



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN



TRABAJO FIN DE GRADO  
Grado en Educación Primaria (Plan 2015)

***GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PARA  
FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN LOS ALUMNOS DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA***

*(GAMIFICATION AS A METHODOLOGY TO PROMOTE MOTIVATION IN ELEMENTARY  
STUDENTS)*

***Realizado por:***

M.N.C

***Dirigido por:***

Dra. D<sup>a</sup> Antonia Lozano Díaz (directora)

Departamento de Educación (Teoría e Historia de la Educación)

D<sup>a</sup> Victoria Figueredo Canosa (codirectora)

Departamento de Educación (Teoría e Historia de la Educación)

**CURSO ACADÉMICO 2019/2020  
CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE**

**El éxito en la vida no se mide por lo que logras, sino por los obstáculos que  
SUPERAS.**

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| RESUMEN.....  | 4         |
| ABSTRACT .....  | 5         |
| INTRODUCCIÓN.....   | 6         |
| <b>1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA O FUNDAMENTACIÓN.....</b>                          | <b>7</b>  |
| <b>1.1 Motivación en Educación Primaria.....</b>  | <b>7</b>  |
| <i>1.1.1. ¿Qué es la motivación?.....</i>   | <i>7</i>  |
| <i>1.1.2. Factores determinantes en el nivel de motivación de los propios alumnos .....</i> | <i>9</i>  |
| <b>1.2 Metodologías activas: La Gamificación.....</b>                                       | <b>11</b> |
| <i>1.2.1 ¿Qué es la Gamificación?.....</i>  | <i>13</i> |
| <i>1.2.2 Elementos, aplicación y errores de la Gamificación en Educación. ....</i>          | <i>14</i> |
| <b>1.3 La Gamificación como metodología motivadora en la etapa escolar .....</b>            | <b>16</b> |
| <b>2. OBJETIVOS DEL PROYECTO .....</b>  | <b>18</b> |
| <b>3. POBLACIÓN BENEFICIARIA .....</b>  | <b>18</b> |
| <b>4. METODOLOGÍA .....</b>   | <b>19</b> |
| <b>5. ACTIVIDADES.....</b>  | <b>20</b> |
| <b>5.1 Escenario: “La Magia de Harry Potter” .....</b>                                      | <b>20</b> |
| <b>5.2 Recursos materiales y humanos .....</b>  | <b>21</b> |
| <b>5.3 Descripción y secuenciación. Misiones y actividades .....</b>                        | <b>22</b> |
| <b>MISIÓN I: LOS NÚMEROS SECRETOS.....</b>  | <b>22</b> |
| <b>MISIÓN II: EL ROSCÓN MÁGICO .....</b>  | <b>23</b> |
| <b>MISIÓN III: LOS TELESCOPIOS A MEDIANOCHE .....</b>                                       | <b>24</b> |
| <b>MISIÓN IV: PASAJEROS DEL EXPRESO DE HOGWARTS .....</b>                                   | <b>25</b> |
| <b>MISIÓN FINAL: LA PÓCIMA MULTIJUGOS.....</b>  | <b>26</b> |
| <b>6. CRONOGRAMA .....</b>  | <b>26</b> |
| <b>7. EVALUACIÓN .....</b>  | <b>27</b> |
| <b>7.1 Criterios e instrumentos de evaluación.....</b>                                      | <b>27</b> |
| <b>8. CONCLUSIONES.....</b>   | <b>29</b> |
| <b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>  | <b>32</b> |
| <b>ANEXOS .....</b>   | <b>36</b> |

## **RESUMEN**

En la educación actual varios son los temas que preocupan a los miembros de la comunidad educativa, entre ellos se encuentra la influencia que tiene la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes. Es por ello, que, con el presente Trabajo Fin de Grado, se pretende conocer, a través de la aplicación de metodologías activas como es la gamificación, los efectos positivos de la innovación en la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado, personal docente y familias, dentro de un aula de primero de Educación Primaria.

A lo largo de este trabajo se va exponiendo, de forma desglosada y analizada minuciosamente, el significado de cada uno de los términos de los que consta el título del mismo. En cada uno de los apartados se parte de la raíz del concepto para poder analizar cada una de sus vertientes y confluir en un punto común, contrastando las diferentes investigaciones.

Para ello, se ha indagado y analizado la bibliografía existente sobre el tema en cuestión con el fin de poder diseñar una propuesta de intervención socioeducativa gamificada, “La Magia de Harry Potter”, centrada en un grupo específico de menores de un centro educativo público de la ciudad de Almería. Esta propuesta consiste en realizar cuatro misiones y una misión final, cada una de ellas constará de varias tareas que se llevarán a cabo durante las sesiones pertenecientes a cada materia gamificada, teniendo en cuenta los objetivos y contenidos didácticos curriculares correspondientes.

Esta posible aplicación didáctica ha sido creada de forma globalizada, atendiendo a las áreas troncales de Educación Primaria según el Decreto 97/2015, por el que se establece el curriculum de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, a excepción del área de Primera Lengua Extranjera (inglés).

## **PALABRAS CLAVE**

Motivación, metodologías activas, gamificación, innovación, juego, propuesta de intervención.

## **ABSTRACT**

In today's education, there are several issues that concern members of the educational community, among them is the influence that motivation has on the teaching-learning process of students. That is why, with the present Final Degree Project, it is intended to know, through the application of active methodologies such as gamification, the positive effects of innovation on the intrinsic and extrinsic motivation of students, teaching staff and families , inside a first grade Primary Education classroom.

Throughout this work, the meaning of each of the terms of the title is explained, broken down and carefully analyzed. In each of the sections we start from the root of the concept in order to analyze each of its aspects and come together in a common point, contrasting the different investigations.

For this, the existing bibliography on the subject in question has been investigated and analyzed in order to design a proposal for a gamified socio-educational intervention, "The Magic of Harry Potter", focused on a specific group of minors from a public educational center in the city of Almería. This proposal consists of carrying out four missions and a final mission, each one of them will consist of several tasks that will be carried out during the sessions pertaining to each gamified subject, considering the corresponding curricular didactic objectives and contents.

This possible didactic application has been created globally, attending to the main areas of Primary Education according to Decree 97/2015, which establishes the Primary Education curriculum in the Autonomous Community of Andalusia, except for the First Language area Foreign (English).

## **KEYWORDS**

Motivation, active methodologies, gamification, innovation, play, intervention proposal.

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha visto como la motivación del estudiantado es un elemento indispensable a la hora de categorizar con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos (Conchillo,2017). Tal hecho está, además, influenciado por la propia motivación del docente y de las familias de los menores (Maquilón, Sánchez y Cuesta, 2016; Rubio, 2013).

El presente Trabajo Fin de Grado se centra en indagar y contrastar los diferentes estudios acerca del término motivación y cómo las metodologías activas, y en este caso, la gamificación, son la vinculación emocional y el compromiso para el aumento motivacional, mejorando los resultados finales. La gamificación proporciona y crea experiencias que facilitan la construcción integral de los conocimientos en los discentes (Torres, Romero, Pérez y Bjork, 2018).

Todo ello quedará reflejado en un primer epígrafe donde se realiza un análisis más preciso de los temas a tratar con el fin de enmarcar el Trabajo Fin de Grado en una situación concreta y específica, el periodo del Prácticum III, la cual ha dado pie al interés por investigar y elaborar la fundamentación teórica y posible propuesta didáctica de intervención de dicha temática.

En un segundo apartado, se encuentra la posible propuesta didáctica de intervención socioeducativa referida a la gamificación como herramienta motivadora en los educandos de primer ciclo de Educación Primaria. El interés por tal estudio y propuesta comenzó cuando llegué al colegio designado para hacer las prácticas, aunque en experiencias anteriores ya había experimentado cierta curiosidad e interés por emplear nuevas metodologías, en este caso, y tras ver la aplicación de una de las docentes, decidí encaminar este trabajo a tal fin con la premisa de motivar a los alumnos del aula en la que me encontraba, muchos de ellos “aburridos” de escribir y pasar hojas de los libros de texto.

Tras largas horas de búsqueda y lectura, las siguientes líneas estarán dedicadas a la fundamentación teórica y bibliográfica de la temática anteriormente expuesta, siendo esta la base de conocimiento para la elaboración de la propuesta de intervención socioeducativa planteada.

# 1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA O FUNDAMENTACIÓN

## 1.1 Motivación en Educación Primaria

### 1.1.1. ¿Qué es la motivación?

El término motivación está cada vez más presente en el día a día las personas, es el eje de muchas de nuestras decisiones y actos, así como uno de los objetivos a trabajar en empresas, educación, sanidad, etc. Se trata, según la Real Academia Española (RAE, 2019), de un *conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona*, a tal efecto se le aúna el acto de influir en el ánimo o estimular a alguien con el fin de provocar interés en la acción que vaya a realizar.

En la actualidad la motivación sigue siendo una de las asignaturas pendientes en el ámbito educativo español (Martín y Rodríguez, 2015). El impacto de ésta es evidente en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los escolares, viéndose mermada por diversos factores (Conchillo, 2017).

