



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**Estudio sobre los aspectos más relevantes
de la Gamificación, mediante su
incorporación a una Programación Anual.**

Presentado por Sara Carmen Antoñanzas Lorente

Tutelado por: Juan Carlos Pérez Pérez

Soria, 10 de Diciembre de 2018

ÍNDICE

ABSTRACT.....	3
PALABRAS CLAVE	4
KEYWORDS	4
INTRODUCCIÓN	4
Objetivos generales	6
Objetivos específicos	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
1. ¿Qué es la Gamificación?.....	7
1.1. Antecedentes	7
1.2. Concepto de Gamificación	8
1.3. La motivación.....	9
1.4 Teoría del flujo	10
2. Características gamificación.....	11
2.1. Categorías gamificación	11
2.2 Tipos de jugadores.....	13
2.3. Recompensas	15
3. Aspectos importantes sobre la implantación de la Gamificación	16
3.1. ¿Qué aporta la gamificación?	16
3.2 ¿Gamificación = juego educativo?	16
4. Gamificación en Segundo Ciclo de Educación Infantil.....	18
4.1 Ampliaciones de la gamificación en un aula infantil	19
4.2. Papel del profesor	21
PROPUESTA (DIDÁCTICA) PRÁCTICA DE INTERVENCIÓN	22
5. Diseño TFG.....	23
6. Propuesta intervención	23
7. Aportaciones de la Gamificación a los apartados de la propuesta	24
7.1. Espacio y tiempo	24
7.2. Materiales	26
7.3. Evaluación.....	28
7.3.1. Instrumentos de evaluación	29
7.3.2. Periodos de evaluación	30
8. Ejemplo unidad didáctica gamificada.....	30
8.1. Unidad didáctica: La granja de pepito	30
9. Conclusiones.....	40
10. Referencias Bibliográficas	42

RESUMEN

Este trabajo se centra principalmente en conocer aquellos aspectos que se pueden implementar en una programación general anual para que se trate de una programación general anual gamificada, teniendo en cuenta cuales son los aspectos y características principales de la gamificación y como esta es necesaria para que el desarrollo integral del alumno sea más efectivo, influyendo en su propia autonomía, toma de decisiones y construcción del conocimiento a través del juego.

El objetivo principal es conocer los principales aspectos de la gamificación que se deben integrar en las programaciones para que el alumno se muestre más participativo y motivado ante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se han explicado aquellos puntos principales que hay que incluir en cualquier programación para desarrollar este proceso presentándolo mediante una ejemplificación de una unidad didáctica gamificada.

En cuanto a las conclusiones obtenidas, se ha podido observar que hay que tener en cuenta la innovación y las mejoras educativas desde un plano integral, incluyéndolas en aquellos aspectos más comunes de la educación, transmitiéndoles a los niños que también se puede aprender jugando.

ABSTRACT

This work focuses mainly on knowing those aspects that can be implemented in an annual general programming so that it is a general gamified annual programming, taking into account what are the main aspects and characteristics of the gamification and how it is necessary for the integral development of the student is more effective, influencing their own autonomy, decision making and knowledge construction through the game.

The main objective is to know the main aspects of gamification that should be integrated into the programming so that the student is more participatory and motivated before the teaching-learning process. To do this, we have explained those main points that must be included in any programming to develop this process by presenting it through an exemplification of a gamified didactic unit.

As for the conclusions obtained, it has been observed that innovation and educational improvements must be taken into account from an integral point of view, including them in those most common aspects of education, transmitting to children that they can also learn while playing.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, motivación, participación, juego, educación y aprendizaje.

KEYWORDS

Gamification, motivation, participation, game, education and learning

INTRODUCCIÓN

Los alumnos de Grado en Educación Infantil al realizar dichos estudios debemos obtener una serie de competencias, estrategias, conocimientos y actitudes necesarias para el buen desarrollo de nuestra futura profesión como docentes. Como indica en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre donde están los requisitos que forman el título.

En lo referente a las competencias que se indican en Guía docente del Trabajo Final de Grado del año 2018/2019 desarrollado por la Universidad de Valladolid. Se recalcan las habilidades del estudiante a la hora de elegir un tema, la investigación y análisis sobre este, el desarrollo de los objetivos propuestos para el desarrollo del tema y la presentación de las conclusiones obtenidas tras el estudio exhaustivo sobre el tema.

Para la realización de este TFG he tenido en cuenta las competencias generales del Grado de Educación Infantil como: “La capacidad de transmitir ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado”, “el comprender e interpretar datos referidos a su área de estudio para poder emitir juicios y reflexionar sobre temas sociales, científicos y éticos”, “desarrollar un compromiso ético como profesionales , compromiso que debe favorecer la educación integral, mediante actitudes críticas y responsables garantizando la igualdad de oportunidades”.

Buscando mayor concreción en las competencias en las que me he basado para el desarrollo de este Trabajo Final de Grado, destaco las siguientes competencias específicas referidas a dicho tema: “la comprensión de los procesos educativos y el aprendizaje en el periodo de 0-6 años, según el contexto familiar, social y escolar”, “Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, curiosidad, observación, experimentación...” “Analizar de forma crítica el impacto social y educativo del lenguaje audiovisual, las pantallas y los nuevos métodos tecnológicos e incorporarlos en el aula” “promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual” “ser capaces de utilizar el juego como un recurso didáctico, diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos así como, utilizar la representación de roles como medio de conocimiento de la realidad social”.

Asimismo, también hay que tener en cuenta para el desarrollo de dicho trabajo los objetivos encontrados en el artículo 14 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Donde destaca que los docentes deben desarrollar estrategias didácticas para facilitar los aprendizajes en la primaria infancia teniendo en cuenta las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y evolutiva. Así como diseñar actividades que potencien el aprendizaje de una manera lúdica en contexto de diversidad incluyendo las tecnologías de la información y la comunicación.

Por lo que, centrándonos en el tema del TFG, la finalidad de este es conocer los puntos que hay que modificar en una programación anual de segundo curso de Educación infantil para conseguir que el aprendizaje del alumnado sea más entretenido y dinámico, mediante una ejemplificación de un sistema gamificado. Investigando por lo tanto en los antecedentes de la gamificación, sus elementos, teorías, diferencias con el modelo tradicional y su aplicación en el aula de Educación Infantil así como, el papel del profesorado en este proceso.

Principalmente este TFG se basa en que aspectos debemos modificar de las programaciones anuales para hacer el aprendizaje más lúdico para el alumnado englobando todas las áreas de aprendizaje, utilizando los diferentes elementos que nos ofrece la gamificación.

Una de las principales razones de porque he elegido este tema es porque cada día cambia la educación y debemos conocer y analizar las técnicas innovadoras que se van

desarrollando como en este caso la gamificación, para que en nuestro futuro como docentes sepamos implantarlas en el aula de manera eficiente buscando mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos.

Mediante estas técnicas innovadoras se busca favorecer el desarrollo integral del alumnado y por lo tanto su autonomía, provocando que vean el aprendizaje como una meta dentro del juego, motivándoles a seguir y a participar en la creación de su propio aprendizaje. Se pretende que dejen de ver el centro educativo como un lugar aburrido y reglado que carece de elementos motivacionales, promoviendo el aprendizaje lúdico buscando que tengan una educación de calidad.

Objetivos generales

- Mejorar con el desarrollo de estas innovaciones el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Potenciar en el alumno su propia autonomía en lo referente a la toma de decisiones, creación de su conocimiento y relación con los demás.
- Aumentar su seguridad y motivación, mediante las recompensas y logros obtenidos por participar en las actividades.

Objetivos específicos

- Conocer las características principales del proceso gamificativo como un término de innovación educativa.
- Evaluar aquellas características esenciales para el desarrollo de este “juego” diariamente en el aula.
- Desarrollar los aspectos que supone el proceso de la gamificación dentro de una programación general anual.
- Ejemplificar como se desarrollaría una unidad didáctica gamificada teniendo en cuenta estos aspectos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. ¿Qué es la Gamificación?

1.1. Antecedentes

El término gamificación se ha introducido en multitud de actividades diferentes (actividades empresariales, educativas...) se introducen técnicas de recompensas y competición que se encuentran en los videojuegos para formar a los sus trabajadores y aumentar su grado de implicación a partir del desarrollo de la motivación laboral.

Para el desarrollo de este término se estudiaron diferentes fuentes relacionadas con los videojuegos donde destacan:

-Incentive-Cetered Desing

Creado por William Vickrey y James Mirrlees, proyecto basado en el diseño de sistemas para potenciar la fidelidad y motivar a sus clientes. Para el desarrollo de dicho proceso es necesario que interactúen diferentes áreas como la economía, la psicología, sociología... El elemento con el que se interrelaciona la gamificación es con la búsqueda de fidelidad y motivación de los usuarios. Sin embargo las estrategias y contextos que plantea la gamificación son diferentes.

-Game Theory

La relación de dicha teoría cuyos fundadores son John Von Neuman y Oskar Morgenstern, con la gamificación es que los dos procesos apoyan la aplicación de estrategias de juegos en contextos de no juego, pero de manera diferente.

La gamificación se centra en los participantes y el hecho de formar parte del juego, pero la teoría de juegos se enfoca en el estudio de las decisiones que se toman en el propio juego.

-Serious Games

Juegos en los cuales el propósito de aprendizaje no es solo lúdico. Se ven como una simulación de la realidad mediante estrategias y mecánicas del juego. Tiene en común con la gamificación la plasmación del juego en contextos que no son lúdicos.

Por lo que cabe destacar que cada uno de estos elementos forman los puntos clave de la gamificación en cuanto a estrategias, métodos, aplicación y contexto.

1.2. Concepto de Gamificación

Como he indicado anteriormente la gamificación es un proceso utilizado tanto en empresas, educación... como en diferentes ámbitos de nuestra vida diaria por lo que las definiciones que se le atribuyen varían según autor. Como se indica posteriormente.

La gamificación se fundamenta a partir del uso de componente de videojuegos en situaciones que no son de juego buscando así “hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (Deterding, 2011)

Según José Luis Ramírez (2014) expresa que la gamificación consiste en emplear dinámicas de juegos en contextos más reglados, ajenos a estos juegos, con el fin de que las personas desarrollen unos comportamientos determinados.

Así mismo, Karl Kapp (2012) amplía este término y lo defino como: “el uso de mecánicas de juego, su estética y pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” refiriéndose a la aplicación de mecánicas de juego en procesos que no son propiamente de juego, buscando motivar la competencia y cooperación entre participantes. Quien se encargo de indicar los principales objetivos de este proceso como son: motivar a la acción, desarrollar el aprendizaje y solucionar problemas.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) la gamificación es: “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”

Los autores mencionados coinciden en que la finalidad de la gamificación se basa en intervenir en la conducta psicológica y social del jugador, están de acuerdo que a partir de los elementos que forman el juego como son los puntos, niveles, insignias... los jugadores se sienten más motivados por lo tanto aumenta su predisposición a la hora de participar y mantenerse en el juego.

