material	-2
Talk	-1

WHAT TO SPEND POINTS?	SCORE CARDS
Translation	-1
Rebehelp (3 minutes)	-2
Information paintings	-1
Uses tablets	-3
Choose song	-1

La situación de aprendizaje consta de ocho sesiones con diferentes actividades dentro de ella. La clase de plástica solo tiene una hora y media a la semana, pero he ampliado el tiempo todo lo que he necesitado.

En primer lugar, queremos mostrar cómo están diseñadas estas ocho sesiones y después comentar la observación recogida, el análisis obtenido, los resultados de la evaluación y las propuestas de mejora dentro de este trabajo de investigación-acción.

Todo el trabajo gira en torno a la Historia del Arte en nuestro país, España. Por ello, trabajaremos, como modelo para niños, únicamente cuatro grandes obras de nuestra historia. Y después haremos una subasta didáctica con los puntos que han ido obteniendo los alumnos para elegir un cuadro y hacer una presentación sobre él.

La sesión 1 es introductoria. Primero es presentada una actividad de vocabulario básico de los museos y se va indicando a los niños hacia dónde va a ir la esencia de este proyecto.

La segunda actividad está basada en las ideas previas de los individuos. Se les muestran tres palabras relevantes en relación con los cuadros y tienen que dibujar lo primero que se le venga a la cabeza.

Y, por último, presentamos de forma global el proyecto, desde su inicio hasta su final.

Las sesiones dos, tres, cuatro y cinco están planteadas en torno a los cuadros seleccionados.

Para iniciar las sesiones, se hace una breve explicación de forma dinámica, lúdica y utilizando diferentes recursos y métodos. Y, en segundo lugar, se plantea una técnica de pintura o de manualidad para trabajar dicho cuadro.

Los sujetos van a conocer el significado artístico de las cuevas de Altamira, en Cantabria, las Meninas de Velázquez, el Quitasol de Goya y la mujer llorando de Picasso.

Para las cuevas de Altamira trabajaremos el contenido por medio de una historia interactiva de su descubrimiento y la actividad plástica será recrear las famosas manos en negativo utilizando un cepillo de dientes y espolvoreando encima de ellas.

El cuadro de las Meninas lo descubriremos gracias al método de aprendizaje 4W, el cual se caracteriza por plantear las siguientes preguntas acerca de lo que observamos: What, Where, When and Who; en español, Qué, Dónde, Cuándo y Quién. De esta manera los alumnos van analizando poco a poco lo que sucede dentro de esa misteriosa habitación. Para finalizar la sesión haremos una manualidad consistente en recrear la habitación del “salón príncipe”, donde se desarrolla la escena, en 3D con unas plantillas de la escena.

Para trabajar Goya, los sujetos visualizarán un video sobre la vida del autor, qué a raíz que va avanzando muestra diferentes preguntas de lo ya mencionado y deberán de escoger la opción correcta. De esta manera nos garantizamos que están atentos a la explicación y que escuchan su contenido. Por supuesto, cada vez que acierten se les proporcionará un punto en su aula virtual. Una vez acabado, deberán de rellenar una plantilla en blanco y negro del cuadro del “Quitasol” con la técnica del collage. Van cortando trozos de revistas y folletos de propaganda para ir dando el toque de color a las vestimentas de los protagonistas.

Finalmente, para trabajar al gran autor del siglo XX, Picasso, los expuestos deberán de ir ganando piezas de un puzle. En este puzle aparece una breve biografía de su vida. Para conseguir las piezas deberán de ir contestando preguntas sobre su vida únicamente acudiendo a sus conocimientos previos o diferentes actividades interactivas online. Este método de aprendizaje me parece muy eficaz, porque, aunque los niños al principio no acierten ninguna pregunta sobre la vida del autor, a base del acierto-error van generando el conocimiento.

subasta educativa donde los grupos apuestan por su cuadro favorito para hacer una presentación. Una vez conseguidas todas las piezas leeremos en alto el contenido escrito del rompecabezas. Y la actividad artística en esta sesión consistirá en crear caras al puro estilo cubista. Daremos a los sujetos unas

plantillas con elementos de la cara: narices, bocas, ojos..., que están diseñadas con el trazo que haría el artista. Podrán utilizar estos rasgos o crear los suyos propios para diseñar su cara de arte abstracto-deseada.

A lo largo de estas sesiones los individuos van sumando o restando puntos, dependiendo de su trabajo y comportamiento en grupo, no de forma individual. Cuando ya tenemos una cantidad adecuada de puntos y se dan por finalizadas las sesiones anteriores, iniciaremos una

Por último, se dedicarán dos sesiones a la realización material del proyecto para el final de este proyecto didáctico.

Finalmente, la última sesión es una presentación por cada grupo de cada cuadro asignado.

Y para poner, lo que podríamos llamar la “guinda al pastel”, harán un puzle de su cuadro y se enmarcará.

Para poder llevar a cabo la investigación-acción de este proyecto hemos creado diferentes herramientas de evaluación adaptadas a cada sesión.

Las evaluaciones utilizadas este trabajo son las siguientes:

- Primero evaluaremos las sesiones de trabajo. Estas sesiones son las referidas al trabajo de los cuadros de manera independiente. Las sesiones 2,3,4 y 5. Ya sabemos que cada una de estas sesiones están organizadas de la siguiente forma: una enseñanza teórica y lúdica acerca de los contenidos deseados, y después una actividad artística sobre ella.

Cada sesión de las mencionadas consta de una rúbrica numérica con los indicadores de logro que queremos evaluar. La escala de puntuación va desde el 1 hasta el 5, correspondiendo al puntaje que van a obtener los alumnos. En otras palabras, si el grupo 1 obtiene en total una media de 5 puntos en cada indicador evaluado, se le proporciona en su clase virtual estos 5 puntos.

- Por otro lado, quiero señalar que en estas tablas aparece un apartado de autoevaluación del docente, donde deberemos de plasmar lo ocurrido en la clase y reflexionar sobre los aspectos a mejorar para la siguiente.
- Como las sesiones siguientes son preparación del proyecto, nos centraremos en evaluar la presentación de este. Cada grupo tendrá en sus manos la labor de exponer el cuadro adquirido en la subasta siguiendo las debidas pautas. La evaluación se hará por medio de una check list, en español, una rúbrica de si/no. Los aspectos evaluados hacen referencia a los indicadores de logro que hemos establecido anteriormente.

Finalmente, incluiremos una autoevaluación para cada sujeto estudiado, de esta manera, podemos analizar más al detalle lo ocurrido dentro de este gran proyecto.

4. Observaciones y mejoras

SESIÓN 1. “New trip” (Tiempo previsto: 50m)

La sesión 1 de esta situación de aprendizaje es introductoria del proyecto trabajado.

La primera actividad se titula “At the Museum” y tiene una temporalización de 10 minutos. Esta propuesta es introductoria, como hemos dicho, del tema de este proyecto: la historia del arte en España. En ella mostramos el vocabulario más relevante, cómo, por ejemplo, “museum” o “paintings”.

La segunda actividad está centrada en las ideas previas de los sujetos. Tiene una duración de 35 minutos. Los participantes deben dibujar lo primero que se les ocurra al mencionar tres palabras relevantes con los cuatro cuadros que vamos a trabajar. Por ejemplo, las palabras utilizadas para las ideas previas de las Cuevas de Altamira son: “cave”. “bull” y “prehistoric”.

Por último, la tercera actividad está enfocada en explicar a los individuos el trabajo completo que van a ir realizando a lo largo de estas semanas. Hemos estimado que durará un total de 10 minutos. Organizaremos el campo de trabajo en los grupos cooperativos previamente realizados teniendo en cuenta los resultados del sociograma.

- Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 45m)

Lo más llamativo que podemos observar es el mal ajuste del tiempo comparado con el planificado. Las actividades se realizaron tal y como lo pensamos, pero profundizaremos más en el análisis de la sesión.

- Análisis de resultados

Por lo que podemos observar, la organización de los tiempos respecto a las actividades no ha sido la más idónea. La actividad uno se ha quedado corta comparado con las expectativas estipuladas y sumando los tiempos de las tres actividades nos ha salido un total de 40 minutos, cuando debería de haber cubierto 50 minutos.

También hemos notado un nivel bastante bajo en el idioma del inglés por parte de los usuarios, que lo han exteriorizado de manera natural y pidiendo la traducción de las palabras de la actividad.

Otro dato para tener en cuenta sobre la actividad 2, es el ritmo de los participantes. Tenían que hacer cuatro dibujos con tres palabras concretas referentes a cada cuadro. Muchos de los sujetos lo realizaban satisfactoriamente en un tiempo coherente, pero otros tardaban más de la cuenta y mientras unos ya habían acabado todos los bocetos, otros todavía no habían terminado de dibujar el primer recuadro.

- **Evaluación para la investigación-acción**

El tipo de evaluación que hemos utilizado en esta sesión ha sido el de observación. Tenemos apuntados en una lista de control las anotaciones que nos parecieron oportunas.

El primer factor que debemos de tener en cuenta para mejorar la acción docente es la medición de los tiempos. Observado el descuadre de previsión temporal para las tres actividades planificadas, tendríamos que considerar ser más realistas y adaptarlas mejor en base a las necesidades de los alumnos.

También consideramos que el conocimiento del idioma inglés de los individuos es insuficiente para las expectativas esperadas. Este obstáculo lo hemos podido apreciar en dos acciones didácticas que tuvieron lugar en la experimentación. La primera ha sido la poca capacidad de comprensión en los sujetos durante el discurso oral del docente en el aula, ya que la mayor parte del tiempo de la sesión, el emisor tendrá que hablar en la lengua extranjera. Y la segunda, la hemos percibido en el desconocimiento de la mayor parte del vocabulario presentado. Tuvimos que suministrar la traducción para facilitar su comprensión en los individuos.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

Las mejoras que vamos a presentar a continuación son la clave para la base de este trabajo de fin de grado de investigación-acción. Primero observamos y analizamos lo ocurrido en el campo de trabajo con nuestros sujetos, luego buscamos los posibles defectos que hayan ocurrido dentro de la ejecución de la acción didáctica, y finalmente, buscamos la forma de solventar estos obstáculos en la siguiente sesión.

Habiendo reflexionado y evaluado la sesión anterior e identificado los aspectos de mejora, daremos posibles soluciones que debemos tener en cuenta para el resto de las sesiones a partir de ahora. Si alguna sesión se queda corta de tiempo, debemos de tener preparadas más actividades de las planeadas para completar la temporalización estipulada. Una opción de actividad puede ser de refuerzo del idioma del inglés, además, como ya hemos comentado anteriormente en esta investigación, el nivel de lengua extranjera del grupo está por debajo de la media y debemos reforzar este aspecto.

Otro tipo de actividades que tenemos que plantearnos son aquellas para cuando suceda un desajuste de ritmos en los participantes. Puede suceder en alguna ocasión a lo largo de las sesiones que haya alumnos que finalicen la actividad planteada mucho más rápido que otros compañeros. Para que no

estén sin hacer nada productivo, proponemos seleccionar algún juego educativo que tenga que ver con la temática del proyecto para que no desaprovechen el tiempo de aquellos usuarios.

SESIÓN 2 “Altamira Caves” (Tiempo previsto: 50m)

A partir de esta sesión, los participantes van a ir aprendiendo en las siguientes cuatro sesiones los cuadros escogidos en este proyecto. En esta sesión vamos a trabajar las cuevas de Altamira.

En la actividad uno vamos a explicar cómo se descubrieron las cuevas de Altamira. Para narrar la historia de lo sucedido en Santillana del Mar, hemos creado un PowerPoint animado donde a raíz de nosotros ir narrando el relato en inglés van apareciendo los elementos importantes del suceso. Estipulamos una duración de 15 minutos

La segunda actividad está planteada para trabajar una técnica plástica. Los participantes con ayuda de un cepillo de dientes tienen que espolvorear sobre su mano sobre un folio en blanco pintura de colores. De esta manera la mano se queda en negativo, que es justo como lo hacían antiguamente los prehistóricos. Esta actividad tiene una temporalización de 35 minutos.

- Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 55m)

Lo que sucedió dentro de la sesión dos fue lo siguiente: antes de comenzar la sesión, tuvimos que invertir 5 minutos en la explicación del proyecto, nuevamente, y de la función que desempeña la herramienta de ClassDojo en este proyecto a los participantes, para asegurarnos de que el grupo en su totalidad entendieran bien cómo iba a ser funcionamiento del proyecto.

La actividad uno donde narramos la historia de las cuevas de Altamira, cumplió con todas las expectativas planteadas y los usuarios entendieron y comprendieron el valor histórico de esta historia.

Para la actividad dos, los usuarios debían de pintar con el cepillo de dientes espolvoreando la pintura. Muchos optaron por pintar directamente encima de la mano y general el negativo de dicha manera en vez de como lo planteamos.

También, tuvimos que realizar esta actividad fuera del aula y desplazarnos a una zona donde se pudiera pintar sin preocuparse por manchar instalaciones del centro. Este espacio fue el patio del colegio. Justo en ese momento, se realizaba una actividad para alumnos de la E.S.O. Muchos de los ellos cuando finalizaron su tarea correspondiente, ayudaron a los participantes de este proyecto a ejecutar la acción didáctica de la actividad, en el caso de que alguno necesitara ayuda.

- Análisis de resultados

Teniendo en cuenta las mejoras planteadas en la sesión anterior preparamos, además de las actividades, unos juegos interactivos digitales sobre la historia de las cuevas de Altamira. Para los sujetos que estuvieran en el caso de finalizar alguna actividad antes del tiempo planificado, se pensó

en proponerles juegos educativos para su tiempo “libre”. En esta ocasión no fue necesaria su implantación, ya que todos los participantes trabajaron según el horario marcado.

En la actividad uno donde narramos la historia del descubrimiento de las cuevas tuvimos que adaptar la actividad teniendo en cuenta la reflexión y el análisis de la sesión anterior, referido al idioma del inglés. Para hacer más comprensible la narración para los sujetos, teatralizamos la historia, además de tener la ayuda de la narración audiovisual ya previamente pensada para esta actividad. De esta manera hacemos más visual el mensaje auditivo y mejora la comprensión del mensaje que queremos transmitir. Obviamente, no necesitamos insistir en que toda esta acción se realizó en idioma inglés, que los niños entendieron sin problemas, siendo capaces de llevar la ejecución sin necesidad de utilizar el castellano para explicárselo.

- **Evaluación para la investigación-acción**

El tipo de evaluación que proponemos en las siguientes cuatro sesiones es con la técnica de las rúbricas. Hemos creado cuatro tablas para cada sesión con los indicadores de logro específicos que queremos evaluar. La puntuación mínima es de 1 punto y la máxima de 5. Cada rúbrica está ubicada en el apartado de anexos. Una vez finalizada la sesión evaluamos los grupos de los participantes y otorgamos los puntos obtenidos dentro del aula virtual de ClassDojo.