Si se indaga en las bases del sistema educativo, es decir, en la legislación vigente actual, concretamente en la autonómica, Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, es visible la presencia de la palabra motivación entre sus líneas. Ésta es utilizada principalmente en los artículos referidos a la atención a la diversidad, competencias clave y metodología, cuyo eje gira en torno al interés de los alumnos y su propio proceso de enseñanza- aprendizaje.

El término motivación es recurrente en contextos educativos, porque hace referencia al interés del alumnado en el desarrollo de una tarea: en que considere la actividad agradable, y así ponga más esfuerzo y persista más en superar sus dificultades (Middleton, 1995, citado en Subinas y Berciano, 2019).

Ospina (2006) afirma que la motivación se forma en el grosor del aprendizaje, siendo el motor que permite incentivar el desarrollo del proceso. Añade, además, que el nacimiento e incremento de la motivación no es responsabilidad exclusiva del discente, sino que juega un papel importante la práctica educativa y la intervención de las familias.

Este último hecho es remarcado por varios autores (Gallardo y Camacho, 2008; Expósito y Mazano, 2010), que señalan la motivación como un aspecto preocupante para todos los miembros de la comunidad educativa influyendo los procesos metacognitivos de los estudiantes, despertando en ellos el deseo por aprender. Dicho aspecto será tratado de forma más específica en próximas líneas.

Martínez-Salanova Sánchez (2007) define motivación como el grado de interés que presenta el alumnado por su propio aprendizaje o por las tareas que lo encaminan a él. Además, este interés puede verse influido en función de factores intrínsecos y extrínsecos.

Ahondando más en dichos elementos, según Subinas y Berciano (2019) la motivación intrínseca se refiere al interés interno o propio de la persona que lo conduce a realizar la tarea con ánimo, tiene placer por aprender y satisfacción de entender algo nuevo. Sin embargo, la motivación extrínseca proviene de un estímulo externo, es decir, se centra más en las recompensas por alcanzar los objetivos que por el interés propio. Ambos elementos, puede decirse, que están interrelacionados debido a que sin motivación intrínseca los alumnos encontrarán más obstáculos para llegar a la motivación extrínseca, o lo que es lo mismo la motivación extrínseca puede ser útil para iniciar una actividad, pero esta puede ser después mantenida mediante los motivadores intrínsecos de esta. De hecho, deben ser combinados para que se produzca un nivel alto de motivación.

La *Figura 1* muestra el proceso escalonado de aquellos subelementos que influyen o subyacen en ambos factores, intrínsecos y extrínsecos, quedando clarificados de mejor forma.

#### MOTIVACIÓN INTRÍNSECA



#### MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA



*Figura 1.* Proceso escalonado de la motivación intrínseca y extrínseca. Fuente: Conchillo (2017)



En ambas imágenes se puede observar las diferencias existentes entre los dos factores, pareciendo más atractiva la motivación intrínseca, donde los ítems a seguir son los más propios y personales de la persona a la vez que significativos, muestra valores y virtudes.

Sin embargo, la motivación extrínseca se conforma con consignas que aparentemente muestran conjeturas negativas, como, por ejemplo, *si no lo hago, sufriré*. Este hecho puede disminuir la motivación interna de los alumnos puesto que sus objetivos propios se contradicen con los objetivos marcados por el docente, en este caso. Gira todo en torno a las acciones que ocurren fuera del niño, se ve influenciado y guiado por el “qué dirán”.

Por ejemplo, un sentimiento de responsabilidad por una misión puede conducir a ayudar a otros más allá de lo que es fácilmente observable, recompensado, o divertido. Evidentemente, se refiere aquí a la obligación de autoexigencia, ya que la obligación por parte de terceros sería un motivante extrínseco.

#### *1.1.2. Factores determinantes en el nivel de motivación de los propios alumnos*

La motivación, como se ha señalado en líneas anteriores, no es cuestión únicamente del alumno o responsabilidad individual del docente, sino que está determinada por diversos factores, éstos a su vez delimitan los niveles de motivación presentes en los alumnos. En este proceso, al igual que ocurre en otros aspectos del ámbito educativo, deben participar todos los miembros de la Comunidad Educativa, es decir, equipo docente-familias-alumnos. Además de ser, según Expósito y Manzano (2010), un aspecto central que inquieta y preocupa tanto a los docentes como a las familias, influyendo de forma determinante en la propia enseñanza y en los procesos cognitivos del aprendizaje.

A continuación, se hará un breve recorrido por los tres grupos diferenciados, haciendo hincapié en cada uno de ellos.

En primer lugar, uno de los factores que interceden de forma notable en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consigo en la existencia de la motivación es la metodología empleada por parte del profesorado, inducida, además, por los estilos docentes y la propia motivación de los mismos.

Martín y Rodríguez (2015) articulan que el nivel de motivación se vincula a la forma en la que se exponen los contenidos, es decir, la aplicación de diversos métodos. Añaden que las metodologías tradicionales, basadas en la transmisión y evaluación de conocimientos a partir de libros de textos y la memorización, incitan al desinterés por

parte de los educandos, señalando la necesidad constante de adaptación y evolución de los métodos o lo que es lo mismo la aplicación de metodologías activas e innovadoras que impliquen a los alumnos, siendo activos y participativos.

Otro aspecto por destacar son los estilos o prácticas docentes, Maquilón, Sánchez y Cuesta (2016), en una de sus investigaciones, aluden a los cinco enfoques de enseñanza (basado en el profesor como transmisor de contenidos, centrado en el profesor dirigido a la adquisición de conceptos por parte del alumnado, intencional fundamentado en la interacción profesor-alumno, centrado en el alumno como promotor de su propio desarrollo conceptual, basado en el estudiante y en los cambios conceptuales) postulados por parte de Kember (1997); Samuelowicz y Bain (2001) y Mirete (2014), quienes se interesaron por indagar en la relación e influencia más que evidente de la enseñanza desde la perspectiva del profesor en el aprendizaje de los educandos.

La estrategia elegida por el docente y consigo la implicación existente del discente en cada uno de los enfoques es un factor determinante en el grado de motivación de los mismos, siendo las tres últimas estrategias las que mayor nivel motivacional pueden aportar a los alumnos ya que se caracterizan por dar protagonismo y participación activa a éstos. Concretamente la estrategia más utilizada es, según Maquilón, Sánchez y Cuesta (2015), la centrada en el cambio conceptual del estudiante, hecho vinculado a los diferentes avances y cambios sociales de las últimas décadas.

Es importante anotar la influencia que ejerce el estado de ánimo y la motivación propia de los docentes como otro aspecto a tener en cuenta en el proceso motivacional de los alumnos. Uno de los ítems es, según Morales (2002), la existencia de ejercer la profesión por vocación, ya que los profesores muestran mayor interés en crear un ambiente cálido y motivador en sus aulas, buscando métodos adaptados a las características de cada grupo-clase e innovando en sus propuestas didácticas (Anaya, 2010). Además, influyen los años dedicados a la profesión, el esfuerzo, constancia y la calidad de la trayectoria, vinculada a las relaciones entre compañeros y familias (Valdez y Zavala, 2015).

Las conclusiones extraídas del estudio de Maquilón, Sánchez y Cuesta (2015) recogen que los docentes con menor grado de experiencia se sienten más motivados aplicando el enfoque basado en el cambio conceptual del estudiante mientras que aquellos con más años de antigüedad poseen o se encuentran más cómodos en el enfoque de transmisión de información.

Ahora bien, ¿cómo influye el alumno en su propio grado de motivación? Hasta este momento se ha centrado el trabajo en los diferentes aspectos implicados por parte del docente (motivación extrínseca) en el proceso motivacional de los alumnos a lo largo de la escolaridad, pero es imprescindible, dentro de esta relación bidireccional, analizar aquellos factores más personales e íntimos de los discentes (motivación intrínseca).

Autores como Rubio (2013) apuntan que el desarrollo y mantenimiento de la motivación intrínseca depende, al igual que para los docentes, de la percepción, la autoestima, la autonomía, el interés, la curiosidad y las expectativas de los propios alumnos con respecto a su trabajo personal.

Este mismo autor, en su trabajo sobre la influencia de la implicación de la familia en la motivación de los hijos, concluye que el grado de motivación de los alumnos depende, también, de la implicación que las familias tienen en la educación de los niños, haciendo énfasis en la elección de los estilos educativos (autoritario, democrático o permisivo). Mostrando mayor nivel motivacional aquellos discentes cuyas familias muestran interés y participación activa en las tareas individuales y colectivas del centro (Rubio, 2013). A ello, García (2008) añade la importancia de la transmisión de buenas actitudes y valores de los cónyuges hacia los menores y la confianza depositada en los mismos, donde contribuye el tipo de relación existente entre los miembros familiares.