Es necesario diferenciar entre la gamificación y los videojuegos ya que aunque tengan elementos en común no son términos sinónimos. La gamificación busca crear experiencias y sentimientos de autonomía y dominio sobre los diferentes conceptos modificando la actitud ante el aprendizaje. Mientras que los videojuegos solo buscan crear experiencias atractivas en un medio audiovisual.

1.3. La motivación

El principal factor para que una persona participe en el desarrollo de un juego es su predisposición psicológica, por lo que para que el desarrollo de la gamificación sea eficiente no tiene que haber ni por un lado, una cantidad demasiado elevada de retos ni por el otro quedarse demasiado escasos ya que indistintamente esto puede ocasionar aburrimiento o ansiedad. Por lo tanto, la dificultad de los retos tiene que aumentar proporcionalmente al tiempo que los participantes va desarrollando las habilidades y estrategias necesarias para poder superar dichos retos.

Por lo tanto, la motivación es fundamental para el desarrollo de la gamificación ya que es necesario llamar la atención de los jugadores para que participen en el desarrollo de las actividades, para motivar al jugador este tienen que tener cierta libertad a la hora de desarrollar las acciones y tareas que van a realizar según sus habilidades y preferencias.

Hay dos tipos de motivación diferenciados que hay que tener en cuenta para desarrollar de forma efectiva el proceso de la gamificación:

- Motivación intrínseca: procede del propio sujeto, está dominada por él. Su objetivo es la experimentación propia, conseguir llegar a la meta a partir de la curiosidad y del descubrimiento. El aprendizaje motivado intrínsecamente se ve como un fin en sí mismo, la meta a la cual debemos llegar. Por lo que, los elementos que van a propiciar llegar a la meta se encuentran en la tarea o actividad por lo que buscan resolverla.
- Motivación extrínseca: mediante este tipo de motivación, el alumno ve el aprendizaje como un medio mediante el cual obtener beneficios. Por lo que centra su aprendizaje en el resultado y consecuencias.

“Los sujetos con metas de aprendizaje tienden a atribuir los éxitos a causas internas tales como la competencia y el esfuerzo, mientras que los

sujetos que establecen metas de ejecución tienden a atribuir sus éxitos a causas externas e incontrolables, como la suerte o la dificultad de la tarea” (Eliot y McGregor, 2001)

En resumen, a partir de la motivación intrínseca se juega únicamente por el placer que provoca el juego, mientras que si desarrollamos la motivación extrínseca el juego vendrá percibido por el deseo de obtener resultados y llegar a una meta final.

La gamificación en este caso busca desarrollar la motivación extrínseca más que la intrínseca ya que mediante retos y premios pretende que el alumno llegue a obtener la recompensa es decir, la consecución del conocimiento. Así mediante el desarrollo de esta motivación se mejora la atención y concentración.

1.4. La teoría del flujo

La gamificación se ha basado en varias teorías para su desarrollo pero la teoría que ha desatado en este proceso es la teoría del flujo. Según Csikszentmihalyi (1990) dicho estado se define como el momento en que una persona se encuentra totalmente concentrada en la actividad que está realizando.

Los jugadores se encontraran en un estado de flujo u otro según su motivación, habilidad y competitividad. Por lo que, el docente busca basar el proceso de gamificación en un nivel de flujo en el cual los alumnos no se aburran, ni se sientan agobiados.

Por lo tanto para llegar al mayor nivel de flujo hay que tener en cuenta las siguientes premisas a la hora de plantear las actividades.

- La tarea no debe ser lineal, teniendo en cuenta la duración y dificultad de las actividades.
- Plantear un objetivo concreto.
- Las tareas deben ser entretenidas
- No crear ansiedad
- Tiene que plantearse un reto alcanzable.
- Debe poder retroalimentarse, es decir, modificarse para mejorar actividad o adaptarla en el momento que sea necesario.

2. Características gamificación

Para comenzar a gamificar hay que tener en cuenta los objetivos que tenemos, los tipos de gamificación que existen y los elementos esenciales para desarrollar la estructura gamificada.

Primero, se debe crear un entorno adecuado con condiciones que propicien la superación de retos. Asimismo, un lugar basado en la motivación positiva del sujeto basándose en los pilares fundamentales de la gamificación.

Los seis pasos fundamentales para gamificar (Werbach y Hunter, 2012)

- Especificar los objetivos del tema a tratar así como las competencias.
- Anticiparse a las posibles conductas de los participantes (estudiantes y docentes)
- Etiquetar a los jugadores
- Desarrollar un aprendizaje más lúdico.
- Crear diferentes apartados en las actividades a realizar (bucles)
- Usar las herramientas apropiadas en cada momento

Para desarrollar el proceso de gamificación el principal punto que hay que tener en cuenta es que hay varios tipos de gamificación, por lo que, Werbach y Hunter (2012) presentan estas tres tipologías:

- Interna: se basa en buscar la mejora de la motivación.
- Externa: pretende involucrar a los participantes, mejorando así sus relaciones y el trabajo en equipo.
- Modificación de la actitud: busca crear nuevos hábitos en los participantes, es decir, conseguir que se aprenda mientras se disfruta.

2.1. Categorías gamificación

Tras conocer las tipologías de gamificación existentes otros de los temas importantes a tratar son los elementos que hay que tener en cuenta para desarrollar el proceso de la gamificación. Según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) los elementos que forman la gamificación se dividen en tres categorías.

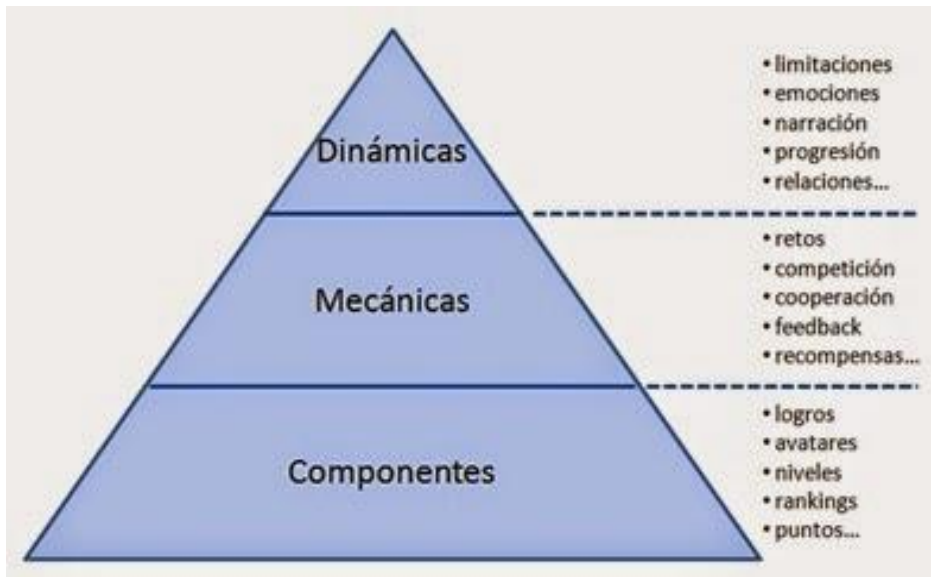


Figura 2. Categorías elementos gamificación (Werbach y Dan Hunter, 2012)

- **Dinámicas:** se encuentra en la cúspide de la pirámide, ya que es la categoría mas general. Los elementos más globales a los que se debe adaptar el proceso de la gamificación, se refiere a las motivaciones y deseos que se quieren producir en el participante. Hay varios tipos de elementos dinámicos pero las más destacadas son las siguientes:
 - Restricciones del juego, refiriéndose a la posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
 - Las emociones que se producen al enfrentarse a un reto.
 - Las instrucciones del juego para hacerse una idea de cómo va a desarrollarse el reto.
 - Informar sobre su progresión a los diferentes participantes.
 - Relaciones entre los participantes.
- **Mecánicas:** según Cortizo, 2011 esta categoría engloba las reglas que se utilizan para crear juegos divertidos y entretenidos buscando generar un compromiso por parte del participante, al proporcionarle los retos oportunos para llegar a una meta. Buscan generar según su diseño del juego emociones, aventura, bienestar...
 “Sacar al jugador de la zona de confort será el primer reto para que sean incorporados al sistema gamificado.” (Werbach y Hunter ,2012)

Algunos de los tipos de gamificación que existen según Herranz, 2013 son los siguientes:

- Retos: se refiere a los desafíos que se desarrollan en el juego.
 - Puntos: actúan como feedback, dando valores cuantitativos a las acciones que desarrollan los jugadores.
 - Recoge el progreso de cada jugador, y según esto se desarrollan los niveles.
 - Clasificaciones de los jugadores.
 - Recompensas por superar niveles, aumentando así la motivación del participante.
- Componentes: se refiere a la estética, los materiales, objetos, decorados o lugares que se utilizan para que se desarrollen tanto la categoría mecánica como la dinámica.

Algunos ejemplos son:

- Insignias.
- Tablas de clasificación.
- Formación de equipos de jugadores.
- Objetos virtuales.
- Desbloqueo de los niveles, una vez superados los anteriores.
- Avatares...

2.2. Tipos de jugadores

Existen diferentes tipos de jugadores según sus comportamientos ante el juego. Según Bartel (1996), existen cuatro tipos de jugadores clasificados según la personalidad y comportamiento de los jugadores. Estos son:

- Achievers: son aquellos que se centran únicamente en resolverlos retos y obtener insignias.
- Explorers: buscan descubrir y aprender cosas nuevas.
- Socializers: se centran en los elementos sociales más que en la estrategia del juego.
- Killers: se centran en la competición.

Estos cuatro subgrupos de jugadores se pueden dividir en dos grupos:

- ✓ Jugadores contra mundo: los socializers y killers se centran en las relaciones con otros jugadores por encima de todo, mientras que los explorers y achievers prefieren relacionarse con el mundo.
- ✓ Interacción contra acción: los killers y achievers actúan directamente sobre otro elemento, ya sea un jugador o una tarea, mientras que los socializers y explorers prefieren la interacción conjunta, trabajar en equipo.