También otra técnica que utilizaremos es la observación con lista de control, para ir anotando las acciones relevantes ocurridas durante la sesión.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

Las propuestas de mejora que planteamos en esta sesión de cara al siguientes son: primero reorganizar los tiempos finales de las sesiones. En esta sesión casi no dio tiempo a hacer entrega de los puntos evaluados a los grupos en el ClassDojo. Por ello vemos necesario dedicar los últimos cinco minutos de la sesión a esta entrega de puntos para que los participantes sean conscientes de la evaluación y del progreso que vayan alcanzando.

También otro apunte importante para mejorar la acción didáctica de cara al futuro en siguientes actividades que necesiten el uso de pintura de dedos o alguna técnica que pueda ocasionar manchas o desperfectos, es realizarla en un exterior y explicar las directrices exactas para no tener más accidentes de este tipo.

SESIÓN 3 “Las Meninas” (Tiempo previsto: 50m)

Esta sesión tiene la misma estructura que la anterior. Primero una breve explicación sobre la historia del cuadro y después una manualidad o técnica de pintura relacionada. En este caso trabajamos el cuadro de Las Meninas de Velázquez.

En la actividad uno para comprender quien fue el autor y la composición del cuadro, nos basamos en la metodología de las 4W (What,Where,When and Who). Además, nos apoyándonos en el recurso

digital de la pizarra interactiva, donde preparamos una pequeña presentación del cuadro trabajado organizada con la técnica didáctica de la actividad. El tiempo estipulado es de 10 minutos.

Para la actividad dos propusimos una manualidad de recrear la habitación de las Meninas en 3D con unas plantillas de forma cooperativa. La duración de esta actividad será de 40 minutos.

- **Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 60m)**

A pesar de sobrepasar los límites de tiempo, pudimos acabar la sesión satisfactoriamente y dedicar esos cinco minutos finales planteados en las mejoras de la sesión anterior para otorgar los puntos obtenidos dentro de la evaluación de la sesión en el ClassDojo.

- **Análisis de resultados**

Hemos dedicado a la actividad uno mayor tiempo del esperado, pero esto ha ocurrido por una buena razón. Al ser en inglés la explicación hemos tenido que escenificar la descripción del cuadro para mejorar la comprensión de los participantes y dedicar más tiempo a la verificación de su entendimiento.

También la actividad dos se ha excedido mucho de tiempo y debemos analizar diferentes actitudes observadas dentro de los participantes. La tarea se ha alargado más de lo planificado porque era más laboriosa de lo que pensábamos y para la edad de los sujetos suponía un esfuerzo mayor. También muchos de los individuos se frustraban al no poder realizar sus tareas correctamente. Nos pedían ayuda constantemente (que no era atendida sino era en el idioma exigido) y su paciencia cada vez se iba agotando más y más...

Pero a pesar de esto la reflexión que sacamos es satisfactoria porque todos los grupos han cumplido el objetivo final y nos comunicaron lo entretenido que fue montar la sala del cuadro.

- **Evaluación para la investigación-acción**

Las técnicas de evaluación que hemos llevado a cabo son: primero una rubrica numérica con los indicadores de logro de la sesión, vinculada a la adquisición de puntos dentro del ClassDojo, y una observación de lo ocurrido con la herramienta de la lista de control.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

Las propuestas de mejora que planteamos en esta sesión giran en torno a los participantes. Para que no haya usuarios que trabajen más que otros o que se frustren y se nieguen a hacer la tarea como hemos visto que ha sucedido, hemos pensado que sería una buena opción dar roles de quipo a cada integrante del grupo de cooperativo. Los papeles que propuestos son: secretario (se encarga de controlar los materiales del grupo), portavoz (se encarga de hablar con el docente o de comunicarse con otros grupos), coordinador (coordina la acción didáctica dentro del grupo), controlador (supervisa que los tiempos se cumplan y que cada uno realice su tarea) y crítico (evalúa el proceso del grupo y propone mejoras constructivas). El hecho de que estas tareas de comunicación hayan de ser

realizados en inglés, ha contribuido decisivamente a vincular una acción de historia del arte con el aprendizaje del idioma y con la didáctica para este grupo.

Con estas “responsabilidades” distribuidas en los usuarios, creemos que el comportamiento va a mejorar y relaciones en grupo van a estar más igualadas entre ellos.

SESIÓN 4 “El Quitasol” (Tiempo previsto: 50m)

Cómo su nombre indica, en esta sesión vamos a trabajar el cuadro del artista Goya, “El Quitasol”.

Para explicar la vida que tuvo Francisco de Goya y las diferentes obras que realizó, hemos planteado en la actividad uno un video interactivo sobre la biografía del autor. Mientras van visionando el video, van apareciendo preguntas sobre la vida de Goya. Los grupos se tienen que poner de acuerdo para dar una única respuesta por grupo. La duración aproximada es de 15 minutos.

En la actividad dos, los usuarios deben de realizar la técnica del collage utilizando revistas y folletos para completar una plantilla del cuadro trabajado. Los individuos tendrán unos 35 minutos para completar la actividad.

- Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 60m)

En la actividad uno, para que los grupos dieran sus respuestas sobre las preguntas planteadas, pusimos en marcha los roles de equipo sugeridos en las mejoras anteriores. Cada grupo cuenta consigo un portavoz, el cual era el encargado de anunciar la respuesta final del grupo.

Para la actividad 2 nos alargamos más de la cuenta. Se les hizo un poco pesada la actividad, pero la lograron completar la gran mayoría, aunque muchos de ellos no utilizaron los recortables como habíamos esperado. Cómo en cambio sí utilizaron el inglés, ello no importó.

- Análisis de resultados

Los resultados analizados de la actividad uno han resultado muy favorables. Las preguntas del video generaron un ambiente competitivo que llamó mucho la atención de los usuarios y se metieron de lleno en la actividad. Además, la decisión de implantar los roles dentro de los alumnos ha funcionado a la perfección, por lo menos en esta actividad.

En la sesión 2 al excedernos tanto del tiempo establecido, los participantes fueron desilusionándose poco a poco y la tarea se les empezó a hacer muy pesada. También, en la técnica del collage vimos diferentes obstáculos por falta de entendimiento. Muchos de los dibujos se realizaron pegando trozos de recortes muy grandes que hacen que la técnica pierda sentido y no se entienda el dibujo que queremos representar. Además, al ser algunos folletos publicitarios, ciertos individuos decidieron recortar los productos que más les gustaban y pegarlos tal cual en el dibujo. Nada que ver con la manualidad planteada.

- **Evaluación para la investigación-acción**

Las técnicas de evaluación para esta sesión son las mismas escogidas en las anteriores. Una rúbrica numérica de los indicadores de logro para entregar los puntos a la clase virtual del trabajo realizado. Y la técnica de observación con lista de control para analizar lo ocurrido.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

Las propuestas de mejora para esta sesión son: primero pensar actividades que no se excedan de duración, como nos está pasando en las últimas sesiones, y que sean más accesibles para su realización positiva.

También debemos de poner más el foco en las explicaciones en inglés de las actividades para que se realicen de manera correcta, ya que como hemos podido comprobar, muchos de los sujetos no han entendido correctamente la ejecución de un collage.

SESIÓN 5 “La Mujer Llorando” (Tiempo previsto: 50m)

Viendo lo bien que funciono la actividad de la sesión anterior con el factor de la competitividad, volvemos a introducirla en la actual sesión. En esta primera actividad los participantes tienen que ir realizando diferentes juegos interactivos digitales sobre la vida y cuadros de Picasso. Cada vez que aciertan, se les proporciona una pieza de un puzzle. Cuando lo completen verán que es un texto biográfico en inglés del autor del cuadro trabajado. Esta tarea tiene una duración de 20 minutos

La actividad dos tiene que ver con el estilo artístico de Picasso. Con plantillas de elementos faciales al estilo cubista, los sujetos tienen que crear sus propias caras dibujando o pegando estas piezas. Es una actividad muy creativa y artística para los participantes de este proyecto. La temporalidad de la actividad es de 30 minutos.

- **Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 50m)**

Cómo ya hemos analizado en otras actividades, la competitividad dentro de este grupo de investigación funciona y hace que estén metidos dentro de la labor. Por ello, esta tarea ocurrió tal y como lo planificamos Y la actividad dos también funciono positivamente. Todos los sujetos realizaron sus caras al puro estilo cubista, creando rostros muy originales y coloridos.

- **Análisis de resultados**

Los resultados que podemos analizar es que el factor competición les motiva mucho y les llama decisivamente la atención. Debemos procurar introducir mínimo una actividad de competición para reforzar su participación en el proyecto.

Un inconveniente que tuvimos, sin embargo, fue que el texto plasmado en el puzzle sobre la vida de Picasso, no se llegaba a entender del todo por el vocabulario utilizado y por la mala composición de unir las piezas. Resultó interesante y divertido que tuvieran que leer las frases en inglés que quedaban inconexas en los pedazos de papel con los que se habían compuesto cada figura.

La actividad dos les produjo mucho placer visual a los individuos. Disfrutaron mucho creando las caras y viendo como cada detalle que añadían el rostro cambiaba totalmente. También nos sorprendió la manera de realización de los rostros. Muchos de ellos eran como es una cara normal: dos ojos, dos cejas, una nariz, dos orejas y una boca. Pues muchos de estos sujetos realizaron caras totalmente abstractas, sin ningún tipo de sentido natural biológico y poco esquemático.

- **Evaluación para la investigación-acción**

Esta es la última sesión donde vamos a utilizar las rúbricas numéricas. Por ello, hacemos uso de ellas y evaluamos el trabajo, el esfuerzo y las actitudes de los participantes para obtener la puntuación que debemos entregarles en la clase virtual de ClassDojo.

También, seguimos incluyendo la técnica de observación por medio de las listas del control.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

En los apartados anteriores hemos visto que hemos mejorado el tema de la temporalidad tanto en actividades que se excedían de tiempo buscando unas más sencillas, cómo en tareas cortas de tiempo creando juegos educativos para reforzar el idioma.

La mejora que planteamos en esta sesión es respecto al puzle. Debemos asegurarnos de que los materiales utilizamos en el proyecto sean claros y cumplan su finalidad.

SESIÓN 6 “Raffle paintings” (Tiempo previsto: 50m)

A lo largo de las sesiones anteriores los participantes han ido ganando puntos dentro del aula virtual de ClassDojo. Pues bien, ha llegado el momento de invertir estas ganancias. Esta sesión está pensada para hacer con los individuos una subasta educativa. Cómo hemos explicado anteriormente, la puja didáctica es para apostar por el cuadro que los sujetos prefieran y hacer posteriormente un trabajo sobre lo aprendido. Esta actividad contará con una duración de 10 minutos.

Cuando cada grupo tenga ya su cuadro seleccionado dará comienzo a la preparación de la presentación en inglés de la obra de arte. Los usuarios tienen 40 minutos para ir empezando a crear su poster con la información adquirida y la presentación que deberán exponerla al resto de los participantes de este proyecto.

- **Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 50m)**

Esta sesión es la clave de este proyecto. Comienza la razón de porqué adquirimos puntos en el trabajo y para que lo necesitamos. Resumimos el total de puntos de los participantes: el grupo uno obtuvo 22 puntos, el grupo dos consiguió 28, el grupo tres ganó 27 y el grupo cuatro alcanzó la cantidad de 20 puntos.

Al ser una subasta educativa, si un grupo seleccionó su cuadro favorito deberá de gastarse el máximo número de puntos para que otros participantes no le arrebatan el deseado por ellos. Básicamente se trataba de actuar como funcionan las subastas en la vida real.

El grupo uno se gastó 13 puntos para las cuevas de Altamira, el grupo dos apostó 20 puntos por “El Quitasol” de Goya, el grupo tres obtuvo “La Mujer Llorando” de Picasso por 5 puntos y el grupo cuatro se gastó 5 puntos por “Las Meninas de Velázquez”.

Una vez que todos los participantes ya tuvieron su cuadro escogido, se pusieron a trabajar en el proyecto hasta la finalización de este. Los tiempos se cumplieron según lo previsto.

- **Análisis de resultados**

Algo que nos llamó mucho la atención de la puja académica fue la elección de cuadros. No sabemos bien las razones por las que los sujetos decidieron sus cuadros favoritos. Podría ser por su estética, porque la sesión donde trabajamos dicha obra de arte les gustó especialmente y se interesando por el tema, o simplemente era la última opción que tenían en ese momento.

También nos parece curioso comentar como los cuadros de las cuevas de Altamira y “El Quitasol” se llevaron el mayor número de puntos gastado. Esto significa que fueron los más gustados por los usuarios y decidieron gastarse más puntos en ellos. Y claro, los dos restantes para los dos grupos, simplemente se obtuvieron con el precio que salió “a mercado” 5 puntos.

Los puntos que les hayan sobrado a los sujetos todavía se lo pueden gastar en más ventajas. Hay “cartas” dentro del ClassDojo que sirven para echar una mano a los usuarios en la preparación del proyecto. Algunas de las cartas son: traducción (-1 pnt.), “RebeHelp” (-2 pnt), o uses tablets (-3 pnt.).

A la hora de que los grupos pequeños se pusieron manos a la obra en sus presentaciones, como cada integrante tiene un rol asignado tal y como hemos planteado en las mejoras anteriores, supieron organizarse de manera rápida y eficaz.

- **Evaluación para la investigación-acción**

En esta sesión la evaluación es únicamente por la técnica de observación con la herramienta de lista de control, como hemos ido haciendo en las sesiones anteriores. Debemos de analizar bien lo que suceda dentro del aula, ya que en las siguientes sesiones la función del docente es únicamente de supervisor y observando los comportamientos de los usuarios podremos actuar y adoptar mejoras para mejorar el rendimiento académico.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

La propuesta de mejora que planteamos en esta sesión está relacionada con el comportamiento de los sujetos. El nivel de ruido en muchos momentos sobrepasó los límites y provocó muchas llamadas de atención por parte del docente para su correcta regulación.

Por ello, proponemos incluir un rol más dentro de los existentes en el grupo de trabajo. El “supervisor de ruido”. Esta persona se debe de encargar que los decibelios de su grupo no sobrepasen los límites establecidos en el aula.

Otro obstáculo que hemos observado es la falta de información que disponen los sujetos. Deberíamos de proporcionarles algunos informes básicos sobre los cuadros, para una mejor preparación del trabajo.