## **1.2 Metodologías activas: La Gamificación**

En los últimos años la metodología, en lo que a la educación respecta, ha sido objeto de estudio por parte de profesionales especializados y docentes, quienes han estado indagando y poniendo a prueba otras metodologías que parten de la premisa de ser activas e innovadoras. Este hecho surge a raíz de la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza-aprendizaje a la rápida y constante evolución de la educación, influenciado por las demandas individuales y colectivas impuestas por el alumnado.

A nivel legislativo, el Decreto 97/2015, referido al currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía, reseña en diferentes artículos que el término metodología incluye tanto la organización del trabajo como las orientaciones pertinentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Autores como Herrán (2008) y De Miguel (2005) definen metodología en la misma línea que la legislación vigente, añadiendo la conjetura de aplicación práctica que lleva a

cabo el docente para aplicar las diferentes propuestas, intenciones y perspectivas didácticas teniendo en cuenta los elementos prescritos del currículum, mostrando un conjunto de oportunidades y condiciones organizadas de forma sistemática e intencional pensadas en el alumno, con el fin de mostrarle los contenidos recogidos en la programación didáctica de la mejor forma posible.

Por otro lado, Muntaner, Pinya y Mut (2020) van más allá de la definición única de metodología, señalando que la metodología debe ser activa e innovadora para atender a las necesidades de los niños, resolver problemas y desarrollar las capacidades básicas de los mismos (desde la capacidad crítica hasta la autonomía). Añaden a esta tendencia la importancia de diseñar estrategias para atender a la diversidad del aula desde una perspectiva inclusiva.

En este sentido, Herrada y Navarro (2018) señalan que este tipo de metodologías activas deben de estar enfocadas al desarrollo de destrezas y habilidades que permitan a los educandos adquirir competencias personales y laborales/académicas útiles para poder desenvolverse en su día a día y consigo en su futuro.

Además, este tipo de métodos potencian y favorecen la comunicación, la responsabilidad e implicación de los alumnos, y por ello, se relacionan con el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo y el aprendizaje por descubrimiento, entre otros (Baro, 2011). Se le da importancia al cambio de roles de los profesores y los discentes, donde éstos pasan de ser aprendices guiados por sus docentes (lecciones magistrales) y meros receptores de conocimientos a principales protagonistas de su aprendizaje. Este hecho se resalta en varias ocasiones como ítem imprescindible en el desarrollo eficaz de la motivación intrínseca y extrínseca.

Las metodologías activas están englobadas como concepto, dentro del cual, se recogen diversas prácticas educativas de diferente índole. Entre todas ellas, y atendiendo a la tipología del presente trabajo, únicamente se centrarán las siguientes líneas a la gamificación como herramienta dentro del E-learning o uso de las nuevas tecnologías en la educación.

### 1.2.1 ¿Qué es la Gamificación?

La importancia del juego en los escolares a través de prácticas educativas lúdicas, activas y dinámicas mediante estilos de enseñanza, que suponen una tendencia reciente, radica en el hecho de desarrollar prácticas escolares innovadoras que potencien la motivación del alumnado hacia el aprendizaje, tal es el caso de la gamificación.

El término gamificación procede del vocablo anglosajón *gamification*, referido a juego (game). González (2017) afirma que es un concepto moderno aplicado en diferentes sectores (educación, empresas, recursos humanos, etc.) con una única premisa, utilizar el juego en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo en los individuos.

Si centramos el concepto en el ámbito educativo, Carolei et al., (2016); Ortiz, Jordán y Agredal (2018) definen gamificación como un proyecto didáctico contextualizado, significativo y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje, un método por contrabando: “aprender sin percatarse de que se está aprendiendo” (Romero, Torres y Aguaded, 2017, pág. 112). Además de ser una herramienta potencial y beneficiosa en el aula, que plantea las actividades gamificadas como estrategias didácticas (Area y González, 2015).

Molina (2014), en la misma línea que los autores ya mencionados, señala que la gamificación además de aplicarse en contextos no lúdicos es una mecánica motivadora, que propicia a los individuos concentración, esfuerzo y otros valores positivos. De tal forma que permita al estudiante disfrutar de su propia experiencia, y obtener un proceso pedagógico más efectivo (Torres, Romero, Pérez y Bjork., 2018).

La gamificación se caracteriza por la interacción entre individuos y los estudios de juegos, entre los que destaca; juegos serios, penetrantes o de realidad alternativa (Carrión, 2017). Este tipo de juegos implican un sistema determinado de reglas que delimitan el camino a seguir por los usuarios para conseguir unos resultados específicos (Borrás, 2015). Además, mejoran significativamente el aprendizaje de los alumnos.

Este último autor expone que con la aplicación de esta metodología los docentes tienen como pretensión alcanzar diversos interrogantes, entre los que se destaca: Activar la motivación en el aprendizaje, lograr un feedback constante, favorecer el compromiso y el

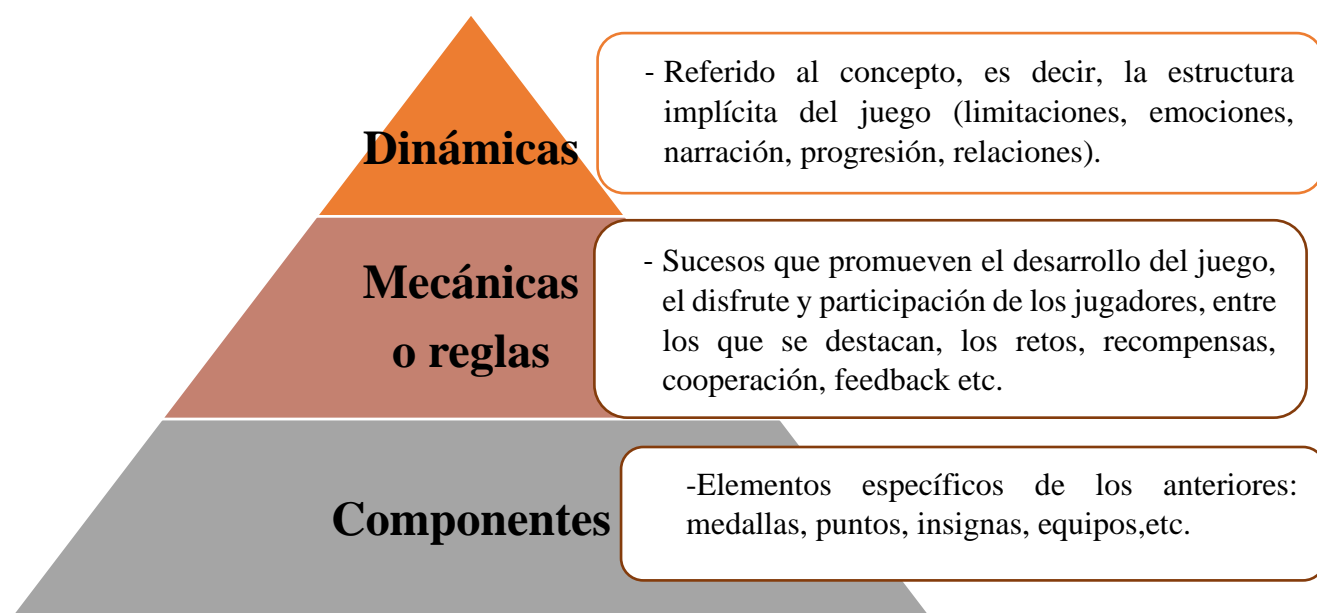
interés del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, y fomentar el aprendizaje autónomo.

Como afirma Conchillo (2017) los docentes aplican el juego como metodología en sus aulas para lograr una pedagogía activa, en la que se involucran diferentes aspectos como son; los procesos intelectuales y afectivos, el intercambio de actitudes, la participación activa, el aprendizaje significativo y cooperativo, y el fomento de la creatividad y la imaginación. Con la gamificación es más fácil acercar a los alumnos a la adquisición de conocimientos de forma diferente y divertida, incluso los ayuda a desbloquear y desinhibirse de aquellas conductas que no les deja avanzar.

### 1.2.2 Elementos, aplicación y errores de la Gamificación en Educación.

Al igual que ocurre en la tipología de otras metodologías, la gamificación, según Contreras y Eguía (2017,) consta de tres fundamentos principales que se consideran esenciales para la puesta en marcha de la actividad gamificada y por consiguiente no pueden darse por separado; dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012).

La *Figura 2* recoge las características expuestas por diferentes autores que han definido estos tres elementos (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018; Prieto, 2020).



*Figura 2. Elementos de la gamificación. Fuente: Propia*

En el ámbito educativo, la gamificación está siendo empleada como herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje independientemente de la materia, así como para fomentar el desarrollo positivo de actitudes, valores y comportamientos tanto del grupo clase como de casos específicos (Caponetto, Earp y Ott, 2014).

Además, para la aplicación existen, según Salen, Tekinbaş y Zimmerman (2004), tres niveles que se han de tener en cuenta a la hora de realizar los ejercicios específicos de la gamificación; la creación, la modificación y el análisis de juego. Éstos han de estar impregnados y latentes para que el diseño sea interactivo y adaptado a los intereses y necesidades intrínsecas de los alumnos.

