

Curso 2020-2021

Propuesta Didáctica de Gamificación

Didactic Proposal of Gamification



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Autora: María Teresa Sánchez Hidalgo
Directora: Catalina Barragán Vicaria

Resumen

La finalidad de este trabajo es realizar una propuesta de intervención educativa basada en la gamificación en el aula, ya que gracias a diferentes investigaciones se conoce la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Previamente a la propuesta de intervención se investigará el conocimiento que tiene el alumnado universitario de educación sobre el término gamificar. Una vez investigada esa cuestión, varios padres y madres mostrarán las experiencias de sus hijos para conocer si la gamificación ha influido en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Ambas encuestas tienen relación, puesto que, si la gamificación es tan gratificante en el aprendizaje del alumnado, los futuros docentes deberían conocer este término y cómo emplearlo junto con la metodología que trabajen. La propuesta de intervención tiene lugar en el periodo de prácticas que he realizado, ya que he propuesto al centro diferentes actividades basadas en la gamificación para que el alumnado trabaje en la unidad de indagación de los sentidos.

Palabras clave: gamificación, propuesta de intervención, proceso de enseñanza y aprendizaje.

Abstract

The aim of this project is to do an intervention educative proposal based in gamification in the classroom, because thanks to different investigations it is known that gamification helps to the development o teaching and learning of students. Previously to the intervention proposal it will be investigated the knowing of university students of the gamification term. Once I had already investigated this point, some parents will show their son and daughter experiences at school, so that I will know if gamification helps to the learning and teaching process as it is told. Both surveys are related, for the simple reason that if gamifications help students, then the future teaches have to know this term and how to include it in their methodologies. The intervention proposal takes place in the practicum period I have done, due to the fact that I have propose different activities based in gamification and students can work with these activities of the senses in this unit of inquiry.

Key words: gamification, intervention proposal, learning and teaching process.

Índice

Introducción	3
Marco Teórico y Estado de la Cuestión	3
Propuesta de Intervención	6
Contextualización y justificación	6
Criterios de Evaluación de Ciclo.....	7
Objetivos de Etapa	8
Objetivos de Área.....	8
Objetivos Específicos	8
Contenidos.....	9
Orientaciones y Ejemplificaciones	9
Criterios de Evaluación de Etapa	10
Indicadores de Logro.....	11
Estándares de Aprendizaje	12
Transposición Didáctica	12
Metodología	23
Competencias	25
Atención a la Diversidad	26
Evaluación de la Práctica Docente	27
Conclusiones	28
Referencias bibliográficas	29
Anexo 1. Gráficos de la Investigación Realizada en el Prácticum III	31
Anexo 2. Escape Room	34
Anexo 3. Fotografías festival de los cinco sentidos	34
Anexo 3. Tabla de puntos	38
Anexo 4. Gamificación en la vida real	38

Introducción

La finalidad del presente trabajo fin de grado es acerca la gamificación a las aulas, debido a que se suele emplear mucho en la materia de educación física, pero la gamificación es una metodología que se puede implementar tanto fuera como dentro del aula para cualquier materia.

Con el uso de la gamificación se pretende motivar al alumnado, de manera que este tenga ganas de ir al centro escolar y de aprender, debido a que actualmente gran parte de la educación es tradicional y utiliza como único recurso el libro de texto. Debemos tener el libro de texto como un recurso más, pero no como único recurso, ya que al fin y al cabo el alumnado con el libro de texto se desmotiva mucho más. Pues no deja de ser una dinámica que es siempre igual, leer la teoría y hacer los ejercicios relacionados. Los conocimientos del alumnado deben vincularse con sus experiencias en la vida real, para que vean la importancia de adquirir ese conocimiento.

En este trabajo se investigará acerca del concepto de la gamificación, tanto en centros escolares como en otros ámbitos. Asimismo, se justificará con teorías de autores destacados la importancia del juego en el ámbito educativo, aunque no debemos confundir el aprendizaje basado en juegos con la gamificación. Se trata de dos metodologías diferentes, pero que pueden unirse para obtener de forma conjunta una mayor motivación por el alumnado.

Además, para justificar la elección de la gamificación se han realizado dos encuestas en el proyecto de investigación del prácticum III, las cuales nos sirven para mostrar su importancia. En primer lugar, una de las encuestas ha ido orientada al alumnado de educación y se ha cuestionado si conocen o desconocen el término gamificación, debido a que es una metodología muy reciente y los futuros docentes deberían estar actualizados con respecto a las nuevas metodologías que aparecen.

En segundo lugar, para contrastar que la gamificación potencia la motivación del alumnado, se ha encuestado a un gran número de padres, de forma que estos han respondido si sus hijos han tenido experiencias gamificadas y cuál ha sido el resultado de éstas.

Marco Teórico y Estado de la cuestión

En la primera investigación analizada autores destacados señalan que emplear el juego como plataforma de aprendizaje está bien acreditado. Así, la psicología del ser humano es empleada para la gamificación, de forma que se emplean diferentes procedimientos de juego en contextos no lúdicos para alcanzar unos objetivos previamente delimitados (Pisabarro Marrón y Vivaracho Pascual, 2018).

Se analizan en este artículo los juegos serios, pues son aquellos cuyo objetivo principal es el aprendizaje del alumnado desde edades tempranas hasta los 12 años aproximadamente, se resalta por otras investigaciones que la gamificación tiene cabida en todo el ámbito educativo.

Es de gran interés que el empleo de la gamificación en el ámbito universitario haya sido tan satisfactorio obteniendo como ventajas que el alumnado se sienta más motivado, que sea protagonista, que coexistan diferentes ritmos de aprendizaje, que el error no sea penalizado. Aunque, el empleo de la gamificación debe tener muy en cuenta que puede dar lugar a diferentes desventajas como que el alumnado se centre en el juego y no en el aprendizaje que este genera. En el artículo se afirma que el juego ha permitido y favorecido el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El positivo resultado de la experiencia nos anima a continuar en esta línea de innovación. Una de las mejoras que se plantea para aumentar la satisfacción de todos los alumnos, es que no sólo tenga recompensa en la nota el equipo ganador. Podría aumentarse la nota de todos los equipos según el orden de finalización del juego De este modo no se restaría competitividad al juego, pero se evitarían frustraciones. (Pisabarro Marrón y Vivaracho Pascual, 2018).

Otra de las investigaciones publicadas con respecto al ámbito universitario distingue entre gamificación de capa fina y gamificación profunda. Aquella gamificación de capa fina es en la que se incluyen algunas características del juego, en cambio, la gamificación de capa profunda es algo más compleja ya que se necesita crear una trama narrativa convincente y como ventaja se consigue una motivación mayor. La gamificación profunda incluye los juegos serios. En esta investigación se presenta el modelo de flipped classroom with just in time teaching (JITT/FC) leyendo previamente los documentos entregados por el docente y resolviendo las preguntas planteadas, especificando cuáles han sido más difíciles de responder.