SESIÓN 7 “Work in progress” (Tiempo previsto: 50m)

Esta sesión está dedicada a la preparación del proyecto por parte de los participantes en su totalidad, para ir avanzando y creando sus presentaciones. Por supuesto, en esta sesión se pueden gastar puntos en las “cartas” presentadas anteriormente por si necesitan cualquier tipo de ayuda.

- Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 50m)

La sesión se realizó según lo planificado. Dedicamos todo el tiempo propuesto a que los participantes trabajasen en sus proyectos grupales para la posterior presentación de ellos.

- Análisis de resultados

Al haber incorporado la función del supervisor de ruido, los grupos trabajaron excelentemente con un volumen adecuado y cada uno centrado en su labor.

También decidimos crear unas infografías de los cuatro cuadros para entregárselas a los usuarios y que pudiesen tener la información más accesible para ellos. Al estar redactado en inglés, procuramos utilizar una lingüística accesible, pero muchos de ellos no atendían bien lo que estaba escrito. Para ello tenemos una opción de “carta” llamada “traducción”. Este naipe cuesta un punto y una de sus funciones es de enseñanza, porque, aunque la información entregada en la infografía está traducida al español, se introduce un vocabulario esencial en inglés intercalado.

- Evaluación para la investigación-acción

La evaluación en esta sesión es la misma que la anterior. Usar la técnica de la observación con la herramienta de lista de control.

- Actualización para la mejora de la acción didáctica

En esta sesión la eficacia de las mejoras anteriores propuestas fue aplicada con un resultado absolutamente positivo.

SESIÓN 8 “Final project” (Tiempo previsto:50m)

Esta es la última sesión de nuestro proyecto impartido dentro de este trabajo de fin de grado de investigación- acción. A lo largo de las sesiones hemos ido analizando, reflexionando y mejorando la acción didáctica para un mayor rendimiento del aprendizaje.

Para finalizar el proyecto, en primer los participantes tuvieron 10 minutos iniciales para dar los últimos retoques a sus presentaciones. Luego, cada grupo de trabajo va presentando su poster y presentación final. Los participantes deben de estar muy atentos, ya que después se votará el que todos creen que mejor lo haya hecho y recibirá un bonus de puntos dentro del ClassDojo.

Finalmente, cuando todos ya hayan expuesto el trabajo, daremos unos marcos y una foto de los cuadros para que los participantes enmarquen su “cuadro-trabajo” y sea expuesto dentro del espacio educativo utilizado.

- **Observación sobre la realidad (Tiempo utilizado: 50m)**

La sesión se desarrolló como lo planificamos. Primero dejamos 10 minutos para que los sujetos pudieran dar los últimos retoques a sus presentaciones antes de comenzar con la actividad principal.

Después cada grupo fue saliendo a la tarima a presentar lo trabajado en las sesiones anteriores. Y cuando estas finalizaron cada grupo votó cual había sido su favorito, ya sea por la manera de presentar, porque el cuadro les ha gustado mucho o, simplemente, por gusto propio. Al ganador se le premió con 5 puntos dentro de ClassDojo. El grupo que se proclamó ganador fue el grupo uno, con las cuevas de Altamira.

Finalmente, a cada grupo de alumnos se le hizo entrega del cuadro seleccionado respectivamente y un marco para colgarlo dentro del aula por haber cumplido satisfactoriamente con el trabajo.

- **Análisis de resultados**

Nos llamó mucho la atención la actitud que tenían los individuos a la hora de exponer el proyecto. Creemos que desconocían las técnicas de presentación porque ninguno cumplió las expectativas. Muchos de los alumnos simplemente leían lo que tenían anotado, otros daban la espalda al público, e incluso algunos sujetos hablaban e interrumpían mientras presentaba su propio grupo.

Además, la actividad final del proyecto les hizo mucha ilusión. A partir de ahora los participantes pueden ver dentro de su campo de trabajo el cuadro que tanto tiempo les ha acompañado a lo largo de las sesiones.

- **Evaluación para la investigación-acción**

El tipo de evaluaciones que utilizamos fueron las siguientes. Primero una rúbrica de check list, con preguntas de si/no. Los indicadores de logro evaluados están relacionados con las presentaciones finales de los participantes. También, seguimos evaluando por medio de la observación la lista de control cotidiana.

- **Actualización para la mejora de la acción didáctica**

La última propuesta que debemos de comentar está vinculada con las presentaciones en inglés de cara a un público. Creemos que debemos poner el foco de atención en explicar bien a los usuarios como se debe hacer una buena presentación e ir dirigiéndoles con las pautas más idóneas.

Autoevaluación de los participantes

Para profundizar como los participantes de este proyecto valoran las sesiones que conforman esta situación de aprendizaje, hemos realizado una autoevaluación con la técnica del “semáforo”. Esta estrategia se basa en utilizar los colores rojo, amarillo y verde para que los estudiantes evalúen su

propio trabajo una vez finalizado. Los colores hacen referencia a los de la señal de tráfico real, es decir, rojo para algo negativo, amarillo para algo regular y verde para algo positivo.

Los ítems que hemos planteado han sido los siguientes:

- He trabajado en grupo en todas las clases
- He participado activamente en todas las actividades
- He trabajado en todas las manualidades
- He colaborado en la preparación de la presentación
- He presentado el proyecto correctamente
- He tenido una buena actitud en todas las clases
- He ayudado a mis compañeros

Los resultados de esta autoevaluación están en el apartado de anexos (7.4). A continuación, analizaremos estos datos relacionándolos con los obtenidos en el sociograma.

En la afirmación uno, he trabajado en grupo todas las clases, hemos obtenido 2 puntos rojos, 7 amarillos y 10 verdes. Observamos que es una autoevaluación favorable, porque más de la mitad se ha evaluado del color verde. Comprobamos que hay 2 usuarios que han votado con el color rojo, uno de ellos, respecto con el sociograma, es el más votado en la pregunta de con quién no quieres jugar. Por lo menos este individuo es consciente que no sabe trabajar en grupo de forma eficaz igual que jugar con el resto de sus compañeros.

En el ítem dos, he participado activamente en todas las actividades, la opción más votada fue la naranja, es decir, regular. Durante las sesiones hemos tenido que intervenir respecto a la actitud de los participantes, que se ve perfectamente en estos resultados, ya consideramos que no han trabajado correctamente en muchos momentos de este proyecto.

“He trabajado en todas las manualidades” ha obtenido unos resultados muy favorables, 11 sujetos han decidió seleccionar la casilla verde. Podemos destacar el gusto de los participantes ante la realización de actividades plásticas, y ellos nos lo han hecho saber tanto a lo largo de las sesiones como en esta autoevaluación.

En la afirmación cuatro y cinco las vamos a analizar a la vez. Los ítems son: he colaborado en la preparación de la presentación y he presentado el proyecto correctamente. En ambas preguntas, los 13 usuarios han votado favorablemente, y creemos que es totalmente cierto. A pesar de desconocer correctamente las técnicas de presentación, han realizado un trabajo excelente explicando sus contenidos y llegando a todos los que lo visionaban. Solo 6 sujetos han votado en rojo o en naranja, los cuales están relacionados con los que más molestan dentro del sociograma.

La penúltima afirmación, he tenido una buena actitud en todas las clases, vemos que la opción más votada ha sido la naranja. Una vez más recalcamos que esto lo hemos mejorado a lo largo de las

sesiones, implantando roles a los sujetos para una mayor gestión del comportamiento por parte de estos.

Finalmente, la última afirmación, he ayudado a mis compañeros, 10 sujetos han marcado la opción verde y 8 la opción naranja. Si lo analizamos en su conjunto, la gran mayoría ha ayudado a sus compañeros, y podemos estar orgullosos de estas respuestas.

5. Indagación sobre resultados de nuestra acción utilizando ClassDojo

Para poder profundizar más en la efectividad de la metodología de gamificación dentro del aula, nos ha parecido oportuno realizar unas técnicas de investigación a sujetos relacionados en este campo de trabajo. La temática gira en torno a la utilización de la herramienta digital de ClassDojo con fines educativos y didácticos.

Hemos realizado una encuesta dirigida a dos grupos de alumnos y una entrevista a dos docentes dentro de un centro escolar. El colegio escogido ha sido la Anunciata, misma escuela donde se ha realizado la parte práctica de este trabajo fin de grado.

En las dos técnicas de investigación de resultados vamos a encontrar tanto variables independientes como variables dependientes. Las variables estables que son preguntadas a los participantes son las mismas en ambas herramientas, las cuales son: la edad, el género, el lugar de nacimiento del usuario y el lugar de nacimiento de sus padres.

En cambio, las variables independientes son diferentes en las técnicas implantadas. La encuesta tendrá unos ítems específicos centradas en el estudio deseado y dirigidas a unos sujetos menores, y las entrevistas tienen el foco en la utilización de la aplicación de ClassDojo dentro de un aula a personas con experiencia docente.

5.1 Encuestas al alumnado

La técnica de investigación para analizar las respuestas de diferentes alumnos familiarizados con el ClassDojo ha sido la encuesta. El formulario lo hemos creado a partir de la aplicación de formularios de Google.

La encuesta va dirigida a dos grupos de alumnos. Primero a un grupo de alumnos veteranos en el ClassDojo del curso de 5º de primaria, y, a una clase que ha empezado a utilizar ClassDojo en los últimos años, a la clase de 2ºB de primaria.

Las variables independientes evaluadas son las siguientes: la edad, el género, el lugar de nacimiento del encuestado y el lugar de nacimiento de los padres de los evaluados. Queremos tener encuesta el lugar de procedencia de los sujetos y sus familiares para comprobar si el nivel cultural influye dentro de la educación por gamificación.

Las variables dependientes que vamos a analizar son diferentes preguntas a relacionadas con la aplicación de ClassDojo dentro del aula. Estos grupos ya tienen un previo conocimiento sobre el sistema de esta aplicación, por ello la base de este estudio es comprobar su eficacia conociendo la opinión de estos dos grupos de alumnos diferentes.

Vamos a utilizar:

- Preguntas cerradas, cómo, por ejemplo, de sí y de no
- Preguntas abiertas, cómo, por ejemplo, determina tu edad
- Y preguntas utilizando la escala de Likert. La escala de Likert es un método de investigación que utiliza una escala de calificación para conocer el nivel de acuerdo y desacuerdo de las personas sobre un tema (*Qué Es Escala de Likert y Cómo Aplicar En 3 Simples Pasos*, 2023). El tipo de respuesta abarca 5 puntos dentro de una escala, siendo el 1 lo más en desacuerdo y el 5 lo más de acuerdo. Nosotros utilizaremos una escala más reducida, del 1 al 3.

Las preguntas que hemos planteado son:

- Edad
- Género
- Ciudad donde naciste
- Ciudad donde nacieron tus padres
- ¿Has utilizado ClassDojo alguna vez en clase?
- ¿Estás utilizando actualmente ClassDojo en clase?
- ¿Has utilizado ClassDojo en cursos anteriores?
- Sí la respuesta anterior fue si, indica el número de cursos anteriores
- ¿Usas o usabas ClassDojo de forma habitual y continua o de forma irregular y en ocasiones especiales?

- ¿Te pareció que era práctico la utilización de ClassDojo para la participación activa del alumnado en la clase?
- ¿Te pareció que era práctico la utilización de ClassDojo para el aprendizaje de conocimientos en clase?
- ¿Te motivó la utilización de ClassDojo para esforzarte más en clase?
- ¿Te parece que el ClassDojo es una buena aplicación para crear un clima positivo en el aula?
- ¿Utilizabas o utilizas ClassDojo en las asignaturas en inglés?
- ¿Crees que gracias a ClassDojo has aprendido/prestado más atención al idioma del inglés?

5.2 Análisis de los resultados obtenidos en las encuestas.

Primero analizaremos los resultados de las variables independientes. En la pregunta de la edad vemos que los resultados abarcan desde los 7 años hasta los 12 años, de los cuales la mayor participación fue por parte de los pequeños. El 67.5% de los encuestados con varones y el 32.5% son mujeres. Analizando las respuestas de ciudad de origen de nacimiento del encuestado y la ciudad de origen de los padres de estos encontramos varios detalles reveladores. Primero que muchas respuestas no hacen referencia a una ciudad sino a un país, y sobre todo en la pregunta del origen de los padres. No son capaces de identificar la ciudad, mas aún los extranjeros. ¿Qué podemos intuir? Un desarraigo de su ciudad de origen dejando sus antiguas culturas de lado. El 57.5% de los encuestados son nacidos en Valladolid y únicamente el 25.6% de los tutores legales de los encuestados son nacidos en la ciudad vallisoletana. Por ello, vemos la gran diferencia de culturas que se concentra en este centro educativo.

Las respuestas de las variables dependientes son muy reveladoras respecto al tema que nos incumbe. El 100% de los encuestados han utilizado ClassDojo en el aula alguna vez, gracias a esta respuesta ya conducimos todos los ítems restantes a algo que todos los encuestados conocen. El 52,5% utilizan actualmente ClassDojo en clase y el 97.5% lo han utilizado en cursos anteriores, sobre todo mínimo 2 cursos anteriores.

En la pregunta de si lo utilizabas de forma habitual o de forma esporádica, observamos que el solo el 15% lo utilizaba de forma extraordinaria, esto puede ser por el profesor que lo impartía en su aula, ya que cada docente utiliza esta herramienta como le conviene a sus clases. El 50% de los usuarios les ha parecido que ClassDojo es práctico para la participación activa de los alumnos. Estos resultados son muy favorables para este estudio, ya que valoran su utilización y rendimiento en el aula para mantener a los alumnos atentos en las explicaciones. En cambio, en la mejora de adquisición de contenidos por utilizar ClassDojo vemos que el 47.5% de los encuestados opinan que no es del todo

satisfactorio, debemos centrarnos en el aprendizaje más que en la socialización de cara a un futuro. A su vez, en la pregunta de la motivación comprobamos que el 60% les parece muy motivador esta herramienta. Deducimos que a los encuestados les parece muy motivador el uso de ClassDojo para la socialización y participación en el aula, pero no para el aprendizaje.

Creemos que ClassDojo es una aplicación para crear un ambiente positivo en el aula, pero ¿creen nuestros encuestados esta afirmación? Valorando los resultados vemos que el 60% creen que no crea del todo un ambiente positivo en el aula. Puede ser porque muchos de estos no toleran bien la frustración y por ello está crítica hacia la herramienta. Al tener constantemente un feedback del alumnado creen que genera un ambiente positivo sino al revés competitivo y estresante.