En la *Figura 3* se esquematiza los pasos a seguir para obtener un eficaz proceso de gamificación en el aula.



*Figura 3. Pasos que seguir para la aplicación de la gamificación. Fuente: Editorial Planeta (2016)*

Algunas de las aplicaciones que pueden emplearse para la gamificación son; Códigos QR, Realidad Aumentada, ¡Kahoot! Quizz, Edmodo, ClassDojo,

Es importante reseñar los errores más comunes que surgen a la hora de emplear la gamificación en el aula como metodología ya que gamificar no es crear simplemente un juego, sino que es el método que se vale de los elementos de puntuación-recompensa-objetivos para alcanzar un fin concreto. Tampoco se debe confundir con Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), éste se centra en el juego con fin didáctico, en objetivos concretos y los usuarios pueden perder, mientras que la gamificación se centra en la consigna de alcanzar puntos y pueden o no perder ya que su único fin es motivar.

Teixes (2015) recoge, en su trabajo sobre fundamentos y aplicaciones de la gamificación, algunos de los argumentos por los que la gamificación puede no funcionar, entre ellos destacar; dar premios sin contextualizar, crear juegos de ordenador para realizar fichas, crear sistemas de notas atractivos sin dinámicas, diseñar cualquier juego, etc.

### **1.3 La Gamificación como metodología motivadora en la etapa escolar**

Como se ha visto en líneas anteriores, la motivación en la etapa escolar de los discentes juega un papel esencial para alcanzar con éxito sus metas y logros. En este sentido, es importante aplicar metodologías adaptadas a las necesidades de los alumnos que garanticen la efectividad de las actividades y consigan el grado motivacional.

Dados los diferentes casos actuales de desmotivación y desinterés en el sistema educativo, Lee y Hammer (2011) muestran en sus estudios que la gamificación puede ser un gran resolutor de problemas dado el gran poder motivacional que aportan los juegos, en este caso con otros propósitos que no sean íntegramente lúdicos.

Mediante el juego, y en especial la gamificación, existe mayor probabilidad de experimentar, explorar y poner a prueba los límites propios de cada educando. Además, ayudan a desarrollar habilidades y destrezas sociales (Perrota et al., 2013), la motivación académica (Kenny y McDaniel, 2011) y mejora la atención, la planificación y concentración (Kirriemuir y McFarlane, 2004).

Si se centra este apartado en la gamificación como método motivador, ésta se debe aplicar de tal forma que afecte tanto a la motivación intrínseca como a la motivación extrínseca, puesto que el proceso de enseñanza-aprendizaje es bidireccional e implica a toda la comunidad educativa, es decir, el proyecto gamificador debe estar diseñado para todos.

Gómez (2000) y Teixes (2015) hacen énfasis en el aumento de la motivación intrínseca mediante la gamificación. A través del trabajo de ésta los alumnos fijan el interés por su trabajo, demuestran afán de superación personal y social en base, siempre, a sus objetivos. Además, Teixes (2015) ensalza que el aprendizaje para que se mantenga en el tiempo debe ser significativo.



Sin embargo, Subinas y Berciano (2019) apuestan por la motivación extrínseca como pilar principal de la gamificación, ya que el juego subyace en otros ámbitos (aula, docentes y familia) que necesitan tener motivación para obtener eficacia en el proceso.

Sea cual sea la apuesta, Ortiz, Jordan y Agredal (2018) señalan que la gamificación es una metodología motivadora para ambos elementos, intrínseco y extrínseco. Contribuye de esta forma al desarrollo de las capacidades y virtudes de todos los miembros implicados (Deterding, 2012), aunando en el trabajo cooperativo.

A la hora de elegir la gamificación como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta los diferentes elementos (puntos, *badges*, *leaderboards*, barras de progreso y avatares) para alcanzar la motivación tanto de los discentes como del profesorado (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018), puesto que se deben dar en la misma línea temporal del juego.

En definitiva, la aplicación de la gamificación en las aulas de Educación Primaria es una posible opción para provocar un aumento de la motivación, del rendimiento y el aprendizaje del grupo-clase. Éstos a través del juego muestran mayor compromiso por las tareas que se le presentan. Así lo expone González (2017) en sus conclusiones tras llevar a cabo una propuesta de intervención con gamificación en un aula de segundo curso de Educación Primaria de un centro educativo concertado de Burgos. Este autor, aplicó diferentes aplicaciones como *Plickers* y *ClassDojo* junto a juegos tradicionales para fomentar la motivación en el aprendizaje de la unidad didáctica “On Holiday” del Área de Lengua Extranjera Inglés, obteniendo resultados positivos sobre el incremento del nivel motivacional del alumnado.

A tal efecto se aúna la propuesta metodológica con *escape room* puesta en práctica por Sigrid (2019) basada en el trabajo cooperativo y la gamificación en la etapa de primaria. Los resultados esperados se alcanzaron con éxito, aunque señala que se presentaron dificultades e imprevistos por parte de algunos menores, aun así los niveles de motivación se vieron bastante favorecidos con respecto a hechos ya vivenciados con métodos más tradicionales.

Dadas las conclusiones extraídas en varios de estos trabajos con la misma línea que el presente, se realizará en los próximos apartados una propuesta de intervención no aplicada donde se implique a un grupo de alumnos de primero curso de Educación Primaria de un

centro educativo público, con situación geográfica en Almería ciudad y enmarcado dentro del tercer trimestre del curso 2019/2020.

## **2. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

Este proyecto está orientado para alcanzar, en la medida de lo posible, un objetivo principal, siendo éste el siguiente:

- Conocer y saber aplicar en el aula diferentes metodologías activas, en este caso la Gamificación, como herramienta para motivar a los educandos de primer curso de Educación Primaria en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una investigación teórica del tema y consigo elaboración de una posible propuesta de intervención.

En lo que respecta a los objetivos específicos del trabajo en su conjunto son:

- Indagar acerca de la terminología de gamificación en el ámbito educativo, así como del concepto de motivación.
- Conocer la relación existente entre la motivación académica y la aplicación de metodologías activas, así como la influencia de la misma en el trabajo motivacional del aula.
- Trabajar a través de la gamificación en el aula de Educación Primaria como recurso innovador para los niños y conseguir el interés de éstos por su proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **3. POBLACIÓN BENEFICIARIA**

La intervención socioeducativa que se plantea va dirigida a un grupo de primer curso del primer ciclo de Educación Primaria de un Centro Educativo de titularidad pública de la ciudad de Almería, cuya edad se encuentra entre los seis y siete años. La ratio está comprendida en 25 alumnos entre los cuales encontramos diversidad cultural y de género.

Los educandos en estas edades se encuentran, en su mayoría, entre el estadio preoperacional y el estadio de las operaciones concretas (Piaget). Hasta el momento una de las características principales que poseían era tener una actitud egocéntrica, unida ahora a la maduración en sus pensamientos, utilización cada vez mayor de la lógica y su

capacidad de razonamiento y reflexión. A pesar de ello, se muestran diversas dificultades de síntesis y análisis de hechos y conceptos no vivenciados.

En esta etapa sigue siendo vital la figura de apego con el adulto y sus iguales, quienes son un referente en su vida cotidiana. Además, aparece la jerarquización del grupo (liderazgo) y los compañeros pasan a ser amigos.

Referente a la motivación del alumnado es la inherente de estas edades, viéndose potenciada, en gran parte, por la labor docente a través del trabajo constante y del interés mostrado por las propias familias. Por lo general, los niños se encuentran con gran motivación por aprender, llegan con ánimo a clase y están constantemente realizando actividades conjuntas. Aun así, y de aquí el interés por indagar cómo motivar al estudiantado, en el grupo se ve mermada la motivación de algunos de ellos. Esto puede deberse a diversos factores tanto internos como externos de los menores, especialmente destacar a varios menores que llegan tarde a clase, no realizan las tareas, se duermen durante la mañana o se niegan a realizar actividades con el resto de sus compañeros.

Con respecto a la motivación y liderazgo de la docente es la propia de una profesional que apuesta por estilos innovadores, flexibles y adaptados a la diversidad existente en su grupo-clase. Además, tiene una programación abierta que le posibilita modificar y adaptar las actividades en base a las necesidades e intereses del alumnado, así como investigar y elaborar materiales para enseñar los contenidos de una manera más motivadora e integral. A pesar de todo ello, la motivación de la misma, en ocasiones, se muestra decadente a causa de las diferentes situaciones que se le presentan con su alumnado y ambiente docente en general.

#### **4. METODOLOGÍA**

La metodología empleada en esta propuesta de intervención está basada en el constructivismo, cuyo pilar principal es el aprendizaje significativo de los discentes, es decir, se partirá de los conocimientos previos de los mismos para construir nuevos aprendizajes y experiencias.