La investigación denominada juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación, muestra la relevancia del juego y su aplicación en la educación. Se considera necesario conocer los límites del juego para poder aplicarlos en diferentes contextos educativos.

Gracias a la herramienta de entretenimiento el ser humano experimenta con nuevas identidades, permite indagar consecuencias y nos permite ver hasta dónde llegan nuestros límites. Las herramientas lúdicas proporcionan el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013; citado en Contreras, 2016) y muestran en el alumnado una motivación para el desarrollo de su

aprendizaje. (Kenny y McDaniel, 2011; citado en Contreras, 2016). Son muchos los alumnos y alumnas que mejoran su atención, concentración, pensamiento y planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004; citado en Contreras, 2016), debido a que todas estas habilidades son necesarias para poder conseguir los diferentes objetivos que se presentan en los juegos. Además, en muchas ocasiones se interiorizan conocimientos multidisciplinarios (Mitchell y Savill-Smith, 2004; citado en Contreras, 2016), la mejora de habilidades servirá para la resolución de problemas y finalmente la toma de decisiones técnicas (Bonk y Dennen, 2005; citado en Contreras, 2016).

Como señala Contreras (2016 opus cit.) no se deben considerar las experiencias que simulen un videojuego como experiencia de gamificación, debido a que son aquellas que extraen elementos del juego y apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Finalmente, en otra de las investigaciones Zichermann y Cunningham (2011); citado en Díaz, J. y Troyano, Y. (2013) definen la gamificación como un proceso en el que se relaciona el pensamiento del jugador con las técnicas del juego de forma que atrae a los usuarios a la resolución de problemas.

El fin de estas investigaciones es influir en la conducta psicológica y social del jugador, asimismo si un juego es más lúdico y atractivo para el alumnado, este empleará más tiempo en él y apreciaremos mejores resultados con respecto a otros alumnos que hayan empleado menos tiempo.

Los videojuegos incrementan la destreza manual, la coordinación visomotora, las vías neuronales y aceleran los juicios y decisiones (Díaz y Troyano, 2013). Kapp (2012); citado en Díaz, J. y Troyano, Y. considera básicos los siguientes elementos en la gamificación: base del juego, mecánica, estética, idea del juego, conexión juego-jugador, jugadores, motivación, promover el aprendizaje y resolución de problemas. Algunos ejemplos de gamificación en el ámbito educativo son: Help, Re-Mission y Sistema Greenify.

En el proyecto de investigación del prácticum III se ha llevado a cabo una investigación de método cualitativo que nos permitirá obtener un diagnóstico de la situación. Esta investigación ha recogido experiencias y significados de los individuos, proporcionando información sobre futuros docentes y sobre el alumnado que haya tenido o no experiencias de gamificación, así como la repercusión que han tenido estas experiencias en su aprendizaje.

La realización de esta investigación nos permite justificar la necesidad de realizar una propuesta didáctica basada en la gamificación debido a que encontramos un 76.1% de familias cuyos hijos e hijas han experimentado la gamificación (gráfico 1), un 94.8% afirman que esta favorece la motivación del alumnado (gráfico 2), también conocemos que el alumnado no ha tenido dificultad para adquirir conocimientos por medio de la gamificación, encontramos además estudiantes que se interesan por materias que previamente no se interesaban. Es destacable que el rendimiento académico haya mejorado en un 88.7% (gráfico 3), se ha mejorado la socialización (gráfico 4). Además, se encuentran desventajas como la competitividad y que la gamificación incita al uso de videojuegos que no tienen un fin educativo, por ello en la propuesta debo tener muy en cuenta estos aspectos para intentar que ocurran lo mínimo posible. Por otro parte, hemos obtenido conclusiones acerca de los futuros docentes para saber si conocen o desconocen el término gamificación. Un 56.6% de estudiantes afirman saber explicar el término gamificación frente al 43.4% que no sabrían definirlo (gráfico 5). Desde mi punto de vista es realmente importante que los futuros docentes sepan qué es la gamificación para poder emplearlas en sus aulas debido a que esta tiene muy buena repercusión en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado como se observa en los resultados de la encuesta realizada.

Los gráficos y datos recogidos de la encuesta realizada en el prácticum III se recogen en el Anexo I. En este anexo también se encontrarán todas las preguntas que se han realizado en ambas encuestas y un enlace a dos documentos, por si fuera necesario obtener información de otras preguntas realizadas en la encuesta.

Propuesta de intervención

Título: ¿Quiénes somos? Segundo trimestre.

Temporalización: 6 semanas. Desde el 15 de febrero hasta el 26 de marzo.

Materia: ciencias naturales. Ciclo y curso: segundo ciclo - 3º de primaria.

Contextualización y justificación

En cuanto a la contextualización nos encontramos ante un centro educativo privado situado en la localidad de Almerimar, concretamente en el CDP Sek Alborán en el curso de 3º de primaria. El centro cuenta con 28.000 metros cuadrados de espacio y tiene aproximadamente 700 estudiantes. Las aulas de este centro están dotadas de material suficiente como para llevar a cabo diferentes tipos de unidades didácticas. Un alumno cuenta con un poco de desventaja a

nivel educativo debido a que se incorporó al centro el año pasado, hay dos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, uno de ellos tiene un poco de dislexia, gracias a la orientadora y una logopeda en casa se nota el trabajo que hay detrás.

A continuación, pasaremos a justificar la elección del eje globalizador, esta elección se ha realizado en base a la necesidad que tienen los menores de conocer el cuidado de sus sentidos así como el proceso que tiene lugar en nuestro cuerpo para que los estímulos lleguen al cerebro. Finalmente, para la elección de este eje globalizadora también se ha tenido en cuenta el currículo prescriptivo, más concretamente en el anexo 1 del artículo 4 del Real Decreto 126/2014 donde se establecen las asignaturas troncales de la etapa de educación primaria. Andalucía concreta el Decreto 97/2015 los bloques de contenidos, orientaciones metodológicas, contribución al desarrollo de las competencias clave, objetivos, mapa de desempeño y desarrollo curricular de cada una de las áreas que encontramos en el currículum de primaria. El tema del eje globalizador que se llevara a cabo pertenece al área de Ciencias de la Naturaleza y más concretamente al bloque 2. **“El ser humano y la salud”**.

Para la realización de una Unidad Didáctica Integrada donde se incluya y trabajen las competencias clave del currículum es necesario seleccionar en primer lugar los criterios de evaluación de ciclo que se lograrán mediante la realización de esta UDI, los objetivos, contenidos, orientaciones y ejemplificaciones, criterios de evaluación de etapa, indicadores de logro y estándares de aprendizaje.