Finalmente, en las preguntas relacionadas con nuestra especialidad del idioma vemos que el 65% no utiliza ClassDojo en esta asignatura. Creemos que estas respuestas se deben a que no son conscientes de su utilización dentro del aula, pero, aun así, no se está utilizando tanto en comparación con otras asignaturas. Debemos de empezar a introducir más esta herramienta viendo su eficacia en el aula. Además, haciendo referencia a la última pregunta, el 70% de los encuestados creen que no han aprendido más inglés por utilizar ClassDojo. Proponemos desde el presente trabajo, viendo estos resultados, modificar la actuación del docente y la utilización del ClassDojo para garantizar una buena adquisición de contenidos en esta lengua, además de utilizar más recursos de gamificación, viendo la motivación que genera en los alumnos, es clave su utilización.

5.3 Entrevistas a los docentes sobre el ClassDojo

La herramienta de investigación que hemos utilizado para analizar la propuesta de ClassDojo con carácter docente ha sido la entrevista a dos profesores del centro escolar seleccionado.

Las variables independientes que vamos a tener en cuenta en esta técnica son: la edad, el género y los años de experiencia que lleva como docente el entrevistado.

Las variables independientes evaluadas tienen dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas

Las preguntas realizadas a los docentes del centro son las siguientes:

- Edad
- Género
- Años de experiencia docente
- ¿Utilizas actualmente el sistema de ClassDojo dentro del aula?
- ¿Conoces otros sistemas de gamificación a parte de ClassDojo? ¿Cuáles?
- ¿Has utilizado ClassDojo y lo has rechazado posteriormente?
- ¿Por qué has escogido la herramienta de ClassDojo dentro de tu aula?
- ¿Qué te parece lo mejor de esta herramienta?
- ¿Qué te parece lo peor de esa herramienta?

- ¿Cómo resumes las razones de no utilizar ClassDojo?
- ¿Cómo resumes las razones de utilizar ClassDojo?
- En cualquier caso, ¿ves ventajas en el uso del juego dentro del aula? Enuméralas
- ¿Ves ventajas en el uso del juego para la enseñanza de idiomas (canciones, juegos de cultura, simulaciones...) Enuméralas

5.4 Análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas

Vamos a hacer una lectura general de ambas entrevistas y analizando cada una de sus respuestas. La primera entrevistada lleva 23 años de experiencia docencia y actualmente no utiliza ClassDojo en su aula. Esto se debe a que en su aula actual el proyector no funciona y no puede hacer uso de este. También comenta que la herramienta le parece injusta por la mala gestión que se pueda hacer a la hora de la partición de puntos, pero que es muy motivador para ellos. En cambio, el siguiente entrevistado lleva 12 años de docencia comenta que ClassDojo mejora la motivación del alumnado en comportamiento y actitud de cara a un aprendizaje.

Vemos que ambos persiguen el control del aula y generar buen comportamiento por parte de los alumnos, que si comparamos las respuestas de las encuestas es justo lo que menos atrae a los alumnos. Esta herramienta puede generar estrés y ansiedad a los alumnos por la intensidad que esto supone y ambos solo se centran en algo actitudinal, en vez de centrarse también en los conocimientos y aprendizaje.

También, vemos como negativo el imprescindible uso del wifi y uno de ellos denuncia la falta de recursos en centros, ya que son ellos no se puede utilizar esta herramienta, como vemos en uno de los preguntados.

De cara al inglés vemos que ambos lo relacionan para su uso en los más pequeños, los que no tienen la gramática sentada y unos aprendizajes formales sobre el idioma. No utilizan elementos de juego dentro de la enseñanza del inglés por tema de tiempo, pero no nos parece la mejor justificación para ello.

En resumen, ambos docentes creen que utilizar ClassDojo dentro del aula motiva y mejora el comportamiento de los alumnos, pero dejan de lado la importancia del aprendizaje de conocimientos, además, este control puede generar aspectos negativos dentro de los alumnos, justo lo contrario que buscamos en él.

6. CONCLUSIONES GENERALES EN RELACIÓN CON PRESENTE TFG

Con este trabajo de investigación-acción hemos querido comprobar y analizar la eficacia de la metodología de gamificación dentro del aula. Hemos demostrado que esta metodología mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Gracias a la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo, los alumnos no solo se sienten más incentivados a participar activamente en las actividades, sino que también desarrollan habilidades importantes como es el trabajo en equipo, la resolución de problemas la creatividad y canalizar la frustración.

El análisis de diferentes estudios y la experiencia práctica de su implantación ha evidenciado que la gamificación puede adaptarse a diversas áreas del conocimiento ofreciendo una flexibilidad que permite a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje alineadas con los objetivos curriculares. Además, la gamificación fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde los estudiantes experimentan y cometen errores.

También en este proyecto hemos analizado a fondo la herramienta digital de ClassDojo, y creemos que es una técnica de gamificación que funciona para motivar e incentivar a los alumnos más pequeños. Pero ¿qué pasa con los alumnos de mayor edad? Hemos analizado que a raíz que van creciendo se deja de utilizar esta herramienta por falta de interés de los estudiantes. Nosotros proponemos que para recuperar esa motivación se establezca niveles de puntuaje. Por ejemplo, a partir de los diez puntos, los alumnos pueden gastar esos puntos en unas “cartas” específicas, como ir al baño cuando quieran o ir a beber agua. Cuando tienen veinte puntos desbloquean más beneficios donde pueden canjear esos puntos, como un día sin deberes o ir antes al recreo. A raíz de ir teniendo más puntos, las “cartas” donde gastar los puntos son más beneficiosas para ellos. De esta manera motivamos a los alumnos a obtener más puntos.

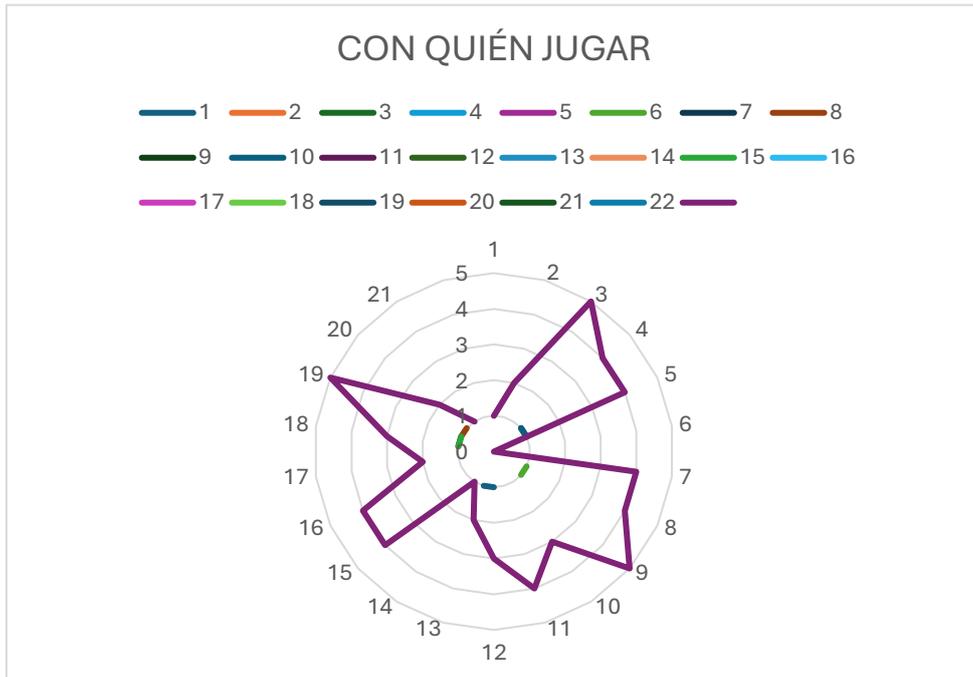
Dentro de la enseñanza del inglés, vemos que la gamificación no está consolidada y debemos hacer más hincapié en esto. Proponemos añadir juegos y rutinas de aprendizaje con bonificaciones en ClassDojo para incentivar su estudio, premiar la utilización del idioma dentro del aula, añadir “cartas” relacionadas con el inglés. En general, gamificar más e la asignatura de inglés para mejorar su aprendizaje. Ya que muchas veces, la aplicación de ClassDojo está más centrada en controlar el comportamiento y en la socialización de los alumnos que en el aprendizaje de contenidos.

En conclusión, la gamificación es una herramienta pedagógica innovadora y efectiva, capaz de transformar la dinámica tradicional del aula y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes. Su

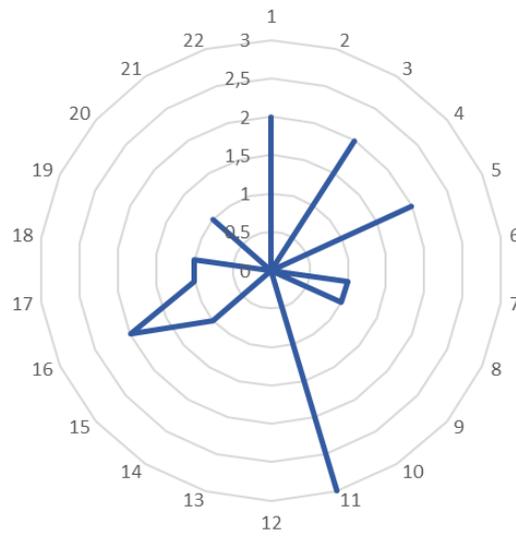
correcta aplicación supone crear avances en a mejora de la educación, proporcionando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y motivadora para quien la practique.

7. ANEXOS

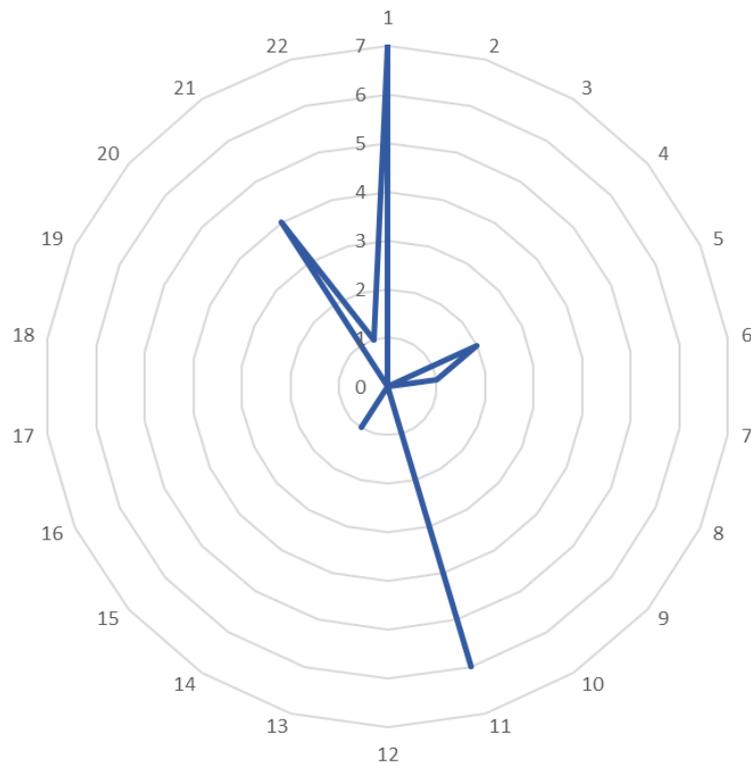
7.1 Resultados sociograma



QUIÉN TIENE MÁS AMIGOS

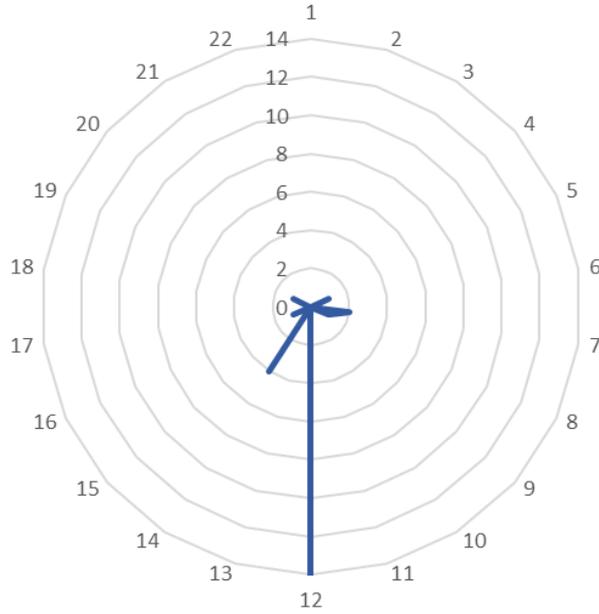


ÉL MÁS TRISTE



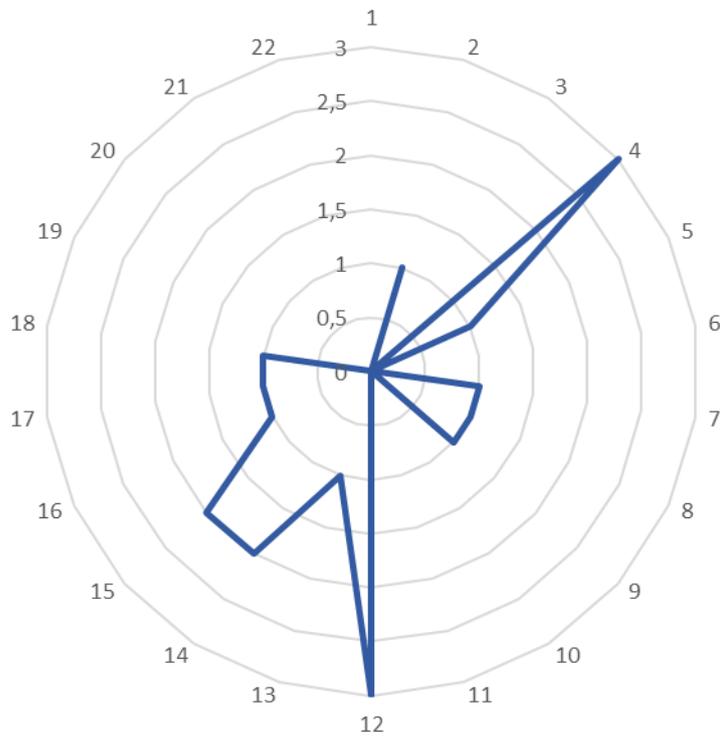
QUIÉN SACA MEJORES NOTAS

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

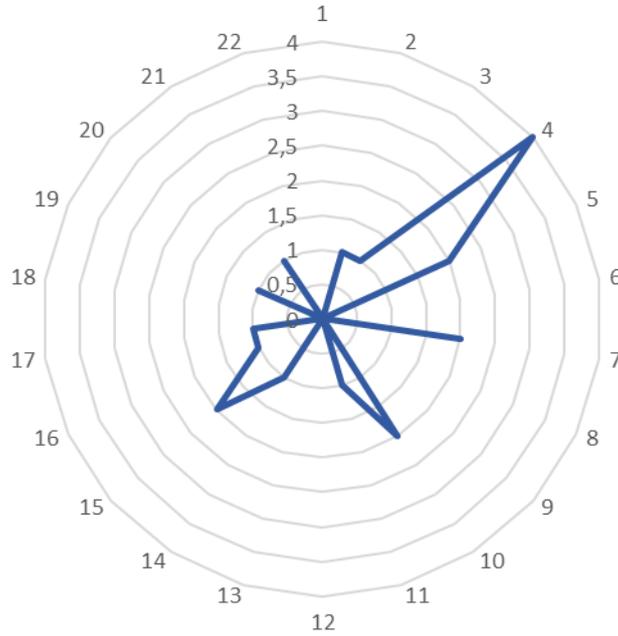


ÉL MÁS ALEGRE

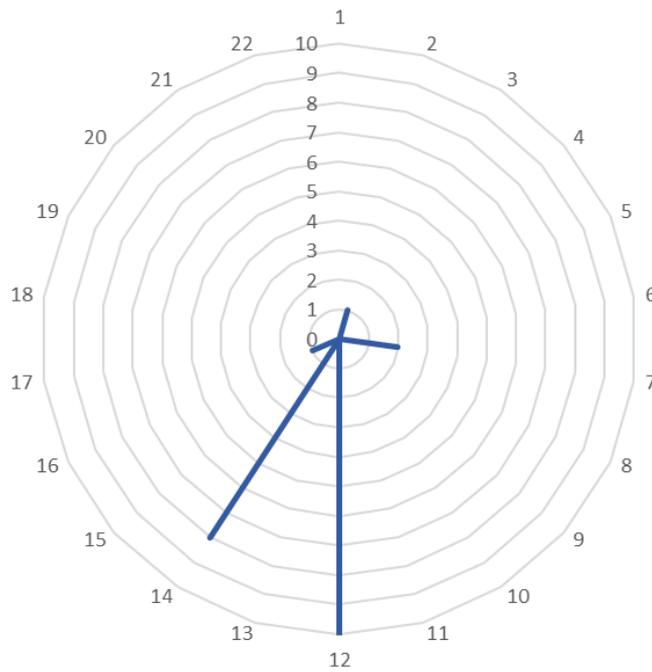
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22