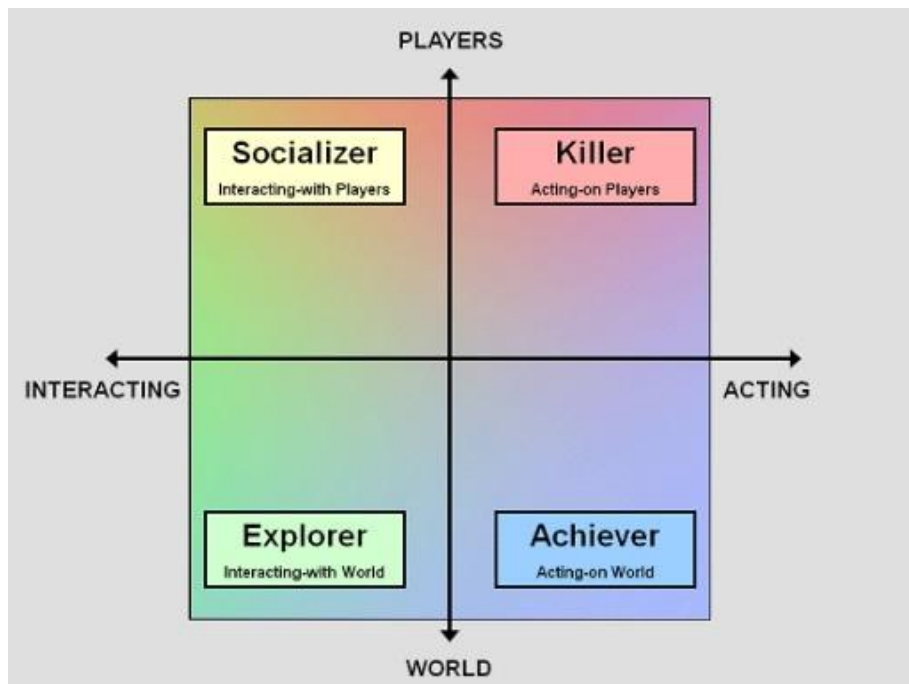


Figura 3: Tipología de jugadores según Bartle

Esta categorización de los jugadores desarrollada por Bartle (1996) se basa en el juego tipo MUD (Multi User Dungeon), el cual únicamente desarrolla juegos de rol. Por lo que Jordan (2014) adaptó esta diferenciación formada por Bartle a cualquier tipo de gamificación.

Así que: a los Killer se les consigue motivar para que sigan en el juego mediante rankings y niveles, a los Achiever a partir de un sistema de logros donde pueden comprobar su progreso, a los Socialers mediante la utilización de redes sociales y listas de amigos favoreciendo así su necesidad de relación y a los Explorer se les mantiene en el juego programando tareas más complejas.

Según Kumar y Herger (2013), aproximadamente el 80% de los jugadores son Socialers, el 10% son Explorer o Achiever y el 1% corresponde a los Killers. Estos datos hay que tenerlos en cuenta a la hora de desarrollar una estructura gamificada, ya que los elementos del juego que empleemos para desarrollar dichas actividades tienen que tener en cuenta las características propias de cada uno de los jugadores, potenciando así su motivación y participación.

2.3. Recompensas

Una de las formas más antiguas de motivación a la hora de realizar una tarea son las recompensas o insignias como comúnmente se les llama en la estructura gamificada.

Las insignias constituyen un distintivo o señal de pertenencia a un juego, de poder y como fin a un logro. En educación las insignias se utilizan como forma de motivación hacia el aprendizaje, el trabajo en equipo y el desarrollo de las habilidades individuales del alumnado. Estas se pueden utilizar para:

- Señalar la ruta de aprendizaje del alumno.
- Representar un logro.
- Motivar al alumno.
- Fomentar la identidad del alumno entre sus compañeros.
- Representan un recurso innovador.
- Crear comunidades de aprendizaje donde los alumnos se identifiquen según intereses similares.

Las insignias se pueden personalizar según las preferencias del alumnado o el objetivo principal de la tarea, buscando ser originales y atractivas para potenciar la motivación y el entusiasmo del alumnado.

3. Aspectos importantes sobre la implantación de la Gamificación

3.1. ¿Qué aporta la gamificación?

El modelo tradicional no incluye ampliaciones que se pretenden implantar en la escuela actual, por lo que, difiere en algunos aspectos con el proceso de la gamificación en cuanto a metodologías, evaluaciones y estrategias.

La escuela tradicional se basa en un aprendizaje formal basado en la consulta de dudas o datos a partir de manuales, el proceso de hacerse preguntas y la búsqueda de información a partir de diferentes medios es un modo de aprendizaje diferente y que muchas veces puede plantearse de una manera lúdica mediante el juego.

A partir de la gamificación se pueden incluir elementos del estudio formal como es la observación, evaluación y reflexión modificando la metodología haciéndola más lúdica y divertida, destacando actividad de ensayo-error y resolución de problemas tanto de forma individual como grupal, fomentando su autonomía y trabajo en equipo. Dicho proceso busca presentar los contenidos impuestos en el currículo a partir de la experiencia y la práctica.

Por lo tanto, para desarrollar dicho proceso se debe representar en un contexto global o con el apoyo de la organización escolar, para así asignar los recursos necesarios y procesos asociados a la gamificación.

La gamificación se basa en la elección de un tema o concepto y su transformación en una actividad basada en la competición, cooperación, exploración y narración buscando llegar a la meta mediante la organización de todos los participantes. Se trata de un aprendizaje más dinámico y menos memorístico, buscando la construcción de su propio aprendizaje por parte del alumno.

3.2 ¿Gamificación = juego educativo?

Una de las principales características de la gamificación es la utilización de dinámicas de juego en ambientes no lúdicos, con el objeto de motivar a los participantes e influir en su actitud. Donde el objetivo final es la consecución de los objetivos que se proponen ludificando las actividades, esto consiste en convertir actividades poco atractivas en motivadoras. Mientras que el aprendizaje basado en el juego se basa en la utilización de

los juegos únicamente como complemento, asimilación y evaluación de los conocimientos.

El juego educativo se trata de un elemento aislado en el aprendizaje, generalmente aparece tras la explicación previa de los conceptos como un elemento evaluativo, sin motivar al alumno desde el principio. Mientras que con el proceso de gamificación el concepto se introduce en el juego, es la base de este por lo tanto se complementan y el aprendizaje de este es más efectivo y motivador.

Figura 1. Tabla diferencias Gamificación y Juego Educativo modificado (Nestor Reyes, 2016)

GAMIFICACIÓN	APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO
Uso de mecanismo de juego en entornos no lúdicos.	Uso de juegos con fines didácticos en contextos educativos.
El participante debe cumplir ciertas tareas para obtener una recompensa.	Los juegos tienen un objetivo de aprendizaje específico.
Fácil de estructurar	Complicado y costoso de desarrollar
Los elementos y contenidos del juego están interrelacionados.	El contenido se adapta a la estructura del juego
Se reemplazan las calificaciones por niveles	Promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas
La motivación del participante depende de las recompensas	Los participantes se divierten al completar los objetivos del juego
El aprendizaje se mide según los logros y niveles adquiridos	Mediante el aprendizaje basado en el juego este se mide según los objetivos obtenidos

La gamificación presta un espacio de juego más atractivo y motivador que los juegos educativos en las aulas, se busca motivar a los alumnos mediante los incentivos y ganancias tratando de conseguir así la conducta deseada en los alumnos. Asimismo, la aplicación del reto en dicho proceso se presenta como un proceso con mucha carga psicológica y cuyo fin en sí mismo es modificar la actitud del alumno, motivarlo y propiciar así su autonomía y su necesidad de aprendizaje para conseguir superar sus expectativas o las expectativas del juego. “Conseguir el reto es un ejemplo de superación para el usuario” (Przybylski, 2010 en Albrecht 2012).

En la era en la que vivimos, la era de la tecnología y las redes el juego ha ido evolucionando con la incorporación de las nuevas tecnologías cada vez es más usual que el alumnado juegue con videojuegos y trabaje con medios tecnológicos. Por lo que, los juegos educativos corrientes se han quedado obsoletos de ahí la incorporación de la gamificación cada vez en más centros, mediante sistemas de puntuación y consecución de logros, potenciando así la competición sana entre alumnos.

4. Gamificación en Segundo Ciclo de Educación Infantil

La educación infantil se divide en dos ciclos unos que va desde los 0 a los 3 años y el segundo ciclo que comprende la etapa de 3 a 6 años. Los dos ciclos son de carácter voluntario pero el segundo ciclo de educación infantil actualmente está generalizado en nuestro país.

En estos dos ciclos se tienen en cuenta aspectos como el desarrollo afectivo, el movimiento, los hábitos corporales, las manifestaciones comunicativas y el uso del lenguaje y por último el descubrimiento del medio físico y social. Dichos aspectos según la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, se pueden englobar en tres áreas que son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguaje: comunicación y representación.

El conocimiento de las áreas que componen esta etapa es necesario para desarrollar el proceso de gamificación de forma global en el aula. Hay que conocer como aprenden

los niños para construir ambientes dinámicos y lúdicos que permitan relacionar los conocimientos ya adquiridos para desarrollar conocimientos nuevos. Para construir estos ambientes lúdicos y dinámicos el docente debe utilizar todos los recursos que tenga a su alcance, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma lúdica y motivadora.

La gamificación en Educación Infantil es esencial para que este tipo de aprendizaje se desarrolle, motivando a los alumnos desde pequeños y presentado el aprendizaje como un juego. Para esto, hay que explicar las reglas del juego y las recompensas que obtendrán si llegan a la meta, fomentando así el esfuerzo y el trabajo en equipo.

Mediante el aprendizaje lúdico el niño relaciona los aprendizajes previos con los nuevos permitiendo así que desarrolle su carácter y personalidad, por lo que la gamificación busca desarrollar la capacidad socio-afectiva del alumno desarrollando tareas dinámicas y potenciando la motivación de este hacia el aprendizaje.

4.1. Aportaciones la gamificación en un aula infantil

La gamificación consiste en el desarrollo del trabajo práctico en el aula, además mediante el desarrollo de este proceso se produce un aprendizaje conjunto, es decir, aprende tanto el profesorado como el alumnado, lo que da lugar al cambio de las metodologías en los centros. El desarrollo de la gamificación en el aula también permite mejorar los siguientes elementos:

- Participación: este aspecto se ve incrementado notablemente, ya que el fin en sí mismo es conseguir realizar el reto de la manera más eficiente posible consiguiendo los objetivos propuestos. Se fomenta el conocimiento y la relación mediante el trabajo en equipo.
- Mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje: incluyendo retos individuales y grupales, mejorando así el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la autonomía.

- Motivación: aumento de este término ya que los retos que se generan se producen en contextos conocidos y propicios para el alumnado, buscando cumplir los objetivos planteados.
- Trabajo en equipo: planteado retos que propicien el trabajo cooperativo y por tanto que favorezcan la sociabilización y relación del alumnado, creando entornos colaborativos.
- Evaluación directa: personalizando la evaluación según la evolución y la consecución de los objetivos propuestos, dando lugar a un tipo de evaluación continua.
- Mayor implicación del alumnado ya que comprenden las instrucciones del proceso y la evaluación mediante recompensas se presenta previamente.
- Aprendizaje significativo: consiste en relacionar los conocimientos previos que tiene el alumno con los nuevos, para así crear el conocimiento. Por lo que como indica Ausubel creador de dicha teoría.