En esta etapa educativa será fundamentalmente activa, participativa e investigadora, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula. Deberá integrar referencias a la vida cotidiana y potenciar el desarrollo de las competencias básicas desde una perspectiva transversal.

En este caso se hará uso de las metodologías activas como herramienta innovadora y motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende cambiar la percepción en los roles de la educación, de tal modo, el estudiantado obtendrá más responsabilidad y protagonismo, obteniendo un papel más activo y resolutivo.

Las actividades propuestas en este proyecto se llevarán a cabo con la técnica, expuesta en la fundamentación teórica, de gamificación, especialmente a través de la aplicación *Genially*. Ésta está basada en la construcción de diferentes juegos a partir de plantillas que ayudan a los docentes a elaborar tareas según sus intereses. Para esta aplicación se crearán diferentes juegos virtuales y tradicionales que atenderán a los diferentes contenidos y actividades según las sesiones, éstas girarán en torno a una historia como hilo/eje conductor de la Unidad Didáctica gamificada, en este caso la “La Magia de Harry Potter”. Además, se hará uso de otras aplicaciones como; los Códigos QR para exponer contenidos, *ClassDojo* para el sistema de puntos y *Kahoot* para la evaluación de las sesiones.

A continuación, se exponen de forma detallada algunas de las actividades de las que se compone la Unidad Didáctica, ésta será un proyecto globalizado, en el cual se trabajaran contenido de las áreas comunes prescritas por el Decreto 97/2015, que regula el curriculum en los centros educativos de la Junta de Andalucía. Debido a la magnitud de su contenido se ejemplificarán 4 misiones y una misión final (ANEXO I), y no la totalidad de las mismas, pudiendo no verse reflejadas todas las materias y sesiones.

## **5. ACTIVIDADES**

### **5.1 Escenario: “La Magia de Harry Potter”**

Antes de comenzar, es necesario que los docentes tengan claro cuál es el hilo conductor de su proyecto gamificado. Para ello, hay que decidir el contenido de este sistema, atendiendo, siempre, a las características e intereses del alumnado. Además, es importante dar a conocer y fijar de forma clara y concisa las reglas a seguir y cuáles van a ser las recompensas que obtendrán los discentes.

Para iniciar al alumnado en este proyecto, a través de la plataforma *Genially*, recibirán una carta desde *Hogwarts* (ANEXO II), proyectada, además, en la pizarra digital. Los jugadores deberán contestar a la petición que se les hace, escribiendo una carta, para poder ser admitidos en la escuela de magia, para ello contarán con la ayuda de la docente. Por

sorteo se asignará la casa de Hogwarts a la que van a pertenecer durante todo este proyecto, siendo seis/siete los componentes de cada una de ellas (ANEXO III). Una vez hecho esto y explicada la dinámica de juego se dará paso a la realización de la primera misión (ANEXO IV).

Cada una de las actividades serán proyectadas en la pizarra digital para que todo el grupo pueda ser participe. Aclarar que, los agrupamientos para las misiones son principalmente en grupo, pero también se realizarán tareas individuales. Por ello, los discentes obtendrán puntos conjuntos e individuales, y ambos serán de ayuda para la evaluación final. El badges de cada actividad será un Snitch dorado para quien obtenga la máxima puntuación.

El sistema de puntos (expuesto de forma visible en un panel de clase) será el siguiente:

| MISIONES | PUNTUACIÓN |
|----------|------------|
| 1        | 0-120      |
| 2        | 121-140    |
| 3        | 141-160    |
| 4        | 161-180    |
| 5        | 181-210    |

## 5.2 Recursos materiales y humanos

Los jugadores tendrán a su disposición tanto material fungible como no fungible, entre ellos destacar:

- Pizarra Digital (PDI).
- Una Tablet por grupo.
- Material específico para cada misión.

En lo que respecta al personal docente, durante el transcurso de este proyecto se contará con la maestra del grupo, quien pasará a ser Dolores Umbridge. Cabe la posibilidad de contar con apoyo docente específico ya que algunas horas lectivas el aula precisa de refuerzo.

### 5.3 Descripción y secuenciación. Misiones y actividades

#### MISIÓN I: LOS NÚMEROS SECRETOS

Esta primera misión corresponderá al área de Matemáticas, que se llevará a cabo con diferentes actividades durante el transcurso de la Unidad, destacando ¡Bingo!

| <b>TÍTULO: SNTICH NÚMERICOS</b>   |                 |             |                    |  |           |
|---|-----------------|-------------|--------------------|--|-----------|
| <b>DURACIÓN</b>   | <b>1 sesión</b> | <b>ÁREA</b> | <b>MATEMÁTICAS</b> | <b>TRIMESTRE</b>   | <b>3º</b> |
| <b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>   |                 |             |                    |  |           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir los nombres y la grafía de los números hasta el 99.</li> <li>- Resolver operaciones de número naturales con adición.</li> </ul>   |                 |             |                    |  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS</b>  |                 |             |                    |  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas de bingo.</li> <li>- Fichas de diferentes colores.</li> </ul>  |                 |             |                    | <b>RECURSOS HUMANOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente del aula.</li> </ul>  |           |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>  |                 |             |                    | <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>   |           |
| <p>La actividad se llevará a cabo en parejas, teniendo que ser de la misma casa asignada. Las bolas de Snitch numeradas se encontrarán distribuidas por toda la clase, serán los alumnos quienes tengan que ir buscando una a una por turnos designados por la maestra.</p> <p>El reto es obtener el mayor número total una vez acabado el tiempo de realización. Para ello tendrán que sumar correctamente las diferentes casillas tachadas, siendo la profesora Dolores Umbridge la supervisora. Quienes hayan obtenido el mayor número de aciertos sumará a su equipo 40 puntos. Los puntos del resto de jugadores dependerán de sus propios resultados.</p> <p>Una vez terminada la actividad en gran grupo tendrá que descifrar el número secreto a través del <i>Código QR</i> para poder pasar a la siguiente misión y encontrar a Rasi.</p> |                 |             |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce la grafía de los números hasta el 99.</li> <li>- Lee los números en el orden correcto.</li> <li>- Realiza operaciones de adición con una y dos cifras hasta el 99.</li> </ul> |           |

## MISIÓN II: PALABRAS MÁGICAS

La segunda misión está centrada en el área de Lengua Castellana y Literatura, en ella se trabajarán los diferentes objetivos propuestos en diferentes actividades. A continuación, se expone la actividad “Pasapalabra” basada en la lectura de uno de los fragmentos del libro I de Harry Potter (ANEXO V).

| <b>TÍTULO: ROSCÓN MÁGICO</b>   |                 |             |  |                  |           |
|--|-----------------|-------------|--|------------------|-----------|
| <b>DURACIÓN</b>  | <b>1 sesión</b> | <b>ÁREA</b> | <b>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</b>  | <b>TRIMESTRE</b> | <b>3º</b> |
| <b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>  |                 |             |  |                  |           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar y comprender el fragmento de un cuento.</li> <li>- Reconocer los personajes, los detalles y la secuencia del cuento.</li> <li>- Saber leer comprensivamente palabras (interpretar signos abstractos).</li> </ul>   |                 |             |  |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS</b>   |                 |             |  |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES</b>   |                 |             | <b>RECURSOS HUMANOS</b>  |                  |           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación Genially “Pasapalabra”</li> <li>- Capítulo III “Las cartas de nadie”. Libro de Harry Potter La Piedra Filosofal.</li> </ul>  |                 |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente del aula.</li> </ul>  |                  |           |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>   |                 |             | <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>   |                  |           |
| <p>Esta tarea se realizará en dos secuencias con dos tipos de agrupamientos. De forma individual; los alumnos leerán en voz alta un pequeño fragmento del capítulo III del libro “La Piedra Filosofal”, y de forma grupal; con el juego de Pasapalabra, en este juego tendrán que ir contestando a las preguntas que se les van presentado, adivinar nombres, etc.</p> <p>La puntuación máxima en esta tarea es de 80 puntos en la categoría grupal, siendo hasta 10 puntos más los que se conseguirán de forma individual por cada integrante del mismo grupo.</p> <p>En gran grupo tendrán que buscar un nuevo <i>Código QR</i> que los acercará más a Rasi.</p> |                 |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer en voz alta diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.</li> <li>- Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.</li> <li>- Utilizar programas educativos digitales para realizar tareas y avanzar en el aprendizaje.</li> </ul> |                  |           |