Criterios de evaluación de ciclo

C.E.2.1. Recabar información de distintas fuentes, pensar posibles hipótesis para realizar experimentos de forma grupal. Emplear los gráficos para expresar los resultados de los experimentos.

C.E.2.2. Aprender cómo funcionan los órganos, aparatos y sistemas que realizan las funciones de los cinco sentidos, saber localizarlos y su forma, plantear hábitos de vida saludable para que el cuerpo funcione correctamente y se desarrolle la mente, previniendo así enfermedades y accidentes.

C.E.2.6. Aprender mediante la experimentación leyes básicas que rigen determinados fenómenos físicos como la refracción de la luz, planificando y realizando de manera grupal investigaciones y experiencias empleando el método científico para que expresen sus

conclusiones tanto de manera oral como en gráficos, haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Objetivos de Etapa

En este apartado encontramos los objetivos de etapa que se van a trabajar durante esta unidad y los cuales se encuentran recogidos en el Real Decreto 16/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Fomentar el trabajo individual y en equipo, el esfuerzo y la responsabilidad en el estudio, generar actitudes de confianza en uno mismo, desarrollar un sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.

Estudiar, entender y tolerar las culturas que existen, la diferencia entre los individuos, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres y no discriminar a personas con discapacidad.

Estudiar los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza.

Trabajar la higiene y la salud, respetar su cuerpo y el de otros, tolerar las desigualdades y emplear la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo de los hábitos de vida saludable.

Objetivos de Área

O.CN.3. Aprender y entender aspectos básicos del funcionamiento del cuerpo humano relacionados con cada uno de los sentidos, entendiendo así la importancia del cuidado que hay que tener sobre estos. Respetando así las diferencias individuales y teniendo una actitud de aceptación hacia estas.

O.CN.6. Trabajar en grupo y poner en práctica valores y actitudes relacionadas con el pensamiento científico para fomentar el espíritu emprendedor, desarrollar la sensibilidad y responsabilidad en experiencias individuales y colectivas.

O.CN.8. Emplear las tecnologías de la información y comunicación para recoger información, como herramienta de aprendizaje para compartir conocimientos y que se valore la contribución

de las TICS a la mejora de las condiciones de vida de las personas, para prevenir situaciones de riesgo debido a su excesiva utilización.

Objetivos Específicos

1. Conocer los órganos de los sentidos explorando e interactuando con el entorno.
2. Comprender la importancia de su cuidado para su correcto funcionamiento y su adecuada interacción con el medio.
3. Reconocer las diferentes sensaciones que se producen a través de los sentidos.
4. Descubrir el funcionamiento de cada uno de los sentidos.
5. Asociar cada órgano sensorial con el sentido que corresponda.

Contenidos

Bloque 2. “El ser humano y la salud”

Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero	Orden de 17 de marzo de 2015
<ul style="list-style-type: none"> - El cuerpo humano y su funcionamiento. Anatomía y fisiología. Aparatos y sistemas. - Salud y enfermedad. Principales enfermedades que afectan a los aparatos y sistemas del organismo humano. - Hábitos saludables para prevenir enfermedades. 	<p>2.1. Reconocimiento de las partes del cuerpo humano y su funcionamiento, relacionadas con los cinco sentidos.</p> <p>2.2. Comprensión de las funciones vitales del ser humano. Los órganos de los sentidos y la respiración.</p> <p>2.3. Conocimiento de los hábitos saludables y conductas responsables para evitar enfermedades y accidentes domésticos.</p> <p>2.5. Acercamiento del conocimiento de cada uno y del resto de personas. Aceptación y no aceptación de su cuerpo conociendo las posibilidades y limitaciones de este.</p>

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientación metodológica relacionada con el criterio de evaluación 2.1. trabajar la habilidad de búsqueda de información y contrastarla con otras fuentes de información, el empleo adecuado de las tecnologías de la información, así como la representación de esta en gráficos, tablas, imágenes,... Conocer la utilidad que nos proporcionan las tecnologías para establecer hipótesis sobre sucesos que ocurren, se trabajará en grupo para resolver conflictos ante

pequeñas cuestiones planteada para llegar a posibles resultados según la hipótesis de partida, experimentando así y haciendo uso del método científico.

Orientación metodológica relacionada con el criterio de evaluación 2.2. se trabajará el conocimiento de los órganos, aparatos y sistemas implicados en las funciones vitales, identificando su localización y su relación fundamental para la vida. Potenciar hábitos saludables para que el cuerpo funcione correctamente. Además, se trabajará la empatía, aceptación y respeto hacia nuestro propio cuerpo y el resto de cuerpo evitando así conflictos con uno mismo y los demás. Realización de pequeños experimentos para ver el funcionamiento del cuerpo humano, algunas investigaciones sobre hábitos saludables y elaboración de menús equilibrados, diseño de una tabla de ejercicio físico.

Orientación metodológica relacionada con el criterio de evaluación 2.6. se trabajarán y conocerán aspectos como los elementos de la luz natural, la descomposición del color, la capacidad para identificar características básicas, separación de componentes,... Se valorará también la aplicación del método científico mediante la observación sistemática, elaboración de hipótesis, planteamiento del experimento, análisis de los resultados y conclusiones obtenidas. Para ello, se desarrollarán actividades basadas en la realización de experiencias prácticas guiadas donde se lleve a cabo un proceso investigador y se recopilen evidencias o datos, transformándolos en gráficas, combinando así todos los pasos del método científico, la recogida de datos deberá ser mediante instrumentos y los resultados obtenidos se realizarán como mesas de expertos, conferencias, exposiciones, etc.

Criterio de Evaluación de Etapa

C.E.1. Recabar información sobre hechos o fenómenos previamente estudiados, realizando estimaciones previas sobre sucesos naturales, trabajando con datos de observación directa e indirecta, así como la consulta de fuentes directas e indirectas, comunicando los resultados.

C.E.2. Realizar suposiciones relacionadas con sucesos que tienen lugar de manera natural así como lo que sucede cuando se provocan mediante un experimento o una experiencia.

C.E.3. Expresar oralmente y de manera escrita los resultados recogidos tras la realización de experimentos y utilizar gráficas para presentar las conclusiones.

C.E.4. Trabajar de manera cooperativa, apreciar el cuidado por la seguridad de todo el alumnado, cuidar y hacer un uso adecuado de los instrumentos empleados.

C.E.5. Realizar proyectos y presentar informes.

C.E.6. Reconocer y situar los principales órganos implicados en los cinco sentidos, relacionar los órganos entre ellos y tener hábitos de salud.

C.E.7. Entender el funcionamiento del cuerpo humano: sentido del oído y su órgano orejas, saber localizarlos, su forma, estructura, funciones, cuidados, etc.

C.E.8. Asociar prácticas de estilo de vida saludable con el adecuado funcionamiento del cuerpo, teniendo en cuenta las consecuencias que tiene para la salud adoptar un modo de vida más saludable o uno más sedentario.