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, diría lo siguiente: el factor aislado más importante que influye en el aprendizaje, es aquello que el aprendiz ya sabe. Averígüese esto y enséñese de acuerdo con ello” (Ausubel, 1986)
- Normas: mediante las norma el alumnado sabe cómo debe jugar y las decisiones que debe tomar para conseguir las recompensas o insignias, haciendo que el aprendizaje se relacione con la decisión y el control personal.
- Aumento de la dificultad de manera progresiva: ya que el aprendizaje y evaluación es personal para cada alumno y la concesión de objetivos se desarrolla mediante niveles, por lo tanto el aumento de la complejidad es progresivo.

Para que estos elementos se desarrollen y por tanto el desarrollo de la gamificación sea eficiente es necesario realizar un planteamiento pedagógico correcto, para que el proceso no se vea como una manera de competición en sí misma, sino que desemboque en un aprendizaje conjunto, potenciando la motivación y la participación del alumnado en su propio aprendizaje.

4.2. Papel del profesor

El profesor debe formarse para abordar estos cambios educativos y esta formación debe tomarse como un proceso no como un hecho final, debe ser un proceso en el que los contenidos, la forma de organizarse, el desarrollo de actividades y la evaluación deben desarrollarse teniendo en cuenta elementos reales y cercanos.

Para conseguir desarrollar estas innovaciones en cuanto a la transmisión de conocimientos buscando que el aprendizaje sea lo más motivador y eficiente posible es necesaria la continua formación del profesorado, permitiendo así que el docente construya su identidad profesional y personal en el aula.

El profesor tiene dos papeles dentro del aula, lo que ayuda al desarrollo de la gamificación en esta.

- Primero, el docente es un elemento de referencia para el alumnado y los alumnos están acostumbrados a seguir las reglas que impone, además es un modelo de aprendizaje para este alumnado.
- Por otra parte, es el representante del colegio y del aula, es el organizador de las actividades ordinarias y extraordinarias, por lo tanto se encarga del desarrollo del proceso de la gamificación en el aula.
- Asimismo, el tercer punto del papel del profesor en cuanto al desarrollo de la gamificación en el aula se basa en el contexto y la organización donde se va a desarrollar esta, lo que influye de forma directa en los resultados por lo tanto el contexto tiene que estar totalmente integrado en el proceso de la gamificación.

Además, el profesor debe tener en cuenta cuatro ejes fundamentales a tener en cuenta a la hora de preparar las actividades en el proceso de gamificación:

1. Buena presentación y explicaciones de las instrucciones del juego.
2. Estética acorde al concepto del que trata el juego.
3. Objetivos acorde a las actividades temáticas propuestas, para cumplir los objetivos indicados.
4. Conectar la mecánica del juego con los alumnos.

Asimismo, para que el juego sea eficaz se deben de desarrollar aspectos motivadores como:

- La autonomía: si el alumno siente que consigue los objetivos por si mismo se sentirá más satisfecho y motivado a seguir.
- Recompensas: reconociendo su esfuerzo será más positiva la experiencia y se potenciará la participación de todo el alumnado.
- El reconocimiento: el reconocimiento de las mejoras por parte del profesor y los alumnos, potenciando la seguridad y el miedo al fracaso.

Para finalizar, el tutor/a debe tener en cuenta que la gamificación aplicada en el aula se produce en un contexto que tiene reglas tanto internas como externas por lo tanto es imprescindible aplicar la evaluación de este tipo de actividades.

PROPUESTA DIDÁCTICA

En lo referente a la propuesta didáctica, buscaba conocer cuáles son los aspectos que se pueden desarrollar en cualquier programación general anual para que esta sea innovadora y dinámica para el alumnado mediante la gamificación. Para ello, he estudiado la programación general anual que plantea la editorial SM perteneciente al proyecto Sonrisas.

Por lo que, a partir de los puntos con los que cuenta la programación general anual he investigado sobre aquellos aspectos que plantea la gamificación y como incluirlos para que dicha programación general de aula sea gamificada. Además, he propuesto un tipo de programación general anual presentando aquellos aspectos donde me basaría en el proceso de gamificación y he incluido un ejemplo de unidad didáctica gamificada, ejemplificando dicho proceso.

5. Diseño TFG

Este TFG está basado en el enfoque interpretativo-cualitativo, mediante este estudio buscamos mejoras que repercutan en la propia actividad diaria que es en los que centramos nuestro análisis.

Se trata de una investigación observacional, ya que el investigador interviene en la preparación de la propuesta pero no pone en práctica las variables.

Por lo tanto, dicho TFG está basado en una propuesta de intervención educativa centrada en la gamificación. Este proceso se basa en el estudio de un tema innovador en este caso el de la gamificación y a partir de este estudio, en la investigación y propuesta de un modo de actuación, para ello, he propuesto un modo de actuación a la hora de desarrollar todos los aspectos con los que cuenta una programación general anual, buscando modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dando lugar a que este sea más dinámico y entretenido.

“La intervención pedagógica, de lo que se trata, es de generar hechos y decisiones pedagógicas. Asimismo, la condición de experto viene dada por estar en posesión de competencias desarrolladas con el conocimiento teórico, tecnológico y práctico de la educación, el dominio de la complejidad estructural de la toma de decisiones pedagógicas y el entrenamiento en la intervención como especialista de la educación”. (Tourrián, 1995).

Las intervenciones tienen como principal objetivo una finalidad, en este caso es desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un plano lúdico y dinámico. Buscando motivar al alumnado y hacerlo más participativo.

Dicha propuesta se plantea con el propósito de que la modificación de algunos puntos que se propone en las programaciones generales anuales de lugar al desarrollo óptimo de la gamificación en el aula.

6. Propuesta intervención

Para conocer los aspectos que incorpora la gamificación en el desarrollo de una programación anual, proponemos el desarrollo de una programación anual en un aula de 4 años de segundo ciclo de Educación Infantil. Para esto proponemos el desarrollo de diferentes unidades didácticas para completar el curso completo (se propondrían trece

unidades didácticas con una duración de quince días cada una) basadas en la gamificación. Además, para conocer como se debe desarrollar una unidad gamificada presentamos un ejemplo con la unidad “La granja de pepito”.

Indicando el tipo de rúbricas de evaluación, los avatares de cada uno de los participantes y todos los elementos con los que debe contar una unidad didáctica gamificada. Buscando que estos aspectos se puedan desarrollar en un aula, para mejorar el desarrollo del alumnado e incorporar estos aspectos en el desarrollo de cualquier programación anual.

7. Aportaciones de la Gamificación a los apartados de la propuesta

7.1. Espacio y tiempo

Según la programación anual en la que nos hemos basado en lo referente al espacio y el tiempo, el espacio se centra en actividades en el centro escolar y el aula y el tiempo es muy reglado basado en los ritmos del alumnado en general.

Según nuestra propuesta gamificada:

En lo referido a la organización del espacio, este es esencial para que se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el alumnado y el profesor por lo que, debe ser estimulante y transmitir seguridad en el alumno para que este proceso se desarrolle de la manera más eficaz y eficiente posible.

Según Sainz de Vicuña (2003) el espacio escolar es como: “un lugar para vivir y aprender, adaptable a las necesidades de los niños, flexible, que permita la comunicación y la realización personal y colectiva”

La propuesta consta de 13 unidades didácticas gamificadas donde se engloban los aspectos referentes a todas las áreas en cada uno de los conceptos tratados como hemos indicado anteriormente. Por lo que en lo referente al espacio estos tendrán un carácter didáctico y lúdico e irán mas allá implementando los mecanismos del juego en espacios no lúdicos como indica el proceso de la gamificación.

Los espacios donde se desarrollaran estas unidades didácticas son el aula, espacios dentro del centro y espacios externos al centro.

Aula: lugar que es comúnmente considerado como el principal espacio donde el alumno pasa la mayor parte del tiempo en el centro. Consta de espacios comunes como la asamblea, mesas de trabajo individual, lugares de desarrollo del trabajo cooperativo y rincones. Buscamos que el alumno se sienta protagonista de su propio aprendizaje por lo que este espacio se modificará según el tema que estemos tratando. En cuanto a la decoración del aula, la organización de sus mesas y rincones, buscando que cada elemento del aula y cada espacio se integren en el aprendizaje de dicho tema, buscando potenciar el trabajo en equipo, sociabilización y autonomía.

Por ejemplo, si estamos tratando los animales de la granja, el aula estará decorada con elementos que designen dicho tema y cada espacio se encargara de desarrollar actividades que tengan que ver con dicho tema, ya sea un espacio dedicado al lenguaje, a la expresión plástica o al desarrollo lógico matemático.

Al igual que el aula los **espacios dentro del centro** como la biblioteca, el patio, el gimnasio, la sala de ordenadores... tienen que estar decorados y organizados acorde al tema tratado proponer retos y jugar con cada elemento que ofrecen para desarrollar un juego dinámico y entretenido, buscando que el alumno participe y se sienta seguro.

Espacios externos al centro: uso de mecanismo de juego en espacios no lúdicos, uno de los principales aspectos de la gamificación, presentándolos como unos complementos al juego. Por ejemplo, en la unidad sobre los animales de la granja se podría hacer una visita a una granja integrando juegos y actividades que se puedan desarrollar en la granja, provocando en el alumno una visión más amplia de su aprendizaje, haciéndole ver que en cualquier lugar se puede desarrollar el aprendizaje.

Con esta organización de los espacios se pretende fomentar la autonomía y la flexibilidad de los espacios para favorecer el desarrollo de las actividades propuestas, integrando como he indicado antes todas las áreas en el desarrollo de un mismo concepto. La presentación y decoración de este espacio además de ser acorde al tema tratado tiene que llamar la atención y estar bien organizada y explicada para que los participantes se sientan seguros en el juego y motivados.

En cuanto al **tiempo**, tiene que desarrollarse según la evolución individual de cada alumno. Teniendo en cuenta el carácter global y lúdico de cada actividad. Cada alumno debe descubrir lo que le cuesta resolver algo y su evolución ante cualquier actividad. El tiempo de cada actividad que propone el juego se desarrollará según la complejidad de la actividad y lo entretenida que resulte a los participantes. Buscando que el alumno no se aburra, que quiera hallar la solución al reto propuesto lo antes posible potenciando así su motivación y autonomía, toma de decisiones y trabajo en equipo.