### MISIÓN III: LOS TELESCOPIOS A MEDIANOCHE

“Los cielos nocturnos” es una actividad perteneciente a la Misión III, ésta está compuesta por diferentes tareas relacionadas con los contenidos del área de Ciencias Sociales. Las tareas se llevan a cabo en la franja horaria destinada a tal materia, siendo un total de 10 sesiones, a mostrar la siguiente basada en el juego del Pulsador (ANEXO VI):

| <b>TÍTULO: LOS CIELOS NOCTURNOS</b>  |                 |             |   |                  |           |
|--|-----------------|-------------|---|------------------|-----------|
| <b>DURACIÓN</b>  | <b>1 sesión</b> | <b>ÁREA</b> | <b>CIENCIAS SOCIALES</b>  | <b>TRIMESTRE</b> | <b>3º</b> |
| <b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>  |                 |             |   |                  |           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar los principales elementos del sistema solar: el Sol y las estrellas, la Luna y la Tierra.</li> <li>- Conocer las principales características del sistema solar.</li> </ul>   |                 |             |   |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS</b>   |                 |             |   |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES</b><br>-Card Games.<br>-Video sobre los Planetas en <i>Genially</i> .<br>-Aplicación para <i>Tablet/ Pc Stellarium</i> .<br>- Pulsador.   |                 |             | <b>RECURSOS HUMANOS</b><br>- Docente del aula.  |                  |           |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>   |                 |             | <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>  |                  |           |
| Para esta tarea los alumnos trabajarán por pequeños grupos, es decir, por casas asignadas. Al comienzo de la sesión la profesora Sprout presenta un video de los cielos nocturnos, en el que se explica el Universo. Al finalizar les pide a los miembros de cada casa que acepten una misión, en la que tendrán que investigar con la <i>App Stellarium</i> los diferentes planetas, estrellas, etc. Por el aula se repartirán varias pistas que los alumnos tendrán que encontrar para rellenar sus <i>Card Games</i> . Cada una de estas cartas se completará con información del planeta o estrella encontrada en la pista con ayuda, además, de la profesora.<br><br>Al final todos los grupos habrán recogido información de los mismos planetas y estrellas con el fin de poder |                 |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer las características principales del sistema solar, identificando, de manera simple, diferentes tipos de astros y sus características.</li> <li>- Localizar al planeta Tierra y la Luna en el sistema solar, explicando algunas de sus características, movimientos y consecuencias.</li> </ul> |                  |           |



|   |  |
|---|--|
| <p>jugar al “Pulsador”. Este juego consiste en adivinar el mayor número de características y preguntas acerca de la información más relevante encontrada.</p> <p>Cada grupo tendrá una pregunta final para poder conseguir el <i>Código QR</i>.</p> |  |
|---|--|

#### MISIÓN IV: PASAJEROS DEL EXPRESO DE HOGWARTS

Esta misión corresponde al área de Ciencias Naturales, en ella se trabajarán diferentes contenidos vinculados con la penúltima unidad del tercer trimestre, centrada en el conocimiento de la máquina como invento más significativo de la historia, así como otros inventos. La actividad siguiente se expone como ejemplo de sesión que se llevaría a cabo en el aula, junto al resto de sesiones de las que se compone la unidad. Está basada en el juego de mesa “Preguntados” de Genially (ANEXO VII).

| <b>TÍTULO: El tren rojo</b>  |                 |             |   |                  |           |
|--|-----------------|-------------|---|------------------|-----------|
| <b>DURACIÓN</b>  | <b>1 sesión</b> | <b>ÁREA</b> | <b>CIENCIAS<br/>NATURALES</b>   | <b>TRIMESTRE</b> | <b>3°</b> |
| <b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>  |                 |             |   |                  |           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar máquinas y aparatos, describir qué necesitan para funcionar, identificar las partes y explicar su función.</li> <li>- Conocer la utilidad de las máquinas en la vida cotidiana.</li> <li>- Tomar conciencia de la evolución de máquinas e inventos a lo largo del tiempo y su importancia en la mejora de las condiciones de vida.</li> </ul> |                 |             |   |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS</b>   |                 |             |   |                  |           |
| <b>RECURSOS MATERIALES</b><br>-Juego de “Preguntados”.<br>-Materiales para la elaboración de su propio invento.  |                 |             | <b>RECURSOS HUMANOS</b><br>- Docente del aula.  |                  |           |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>   |                 |             | <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>  |                  |           |
| El profesor Rubeus Hagrid ha dejado una nota en la pizarra de clase, en la que pone <i>“Buenos días de nuevo, hay un video muy interesante que debéis ver, solo tenéis que encender el proyector de Genially”</i> .  |                 |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer algunas máquinas y aparatos.</li> <li>-Reconocer los diferentes usos que tienen las máquinas para nuestro día a día.</li> <li>-Mostrar interés por indagar acerca de la evolución de la maquinaria e inventos durante la historia.</li> </ul> |                  |           |

|   |  |
|---|--|
| <p>Tras visualizar el video, los alumnos investigaran acerca de los diferentes máquinas e inventos que se les expone. Con ayuda de la maestra Dolores Umbridge, los alumnos buscarán imágenes de máquinas e inventos, para después poder hacer, con ayuda de las familias, su propio invento. A partir del juego de “Preguntados” los alumnos tendrán que responder a varias preguntas relacionadas con el tema.</p> <p>La puntuación máxima para esta tarea es de 60 puntos.</p> |  |
|---|--|

### **MISIÓN FINAL: LA PÓCIMA MULTIJUGOS**

La misión final se realizará en la última sesión de cada materia, donde cada grupo tendrá que unir los diferentes Códigos QR que han ido obteniendo en las tareas. Tras la unión de éstos, en la última sesión de Ciencias Naturales, cada grupo obtendrá un color distinto. Con colorante comestible, cada casa de Hogwarts tendrá que verter en una cubeta su color y mezclar con el gran grupo. Es en este momento cuando descifrarán juntos el paradero de su mascota Rasi.

#### **6. CRONOGRAMA**

Las actividades presentadas corresponden a la primera semana del periodo quincenal de la unidad a excepción de la Misión V que se llevará a cabo el último día de la unidad.

La distribución de las sesiones ha dependido del horario establecido para cada materia, con el fin de no afectar a las asignaturas no impartidas por la tutora del grupo.

El siguiente cronograma es una posible propuesta de planificación atendiendo a la cronología de los objetivos diseñados de la Unidad Didáctica de la docente.

|            | <b>CRONOGRAMA</b>       |                      |                     |                             |                             |
|------------|-------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|            | <b>Sesión 1</b>         | <b>Sesión 2</b>      | <b>Sesión 3</b>     | <b>Sesión 4</b>             | <b>Sesión 5</b>             |
| Misión I   | <b>Snitch numéricos</b> |                      |                     |                             |                             |
| Misión II  |                         | <b>Roscón Mágico</b> |                     |                             |                             |
| Misión III |                         |                      |                     | <b>Los cielos nocturnos</b> |                             |
| Misión IV  |                         |                      | <b>El tren rojo</b> |                             |                             |
| Misión V   |                         |                      |                     |                             | <b>La Pócima Multijugos</b> |

## 7. EVALUACIÓN

Los discentes a través del sistema gamificado propuesto experimentan la evaluación como parte del proceso, siendo positiva y motivadora. A su vez proporciona al estudiantado seguridad y bajo nivel de estrés, puesto que no ven este tipo de evaluación de la misma forma que cuando se enfrentan a los exámenes (Conchillo, 2017).

### 7.1 Criterios e instrumentos de evaluación

Se llevará a cabo un sistema de control grupal e individual del grupo-clase, teniendo en cuenta la diversidad existente, así como las capacidades y actitudes que presenten en la evolución de cada tarea. Esta evaluación tendrá carácter cualitativo y cuantitativo, cuyos instrumentos principales se centran en la observación directa e indirecta, el diálogo y la relación entre el grupo y el docente.

Durante todo el proceso de gamificación se realizará un registro de anotaciones personal del docente, donde recoge todas aquellas aclaraciones necesarias para obtener una correcta evaluación.

Además, en el aula se dispondrá de un panel en el que los alumnos podrán seguir la evolución de puntos en cada una de las misiones (materias). Aquí se exponen tanto los puntos individuales como colectivos de cada una de las casas de Hogwarts (grupos).

Todo quedará informatizado con la aplicación de *ClassDojo* para poder realizar una evaluación final de cada alumno/a, así como otorgar a la familia un seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los menores.

En el caso de que sea oportuno adaptar alguna de las actividades a las necesidades y capacidades concretas de los discentes quedarán también especificados los sistemas de evaluación propios para el caso dado.

Finalmente se detalla en el siguiente cuadro las puntuaciones asignadas a las diversas actividades llevadas a cabo a lo largo del Sistema de gamificación, dejando sin mostrar la puntuación correspondiente al resto de tareas de las que se compondría una Unidad Didáctica completa:

| <b>TAREAS</b>        | <b>PUNTOS</b> |
|----------------------|---------------|
| SNITCH NUMÉRICOS     | 40 puntos     |
| ROSCÓN MÁGICO        | 80 puntos     |
| LOS CIELOS NOCTURNOS | 50 puntos     |
| EL TREN ROJO         | 60 puntos     |

## 8. CONCLUSIONES

En este último apartado, a modo de conclusión, se recogerá una reflexión acerca del nivel de satisfacción personal alcanzado tras la realización de este Trabajo Fin de Grado, tomando como punto de partida el objetivo inicial propuesto y el posible cambio y evolución del mismo durante la elaboración del contenido.