C.E.20. Saber las leyes básicas que rigen los fenómenos, como la reflexión de la luz y la capacidad de dos recipientes.

C.E.21. Investigar acerca de fenómenos físicos de la materia siguiendo el método científico para comprender cómo se establecen las leyes básicas, como la reflexión de la luz.

Indicadores de Logro

CN.2.1.1. Obtiene y contrasta información de diferentes fuentes, para plantear hipótesis sobre fenómenos naturales observados directa e indirectamente y comunica oralmente y por escrito de forma clara, limpia y ordenada, usando imágenes y soportes gráficos para exponer las conclusiones obtenidas. (CMCT, CCL, CD).

CN.2.1.2. Utiliza medios de observación adecuados y realiza experimentos aplicando los resultados a las experiencias de la vida cotidiana. (CMCT, CD y CAA).

CN.2.1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos. (CSYC, SIEP).

CN.2.2.1. Conoce el funcionamiento de los órganos, aparatos y sistemas que intervienen en las funciones vitales del cuerpo humano, señalando su localización y forma. (CMCT).

CN.2.2.2. Pone ejemplos asociados a la higiene, la alimentación equilibrada, el ejercicio físico y el descanso como formas de mantener la salud, el bienestar y el buen funcionamiento del cuerpo y de la mente. (CMCT, CAA).

CN.2.6.2. Planifica y realiza sencillas experiencias para observar y estudiar la reflexión, la refracción y la descomposición de la luz blanca, haciendo predicciones explicativas sobre sus

resultados y funcionamiento en aplicaciones de la vida diaria y comunicando oralmente y por escrito sus resultados. (CMCT, CCL, CAA, SIEP).

CN.2.6.3. Realiza en colaboración con sus compañeros, sencillas experiencias planteando un plan de trabajo en el que se lleve a cabo el método científico. (CMCT, CCL, CD, CAA, SIEP).

Estándares de Aprendizaje

STD.1.2. Utiliza medios propios de la observación.

STD.1.3. Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.

STD.1.4. Desarrolla estrategias adecuadas para acceder a la información de los textos de carácter científico.

STD.2.1. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.

STD.3.2. Expone oralmente de forma clara y ordenada contenidos relacionados con el área manifestando la comprensión de textos orales y/o escritos.

STD.4.4. Presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia, en papel y en digital.

STD.4.6. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad.

STD.6.1. Identifica y localiza los principales órganos implicados en los cinco sentidos.

STD.8.2. Identifica y adopta hábitos de vida saludable, higiene, cuidado y descanso.

STD.8.4. Conoce y explica los principios de las dietas equilibradas, identificando las prácticas saludables para prevenir y detectar los riesgos para la salud.

STD.12.5. Respeta las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo.

Transposición Didáctica

Una forma diferente de enfocar la programación de actividades es mediante la realización de tareas finales, que estas se desglosan en actividades que son las que se programan y estas a su vez en ejercicios que son los pasos que se siguen para desarrollar cada una de las actividades propuestas. Para programar de esta manera se debe partir del criterio de evaluación que se va a emplear y de este se sacará la tarea o tareas finales, actividades y ejercicios.

Listado de tareas

Tarea 1. Realización de un cartel explicativo sobre los sentidos.

Tarea 2. Proyecto de hábitos saludables.

Tarea 3. Escape room digital de los sentidos.

Tarea 4. Festival de los cinco sentidos.

Tarea 1. Realización de un cartel explicativo sobre los sentidos.

Actividades	Ejercicios	Temporalización y recursos
Información básica del sentido asignado al grupo.	Búsqueda de información del sentido en el libro de texto sintetizando y esquematizando la información.	20 minutos Libro de texto Puntuación grupal: 1 punto
Incluir información extra o curiosidades sobre el sentido.	Emplear recursos como libros del cuerpo humano, proporcionados por el docente o ir a la biblioteca, trabajando la autonomía y las fuentes de información.	20 minutos Libros de la biblioteca, ordenadores, libros interesantes que aporta el docente, etc. Puntuación grupal: 1 punto por curiosidad.
Incluir un gráfico en el cartel.	Búsqueda de un gráfico relacionado con el sentido, por ejemplo, número de personas miopes en los últimos 10 años.	40 minutos Lo encontramos en los recursos de la actividad anterior. Puntuación grupal: 1 punto
Incluir un gráfico en el cartel.	Comprender el gráfico y explicarlo en el cartel.	20 minutos Puntuación grupal: 1 punto
Plantear experimentos	El alumnado expondrá posibles experimentos para trabajar los diferentes sentidos, esto servirá para la realización del festival de los cinco sentidos.	20 minutos Puntuación grupal: 1 punto por experimento planteado que se pueda llevar a cabo.

Presentación oral del cartel	Practicarán la expresión oral y expondrán en clase el cartel de forma que el resto de compañeros y compañeras aprendan ese sentido. El docente ayuda al grupo si es necesario.	50 minutos, 10 minutos por grupo, para explicarlo detenidamente, que el profesor aclare conceptos y que el resto de alumnos hagan preguntas si lo consideran necesario. Puntuación grupal: 1 punto por participante. Puntuación individual: 1 punto si cumplimos las cinco normas establecidas en cada presentación.
------------------------------	--	--

Tarea 2. Proyecto de hábitos saludables.

Actividades	Ejercicios	Temporalización y recursos
¿Qué hay en la caja?	Se presenta una caja en la que incluye material relacionado con una alimentación saludable. Frutas, verduras, rueda de los alimentos, ...	50 minutos Caja y alimentos Puntuación individual al terminar la sesión con el cumplimiento de las cinco normas.
¿Qué hay en la caja?	Se plantean preguntas para averiguar sus hábitos alimentarios, costumbres, ...	20 minutos Puntuación individual: por cada pregunta planteada correctamente y con sentido estableceremos un punto.
Queremos saber más	El alumnado junto con sus familias busca información sobre los alimentos: proteína, vitaminas, dónde se	Trabajo en casa, dedican el tiempo que quieran. Establecemos con el alumnado los requisitos que debe tener la información y la

	cultiva, época del año en la que crecen...	puntuación que le daremos de forma individual.
Queremos saber más	Al día siguiente en asamblea, todo el alumnado comentará la información que ha encontrado, así tendremos una idea sobre estos alimentos.	40 minutos, aproximadamente dos minutos por alumno. Puntuación individual, cumplimiento de las normas.
Desayuno ideal	Cada grupo hará un desayuno semanal, de esta forma deberán tener en cuenta las calorías, vitaminas, proteínas que deben tener. Pueden preguntar a la enfermera del cole, en el comedor a las cocineras, en casa, ...	2/3 horas, se realizará en diferentes sesiones. El alumnado dispondrá de una tabla y utilizará su agenda para organizar el menú semanal, también pueden guiarse por el menú del cole. Puntuación grupal: un punto por cada día que tenga un desayuno ideal correcto.
Comparar el desayuno ideal	Compararemos cada uno de los desayunos semanales para ver cuál es el más saludable o si podemos hacer uno que sea más sano. Cuando hayamos terminado se llevarán a casa los desayunos y explicarán a las familias porqué hemos hecho estos desayunos. La finalidad principal es favorecer el consumo de desayunos sanos en el	Hora y media para comparar los de los cinco grupos. Cada grupo asignará un punto extra a uno de los otros grupos, justificando siempre su elección y la seño también dará un punto extra.