El sistema gamificado habla de niveles que corresponden al desarrollo evolutivo del alumno en el juego, ya que este engloba todas las áreas y contenidos a tratar, por lo que mediante la motivación por niveles se desarrolla mas la participación del alumnado en el aula.

7.2. Materiales

En cuanto a los materiales en los que se basa la programación analizada principalmente, son manuales y recursos electrónicos que proporcionan las propias editoriales.

En gamificación los materiales a utilizar para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje son esenciales, por lo tanto estos se dividen en materiales de equipamiento y materiales didácticos.

- Los **Materiales de equipamiento**, se refiere al mobiliario del lugar donde se desarrollan las actividades como estanterías, armarios, mesas, ordenadores... son algunos que se pueden encontrar en el propio centro y también engloba los materiales que se pueden encontrar fuera del centro en aquellos espacios no lúdicos donde se desarrollan mecanismos de juego.
Estos materiales tienen que estar adaptados a las características del alumno y de los retos que vamos a proponer. Son esenciales para el desarrollo del juego y la obtención de recompensas. Estos elementos son principales en el proceso de gamificación ya que el alumno se dará cuenta de los múltiples usos que se pueden hacer de los distintos materiales.

- En lo referente al **Material didáctico** este se divide en:
 - Materiales dirigidos al movimiento y el desarrollo de los sentidos, buscando que el alumnado descubra su propio cuerpo y sus posibilidades, así como lo utilice para relacionarse, divertirse y tener conexión con el entorno que le rodea. Para esto proponen la utilización de los materiales del patio, juguetes en el aula como la gomaespuma, construcciones, elementos de audio...
 - Materiales de observación y experimentación, busca que el alumno tenga contacto directo con el mundo que le rodea y se dé cuenta de lo que puede ofrecerles.
Utilizando materiales como revistas, libros de consulta, lupas, elementos que se obtienen en las salidas o excursiones... necesarios para la realización de actividades y resolución de retos. La utilización de este tipo de materiales es esencial para que el alumnado experimente de forma directa, mejorando así su autonomía y desarrollo integral, permitiéndole observar e investigar su propio aprendizaje.
 - Utilización de las TIC, utilizando de CD de audición de canciones y cuentos, además de presentaciones de imágenes. Estos CD deben incluir actividades y recursos interactivos que puedan ser utilizados por el profesor como por el alumno, el acercamiento de este a las TIC es esencial para el desarrollo de la gamificación ya que su papel es muy importante. El desarrollo de videojuegos tanto reales como mediante aparatos electrónicos. Integrando las TIC en todos los ámbitos del día a día, en la asamblea, en la explicación de conceptos, en el desarrollo de juegos y actividades... Además mediante las TIC se crean los avatares que corresponderán a los participantes y así como las recompensas y niveles a superar. Mejorando así la motivación del alumno y su participación en las diferentes actividades.

Todos estos materiales son esenciales para el desarrollo de la gamificación en una programación anual teniendo en cuenta que los retos propuestos tienen que tener en cuenta de forma global las tres áreas de las que consta la Educación Infantil. En la programación anual que propongo todos los materiales citados se incluirán en las diversas unidades didácticas, asimismo en cada una de las unidades didácticas se desarrollaran actividades donde se incluyan las tres áreas, integrando las áreas de forma global en los aprendizajes.

7.3. Evaluación

Las áreas son el tema esencial que ha tener en cuenta dentro de la programación anual. Educación Infantil se divide en tres áreas: Conocimiento del entorno, conocimiento de sí mismo y autonomía personal y el área del lenguaje: comunicación y representación.

Estas áreas tienen una serie de contenidos y objetivos que encontramos en el Boletín Oficial del Estado, los cuales hay que tener en cuenta para el desarrollo y realización de las unidades didácticas que tenemos que plantear.

La evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje es uno de los temas más importantes y que más controversia tienen y por lo tanto debe de tener un hueco dentro de las unidades didáctica gamificadas.

La gamificación supone que esta evaluación no se centre únicamente en la acción del alumno sino también debe centrarse en el profesor, se deben evaluar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje de manera global continua y formativa.

Esta evaluación tendrá en cuenta los aspectos que se encuentra en la ORDEN ECI/3960/2007:

- La evaluación será global, continua y formativa. Las entrevistas con las familias y los alumnos serán la principal fuente de información para el desarrollo de la evaluación.
- La evaluación en esta etapa tiene que ser un proceso para valorar el aprendizaje del alumnado y obtener datos individuales del alumnado.
- Se tiene que comunicar a las familias las principales consideraciones de la evaluación para hacerles partícipes de este proceso.

La gamificación asimismo, indica que esta evaluación no debe recaer únicamente en el profesor sino que tiene que ser conjunta entre el alumnado y el profesor evaluado tanto el papel del profesor como el del alumnado, mejorando así su capacidad crítica y toma de decisiones.

7.3.1. Instrumentos de evaluación

La evaluación como he indicado antes tiene que ser flexible y continua. Para recoger estos datos las técnicas evaluativas que se proponemos para el desarrollo de la programación anual gamificada serían:

- La observación de los comportamientos tanto del alumnado como del profesor ante la actividad propuesta.
- Entrevista con los alumnos y con los padres.
- Diálogos y debates orales en la asamblea.

Evaluación alumnado

Los datos obtenidos a partir de estos instrumentos, se recogerán en un diario de clase que será rellenado por el profesor y incluyendo la información obtenida de los alumnos, de los padres y de los debates realizados con todo el alumnado sobre las actividades y juegos desarrollados.

Y a partir de esto se realizarán rubricas donde se indicarán los puntos que han conseguido en cada nivel tanto los alumnos individual como en grupo y ahí se desarrollará también un apartado de observación donde se valorarán los aspectos referentes a comportamiento en las actividades como aquellos aspectos referentes a los debates en la asamblea y entrevistas con los padres teniendo en cuenta su evolución. De ese apartado de observación podrán sumar hasta un punto que también se podrá restar en el caso en que el comportamiento y los demás aspectos no hayan sido óptimos.

Además, se indicarán las recompensas obtenidas en cada una de las actividades realizadas tanto de manera individual como en equipo. (Anexo 3)

Evaluación profesorado

La autoevaluación del profesorado es esencial para conocer si este proceso ha sido efectivo o no, si las actividades planteadas han sido las idóneas para el aprendizaje del alumnado y si estas han sido entretenidas y dinámicas para el alumnado.

Esta rubrica será completada por el profesor teniendo en cuenta los debates en las asambleas y la opinión de los padres sobre las actividades propuestas y su desarrollo.

7.3.2. Periodos de evaluación

Se desarrollarán debates y se opinará sobre las actividades realizadas diariamente en la asamblea y semanalmente el profesor indicará como va cada alumno de forma individual como en grupo, mediante con los personajes que representan en dicha unidad. Cada vez que se realice una actividad al final se desarrolla el debate en la asamblea y al finalizar se les dará una rúbrica en la que el alumnado valorará si le han gustado o no las actividades planteadas mediante colores (Anexo1) a partir de esta evaluación por parte del alumno se valorará el trabajo del profesor en cuanto al planteamiento de la actividad y su desarrollo .Cada trimestre se dará una rúbrica informativa a los padres (Anexo 2) con aquellos retos superados y no superados por los alumnos de manera individual y respecto a las unidades realizadas en ese periodo de tiempo, indicando observaciones sobre el grupo-clase en general .

Se trata de una evaluación continua donde se observará y plasmará en dichos informes la evolución del alumnado de manera individual y en general, será por trimestres para los padres y para el alumnado cada quince días que es el tiempo que duraran por lo general cada una de las unidades didácticas realizadas.

8. Ejemplo unidad didáctica gamificada

8.1. Unidad didáctica: La granja de pepito

Dicha unidad didáctica va dirigida a alumnos de segundo curso de segundo ciclo de educación infantil (4 años) buscando ejemplificar como se puede desarrollar una unidad gamificada teniendo en cuenta los aspectos anteriores. Como hemos indicado esto se trata de un ejemplo de unidad didáctica de las trece que se desarrollarán en la programación anual de aula y su duración será de 15 días.

Objetivos

- Conocer los animales principales de la granja mediante el juego.
- Tener en cuenta el puesto que ocupa cada animal dentro de la granja
- Aprender las formas de reproducción de estos animales.
- Relacionar aspectos lógico matemáticos, psicomotrices y lingüísticos en un mismo tema a tratar.
- Mejorar la sociabilización entre iguales y la toma de decisiones.

Contenidos

Según el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, en lo referente a los contenidos en los que se basa dicha unidad didáctica y buscando integrar las tres áreas en las que se basa la educación infantil me he basado en los siguientes bloques para la realización de este ejemplo de unidad didáctica gamificada.

Para la integración de las tres áreas me he basado en los siguientes bloques:

Área conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

Bloque 2: Juego y movimiento

- Confiar en sus propias posibilidades de toma de decisiones, participación y esfuerzo personal en los juegos y el ejercicio físico.
- Ser capaz de explorar y valorar sus posibilidades y limitaciones.
- Nociones básicas de orientación y coordinación.
- Aceptación de las reglas impuestas en el juego, participación y valoración del juego como un medio de sociabilización y entretenimiento así como un medio esencial para el aprendizaje.

Área conocimiento del entorno:

Bloque 1: Medio físico

- Utilización de los primeros números ordinales
- Conteo como estimación de elementos.
- Realización de las primeras sumas o restas

Bloque 2: Acercamiento a la naturaleza

- Conocimiento de los seres vivos y materia inerte
- Observación de los cambios, comportamientos y características de los seres vivos.
- Respeto y cuidado de los elementos que nos ofrece el medio natural.

Área Lenguajes: comunicación y representación:

Bloque 1: Lenguaje verbal

- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas o hechos.
- Participación en situaciones cotidianas de comunicación.
- Uso adecuado de las normas lingüísticas, respetando el turno de palabra y escuchando con respeto y atención.
- Pequeño acercamiento a la lengua escrita como medio de obtención de información y comunicación.
- Conocimiento del código escrito a través de palabras o frases cotidianas.
- Atención en la escucha de narraciones, explicaciones e instrucciones dictadas por otras personas.

Bloque 2: Lenguaje Audiovisual y tecnología de la información y comunicación

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como pizarra digital.
- Utilización de recursos audiovisuales como videojuegos.

Actividades

Actividad 1: Granjasamblea

Desarrollo

La actividad inicial consistirá en una explicación de cada uno de los animales de la granja y sus funciones en ella además de su reproducción. Se comenzara tratando los conceptos diarios como días de las semana, mes y época del años y tras esto se hará una presentación de los animales de la granja mediante un mapa conceptual con imágenes y que presentaremos en la pizarra digital. Tras esto se repartirán los papeles de los jugadores.