ÉL QUE MÁS AYUDA

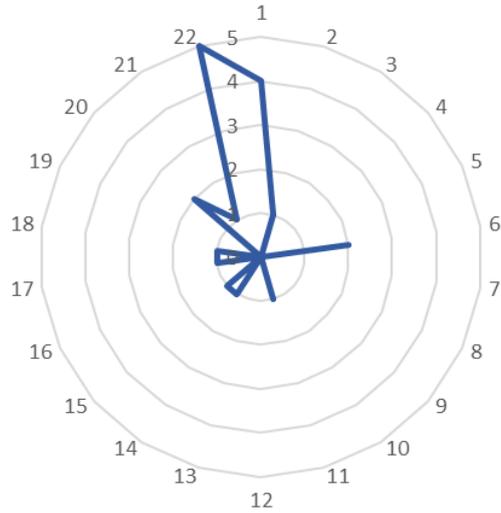


ÉL QUE MÁS ESTUDIA



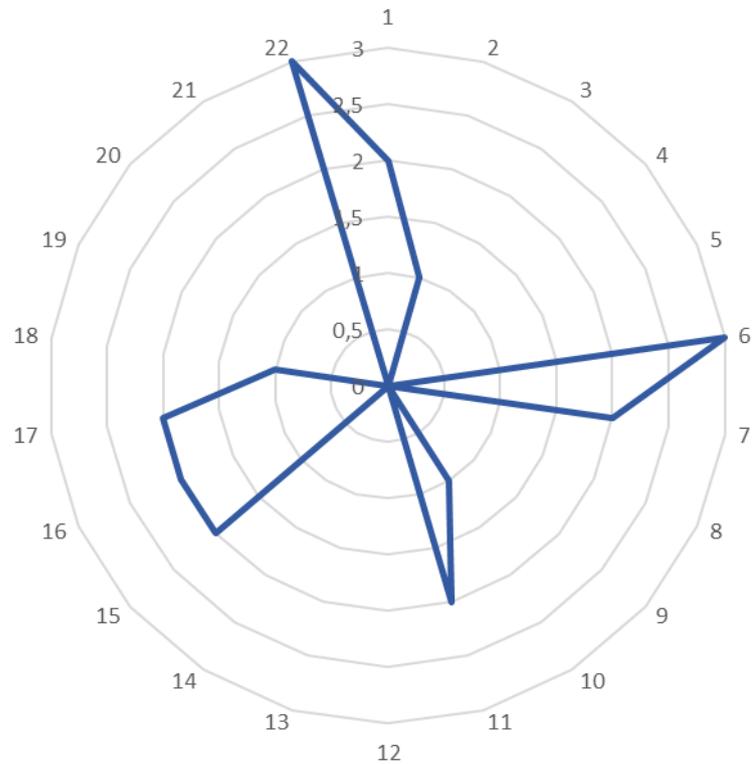
ÉL QUE MENOS AMIGOS TIENE

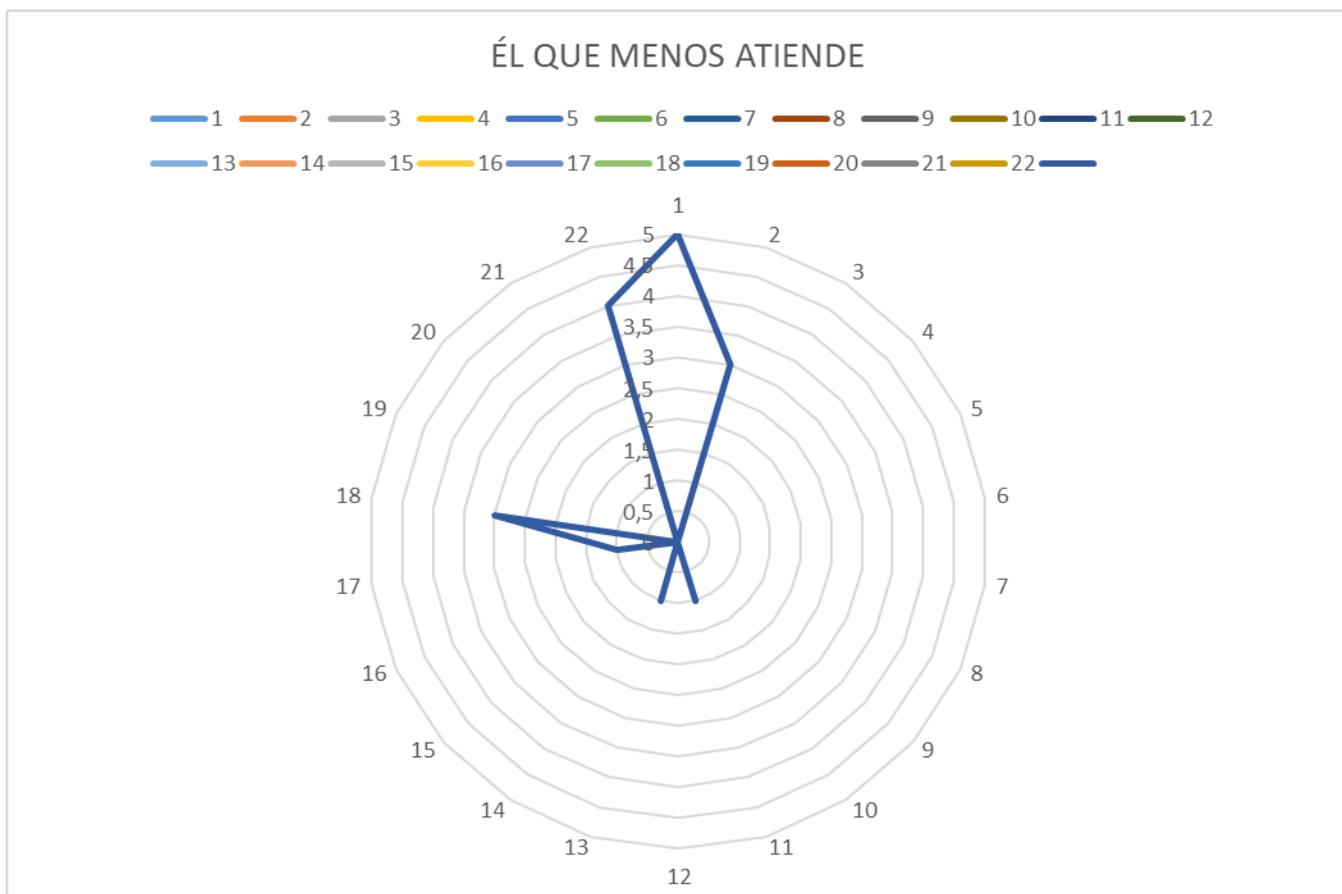
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22



ÉL QUE MÁS MOLESTA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22





7.2 (de 1-8) Tablas resumidas

GENERAL OVERVIEW OF THE LEARNING SITUATION.

Stage: Primary
Year/grade: 2th graders
Timing: The learning situation will be 8 sessions
<p>Stage aims:</p> <p>a) Know and appreciate the values and rules of coexistence, learn to act according to them empathetically, prepare for active citizenship, and respect human rights, as well as the pluralism inherent in a democratic society.</p> <p>b) Develop habits of individual and teamwork, effort, and responsibility in studying, as well as attitudes of self-confidence, critical thinking, personal initiative, curiosity, interest, and creativity in learning, and enterprising spirit.</p> <p>f) Acquire, in at least one foreign language, the basic communicative competence that enables them to express</p>

and understand simple messages and to navigate in everyday situations.

i) Develop basic technological competencies and initiate their use for learning, fostering a critical spirit towards their operation and the messages they receive and produce.

j) Utilize different artistic representations and expressions, and begin to create visual and audiovisual proposals.

Key competences:

Competence in Linguistic Communication

The contribution of competence in linguistic communication in the area of Plastic and Visual Education contributes to the knowledge that allows students to understand, interpret, and evaluate oral, signed, written, audiovisual, or multimodal messages for the construction of knowledge in all areas of learning. Additionally, the use of visual language for expressing ideas, thoughts, and feelings contributes to the development of this competence.

Plurilingual Competence

Plurilingual competence involves using different languages in their historical and intercultural dimension aimed at understanding, appreciating, and respecting the linguistic and cultural diversity of society.

Digital Competence

Digital competence involves the digital literacy of students progressively in the artistic field, making critical and responsible use of digital technologies for learning, without overlooking issues related to privacy and intellectual property.

Competence Enterprising:

Enterprising competence in the area of Plastic and Visual Education involves developing an individual and team-oriented approach using imagination, creativity, and decision-making through the planning and management of cultural, plastic, visual, and audiovisual projects.

Competence in Cultural Awareness and Expression:

Lastly, competence in cultural awareness and expression involves understanding and respecting the ideas and meaning expressed creatively in different cultures through plastic, visual, and audiovisual manifestations.

Engaging with various cultural and artistic expressions, both from the local environment and other peoples and cultures, provides students with tools to respect, value, and formulate increasingly foundational opinions in knowledge.

Through exposure to different artistic codes, the use of techniques and resources specific to the field, and fostering imagination and creativity, this competence is developed

Specific

competences:

1. Discovering artistic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetics, eras, and cultures through active reception and analysis, in order to cultivate curiosity, enjoyment, and openness towards the discovery of the new and respect for diversity.

2. Researching plastic, visual, and audiovisual expressions and their contexts, using various channels, media, and techniques to cultivate interest and appreciation for them, enjoy their presence, understand their value,

and begin to develop one's own artistic sensibility.

4. Actively participate in the design, creation, and dissemination of individual or collective plastic, visual, and audiovisual productions, valuing the process involved. Assume various roles in achieving a final result, respecting one's own work and that of peers, to foster creativity, the concept of authorship, a sense of belonging, commitment in collaborative experiences, and an entrepreneurial spirit.

CONTENTS

A. Reception, analysis, and reflection.

Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic currents, origins, and eras produced by local, regional, and national creators. Specific artistic proposals from Castilla y León.

Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts.

B. Experimentation, creation, and communication.

Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation.

Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions.

Basic configurative elements of visual language: point, line, plane, texture, color.

Materials, tools, supports, and elementary techniques used in plastic and visual expression.

Means, supports, and materials for plastic and visual expression. Basic two-dimensional and three-dimensional techniques in simple drawings and modeling with different materials.

Assessments criteria

Specific Competence 1:

1.1 Explore and discover plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetics, eras, and cultures through active reception in various contexts. Demonstrate curiosity, pleasure, and openness to the discovery of the new while respecting them, and incorporate a gender perspective. (CCL1, CP3, CCEC1, CCEC3)

1.3 Identify the basic specific vocabulary of the language of plastic, visual, and audiovisual arts in situations of reception, analysis, and creation. (CCL1, CCEC2)

Specific Competence 2:

2.1 Select and apply elementary strategies for guided information search on plastic, visual, and audiovisual expressions. Utilize simple channels and means of access, both individually and cooperatively, finding enjoyment in the search tasks and the discovered expressions. Demonstrate interest and appreciation for them.

(CCL3, CD1, CCEC1)
 2.2 Recognize basic characteristic elements of different plastic, visual, and audiovisual expressions that are part of cultural and artistic heritage. Indicate the channels, means, and techniques used, identifying differences and similarities with respect and interest. (CD1, CC3, CCEC1, CCEC2)

Specific Competence 4:

4.1 Participate in a guided manner in the design of elementary plastic, visual, and audiovisual productions. Work cooperatively with interest, emphasizing equality and respect for diversity. (CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CE1, CE3, CCEC4)

4.3 Share creative plastic, visual, and audiovisual projects or creative experiences. Explain the process and the final result obtained, respecting and valuing one's own experiences and opinions, as well as those of others. (CCL1, CCL5, CP3, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)

Learning situation:

“Little collector’s artists”

Activities

Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3	Lesson 4
New trip	Altamira Caves	“Las Meninas”	“El Quitasol”
1, At the museum	1, Altamira Cave history	1, Discover the royalty	1, Goya’s life
2, Previous ideas	2, Paint like prehistories	2, Make the real room of Meninas	2, Collage of the “Quitasol”
3, Project			

Lesson 5	Lesson 6	Lesson 7	Lesson 8
<p>Picasso's face</p> <p>1, Picasso Quiz</p> <p>2, Create a Picasso's face</p>	<p>Raffle paintings.</p> <p>1, Finish Paintings</p> <p>2, Bid time</p> <p>3, Start Project</p>	<p>Working in progress</p> <p>1, Working time on project</p>	<p>Presentation and final task</p> <p>1, Final touches</p> <p>2, Presentation</p> <p>3, Final task paintings</p>

Attention to diversity/ UDL:

Engagement, focus on the affective networks and in the “WHY” of the learning.