	aula, evitando la bollería industrial y los procesados.	
Cuál es su sabor	Realizamos un pequeño juego donde tienen que distinguir mediante el gusto los alimentos amargos, ácidos, salados, dulces, ... También pueden usar otros sentidos como el olfato y el tacto.	50 minutos Alimentos con los diferentes sabores que se trabajen. Puntuación individual de las normas.
Festividad de Andalucía	Estudiaremos el desayuno típico de Andalucía y sus calorías, viendo si realmente es sano o no.	40 minutos Puntuación individual de las normas
Mural	En grupo realizarán un mural clasificando los distintos tipos de chucherías, golosinas, snacks, salados, frutos secos. Recogerán toda la información nutricional de cada uno de estos.	2 sesiones de 50 minutos Cartulina, ordenador para buscar la información nutricional. Cada grupo asignará un punto extra a uno de los otros grupos, justificando siempre su elección y la seño también dará un punto extra.
Adivina	Por parejas se recitarán adivinanzas relacionadas con la alimentación entre ellos, pueden inventarlas o buscarlas. Por ejemplo: Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera. Si es muy complicado que las	20 minutos Tarjetas de adivinanzas, por si no se les ocurren las adivinanzas. Puntuación individual de las normas.

		busquen, podemos aportar un montón de tarjetas de adivinanzas que tengan la respuesta por detrás y así llevar a cabo este pequeño ejercicio.	
Nuestras recetas mediterráneas		El alumnado tratará de buscar o inventar recetas saludables con productos típicos de Andalucía, principalmente, deberían usar productos típicos de Almería. De esta manera crearíamos un blog de recetas mediterráneas y potenciaríamos la compra de estos elementos saludables que tanto se cultivan en la provincia de Almería.	Como es el ejercicio final, dedicaremos tres o cuatro sesiones de 50 minutos, sobre la marcha veremos si es necesario emplear más o menos tiempo. Puntuación grupal, en la que un punto extra será para el grupo que más visitas haya tenido, y el resto de puntos se repartirán entre los propios equipos.

Tarea 3. Escape room digital de los sentidos

Actividad	Ejercicio	Temporalización y recursos
Recordamos los sentidos	Cada grupo explica brevemente el sentido que ha trabajado en la primera tarea a modo de recordatorio.	20 minutos, 4 minutos por grupo, ya que es breve. Pueden hacer uso de su cartel explicativo si lo consideran necesario. Puntuación individual para cumplir las normas y grupal para valorar lo aprendido.
Presentación del Escape room	Realizan el escape room poniendo a prueba sus	El escape room en general abarcaría las 4 sesiones de una

	conocimientos sobre los sentidos.	mañana de 45 minutos, e incluso probablemente algo más. Como recurso se necesitaría el ordenador.
¿Quién es Dr. Sergio Recalde Maestre?	Realización de una biografía y entrega mediante ClassDojo. Hasta que le docente no dé el visto bueno no se puede continuar con el escape room.	45 minutos. Puntuación individual desde el ClassDojo realizada por el docente.
El sentido del oído	Sintetizar y esquematizar la teoría del libro, de manera que sirve para estudiar de cara al examen y aprender a resumir. En el escape room tienen unos tips para la realización del resumen, esta tarea también se entrega por ClassDojo y no se puede continuar hasta que no se dé el visto bueno.	30 minutos Libro de texto Puntuación individual desde el ClassDojo realizada por el docente.
¿Quién es quién?	Recabar información sobre los otros tres personajes que aparecen en el escape room. Deberán encontrar cuál es la persona que se encarga de investigar el sentido del olfato.	50 minutos. Puntuación individual para el cumplimiento de normas.

El escape room completo se puede visualizar accediendo al enlace que encontramos en anexos.

Tarea 4. Festival de los cinco sentidos.

Actividades	Ejercicios	Temporalización y recursos
Sentido de la vista	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con ilusiones ópticas y un libro para iluminar sobre el cuerpo humano. - Explorar fenómenos físicos como la capacidad del agua en un vaso estrecho y uno ancho. También, encontramos un vaso con el que trabajaremos la refracción del agua, donde parece que el lápiz está partido. - Trabajar las simetrías y rotaciones, llenar un vaso de agua y con una imagen doble ver como la imagen inferior se voltea cuando se encuentra detrás del agua. - Entrenar la agudeza visual y atención, descifrando un texto escrito con números y letras. 	<p>Dos módulos de 45 minutos.</p> <p>Ilusiones ópticas, vasos de agua de tubo y más anchos, un lápiz y un vaso de tubo, un texto cifrado en números y letras y el cartel explicativo del sentido de la vista de cada clase.</p> <p>Puntuaremos cada vez que el alumnado cambie de actividad, para corroborar que se han cumplido todas las normas en todo momento.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Leer el cartel explicativo del sentido de la vista de la primera tarea. Leerán dos carteles explicativos, uno de cada clase. 	
Sentido del oído	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar un telefonillo con dos vasos de cartón y lana. - Un juego de memoria auditiva, en el que se trabaja la atención y la memoria, tienen que adivinar el instrumentos que toca uno de los compañeros. - Para este ejercicio disponemos de dos juegos de campanas idénticos, así tendrán que adivinar la campana que está tocando el compañero. - Con una ficha interactiva de liveworkshet trabajarán la discriminación 	<p>Dos módulos de 45 minutos.</p> <p>Vasos de cartón, lana, un ordenador, instrumentos, dos juegos de campanas, cartel explicativo.</p> <p>Puntuaremos cada vez que el alumnado cambie de actividad, para corroborar que se han cumplido todas las normas en todo momento.</p>

	<p>auditiva y relacionar el sonido con el elemento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leerán el cartel explicativo del sentido del oído. 	
Tacto	<ul style="list-style-type: none"> - Para saber que todas las huellas dactilares son diferentes, realizarán su huella dactilar en una cartulina y la analizarán con la lupa. También pondrán su mano en un trozo de papel continuo para tenerlo como recuerdo del festival de los cinco sentidos. - Identificar a los compañeros del grupo mediante el tacto y con un antifaz puesto, es un ejercicio de atención que gusta mucho al alumnado. - Encontrar la pareja de objetos, también con un antifaz 	<p>Dos módulos de 45 minutos.</p> <p>Tinta, cartulina pequeña donde harán su huella dactilar, antifaz, caja con objetos en su interior y otro antifaz, plastilina y el cartel explicativo.</p> <p>Puntuaremos cada vez que el alumnado cambie de actividad, para corroborar que se han cumplido todas las normas en todo momento.</p>