Se dividirán en grupos de cuatro en los cuales habrá un caballo, una vaca, un cerdo y una gallina (Anexo 4). Cada animal tendrá una función dentro del juego y de esta manera observaremos la personalidad de nuestros alumnos ante el juego en cuanto a los tipos de jugadores si son achivers, explorers, socializaers y killers.

Espacio

En el aula ordinaria en la parte destinada a la asamblea.

Actividad 2: Pasapalabra animales

Desarrollo

Se dividirán en grupos y deberán adivinar la palabra a la que corresponde la definición planteada. Estas definiciones serán creadas por el profesor y cada grupo tendrá un rosco, el profesor planteara las preguntas por grupos e indicara los logros mediante un gomet verde y los fallos mediante un gomet rojo encima de cada letra. El rosco estará compuesto por todas las letras del abecedario y cada una corresponderá a la palabra que corresponde a cada definición (Anexo 5).

Espacio

En el aula pero con una nueva distribución acorde a la actividad (Anexo 4).

Actividad 3: ¿Cuántos hay...?

Desarrollo

Para incluir el aspecto lógico matemático en la unidad, se plantearan diferentes problemas que tiene el granjero y por grupos los alumnos deben resolverlos, el primer grupo que los resuelva ganará. Para responder tendrán cinco minutos para pensar la respuesta y una vez la tengan tendrán que correr hasta el aro que hay al final del aula el primero que llegue sumará los puntos correspondientes a su equipo.

Problemas que se podrían plantear:

1. Pepito tiene dos caballos uno blanco y otro marrón, su mujer le ha dicho que vaya con el caballo blanco al mercado ¿qué caballo se quedará en el establo?
2. Pepito el granjero, irá al mercado para vender sus huevos. La gallina Josefina ha puesto cinco huevos pero él se quiere quedar uno para cenar ¿Cuántos huevos llevará al mercado?
3. Hay cinco cerditos, dos grandes y tres pequeños. Tiene que llevar todos los cerditos que pueda al mercado dejando uno grande y uno pequeño en la granja ¿Cuántos cerditos llevará al mercado?

Pregunta de doble puntuación: De los cerditos que lleva al mercado, ¿cuántos son grandes y cuántos pequeños?

Espacio

En el aula cambiando la distribución (Anexo 3).

Actividad 4: El circuito “La granja de Pepito”

Desarrollo

Para trabajar la capacidad de descubrimiento, de orientación y la psicomotricidad se planteara un circuito donde cada grupo elegirá a un capitán y deberán buscar los mayores tesoros posibles dentro de la granja, este alumno irá con los ojos tapados y mediante las pistas que le den sus compañeros de equipo tendrá que buscar los tesoros.

Los cuales serán: huevos, paja y lana. El que encuentre los tesoros en el menor tiempo sumará dos puntos, esto se medirá mediante el cronómetro.

Espacio

En el gimnasio, con los materiales que nos presta como colchonetas, aros y cuerdas formando un circuito (Anexo 3)

Actividad 5: Videojuego “La granja de Pepito”

El videojuego creado con el programa EDELIM consistirá en pasar niveles según vayan solucionando los retos o no. Estos retos consistirán en el tema “La granja de Pepito” que es de lo que trata dicha unidad y estos retos se forjarán en crucigramas, sopas de letras, busca el elemento que falta... (Anexo 6) Según pasen los niveles antes finalizarán el videojuego, quien antes lo finalice gana.

Espacio

En el aula de ordenadores, esta actividad al ser individual, se sumará todos los puntos de cada persona en individual al grupo.

Actividad 6: Representamos “La granja de Pepito”

Realizaremos un teatro donde representaremos aspectos esenciales que ocurren en una granja diariamente como la hora a la que se levanta el granjero, que hace con los animales, el alimento de estos y las funciones de cada personaje en la historia. Para esto, contarán con la ayuda del profesor para crear la historia y deberán representarlo disfrazados de la manera más real posible. Se representará por grupos, la actuación que más aplausos obtenga ganará.

Espacio

Salón de actos, con la decoración de una granja.

Actividad 7: Canción de la granja

Desarrollo

Por grupos, el alumnado tendrá que pensar cinco palabras sobre la granja en lo referente a los animales que la forman, la decoración de esta, los lugares y productos que se

pueden obtener. Una vez hecho esto, el profesor escribirá en la pizarra con la ayuda de los alumnos una canción que incluya estas palabras.

Espacio

Esta actividad se realizara en el aula, en sus pupitres por grupos.

Actividad 8: Instrumentos de la granja

Además de cantar la canción, para enseñarles el concepto de ritmo, utilizaremos materiales reciclables para crear instrumentos y cantar y tocar la canción. Haremos maracas con botellas de plástico llenas de arroz, con cajas de zapatos y un palo tocaremos el tambor así como el sonido que produce una botella de vidrio cuando le frotas con un lápiz.

Espacio

En el patio, todos sentados en el césped buscaremos el que el alumnado desarrolle la coordinación y el ritmo. El nivel estará superado si se saben la canción y tocan en los momentos indicados el instrumento que le haya tocado.

Actividad 9: “Los animales bailones”

Desarrollo

Después de crear la canción de la granja, llevar el ritmo con los instrumentos y cantarla para aprendérsela, por grupos tendrán que inventarse un baile. El grupo que más aplausos y entusiasmo suscite entre el resto del alumnado será el ganador de ese nivel. Tendrán un tiempo estipulado para ensayarla y tendrá que dividirse en bailarines y cantante.

Espacio

En el salón de actos del centro.

Actividad 10: ¿Sabrías trabajar en una granja?

Desarrollo

Iremos a una granja que hay cerca del centro y visitaremos las instalaciones. Además, seguiremos con el juego, los diferentes grupos de alumnos se separarán según sean caballos, cerdos, vacas y gallinas y cada grupo ira a realizar las actividades que correspondan a su animal, limpiar cuadras, ordeñar leche, coger huevos... una vez finalizado esto, se les harán dos preguntas sencillas sobre los animales. Los grupos que acierte obtendrán puntos y recompensas.

Espacio

Granja de la ciudad donde se desarrolle la propuesta de intervención

Actividad 11: Lluvia de ideas

Desarrollo

El último día al finalizar la unidad en el rato de la asamblea realizaremos una lluvia de ideas con todo lo que hemos aprendido en esta unidad y comentaremos las distintas actividades desarrolladas.

Espacio

En el aula, en el lugar destinado a la asamblea.

- **Temporalización**

La unidad didáctica planteada tiene una duración de quince días, se desarrollaran diez actividades las cuales algunas durarán una hora un día en concreto y otras varios días, esto dependerá de la evolución de cada uno de los alumnos. La mayoría se realizaran por grupos buscando desarrollar el trabajo cooperativo, la toma de decisiones y el aprendizaje entre iguales. Actividades como el pasapalabra o ¿Cuántos hay...? Tendrán un tiempo estipulado buscando evaluar la rapidez y conocimientos adquiridos.

Excepto las actividades en las que el tiempo es evaluado, este será flexible y se adaptará a la evolución del alumnado.

- Temporalización de cada una de las actividades:

Actividad 1: Granjasamblea Se desarrollará en la asamblea el Día 1 y durante todo el día iremos trabajándola
Actividad 2: Pasapalabra animales Día 2 y día 3, en las últimas horas del día
Actividad 3: ¿Cuántos hay...? Día 4
Actividad 4: Circuito “La granja de pepito” Día 5, última hora del día
Actividad 5: Videojuego “La granja de Pepito” Día 6 y 7, antes del recreo
Actividad 6: Representamos “La granja de Pepito” Día 8 ensayo y 9 representación los dos después del recreo
Actividad 7: Actividad 7: Canción de la granja Día 10, después del recreo
Actividad 8: Instrumentos de la granja Día 11 y 12, el día 1º se harán los materiales y el 11 se tocarán cantando la canción desarrollada el día 9.
Actividad 9: “Los animales bailones” Día 13, al final del día
Actividad 10: ¿Sabrías trabajar en una granja? Día 14, durante todo el día, es una salida a una granja
Actividad 11: Lluvia de ideas Día 15, en la asamblea entre las dos primeras horas de la mañana

- **Logros/Recompensas**

Dicha unidad se divide en diferentes niveles que vas superando cada vez que superas una actividad propuesta. Por cada nivel superado se les otorga a cada grupo entre 1 y dos punto según la rapidez para superar el nivel y eficacia. (Anexo 3)

Además, para los que solucionen la actividad con el mejor comportamiento, rapidez y eficacia se les otorgará una recompensa. (Anexo 3)

- Logros y recompensas que se pueden obtener en cada una de las actividades propuestas:

- En la actividad dos, correspondiente al pasapalabra los dos mejores grupos obtendrán la medalla de dos puntos, mientras que los dos posteriores obtendrán la de un punto. Además, el grupo que más palabras acierte obtendrá una recompensa (cupón, para ser los encargados de clase durante una semana).

- En la actividad 3, por cada pregunta correcta se les entregará una medalla de un punto y por la pregunta compleja una medalla de dos puntos. En esta prueba pueden obtener hasta cinco puntos.
- En la actividad cuatro, se valorará la coordinación y la diferenciación de la derecha y la izquierda además, de conseguir encontrar los objetos escondidos. El equipo ganador obtendrá la medalla de dos punto y una recompensa (cupón, por un punto positivo). El equipo que quede segundo obtendrá una medalla de un punto.
- La actividad cinco, consiste en un juego mediante el ordenador, el grupo que antes complete todas las pruebas del juego ganará una medalla de dos puntos, al ser una actividad individual el alumno del grupo que antes complete las actividades obtendrá una recompensa (cupón, para elegir equipo en la siguiente unidad).
- La actividad seis, la representación que más aplausos obtenga ganará dos puntos.
- La actividad siete y ocho se valorarán conjuntamente según el comportamiento y actitud ante la actividad, se elegirá al final de la actividad quien se ha comportado mejor y ha participado más. Y se le recompensará con un vale por un abrazo de cada componente de la clase.
- En lo referente a la actividad nueve el grupo que más aplausos obtenga se llevará dos puntos y una recompensa (cupón, por una pista para la siguiente actividad).
- Para finalizar la actividad diez, será una de las actividades más valoradas ya que se repasara lo aprendido por lo tanto se repartirán uno y dos puntos según el trabajo realizado en la granja y las preguntas correctas respondidas.

Mediante los logros y recompensas, se presenta una forma de evaluación alternativa y motivadora para el alumno, al finalizar la unidad se recogerán los datos obtenidos en una rúbrica que se explicará en clase y se coronará al equipo ganador (Anexo1)

9. Conclusiones

La realización de este Trabajo final de Grado ha sido muy interesante para mí, ya que me ha permitido conocer este proceso tan novedoso y necesario en la escuela actual, como es la gamificación.