- Recruiting interest: Improve the autonomy of the child and minimize threats and distractions in class.
- Sustaining effort and persistence: be able to complete the goals of the learning situation and work in cooperative.
- Self regulation: Optimize their motivation and develop self-assessment and reflection in children.

Representation, based on the recognition networks and is the “WHAT” of the learning.

- Perception: Give the information in different canals like auditory, visual or autonomy
- Language and symbols: clarify the vocabulary, syntax and structure and acquisition of the language.
- Comprehension: Active the knowledge, highlight the patterns, ideas and relationships.

Action and Expression, focus on the strategic networks and in the “HOW” of the learning.

- Physical action: Optimize access to tools and assistive technologies.
- Expression and Communication: use multiple media for communication and to practice the language.
- Executive: Guide to reach the goal-setting and to facilitate the learning.

TABLE FOR LESSON 1

Lesson n° 1 New Trip (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>1.3.1 Identity basic vocabulary of the second foreign language.</p> <p>1.3.2 Uses their imagination and creativity to create different productions.</p> <p>4.1.1 Participates in a guided and organized manner throughout the session.</p> <p>4.2.1 Applies appropriate and cooperative behaviour with classmates.</p>
<p>Contents</p> <p>A. Reception, analysis, and reflection.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic trends, origins, and periods produced by local, regional, and national creators. - Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts <p>B. Experimentation, creation, and communication.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation. 	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 2

Lesson nº 2 Altamira Caves (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>1.1.1 Discover and learn about the history of the discovery and characteristics of the Altamira caves.</p> <p>2.1.1 Use painting tools appropriately and create paintings correctly.</p> <p>4.1.1 Participate actively during the session.</p> <p>4.1.2 Express appropriate behaviour and work cooperatively.</p>
<p>Contents</p> <p>A. Reception, analysis, and reflection.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts. <p>B Experimentation, creation, and communication.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phases of the creative process in plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation. - Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions. - Basic materials, tools, supports, and techniques used in plastic and visual expression. 	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 3

Lesson nº 3 Las Meninas (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>1.1.1 Discover and learn the cultural meaning of "Las Meninas" and its characteristics.</p> <p>2.1.1 Successfully complete the proposed activity to explain the painting (4W).</p> <p>4.1.1 Participate effectively and assist in the creation of the craft.</p> <p>4.2.1 Demonstrate appropriate behavior and work cooperatively with your group.</p>
<p>Contents</p> <p>A. Reception, analysis and reflection.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts. <p>B. Experimentation, creation, and communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phases of the creative process of plastic, visual and audiovisual proposals: guide planning and experimentation - Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions. - Means, supports, and materials for plastic and visual expression. Basic two-dimensional and three-dimensional techniques in simple drawings and modelling with different materials. 	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 4

Lesson nº 4 “El Quitasol” (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>1.1.1 Discover and pay attention to the explanation of Goya's life through the video used.</p> <p>1.3.1 Answer the questions correctly as the video progresses.</p>
<p>Contents</p> <p>A. Reception, analysis and reflection</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts. <p>B. Experimentation, creation, and communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phases of the creative process of plastic, visual and audiovisual proposals: guide planning and experimentation - Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions. - Basic configurative elements of visual language: point, line, plane, texture, colour - Materials, tools, supports, and elementary techniques used in plastic and visual expression. 	<p>2.1.1 Correctly complete the collage of "El quitasol".</p> <p>4.1.1 Participates actively and cooperatively, and has a positive attitude towards their classmates.</p>
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 5

Lesson n° 5 Picasso´s life (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>4.3.1 Successfully complete the challenges presented in a cooperative manner.</p> <p>1.1.1 Discover the life of the artist and the different stages he went through.</p>
<p>Contents</p> <p><u>A. Reception, analysis, and reflection.</u></p> <p>1. Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic currents, origins, and eras produced by local, regional, and national creators.</p> <p>4. Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts.</p> <p><u>B. Experimentation, creation, and communication.</u></p> <p>Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation.</p> <p>Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions.</p> <p>Basic configurative elements of visual language: point, line, plane, texture, color.</p>	<p>4.1.1 Participates actively and cooperatively throughout the session with good behaviour.</p> <p>2.1.1 Completes the proposed craft correctly.</p>
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 6

Lesson n° 6 Raffle paintgs (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>2.2.1 Completes and finishes the activities from previous sessions with effort and efficiency.</p> <p>4.3.1 Uses communication effectively to reach agreements within the group and respects the decisions of others.</p> <p>4.1.1 Participates actively in the session and works cooperatively with others.</p>
<p>Contents</p> <p><u>A. Reception, analysis, and reflection.</u></p> <p>1. Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic currents, origins, and eras produced by local, regional, and national creators.</p> <p>4. Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts.</p> <p><u>B. Experimentation, creation, and communication.</u></p> <p>Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation.</p> <p>Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions.</p>	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

TABLE FOR LESSON 7

Lesson nº 7 Work in progress (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>4.1.1 Works cooperatively and effectively</p> <p>4.3.1 Investigates and identifies the important characteristics of the assigned painting.</p> <p>4.1.2 Participates actively within the group and respects the opinions of their classmates.</p> <p>2.1.1 Uses the provided resources for research (infographics and tablets) in a responsible manner.</p>
<p>Contents</p> <p><u>A. Reception, analysis, and reflection.</u></p> <p>1. Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic currents, origins, and eras produced by local, regional, and national creators. Specific artistic proposals from Castilla y León.</p> <p>4. Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts.</p> <p><u>B. Experimentation, creation, and communication.</u></p> <p>Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation.</p> <p>Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions.</p>	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p> <p>Digital competence</p>	

TABLE FOR LESSON 8

Lesson n° 8 Presentations and final task (50m)	
<p>Specific competences</p> <p>1. 2. 4.</p>	<p>Achievement indicators</p> <p>1.3.1 Identify all the important aspects of the artwork and represent them accurately</p> <p>4.1.1 Participates actively during the presentation.</p> <p>4.3.1 Respects the turn of classmates and shows silence and interest during others' presentations.</p> <p>4.3.2 Uses good oral and body language when presenting</p> <p>2.2.1 Applies a correct criteria for group self-evaluation and is realistic about their own work</p> <p>4.1.2 Actively and enthusiastically participates in the completion of the final activity.</p>
<p>Contents</p> <p><u>A. Reception, analysis, and reflection.</u></p> <p>1. Main plastic, visual, and audiovisual proposals of different genres, styles, aesthetic currents, origins, and eras produced by local, regional, and national creators.</p> <p>4. Basic specific vocabulary of plastic, visual, and audiovisual arts.</p> <p><u>B. Experimentation, creation, and communication.</u></p> <p>Phases of the creative process of plastic, visual, and audiovisual proposals: guided planning and experimentation.</p> <p>Active attitude and interest in both the process and the final product in plastic, visual, and audiovisual productions.</p> <p>.</p>	
<p>Transversal contents</p> <p>Cooperative work</p>	

7.3 Recursos situación de aprendizaje

LLITTLE COLLECTORS ARTISTS

ALTAMIRA CAVES

INFORMATION

DISCOVERED

IN 1868 A HUNTER WENT OUT WITH HIS DOG. THE ANIMAL FOUND AN ENTRANCE TO A CAVE BUT HE DIDN'T PAY TOO MUCH ATTENTION TO IT. WHEN HE CAME TO HIS VILLAGE HE TOLD WHAT HAPPENED TO EVERYONE, SO THEY LEARNED THAT IN SANTILLANA DEL MAR, IN CANTABRIA, A MISTERIOUS CAVE EXISTS.

EXPLORATION

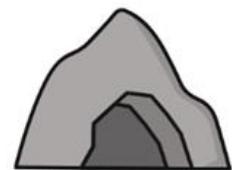
THE NEWS REACHED TO MARCELINO SANZ DE SAUTUOLA. HE WAS A RICH MAN INTERESTED IN ARCHAEOLOGY. ONE DAY HE AND HIS DAUGHTER, MARÍA, 8 YEARS OLD, WENT TO INVESTIGATE THE MYSTERIOUS PLACE. WHILE HE WAS DIGGING, THE GIRL SAW PAINTINGS ON THE ROOF.

PAINTINGS

ALTAMIRA CAVES WERE PAINTED DURING THE STONE AGE IN THE PERIOD OF THE UPPER PALEOLITHIC. IN 9000 AC. PEOPLE IN THIS PERIOD WERE NOMADS AND EVERYONE COULD PAINT THE WALLS AND THE ROOF. THEY PAINTED WITHOUT NATURAL LIGHT, THEY USED FIRE TO SEE. THEY USED TWO COLORS: RED, MADE UP OF BLOOD AND BLACK, MADE UP OF MINERALS. THEY PAINTED ANIMALS LIKE DEERS AND BUFFALOS.



BUFFALO



CAVE



CAVE
PAINTINGS



FIRE

"LAS MENINAS"

INFORMATION

CONTEXT

"LAS MENINAS" BY DIEGO VELAZQUEZ WAS CREATED IN 1656. IN THIS PERIOD THE KING WAS FELIPE IV AND BARROCO STYLE. THE PLACE OF THE PAINTING WAS IN THE ROYAL ALCAZAR OF MADRID IN THE ROOM "THE SALON OF THE PAINTING'S KING". NOWADAYS, THE PAINTING IS IN MUSEO DEL PRADO IN MADRID.

AUTHOR

VELAZQUEZ WAS A PAINTOR AT THE COURT OF FELIPE IV OF SPAIN. HE WAS AN INNOVATIVE ARTIST BECAUSE HE PAINTED HIMSELF WHILE PAINTING A PORTRAIT OF THE KING, WHO APPEARED VERY FAR. HE IS DRESSED IN A COSTUME WITH THE CROSS OF THE ORDER OF SANTIAGO, A VERY IMPORTANT DIPLOMATIC POSITION.

CHARACTERS

VELAZQUEZ: THE AUTHOR OF THE PAINTING.

INFANTA MARGARITA: KING FELIPE IV'S DAUGHTER.

MAIDS OF HONOR (MENINAS): THESE GIRLS TOOK CARE OF THE PRINCESS IF SHE HAD ANY PROBLEM. WE SEE THE COURT JESTERS AND A DOW, WHO ENTRETEINED THE ROYAL FAMILY.

MAIDS AND SERVANTS: THEY HELPED AND CARRIED FOR THE PALACE AND SERVED THE ROYAL FAMILY. AT THE BACK WE CAN SEE A WAITER.

KING FELIPE IV AND MARIANA DE AUSTRIA: THEY ARE REFLECTED IN A MIRROR IN THE BACKGROUND.



VELAZQUEZ



CROWN



SELF-PORTRAIT



MIRROR

"EL QUITASOL"

INFORMATION

AUTHOR

FRANCISCO DE GOYA WAS BORN IN 1746 IN ZARAGOZA, SPAIN. AT THE AGE OF 14, HE STARTED TO STUDY ARTS WITH A VERY FAMOUS ARTIST. FOUR YEARS LATER, HE TRAVELLED AROUND THE WORLD, LIKE ITALY, AND LEARNED A LOT.

IN 1775 HE WENT TO MADRID TO ENTER IN THE ROYAL TAPESTRY FACTORY AND CREATED MANY PAINTINGS IN IT. IN 1790, THE KING CARLOS IV EMPLOYED GOYA AS THE OFFICIAL PAINTER IN PALACE. HE WORKED TO THE ROYALTY A LOT OF YEARS.

THE LAST YEARS OF HIS LIFE HE BECAME DEAF AND DIED IN 1828 IN BORDEAUX.

HIS WORK

GOYA HAS DIFFERENT PERIODS. THE FIRST ONE WAS WHEN HE MADE THE SERIE OF THE ROYALS TAPESTRY. IN THE SECOND ONE, HE BECAME THE OFFICIAL PAINTER OF PALACE WITH CARLOS IV AND HE PAINTED "THE DISASTER OF WAR" OF THE SPANISH INDEPENDENCE WAR. AND IN THE LAST ONE HE CREATED THE "BLACK PAINTINGS"

PAINTING

"EL QUITASOL" OF GOYA WAS PAINTED IN 1777 AND IS KEPT IN THE PRADO MUSEUM. IT FORMS PART OF THE CARTOONS SERIES OF THE ROYAL TAPESTRY FACTORY. AND IT WAS DESTINATED TO DECORATE CARLOS IV'S DINNING ROOM.



GOYA



UMBRELLA



TAPESTRY



DEAF

"LA MUJER LLORANDO"

INFORMATION

FIRST YEARS

PABLO PICASSO WAS BORN ON OCTOBER 25TH, 1881 IN MALAGA. HIS FATHER WAS A PAINTING TEACHER AND HE INHERITED HIS TALENT FROM HIM. PICASSO STARTED TO PAINT AT A VERY YOUNG AGE; HIS FIRST PAINTING WAS WHEN HE WAS ONLY 8 YEARS OLD. HE TRAVELED A LOT BECAUSE OF HIS PARENTS' JOB, UNTIL HE FINALLY SETTLED IN BARCELONA, BUT HE WENT TO MADRID TO STUDY FINE ARTS

HIS PERIODS

IN 1900, PICASSO LIVED IN PARIS AND BARCELONA, AND THERE HE BEGAN HIS "BLUE PERIOD," WHICH WAS DOMINATED BY THIS COLOR AND ITS SYMBOLISM. FINALLY, HE MOVED TO PARIS AND BEGAN HIS SECOND PHASE, HIS "PINK PERIOD," WHERE THAT COLOR AND THE THEME OF THE CIRCUS WERE PREDOMINATED. PICASSO WAS THE PRECURSOR AND CREATOR OF THE CUBISM STYLE. HIS MOST FAMOUS WORK IS "LES DEMOISELLES D'AVIGNON" AND HE ALSO INTRODUCED THE COLLAGE TECHNIQUE

LAST YEARS

"IN 1935, THE SPANISH CIVIL WAR BROKE OUT, AN EVENT THAT MARKED HIS LIFE AND CREATED HIS MOST IMPORTANT PAINTING: "GUERNICA," REPRESENTING THE HORROR OF THE WAR. PICASSO FINALLY DIED IN 1973 IN FRANCE, BEING ONE OF THE MOST FAMOUS PAINTERS OF THE 20TH CENTURY