	<p>tienen que encontrar en una caja con dos agujeros para las manos las parejas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para trabajar el tacto y la imaginación, realizarán su propia figura de plastilina. - Leer el cartel explicativo del sentido del tacto. 	
Sentido del gusto y el olfato	<ul style="list-style-type: none"> - Se encontrarán vasos con diferentes olores: canela, romero, vinagre, ajo en polvo, ... Así, experimentarán con el sentido del olfato distinguiendo entre olores que le gustan y otros que no les gustan. - Saborear los tres tipos de chocolate y distinguir entre amargo y dulce. - Distinguir entre ácido, amargo y dulce en alimentos saludables como la manzana, encontramos cuatro tipos de manzanas 	<p>Dos módulos de 45 minutos.</p> <p>Se necesitarán vasos de cartón donde incluiremos los elementos que olerán, chocolate, manzanas, sal, azúcar, carteles explicativos del sentido del gusto y del olfato.</p> <p>Puntuaremos cada vez que el alumnado cambie de actividad, para corroborar que se han cumplido todas las normas en todo momento.</p>

	<p>para este ejercicio, la de invierno, la Golden, una manzana exclusiva para bebés y el pastel de manzana y la manzana verde. También distinguirán entre sal y azúcar con los ojos cerrados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer el cartel explicativo del sentido del gusto - Leer el cartel explicativo del sentido del olfato. 	
--	--	--

Las fotos de cada uno de los ejercicios realizados para el festival de los cinco sentidos se encuentran en los anexos.

Metodología

Esta unidad didáctica se pretende basar en la gamificación, debido a que, gracias al estudio realizado para la justificación y el marco teórico, se conoce que el empleo de la gamificación en el aula contribuye notablemente al proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado.

Es fundamental no confundir el aprendizaje basado en juegos (ABJ) con la gamificación, debido a que la gamificación emplea la modalidad de juego serio para potenciar el aprendizaje y la motivación del alumnado. Mientras que el aprendizaje en juegos se basa en utilizar los juegos para que el alumnado aprenda de forma puntual un contenido. La gamificación también parte de las recompensas, es decir, cada tarea que se va realizando y consiguiendo aporta al alumnado una serie de puntos, los cuales se suelen canjear por tarjetas donde obtienen un premio. Encontramos una tabla de puntos, relacionada con las recompensas que pueden obtener en el anexo 3.

Esta propuesta didáctica está basada en la gamificación, por ello es fundamental explicar el proceso con el cuál se van a llevar a cabo todas las actividades, debido a que la gamificación puede complementarse con cualquier otra metodología, pero es fundamental el enfoque que esta reciba.

La gamificación trata de recoger los elementos de un juego y transformarlos en un juego serio con el fin de motivar al alumnado, cada estudiante va obteniendo una serie de puntos y estos se pueden canjear por recompensas que generalmente se acuerdan en clase. Para gamificar la aplicación que me resulta más útil es ClassDojo, en ella puedes incluir puntos a tu alumnado, pueden subir su portafolios y tiene bastantes funciones más.

Durante cada sesión o pequeña actividad que se realiza revisaremos si hemos cumplido las normas, hay cinco normas que todos debemos cumplir:

1. Cumplir con las normas COVID.
2. Aprender en clase y levantar la mano para participar.
3. Estudiar y hacer mis tareas a diario.
4. Respetar, escuchar y cuidar de mis compis.
5. Tener mis materiales y mi espacio limpio y ordenado.

Cada vez que se haya finalizado una sesión dedicaremos diez minutos para ver si se han cumplido las normas, las leeremos en voz alta y el alumnado tiene que ir levantando los dedos, si al finalizar tiene los cinco dedos levantado, entonces tendrá un punto en ClassDojo. Debemos ser exigentes con el cumplimiento de las normas y supervisar que el alumnado no dice que las ha cumplido cuando no es así. También podemos realizar actividades voluntarias que sumen puntos, de esta forma damos la oportunidad a todo el alumnado y los motivamos para hacer tareas como por ejemplo un book report, sumará un punto si cumple con cuatro requisitos, escribe en inglés el resumen, tiene una presentación adecuada, valora el libro, dibuja una escena o personaje. Debemos tener en cuenta que si exigimos mucho podríamos desmotivar al alumnado, siempre se potencia la motivación y tratamos de trabajar con el refuerzo positivo a diario.

Cada viernes el alumnado sumará el total de su puntuación y veremos si pueden conseguir alguna de las recompensas establecidas en la tabla de puntos. Los viernes también es día de puntos extra, cada uno de los estudiantes da su punto extra a un compañero, justificando el

motivo como esfuerzo, ayuda, compañerismo, ... Después, el alumno que más puntos tenga en ClassDojo se lleva un punto extra y finalmente el docente también aporta su punto de la semana justificando el porqué. El motivo de dar estos puntos extra no es solo para gamificar el aula, sino que potencia la participación del alumnado en el aula, además de reconocer las cualidades de sus compañeros y compañeras como la empatía, el reconocimiento, apoyo, escucha, confianza, autoestima, ...

En esta dinámica en ningún momento se pretende quitar puntos, debido a que con esto haríamos el efecto contrario al refuerzo positivo que es lo que queremos. Evidentemente si tenemos un alumno que le cuesta mucho más realizar las actividades tendremos que valorar muchísimo el esfuerzo que realiza para llevarlas a cabo.

Competencias

Esta programación didáctica contribuirá al desarrollo de las competencias clave de una manera equitativa, se expondrá a continuación cómo contribuye el desarrollo de la unidad didáctica a trabajar cada una de las competencias clave.

Para trabajar la competencia en comunicación lingüística el alumnado realizará presentaciones al resto de la clase y se trabajaran las descripciones por medio de los sentidos. Gracias a este tipo de actividades, se desarrollarán el vocabulario y la gramática, así como la expresión oral y la capacidad de diálogo crítico.

Se abarcará también la competencia matemática y básica en ciencia y tecnología mediante los talleres de los cinco sentidos, donde encontraremos ejercicios de asociación, ejercicios donde trabajaremos las simetrías y las ilusiones ópticas.

Con respecto a la competencia digital el alumnado la seguirá practicando realizando el scape room que se propone. Aprender a aprender es una competencia que se trabaja constantemente atendiendo a la curiosidad del alumnado, motivándolo para que sea feliz durante su aprendizaje y enseñándole a organizarse para alcanzar todos los aprendizajes y logros que quiera conseguir.