En lo que respecta a la fundamentación teórica/bibliográfica del presente trabajo es importante anotar la extensa investigación y cuestionamiento en lo que respecta a la motivación académica en Educación. Ésta ha sido estudiada en un amplio periodo de tiempo, encontrando en la cronología de estudio de la motivación diversas referencias. Por el contrario, el estudio de la gamificación se encorseta en un periodo más corto, catalogándose como un término joven y moderno. Aun así, las investigaciones y trabajos encontrados sobre este concepto han sido claros, completos y útiles para la realización de los apartados pertinentes. Por lo que, tras indagar y utilizar diferentes recursos, fuentes y herramientas el objetivo propuesto, en lo que a la fundamentación se refiere, se ha alcanzado con éxito, aunque siempre se quedan cosas en el tintero y nunca hay que dejar de seguir buscando y aprendiendo.

Asimismo, se cree conveniente señalar que ha surgido una nueva necesidad por seguir investigando en esta línea debido a la dificultad presentada para encontrar fundamentación que abale la relación entre incremento positivo de la motivación y el uso de la gamificación en el aula de Educación Primaria, ya que existen muy pocos autores que demuestren con sus trabajos este hecho. En este caso hay que destacar a González (2017) y Sigrid (2019), quienes obtuvieron resultados positivos acerca de la cuestión. Este hecho incita a pensar que es posible aumentar la motivación a través de métodos innovadores, siempre y cuando se estudie previamente al grupo-clase, así como los motivos de por qué existe desmotivación o poca motivación.

Dado que la propuesta socioeducativa planteada no se ha podido llevar a cabo en el centro asignado para el Prácticum III, por motivos del Estado de Alarma producido por la pandemia de COVID-19 que azotó al país durante los últimos meses del curso escolar 2019-2020, no se puede especificar si los objetivos han sido alcanzados. Por ello, la reflexión en lo que respecta a este apartado se centra más en las dificultades encontradas para dicha elaboración y las metas personales que han ido formando parte de este proyecto.

El diseño de esta propuesta ha llevado infinidad de inseguridades y, permitid la expresión, quebraderos de cabeza. No es fácil el planteamiento de una propuesta cuando llevas los ojos vendados, crear contenido y actividades con tal magnitud de dificultad cuando la experiencia escasea es complicado, pero esto ha hecho que las ganas por aprender fueran mucho más fuertes que las adversidades que en el camino aparecían.

Ha sido todo un reto personal elaborar este sistema gamificado y más sin poder observar su eficacia como estrategia metodológica innovadora para el incremento de la motivación en un aula de Educación Primaria. Lo que si queda claro es, si el docente ya tiene motivación cuando realiza la propuesta y pone énfasis en su aplicación en el aula puede obtener una respuesta eficaz por parte de su grupo-clase. Para ello, además, ha de tener siempre en cuenta la respuesta educativa y la diversidad presente entre sus alumnos. Sin olvidar la importancia que tiene la formación previa, el bagaje y los conocimientos del método a aplicar. Los docentes deben construir su propio aprendizaje, ser protagonistas y sentirse seguros a la hora de llevar al aula estrategias poco habituales e innovadoras.

Hay que tener en cuenta, además, las perspectivas personales del docente. Éstas deben de ser realistas y acordes al contexto en el que se encuentren para alcanzar los objetivos planteados, por lo contrario, sino llegan a alcanzarse de forma satisfactoria o esperada, pueden mermar la motivación propia del docente y repercutir en sus discentes.

En definitiva, la aplicación de metodologías activas de tal calibre en un aula podría ofrecer la respuesta positiva necesaria para fomentar la motivación en el aprendizaje, siempre y cuando se tenga claro los intereses y necesidades del alumnado, se tome como juego no lúdico y se especifiquen las metas y consignas que se pretenden alcanzar. No es un sistema de competición, de conflictos y desmotivación.

La educación no puede ser transmisora de conocimientos estancos, sino que debe evolucionar y adaptarse a la sociedad actual del momento. Lo mismo ocurre con los métodos y estilos docentes aplicados en las aulas, los cuales han de dar un paso más allá de la metodología tradicional para evolucionar a estrategias innovadoras, preocupadas por el alumno en sí más que por el contenido. Los docentes han de proporcionar a sus discentes aquellos conocimientos, herramientas, capacidades, habilidades útiles para poder desenvolverse en su vida cotidiana, en su futuro como ciudadanos de un lugar, preparados para afrontar retos y alcanzar metas. Las nuevas generaciones viven inmersas

en un proceso de cambio hacia el mundo de la tecnología, de almacenar pocos conocimientos pero darle mucho uso a las herramientas que tienen, de aquí que la gamificación como estrategia activa juegue un papel especial en el ámbito educativo, siendo una de las metodologías más recurrentes para los docentes, aun siendo difícil de adaptar y aplicar.

Como futura maestra de Educación Primaria, este Trabajo Fin de Grado me ha dado las primeras claves para iniciar la andadura en proyectos innovadores y motivadores aplicables en los diferentes contextos a los que tendré que hacer frente. A su vez, investigar e indagar acerca de nuevos métodos educativos ha hecho que me sienta más segura, abrir la mente hacia nuevos horizontes, conocer herramientas y recursos útiles para elaborar material llamativo y que atienda tanto al curriculum como a las características del grupo-clase. En definitiva, y tras su elaboración, me siento con ganas e ilusión para aplicar este tipo de metodologías activas en futuras aulas, donde lo importante no es el contenido en sí sino la motivación e ilusión de nuestro alumnado por aprender.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaya, A., y Anaya, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, ciencia, educación*. 25(1), 5-14.
- Area, M., y González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-18. doi: <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7 (40),1-11.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Caponetto, I., Earp, J. y Ott, M. (2014). Gamificación y educación: una revisión de la literatura. *En la Conferencia Europea sobre Aprendizaje Basado en Juegos*, (1),50. Conferencias Académicas Internacional Limitada.
- Carolei, P., Munhoz, G., Gavassa, R., y Ferraz, L. (2016). Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (SBGames), 15, 1253-1256.
- Carrión, G.A. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. (Trabajo Fin de Máster). Huelva: Universidad Internacional de Andalucía y Universidad de Huelva.
- Conchillo, M. (2017) *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? Gamificación*. Almería: Universidad de Almería.
- Contreras, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 27-33. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Contreras, R. y Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- De Miguel, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*. Andalucía, 13 de marzo de 2015, núm. 50, pp. 1-436.



- Deterding, S. (2012). Gamificación: diseño para la motivación. *Interacciones*, 19 (4), 14-17. doi: <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>
- Expósito, J., y Manzano, B. (2010). Tareas educativas interactivas, motivación y estrategias de aprendizaje, en educación primaria, a partir de un currículum modulado por nuevas tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(1), 331-351.
- Gallardo, P. y Camacho, J. M. (2008). *La motivación y el aprendizaje en educación*.
- García, F. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- González, d. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria*. (Trabajo fin de Grado). Castilla y León: Universidad de Burgos.
- Herrada, R. I., & Navarro, R. (2018). Revisión de experiencias de aprendizaje cooperativo en ciencias experimentales. *Campo Abierto. Revista De Educación*, 37(2), 157-170.
- Herrán, A. (2008). *Metodología didáctica en educación secundaria: una perspectiva desde la Didáctica General*. Didáctica general la práctica de la enseñanza en Educación infantil, Primaria y Secundaria: McGraw-Hill.
- Hidalgo, S. (2019). *Trabajo cooperativo y gamificación en un aula de Primaria. Propuesta didáctica de intervención con escape room*. (Trabajo Fin de Grado). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Kember, D. (1997). A reconceptualisation of the research into university academics' conceptions of teaching. *Learning and Instruction*, 7(3), 255-275. doi: 10.1016/S0959-4752(96)00028-X.
- Kenny, RF y McDaniel, R. (2011). El papel que las expectativas de los maestros y las evaluaciones de valor de los videojuegos desempeñan en su adopción e integración en sus aulas. *British Journal of Educational Technology*, 42 (2), 197-213. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01007.x>
- Kirriemuir, J. y McFarlane, A. (2004). Revisión de literatura en juegos y aprendizaje. *Telearn: bringing worldwide visibility to your TEL research*. [Hal archives-ouvertes.fr](http://hal.archives-ouvertes.fr)
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: what, how, Why Bother? Definitions and uses. *Exchange Organizational Behavior Teaching Journal*, 15(2), 1-5.
- Manzano, J. M. (2009). La motivación en la Educación Primaria. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (33), 291-309.