Gracias a las fuentes que he consultado he conocido las características de este proceso de gamificación y como el aprendizaje está íntimamente relacionado con el juego.

El estudio sobre este proceso y los aspectos a tener en cuenta para poder desarrollarlo como he indicado en la propuesta de unidad didáctica, me ha ayudado a conocer mejor este método y su papel tan importante en el aprendizaje y desarrollo integral del niño.

Según la investigación que he realizado sobre el proceso de la gamificación he podido comprender que el aprendizaje está íntimamente relacionado con el juego, que creando actividades innovadoras y divertidas podemos provocar en el niño mayor iniciativa y entusiasmo hacia el aprendizaje. Además, gracias a la cantidad de actividades que se realizan en equipo se desarrolla la socialización buscando evitar problemas de soledad y bullying infantil.

La utilización de avatares hace que los alumnos puedan identificarse y saber cuál es su papel en el juego. Buscando desarrollar su autonomía y el proceso de toma de decisiones.

Esta propuesta de intervención está destinada a desarrollarse en la etapa de segundo ciclo de Educación Infantil, más concretamente en el segundo curso, con alumnos de cuatro años. Buscando que el aprendizaje desde estas edades tan tempranas se vea como un juego, la escuela se tenga como un lugar de aprendizaje y entretenimiento, siendo esto esencial para su escolarización posterior. Ya que si el alumnado tiene esta visión sobre los centros educativos nunca se sentirá inseguro ni aburrido.

Los aspectos que plantea la gamificación se pueden incorporar en cualquier Programación General anual buscando adaptarse a las necesidades de cada uno de los niños, adaptando las actividades y retos planteados a la evolución individual de cada alumno, buscando provocar por tanto mayor participación en esta, dada la motivación y la aceptación del ensayo-error.

Se trata de una propuesta de intervención, un proceso que se propone para realizar en cualquier aula según la edad y características señaladas. En lo referente a estas características para desarrollar el proceso de gamificación en el aula la mayoría de las actividades como he indicado en la ejemplificación de unidad didáctica tiene que basarse en el trabajo cooperativo, en la realización de retos de manera conjunta provocando así la toma de decisiones para observar a qué clase de jugador corresponde cada alumno, para en posteriores actividades repartir al alumnado de tal manera que todos los grupos estén compensados.

El cambio del aula y la decoración de ésta, favorece la actitud del alumnado ante las nuevas actividades y retos, haciendo que este más motivado y se presente con más entusiasmo ante cualquier actividad, tal y como se ha presentado en los diferentes estudios analizados. Así como, la utilización de diversos lugares para desarrollar las actividades aspectos que provocan que el niño se dé cuenta que se puede aprender en cualquier contexto de su día a día.

Según los estudios consultados la gamificación ha provocado mejoras tanto en ámbitos académicos como psicológicos en el alumnado, provocando que este sea más seguro y responsable desde edades muy tempranas fomentado su autonomía y trabajo en equipo. Como indican los siguientes autores: “Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona” (Ermi y Mäyrä, 2005).

De esta manera, a partir del desarrollo de esta propuesta de intervención busco que el alumnado aprenda de una forma más amena y dinámica. Teniendo en cuenta las recompensas y puntuaciones indicadas en los anexo ya que son uno de los elementos esenciales para el desarrollo de la motivación del alumno.

Asimismo, a partir de mi estudio y propuesta de intervención sobre la gamificación busco que los aspectos que aporta dicho proceso en el desarrollo de las programaciones generales anuales, provoquen en el alumnado y el profesor mejoras notables en cuanto a mejoras académicas, seguridad, motivación y participación en la escuela. Provocando así que el alumnado construya su propio conocimiento mediante el juego.

Así como, indica Albert Einstein (1879-1955) “el juego es la manera más elevada de investigación”.

10. Referencias Bibliográficas

Agreda, M., Jordán, J y Colón-Ortiz, A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Recuperado en: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

Albrecht, C. S. (2012). The game of apiñes. Gamification of positive activity interventions. Maastricht University. Maastricht, Países Bajos.

Antoñanzas, S. (2018). Los animales de la Granja. Edelim. Recuperado en: file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Edelim/los_animales_de_la_granja.html

Barbosa, A. (2016). Tipos de jugadores en Gamificación. *Kinderteach*. Recuperado en: <http://aitorbarbosa91.wixsite.com/kinderteach/single-post/2016/1/11/Tipos-de-jugadores-en-gamificaci%C3%B3n>

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. Journal of MUD Research 1, 1.

Biel, L. y Jimenez, A. M. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. III Jornadas de formación del profesorado ELE en Hong Kon (Adpatación). Recuperado en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Boletín oficial del estado. (2008). Disposiciones generales Educación Infantil. *BOE*. Re

Boletín oficial de Estado (2007). BOE. Recuperado en <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53747-53750.pdf>

Boletín oficial de Castilla y León. (2012). Reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado. Recuperado en: <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>

Castejo, J.L., Gonzalez, C., Gilar, R., Miñano, P. (2010). *Psicología de la Educación*. Alicante: Club universitario. Recuperado en:

Código educación infantil y primaria. (Actualizado, 2018). BOE [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BOE195_Codigo_de_Educacion__Infantil_y_Primaria%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BOE195_Codigo_de_Educacion__Infantil_y_Primaria%20(4).pdf)

- Contreras-Espinosa, R y Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: IcomUAB
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011*, Universidad Europea de Madrid.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper-Row.
- Detering, S. (2011). *Gamification: toward a definition*. Vancouver: Desing ACM
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado en: https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20COMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- Eintein, A. (1879-1955). El juego es la manera más elevada de investigación.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design. *Game Studies*, 5, no. 1
- Espinosa-Contreras, R.S. y Eguia, J.L. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: Incon UAB
file:///C:/Users/Usuario/Desktop/tfg%20infantil/eBook_incomuab_15.pdf
- Francisco, J., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente: Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática: JENUI. Recuperado en: <https://core.ac.uk/download/pdf/32319736.pdf>
- Gené-Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gate: Madrid.
- Goiri, I. (2015) Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?. *Net-learning*. Recuperado en: <http://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>
- Gamificación: Jugar para aprender. (s.f.). *Inspiratic*s. Recuperado en: <https://www.inspiratic.org/es/recursos-educativos/gamificacion-jugar-para-aprender>

Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática*, Universidad Carlos III Madrid: España.

Jordan, P. (2014). Gamification 101: Richard Bartle tipos de jugadores. Recuperado de <http://repignite.com/2014/07/richard-bartle-player-types/>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game- based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wilwy Y Sons.

Ordoñez, E. (2018). Gamificación educativa. *La voz educativa*. Recuperado en: <https://lavozeducativa.com/2018/01/24/gamificacion-educativa/>

Pastor-Terrazas, R. y Murillo-Silva, R. (2013). La educación y la sociedad del conocimiento. *Revista Perspectivas* (32). Recuperado en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1994-37332013000200005

Proyecto Sonrisas. (2016).*SM*. Recuperado en: <http://www.smsonrisas.com/material-para-el-profesor>

Ramirez, J. L. (2014). *Gamificación: Mecánicas de juego en tu vida personal y profesional*. Madrid: SCLibro

Reyes, N. (2016). Encuentra las diferencias: Gamificación y aprendizaje basado en el juego. En *SHIFT*. Recuperado en: <https://www.shiftelearning.com/blogshift/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego>

Rodríguez-Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*. Recuperado en: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/548>

Rodriguez, K., Pardo, J., Abdellah, L., Martin, S. y Ávila de Tomase, J.F. (2015). Gamificación: papel del juego en las aplicaciones digitales en salud. *Actualizaciones*. 22(7),369-374. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/283894114_Gamificacion_papel_del_juego_e_n_las_aplicaciones_digitales_en_salud

Rodriguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: como motivar a tu alumno y mejorar el clima en el aula*. Madrid: Digital Text. Grupo Oceano. 264pp.

SAINZ DE VICUÑA, P. (2003). *Didáctica de la Educación Infantil. La metodología en la Educación Infantil*. Subdirección general de Información y Publicaciones del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.


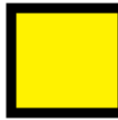







Touriñán, J. M. (1995) Exigencias de la Profesionalización como principio del sistema educativo, *Revista de Ciencias de la Educación*, (164), 411-437.

Universidad de Valladolid. (s.f.).Competencias Generales y Especificas, Grado Educación Infantil. Recuperado en:
http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrad os/_documentos/edinfpa_competencias.pdf

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

11. Anexos

ANEXO1: RÚBRICA EVALUACIÓN ALUMNADO

			
¿Cómo ha sido la actividad?			
¿Cómo se ha comportado mi grupo?			

CORONA EQUIPO GANADOR



ANEXO 2: RÚBRICA INFORMATIVA PADRES

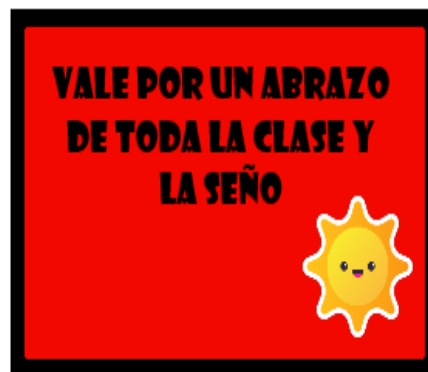
Ítems a evaluar	¿Lo ha conseguido!	En proceso	Debe mejorar
Construye conocimiento mediante la interacción entre iguales y la iniciativa ante la búsqueda de información.			
Conoce los conceptos tratados en la unidad (Por ejemplo los conceptos esenciales de la unidad “La granja de Pepito”)			
Iniciativa ante la toma de decisiones			
Sabe trabajar en equipo			
Participa asiduamente y con entusiasmo			
Tiene buen comportamiento ante las actividades			
Observaciones:			

ANEXO 3: PUNTUACION Y RECOMPENSAS

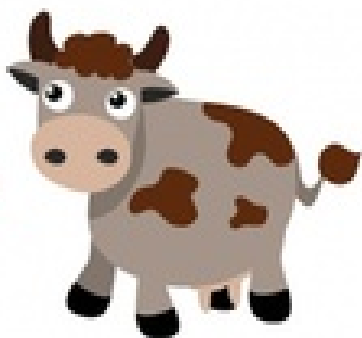
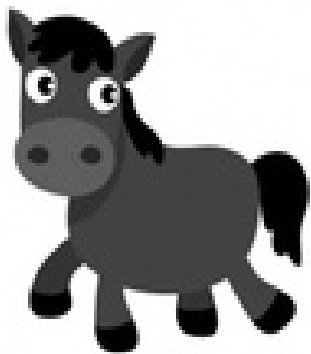
PUNTOS:



RECOMPENSAS



ANEXO 4: JUGADORES



ANEXO 5: ELEMENTOS ACTIVIDADES Y FORMA DE LA CLASE

Actividad 2 Pasapalabra

Algunas de las preguntas:

Con la A: Seres que se encuentran en el establo.