Gracias a la enseñanza de esta unidad de los sentidos, el alumnado comprenderá que todas las personas sono iguales y que por tanto no exista discriminación entre mujeres y hombres, diferentes grupos étnicos o culturales.

Trabajar los sentidos contribuirá al sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que el alumnado actúa de forma creativa e imaginativa, tiene autoconocimiento y autoestima, tener iniciativa, interés, proactividad e innovación.

La programación de esta unidad didáctica coincide con el día de Andalucía, así que en la actividad en la que se analiza el desayuno andaluz y se relaciona con los hábitos saludables estamos trabajando la competencia de conciencia y expresiones culturales.

Atención a la diversidad

En el aula en la que me he encontrado no es necesaria ninguna adaptación curricular, aunque no por ello debemos olvidar que existen diferentes ritmos de aprendizaje en el alumnado y debemos dar cabida a todos estos en el aula. Los diferentes ritmos de aprendizaje surgen de las características de cada uno de nuestros estudiantes, debido a que todos son únicos y diferentes. Por ello, nuestra metodología no puede ser única, sino que debe tratarse de una metodología ecléctica que en este caso está basada principalmente en la gamificación ya que favorece la motivación del alumnado, pero a su vez debemos tener en cuenta que cada persona trabaja mejor de una determinada manera, por ello, como docentes debemos intentar ver cuál es la opción que mejor se adapta. Como es natural, en las aulas partimos de un aprendizaje globalizado, debido a que contamos con un mayor número de estudiantes, para ello existen diferentes técnicas de aprendizaje que si incluimos en el aula facilitarán muchísimo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de estas técnicas es el trabajo o aprendizaje cooperativo en la que se realizan grupos mixtos y heterogéneos para que el alumnado trabaje de manera coordinada y sean capaces de resolver tareas académicas y adentrarse en su propio aprendizaje. (Rue, n.d). En el aprendizaje cooperativo se puede incluir la tutorización entre iguales, ya que un alumno con un ritmo de aprendizaje mayor puede ayudar a otro cuyo ritmo es menor, de esta manera suelen entender mejor las explicaciones, debido a que es un compañero el que se lo explica con sus palabras y ejemplos.

Por otro lado, tenemos la teoría del andamiaje la cual se puede introducir en el aula combinándola con el aprendizaje cooperativo, ya que en esta mediante grupos cooperativos podemos realizar proyectos, talleres como thinking-based learning, así como rutinas de pensamiento, una guía de reflexión y el trabajo por parejas que nuevamente promueve la tutorización entre iguales.

Generalmente la tutorización entre iguales por parejas suele dar sus frutos notablemente, debido a que se ayudan unos a otros y se trabaja la empatía, la solidaridad, etc. Al trabajar en parejas trataremos de hacer parejas cuyos ritmos de aprendizaje sean algo diferentes, pero no tanto como para que uno de los alumnos se pueda llegar a aburrir.

Evaluación de la práctica docente

Debemos tener en cuenta que la práctica docente debe estar totalmente coordinada y ser transdisciplinar, de manera que se coordine y trabaje el resto de asignaturas también. Es por este motivo que la evaluación de la práctica docente se hará mediante una reflexión de la práctica docente para que el resto de docentes evalúen la práctica docente al igual que el docente que ha llevado a cabo la unidad didáctica.

Es fundamental evaluar el proceso de enseñanza, teniendo en cuenta que una de las labores más importantes del docente es la renovación pedagógica y la actualización. Como establece el art. 12 del Decreto 97/2015 de 17 de marzo: “Los maestros y las maestras evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas” (Clavijo y Pérez, 2015).

Al evaluar la práctica docente se realizarán las siguientes preguntas:

¿Han sido adecuados los objetivos planteados para la unidad didáctica? ¿ Por qué?

¿Los objetivos han sido abiertos y flexibles, para que el alumnado pueda seguir su ritmo de aprendizaje?

¿Se ha partido del interés del alumnado para programar las tareas y actividades?

¿Propone alguna actividad que no se haya incluido y que genere interés en el alumnado?

¿Han sido motivadoras las actividades?

¿Se han planificado actividades de refuerzo y ampliación?

¿Los contenidos han estado bien organizados y secuenciados?

¿Los contenidos han estado relacionados con los objetivos de la unidad?

¿Se ha llevado a cabo la metodología de la gamificación?

¿Ha motivado esta metodología al alumnado?

¿Se ha coordinado todo el equipo docente durante la realización de la unidad?

Para evaluar la práctica docente se establecerán una serie de criterios que permiten conocer nuestros puntos débiles y nuestros puntos fuertes, este análisis personas sería una análisis tipo DAFO, debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. Como instrumentos para nuestra propia evaluación, emplearemos nuestro diario de clase y contrastaremos con otros docentes nuestra práctica educativa.

Conclusiones

Gracias a la elaboración de esta unidad didáctica basada en la gamificación, cuando se lleve a cabo en el aula se podrá comprobar la encuesta realizada a las familias, en la que se ha afirmado que la gamificación motiva al alumnado y mejora por tanto el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al mismo tiempo que he realizado el TFG me he inscrito en un curso de gamificación, en este se habla de la gamificación como un proceso que nos permite incluso modificar conductas o malos hábitos del ser humano. El claro ejemplo lo encontramos en los semáforos, con la prisa que tenemos en el día a día, es muy común que los peatones no esperen a que el semáforo este en verde. Por ello, para cambiar este hábito en la sociedad se ha realizado una gamificación y la personita del semáforo aparece bailando, se trata de algo súper sencillo y cambia una conducta que podría causar heridos si hay algún atropello. En anexos se puede encontrar el enlace a este vídeo.

Es por este motivo que la gamificación no se trata de una metodología que se emplee única y exclusivamente en las aulas, sino que podemos enfocarla ante cualquier actitud que queramos cambiar en la sociedad en general.

La realización de esta unidad didáctica no se ha podido llevar a cabo en el centro completamente, sólo las tareas 1 y 4 han tenido lugar, pero como parte del alumnado no se encontraban motivado del todo, aunque haya sido una actividad de experimentación he trabajado en estas tareas he incluido la puntuación y emplearía también la aplicación ClassDojo para que así el alumnado se pueda motivar gracias a la puntuación. Estoy segura de que en esta clase podrá motivar al alumnado, ya que tienen una ficha semanal en la que va sumando puntos si escriben las palabras de la semana correctamente y siempre tratan de darlo todo.