- Maquilón, J. J., Sánchez, M. y Cuesta, J. D. (2016). Enseñar y aprender en las aulas de Educación Primaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18 (2), 144-155. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/955>
- Martín, A., y Rodríguez, S. (2015). Motivación en alumnos de Primaria en aulas con metodología basada en proyectos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación, Extra* (1), 058-062. doi: 10.17979/reipe.2015.0.01.314
- Martínez, E. (2007). La motivación en el aprendizaje. *Volver a Educación y Didáctica*, 4.
- Mirete, A. B. (2014). *TIC y enfoques de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior*. (Tesis doctoral). Murcia: Universidad de Murcia.
- Morales, P. (2002). *La relación profesor-alumno en el aula*. Madrid, España: PPC.
- Muntaner, J. J., Pinya, C., & Mut, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. Profesorado. *Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 24(1), 96-114. doi: 10.30827/profesorado.v24i1.8846
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor de aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4 (Especial), 158-160.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. & Houghton, E. (2013). Game-based learning: latest evidence and future directions. *NFER Research Programme*, 1-35.
- Prieto, J.M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. doi: <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (Edición del Tricentenario). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Romero, L. M., Torres, Á., y Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109-128.
- Rubio, M. (2013). *Influencia de la implicación de la familia en la motivación de los hijos*. (Trabajo Fin de Máster). Almería: Universidad de Almería.
- Salen, K., Tekinbaş, K.S., y Zimmerman, E. (2004). *Reglas de juego: fundamentos del diseño del juego*. MIT press.
- Samuelowicz, K. y Bain, J. D. (2001). Revisiting academics' beliefs about teaching and learning. *Higher Education*, 41(3), 299-325. Sevilla: Wanceulen.

- Subinas, A., y Berciano, A. (2019). La motivación en el aula de matemáticas: ejemplo de Yincana 5° de Educación Primaria. *Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 101, 45-58.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona: UOC.
- Torres, A., Romero, L.M., Pérez, M.A., & Björk, S. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 129-145. doi; <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Valdez, M., y Zavala, K. (2015). *Influencia del docente en la motivación de los alumnos de 3° de Secundaria*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

# ANEXOS



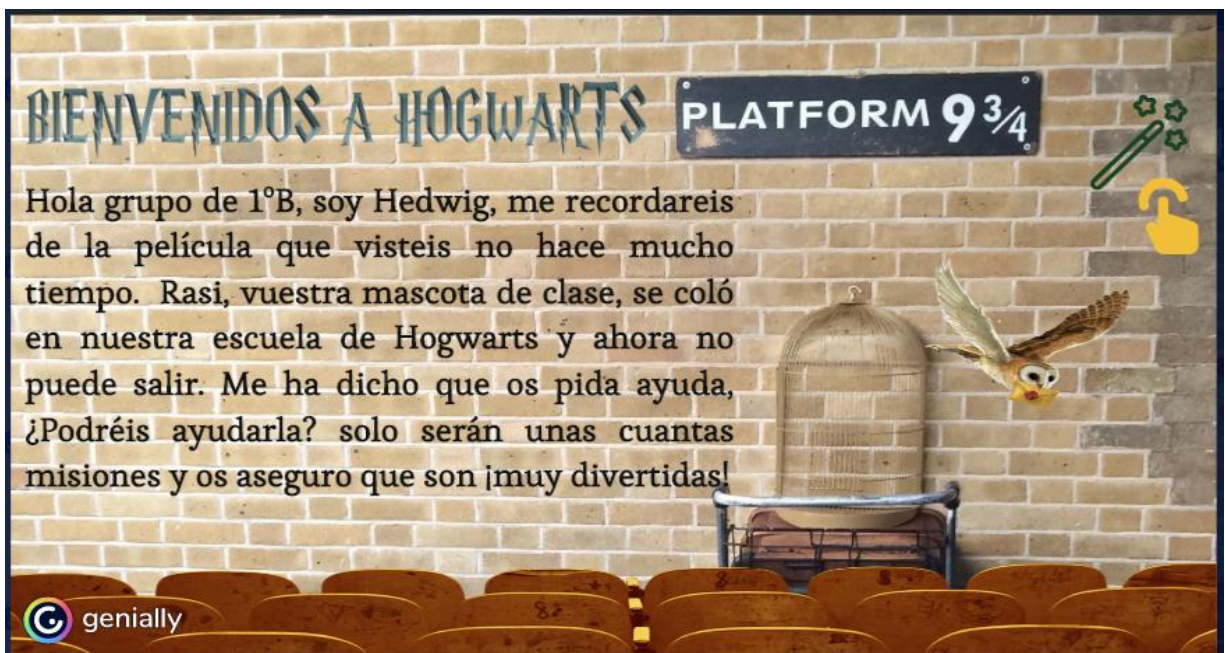
URL DEL SISTEMA GAMIFICADO:

<https://view.genial.ly/5f1713bf988acc0d6b728f8b/game-breakout-gamificacion>

## ANEXO I: MISIONES



## ANEXO II: CARTA DE PRESENTACIÓN



### ANEXO III: PERSONAJES



### ANEXO IV: SNITCH NUMÉRICOS (MISIÓN I)



## ANEXO V: ROSCÓN MÁGICO (MISIÓN II)

Esta mañana Hermione me levantó temprano, nos preparamos y luego bajamos al comedor, en Hogwarts habían unas 142 escaleras, algunas amplias y despejadas, otras estrechas y destartaladas. Algunas llevaban a un lugar diferente los viernes. Otras tenían un escalón que desaparecía a mitad de camino y había que recordarlo para saltar. Después, había puertas que no se abrían, a menos que uno lo pidiera con amabilidad o les hiciera cosquillas en el lugar exacto, y puertas que, en realidad, no eran sino sólidas paredes que fingían ser puertas. También era muy difícil recordar dónde estaba todo, ya que parecía que las cosas cambiaban de lugar continuamente. Mi tiempo de ser floja se irá muy lejos, estar moviéndome de aquí, allá me mantendrá en forma.



Teníamos que estudiar los cielos nocturnos con nuestros telescopios, cada miércoles a medianoche, y a aprender los nombres de las diferentes estrellas y los movimientos de los planetas. Tres veces por semana íbamos a los invernaderos de detrás del castillo a estudiar Herbología, con una bruja pequeña y regordeta llamada profesora Sprout, y aprendíamos a cuidar de todas las plantas extrañas y hongos y a descubrir para qué debían utilizarlas.

La asignatura que me pareció más interesante era Historia de la Magia, la única clase dictada por un fantasma. El profesor Binns ya era muy viejo cuando se quedó dormido frente a la chimenea del cuarto de profesores y se levantó a la mañana siguiente para dar la clase, dejando atrás su cuerpo.



El profesor Flitwick, el de la clase de Encantamientos, era un brujo diminuto que tenía que subirse a unos cuantos libros para ver por encima de su escritorio. La profesora McGonagall era siempre diferente. Estricta e inteligente.

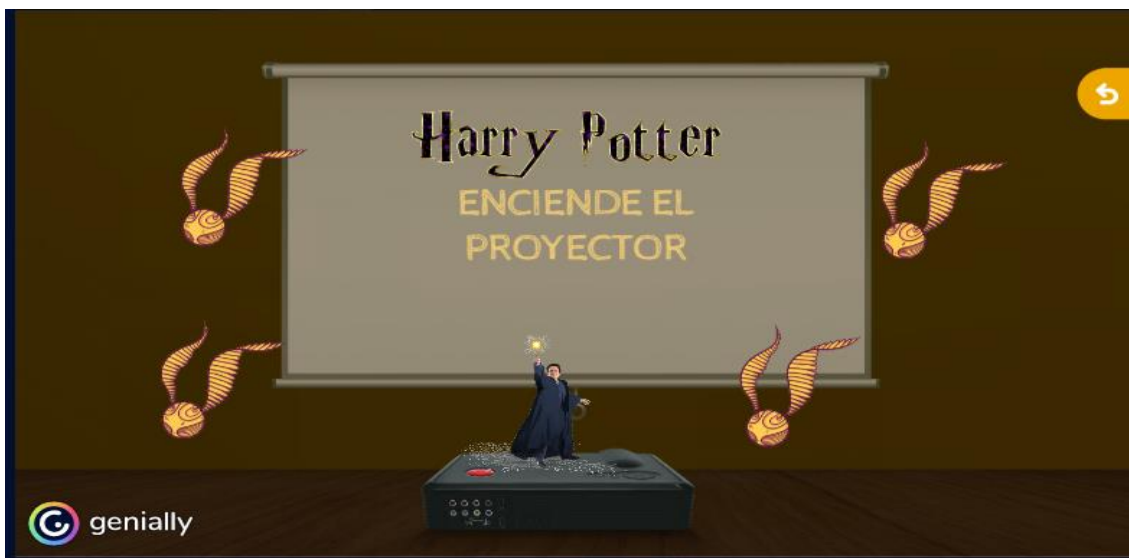




## ANEXO VI: LOS CIELOS NOCTURNOS (MISIÓN III)





## ANEXO VII: EL TREN ROJO (MISIÓN IV)



## ANEXO VIII: LA PÓCIMA MULTIJUGOS (MISIÓN V)












ESCANÉAME

ESCANÉAME

ESCANÉAME

ESCANÉAME

genially



ESCANÉAME

ESCANÉAME

ESCANÉAME

ESCANÉAME

genially