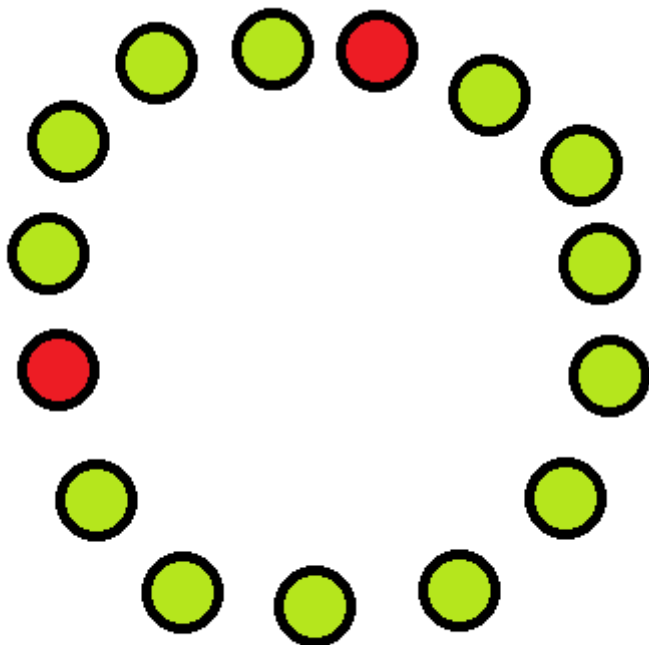
Con la B: nombre de animal.

Con la C: animal de cuatro patas que trota.

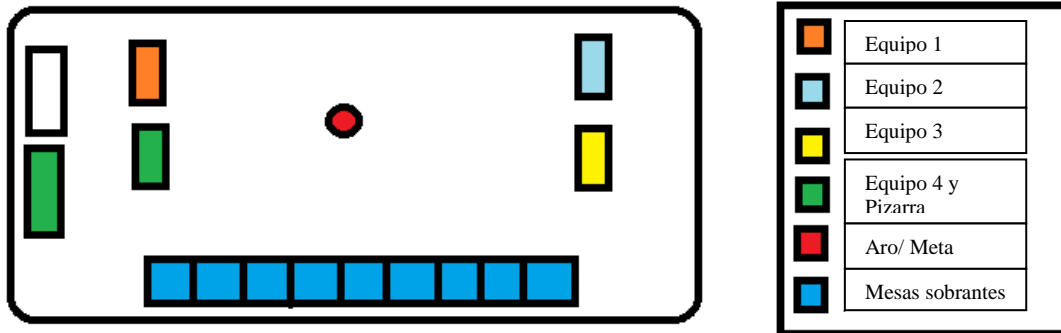
Con la E: lugar donde duermen los animales.

Con la P: animal que sale de un huevo.

Con la G: animal que pone huevos.

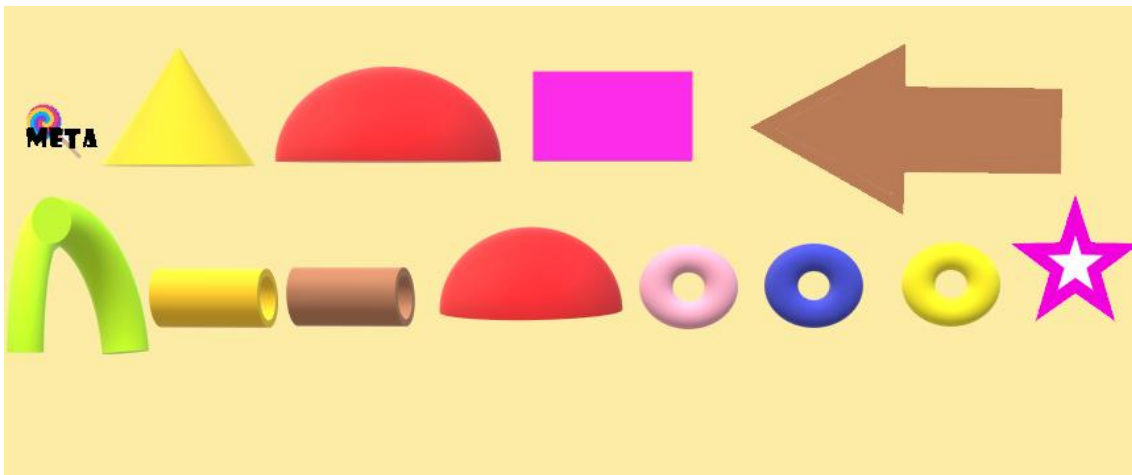


Actividad 3: ¿Cuántos hay...?

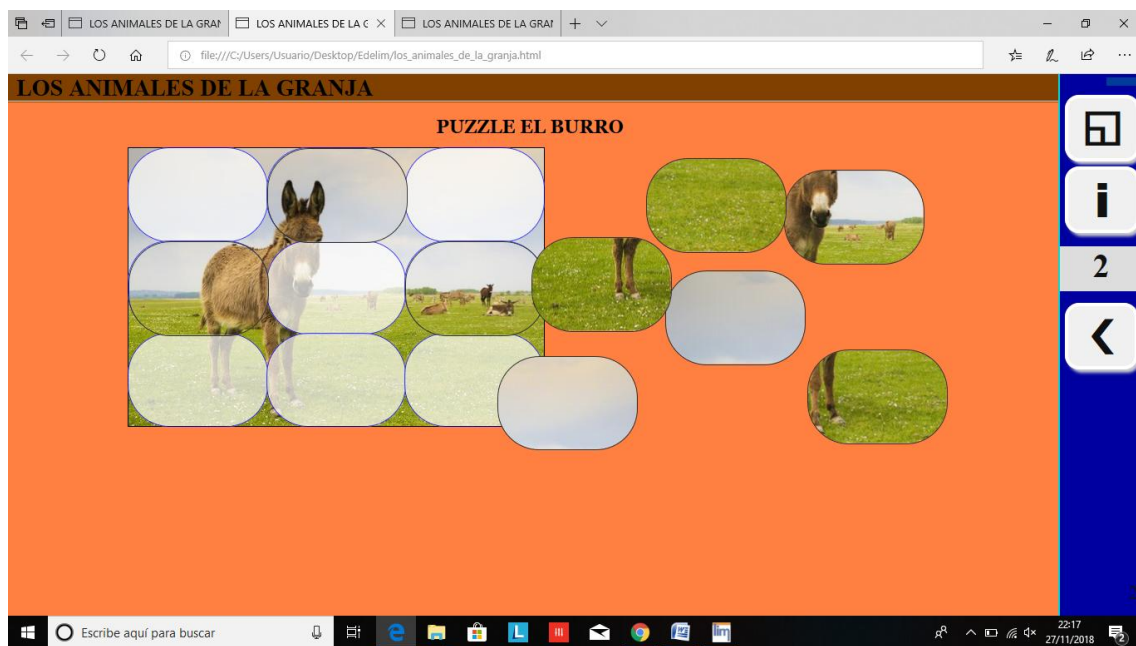
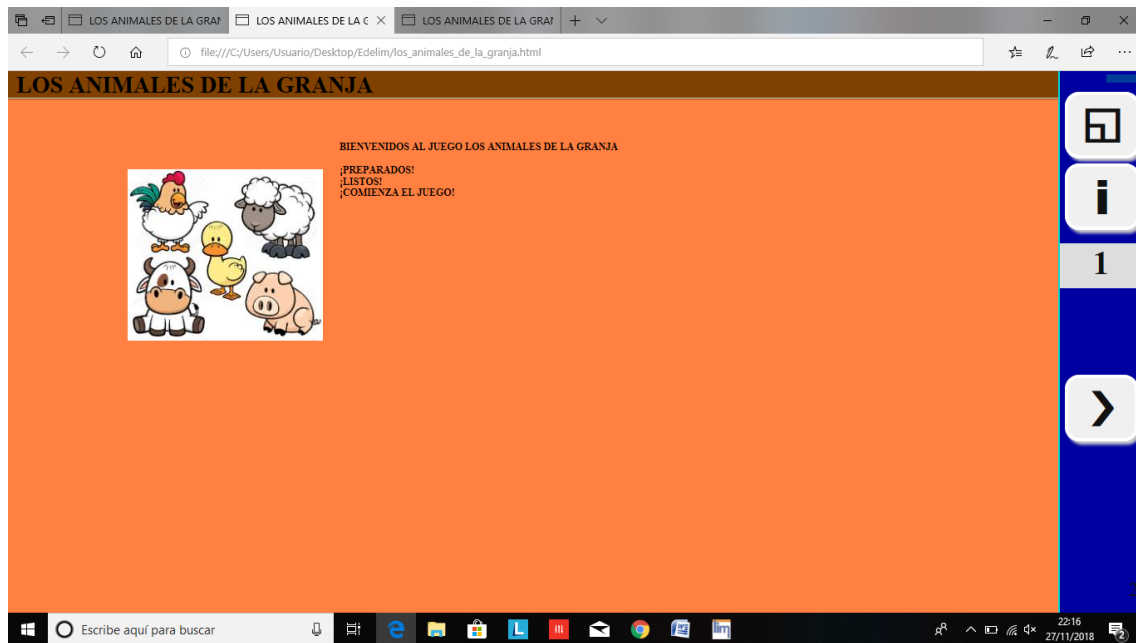


Actividad 4: Circuito “La granja de Pepito”

Primero deben pasar los churros verdes por debajo, tras esto los tubos amarillo y marrón, de ahí al semicírculo rojo por encima y los aros saltando. Cuando lleguen a la estrella se les vendarán los ojos y tendrán que seguir las instrucciones de su equipo para llegar a la meta donde estará la recompensa. Para esto tendrán un tiempo estipulado entre 10 y 15 minutos.



ANEXO 6: EDELIM



LOS ANIMALES DE LA GRANJA (27-11-2018 22:17)

Imprimir

1 2

0 ✓ 1 0%

Panel	Descripción	Resultado	Intentos
1		-	0
2		●	0

Autoría:
LIM 5.0 rc9.1

LOS ANIMALES DE LA GRANJA

SIMETRÍA: PINTA LOS CUADRADOS DEL MISMO COLOR QUE LA IMAGEN

LOS ANIMALES DE LA GRANJA

SIMETRÍA: PINTA IMAGEN

INCORRECTO

Comprobar el resultado

22:38 27/11/2018

LOS ANIMALES DE LA GRANJA

SOPA DE LETRAS

✓

22:43 27/11/2018