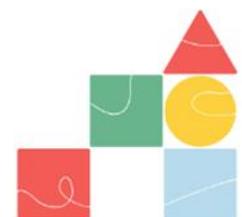
PICASSO



COLOURS



CUBISMO



GEOMETRY

SESSION 2

ALTAMIRA CAVES



Name group: _____

Date: _____

Category	1	2	3	4	5
Discover and learn the story of Altamira caves	Not show interest in learning the story and has a bad behaviour	Not show interest in the story but has a good behaviour	Try to learn the story of Altamira caves	Discover many characteristics of the story of Altamira and pay attention	Learn perfectly the story of Altamira caves
Use painting tools appropriately and create productions correctly	Not use painting tools correctly and not create any painting	Respect more or less the paintings tools but not create any production	Use regularly painting tools and try to create the productions	Use painting tools correctly and try to make the painting	Use painting tools totally appropriately and create great productions
Participate actively and work cooperatively with a proper attitude	Not participate actively and not work cooperatively	Participate regular actively but do not work cooperatively	Not participate actively but respect the cooperative work	Participate actively and try to work cooperatively	Excellent actively participation and work correctly cooperatively

Overall Score	_____
----------------------	-------

TEACHER SELF-ASSESSMENT	_____
--------------------------------	-------

SESSION 3

LAS MENINAS



Name group:

Date:

Category	1	2	3	4	5
Learn the meaning of the painting and complete de 4W	Not show interest in learning the story and not do the 4W	Show some interest in the story but not do correctly the 4W	Show interest in the story and try to do well the 4W	Learn more or less the painting and complete sucessfully the 4W	Apreciate the meaning of the painting and complete perfectly the 4W
Make correctly the craft of the session	Not make correctly the craft and with a bad behaviour	Not make correctly the craft but with a good behaviour	Try to make correctly the craft	Make the craft but not help their classmates	Make perfectly the craft and work cooperatively
Participate actively and works cooperatively with a proper attitude	Not participate actively and not work cooperatively	Participate regular actively but do not work cooperatively	Not participate actively but respect the cooperative work	Participate actively and tries to work cooperatively	Excellent actively participation and work correctly cooperatively

Overall Score

TEACHER SELF-ASSESSMENT

SESSION 4

EL QUITASOL



Name group:

Date:

Category	1	2	3	4	5
Pay attention and participate in the explanatory video	Not pay attention and not participate in the video	Pay some attention but not participate in the video	Pay attention but not participate enough in the video	Not pay much attention but but participate actively in the video	Pay total attention and participate fully in the explanatory video
Complete correctly the collage of the painting	Not complete the collage and have a bad behaviour	Not complete the but have a good behaviour	Try to make the collage well	Complete correctly the collage but not work enough cooperatively	Complete perfectly the collage and helped their classmates
Participate actively and works cooperatively with a proper attitude	Not participated actively and not work cooperatively	Participate regular actively but do not work cooperatively	Not participate actively but respect the cooperative work	Participate actively and try to work cooperatively	Excellent actively participation and work correctly cooperatively

Overall Score	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

TEACHER SELF-ASSESSMENT	<input type="text"/>
--------------------------------	----------------------

SESSION 5

LA MUJER LLORANDO



Name group: _____

Date: _____

Category	1	2	3	4	5
Complete the challenges correctly in a cooperative way	Not complete the challenges and not work cooperatively	Complete more or less the challenges but not work cooperatively	Complete well the challenges but not work cooperatively	Make correctly all the challenges and try to work cooperatively	Complete perfectly the challenges and work fully cooperatively
Make the craft correctly	Not make the craft and with a bad behaviour	Not make the craft but has a good behaviour	Try to make the craft correctly	Make the craft correctly	Make the craft perfectly
Participate actively and work cooperatively with a proper attitude	Not participate actively and not work cooperatively	Participate regularly but do not work cooperatively	Not participate actively but respect the cooperative work	Participate actively and try to work cooperatively	Excellent active participation and work correctly cooperatively

Overall Score	
----------------------	--

TEACHER SELF-ASSESSMENT	
--------------------------------	--



LITTLE COLLECTOR'S ARTISTS

PRESENTATION OF PROJECT

IDENTIFIES ALL THE IMPORTANT ASPECTS OF THE ART WORK	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PARTICIPATES ACTIVELY DURING THE PRESENTATION	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RESPECTS THE TURN OF THEIR CLASSMATES	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SHOWS INTEREST DURING ALL PRESENTATIONS	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

USES GOOD ORAL AND BODY LANGUAGE IN THE PRESENTATION	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MAKES A GOOD AND UNDERSTANDABLE PRESENTATION	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

USES A GOOD VOCABULARY IN THE SECOND LANGUAGE	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

STAYS IN SILENCE DURING THE PRESENTATIONS	YES	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL:



SELF-ASSESSMENT

Aspect			
I have worked in groups in all the classes			
I have actively participated in all the activities			
I have worked on all the crafts			
I have collaborated in preparing the presentation			
I have presented the project correctly			
I had a good behaviour in all the classes			
I helped my classmates			

7.4 Resultados autoevaluación

HAS TRABAJADO EN GRUPO EN TODAS LAS CLASES

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2			1
3			1
4		1	
5			1
6			1
7	1		
8		1	
9			1
10			1
11			1
12			1
13	1		
14		1	
15		1	
16			1
17			1
18			
19		1	
20		1	
21			
22		1	
	2	7	10

**HE PARTICIPADO
ACTIVAMENTE EN TODAS
LAS ACTIVIDADES**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2		1	
3			1
4			1
5		1	
6			1
7			1
8		1	
9			1
10		1	
11			1
12		1	
13		1	
14		1	
15	1		
16		1	
17	1		
18			
19			1
20			1
21			
22		1	
	2	9	8

**HE TRABAJADO EN TODAS LAS
MANUALIDADES**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2			1
3		1	
4			1
5			1
6	1		
7			1
8		1	
9			1
10		1	
11		1	
12		1	
13		1	
14			1
15			1
16		1	
17			1
18			
19			1
20			1
21			
22			1
	1	7	11

**HE COLABORADO EN LA
PREPARACIÓN DE LA
PRESENTACIÓN**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2	1		
3			1
4			1
5			1
6			1
7			1
8	1		
9			1
10			1
11		1	
12	1		
13			1
14			1
15			1
16			1
17			1
18			
19		1	
20			1
21			
22		1	
	3	3	13

**HE PRESENTADO EL PROYECTO
CORRECTAMENTE**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2			1
3		1	
4		1	
5			1
6			1
7			1
8		1	
9			1
10			1
11			1
12			1
13			1
14		1	
15			1
16			1
17			1
18			
19			1
20		1	
21			
22		1	
	0	6	13

**HE TENIDO UNA
BUENA ACTITUD EN
TODAS LAS CLASES**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2			1
3			1
4			1
5		1	
6		1	
7		1	
8			1
9		1	
10		1	
11	1		
12			1
13		1	
14		1	
15	1		
16		1	
17	1		
18			
19			1
20			1
21			
22	1		
	4	8	7

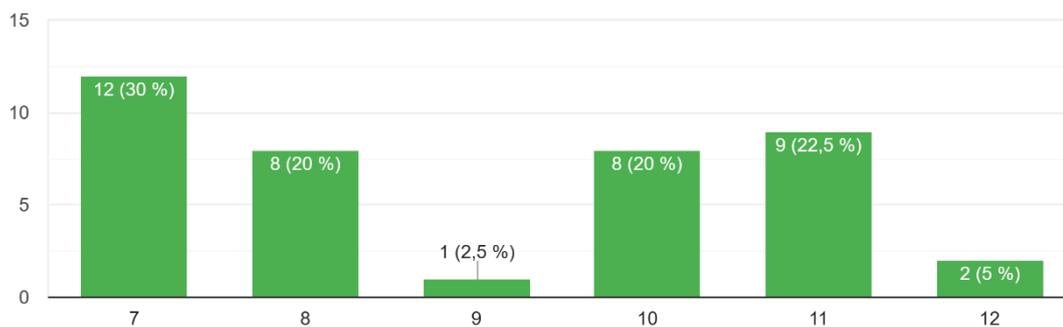
**HE AYUDADO A MIS
COMPAÑEROS**

	ROJO	AMARILLO	VERDE
1			
2			1
3			1
4			1
5			1
6		1	
7			1
8		1	
9			1
10			1
11		1	
12	1		
13		1	
14		1	
15			1
16			1
17		1	
18			
19		1	
20			1
21			
22		1	
	1	8	10

7.5 Resultados encuesta

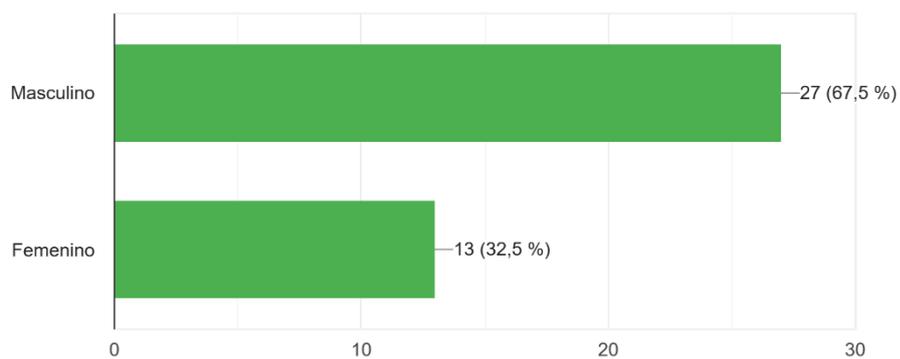
Edad

40 respuestas



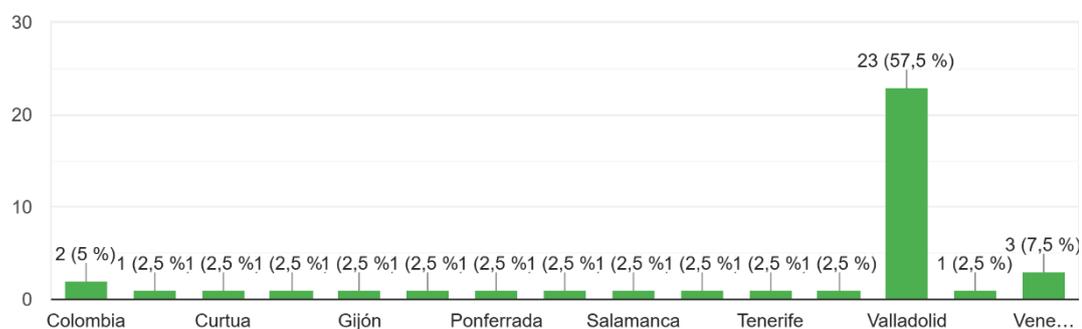
Género

40 respuestas



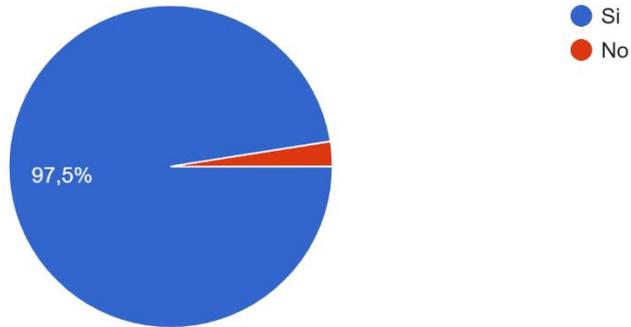
Ciudad donde naciste

40 respuestas



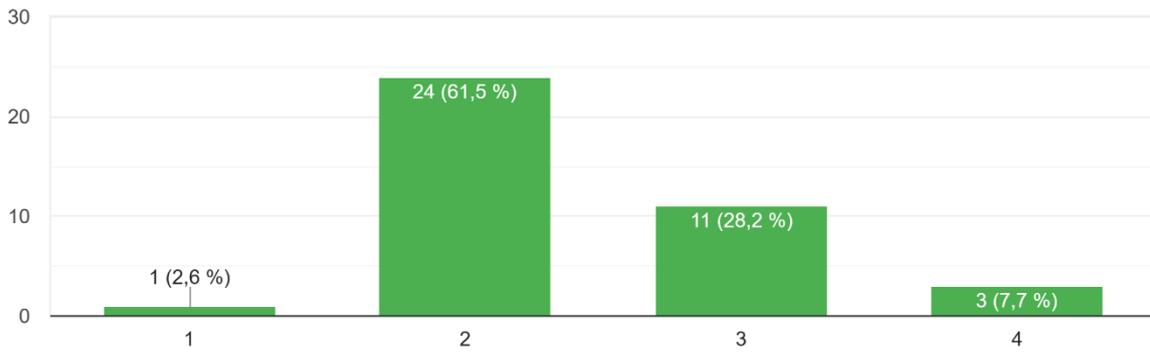
¿Has utilizado ClassDojo en cursos anteriores?

40 respuestas



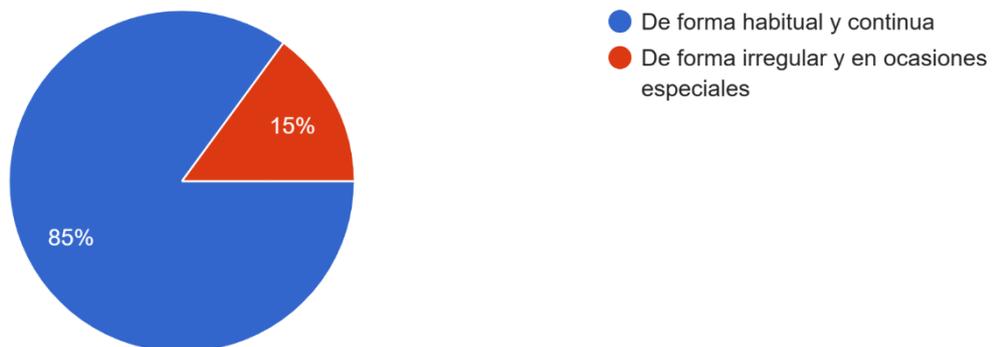
Si la respuesta anterior fue SI, indica el número de cursos anteriores

39 respuestas



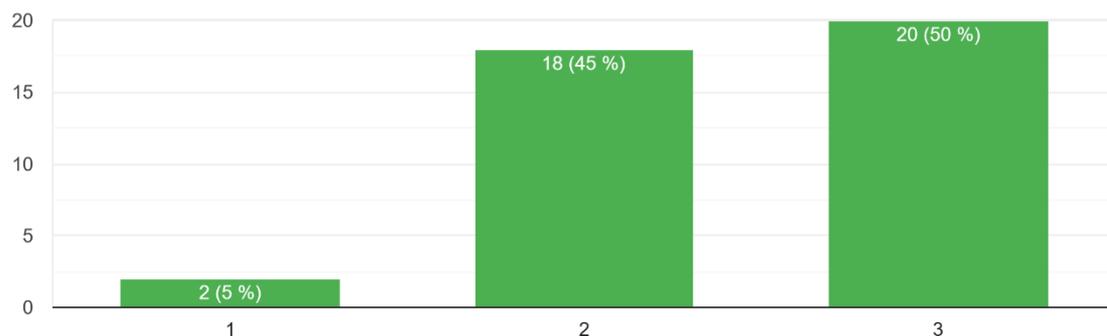
¿Usas o usabas en ClassDojo de forma habitual y continua o de forma irregular y en ocasiones especiales?

40 respuestas



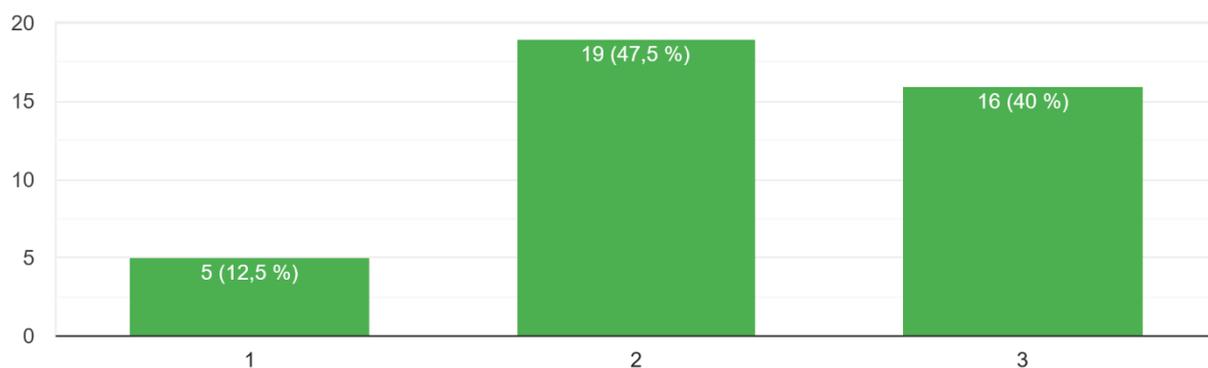
¿Te pareció que era práctico la utilización de ClassDojo para la participación activa del alumnado en la clase?

40 respuestas



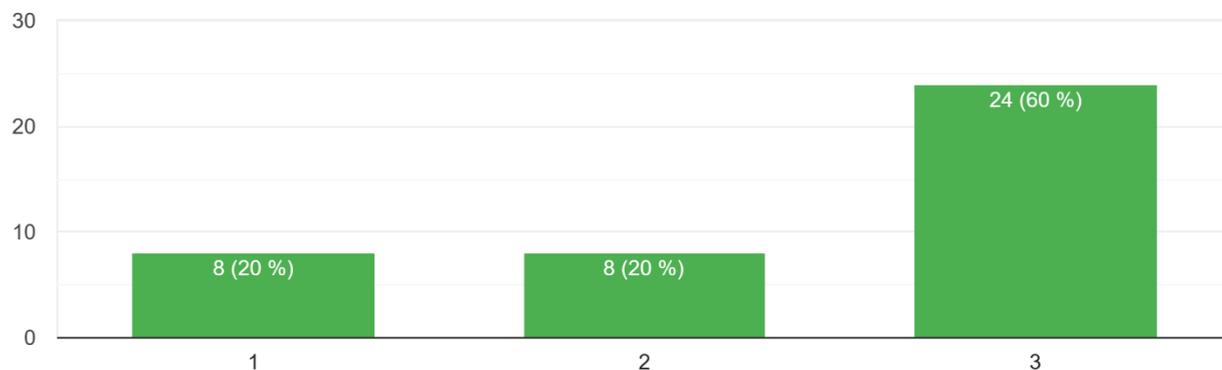
¿Te pareció que era práctico la utilización de ClassDojo para el aprendizaje de conocimientos en clase?

40 respuestas



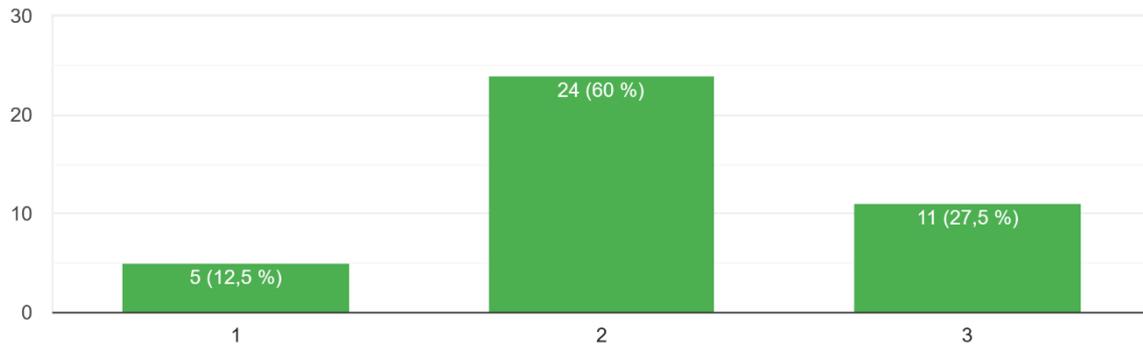
¿Te motivó la utilización de ClassDojo para esforzarte más en clase?

40 respuestas



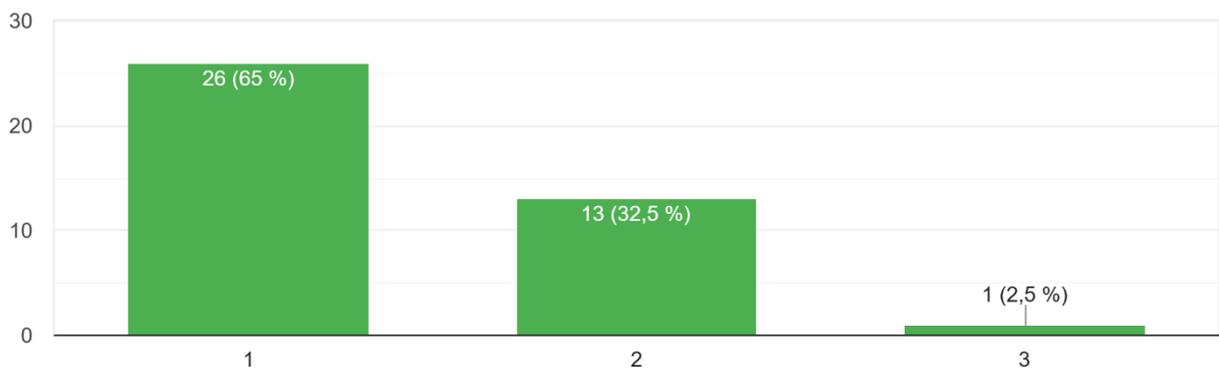
¿Te parece que el ClassDojo es una buena aplicación para crear un clima positivo en el aula?

40 respuestas



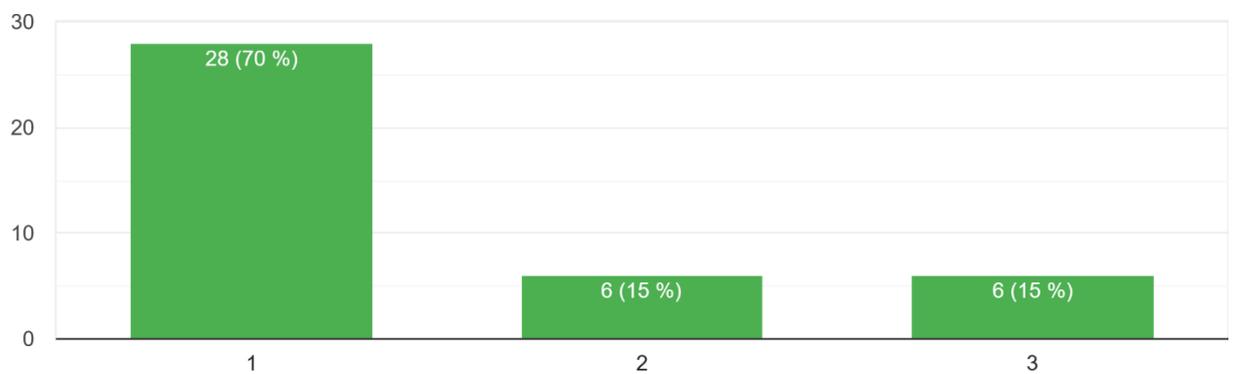
¿Utilizabas o utilizas ClassDojo en las asignaturas en inglés?

40 respuestas



¿Crees que gracias a ClassDojo has aprendido/prestado más atención al idioma del inglés?

40 respuestas



7.6 Resultados entrevista

ENTREVISTA LUCÍA

- **Edad**

48 años

- **Género**

Mujer

- **Años de experiencia docente**

23 años

- **¿Utilizas actualmente el sistema de ClassDojo dentro del aula?**

No

- **¿Conoces otros sistemas de gamificación a parte de ClassDojo? ¿Cuáles?**

No

- **¿Has utilizado ClassDojo y lo has rechazado posteriormente?**

Únicamente este año por problemas tecnológicos dentro del aula, el proyector no funciona

- **¿Por qué has escogido la herramienta de ClassDojo dentro de tu aula?**

Al principio rechazaba esta aplicación por las injusticias que puede ocasionar el reparto de puntos, pero ahora que lo he utilizado me ha ayudado a gestionar mejor el control de la clase. Aunque nunca mezclaría la aplicación con las familias.

- **¿Qué te parece lo mejor de esta herramienta?**

Motiva mucho a los alumnos para que se esfuercen en clase

- **¿Qué te parece lo peor de esa herramienta?**

Cuando pierden el interés por la clase digital, se desmotivan y dejan de tomarselo como un juego educativo.

- **¿Cómo resumes las razones de no utilizar ClassDojo?**

Si se aplica de forma injusta o de forma desigual la partición de puntos

- **¿Cómo resumes las razones de utilizar ClassDojo?**

Que es una aplicación que gusta, motiva y es lúdico para los alumnos.

- **En cualquier caso, ¿ves ventajas en el uso del juego dentro del aula? Enuméralas**

El trabajo en cooperativo que lleva consigo

Los beneficios que supone para los alumnos

La motivación que genera

El interés

- **¿Ves ventajas en el uso del juego para la enseñanza de idiomas (canciones, juegos de cultura, simulaciones...) Enuméralas**

Nunca he usado juegos dentro de la asignatura de inglés porque voy muy apurada de tiempo siempre.

ENTREVISTA JAVI

- **Edad**

35 años

- **Género**

Hombre

- **Años de experiencia docente**

12 años

- **¿Utilizas actualmente el sistema de ClassDojo dentro del aula?**

Si

- **¿Conoces otros sistemas de gamificación a parte de ClassDojo? ¿Cuáles?**

Si. Misma dinámica de puntos pero en vez en digital como el ClassDojo, en papel.

- **¿Has utilizado ClassDojo y lo has rechazado posteriormente?**

No, desde la primera vez que lo puse funcionamiento dentro de un aula no he dejado de usarla.

- **¿Por qué has escogido la herramienta de ClassDojo dentro de tu aula?**

Para tratar de mejorar la motivación del alumnado en comportamiento y actitud hacia el aprendizaje.

- **¿Qué te parece lo mejor de esta herramienta?**

La facilidad de uso y la motivación que genera.

- **¿Qué te parece lo peor de esa herramienta?**

El tiempo que supone y la necesidad de la conexión internet.

- **¿Cómo resumes las razones de no utilizar ClassDojo?**

Que hay zona rurales que no llega conexión a internet, centros educativos sin proyectores o el profesor puede pensar que le reste mucho tiempo de clase.

- **¿Cómo resumes las razones de utilizar ClassDojo?**

Los alumnos están muy motivados en conseguir puntos y eso hace que sus comportamientos mejoren.

- **En cualquier caso, ¿ves ventajas en el uso del juego dentro del aula? Enuméralas**

La motivación

La relación con otros compañeros

La aceptación de la victoria y la derrota. Aceptación de reglas

¿Ves ventajas en el uso del juego para la enseñanza de idiomas (canciones, juegos de cultura, simulaciones...) Enuméralas

Principalmente para pequeños que no tienen la gramática asentada y es la mejor forma para enseñarles y que aprendan sin que sean conscientes.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, J. M. P. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación/Teoría de la Educación*, 32(1), 73-99.
<https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovaciones y experiencias educativas*, Revista Digital. ISSN 1988-6047.
- Carrillo, D. L., García, A. C., Laguna, T. R., Magán, G. R., & Moreno, J. A. L. (2019). Using gamification in a teaching innovation project at the University of Alcalá: A new approach to experimental science practices. *Electronic Journal of e-Learning*, 17(2).
<https://doi.org/10.34190/jel.17.2.03>
- ClassDojo. (s. f.). Learn all about ClassDojo ♥. ClassDojo. <https://www.classdojo.com/>
- ClassDojo for Teachers. (s. f.).
<https://teach.classdojo.com/#/classes/65e9ae86716781a9f85099e5/points>
- Isabel, A. T. A., & Universidad de Valladolid Facultad de Educación y Trabajo Social. (2020). La enseñanza de science desde la perspectiva CLIL: Buscando la complementación con las TIC. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42993>
- Latorre, A. (2004). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. *GRAO*, 11(32), 29-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=999914>
- Lifeder. (2020-2021). Investigación-acción. <https://www.lifeder.com/investigación-acción/>
- Martínez, N. M. M., Olivencia, J. J. L., & Terrón, A. M. (2016). Mobile learning, gamificación y realidad aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI*, 6, 16-34.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5732752>
- Mateos, C. N., López, I. J. P., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: A systematic review). *Retos Digital/Retos*, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Moyles, J. R. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Ministerio de Educación y Cultura. <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/58203>
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *C&E, Cultura y Educación*, 8(1), 115-128.
<https://doi.org/10.1174/113564096321273683>
- Peris, F. J. S. I. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
<https://doi.org/10.14201/eks20151621315>
- Prieto, F. P. (2017). Gamifica tu aula: Experiencia de gamificación TIC para el aula. RIULL- Repositorio Institucional. Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>

Sagrado Corazón Anunciata de Valladolid – Fundación Educativa Francisco Coll. (s. f.).

<https://www.dominicasvalladolid.es/>

Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.

Sequera, M. (2014). Investigación-acción: Un método de investigación educativa para la sociedad actual. *Revista Arjé*. Universidad de Carabobo, Venezuela.

□ Vela, A. G. C., & Ballesteros, A. M. O. (2013). Prácticum y TFG: Su imbricación en la formación de maestros. En *Un Practicum para la Formación Integral de los Estudiantes* (pp. 559-570).

https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/3065/fi_1378203386-practicum%20y%20tfg.pdf;sequence=1

Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. *Educación Médica Superior*, 21(4), 0-0.

Zendesk. (2023, 18 septiembre). Qué es escala de Likert y cómo aplicar en 3 simples pasos.

<https://www.zendesk.com.mx/blog/que-es-escala-de-likert/>