Referencias bibliográficas

- Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). Normas APA – 7ma (séptima) edición. *Normas APA (7ma edición)*. <https://normas-apa.org/>
- Bautista Cárdenas, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa*. El Manual Moderno (Colombia) Ltda.
- Herrera, M y Salas, A. (8 de noviembre de 2016). La importancia del juego simbólico. *Integratek*. <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Pisabarro Marrón, A. M, y Vivaracho Pascual, E. V. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Revista de investigación en docencia universitaria de la informática*, 11 (1), 85-93.
- Contreras, R.S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J. y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*. 7 (2), 76-92.
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Depósito de Investigación Universidad de Sevilla*.
- Martínez, E. (2020). *¿Cómo escribir el marco metodológico en una investigación cualitativa?* Aprendizaje U. Chile <https://aprendizaje.uchile.cl/recursos-para-leer-escribir-y-hablar-en-la-universidad/escribir-la-tesis/profundiza-en-la-tesis/como-redactar-el-marco-metodologico-en-una-investigacion-cualitativa/>
- Universidad de Jaén. *Metodología cualitativa*. http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html
- Universidad Politécnica de Cataluña. (n.d.) *¿Qué es Aprendizaje Cooperativo?* <https://www.upc.edu/rima/es/grupos/giac-grupo-de-interes-en-aprendizaje-cooperativo/bfque-es-aprendizaje-cooperativo>

Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía, Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA). 3 de marzo de 2015.

Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA). 17 de marzo de 2015.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.

Anexo 1. Gráficos investigación realizada en el prácticum III.

Diseño encuesta 1. Los Juegos que Ayudan a Motivar a los Niños del Aula

- ✓ ¿Se ha incluido la gamificación en el proceso de enseñanza escolar de su hijo/a?

Si se ha incluido la gamificación en el aula, realizarán las siguientes preguntas.

- ✓ ¿En qué etapas educativas se ha incluido la gamificación? (Infantil, primaria o ambos)
- ✓ ¿Ha aumentado la motivación gracias al uso de la gamificación?
- ✓ ¿Ha tenido dificultad a la hora de asimilar los contenidos?
- ✓ ¿Se ha divertido e interesado por asignaturas que antes no le gustaban?
- ✓ ¿Adquiere conocimientos de forma más sencilla gracias a la gamificación?
- ✓ ¿Su hijo se concentra o presta más atención gracias a la gamificación?
- ✓ ¿Ha mejorado el rendimiento académico con el uso de la gamificación?
- ✓ ¿Ha estimulado las relaciones sociales de su hijo/a el uso de la gamificación en el aula?
- ✓ ¿Emplea las nuevas tecnologías en el ámbito educativo?
- ✓ ¿Hace su hijo/a un buen uso de los videojuegos?
- ✓ ¿Ha mejorado la lógica o la resolución de problemas gracias a la gamificación?
- ✓ ¿Centra su atención en los juegos educativos mientras los practica?
- ✓ ¿Trabaja en clase la expresión oral?
- ✓ ¿Es su hijo/a muy competitivo/a?
- ✓ ¿Incita la gamificación al uso de videojuegos no educativos?

Estas cuestiones parten de las ventajas y desventajas que se pueden encontrar al utilizar la gamificación en el aula. En caso de que la pregunta inicial sea que no se ha empleado la gamificación en el aula, entonces deberán responder las siguientes preguntas:

¿Ha empleado el docente juegos para potenciar el aprendizaje del alumnado?

¿Le gustaría que su hijo/a aprendiese los contenidos a través de la gamificación?

¿Qué tipo de tareas realiza su hijo/a en casa? (Tradicional/Juegos/Otra)

¿Su hijo se encuentra motivado realizando estas tareas?

A continuación, se presentan las respuestas de las preguntas más relevantes que se han mencionado en el marco teórico del presente trabajo.

Gráfico 1.

¿Se ha incluido la gamificación en el proceso de enseñanza escolar de su hijo/a?
71 respuestas

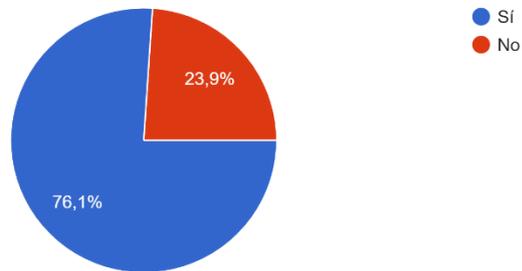


Gráfico 2.

¿Ha aumentado la motivación gracias al uso de la gamificación?
58 respuestas

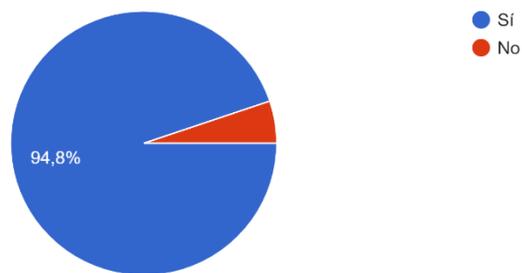


Gráfico 3.

¿Ha mejorado el rendimiento académico con el uso de la gamificación?
53 respuestas

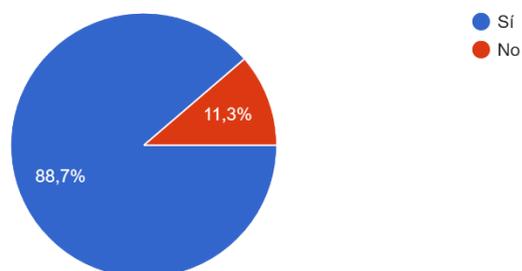
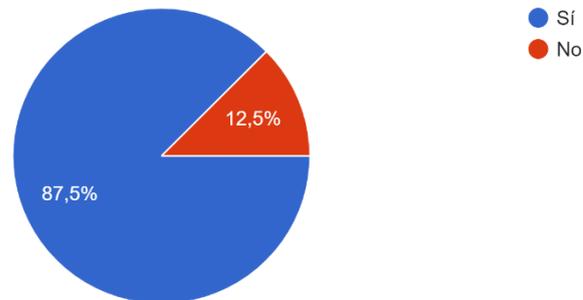


Gráfico 4.

¿Ha estimulado las relaciones sociales de su hijo/a el uso de la gamificación en el aula?

56 respuestas



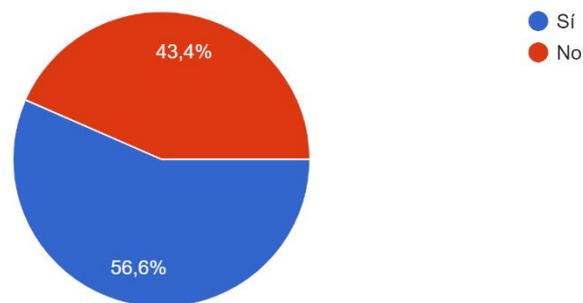
Diseño encuesta 2.

1. Grado en el que se encuentra matriculado. (Grado en educación primaria, grado en educación infantil, doble grado en educación infantil y primaria).
2. ¿Alguna vez has escuchado el término gamificación?
3. ¿Sabrías definir el término gamificación?
4. Defina gamificación.

Gráfico 5.

¿Sabrías definir el término gamificación?

152 respuestas



Anexo 2. Escape room

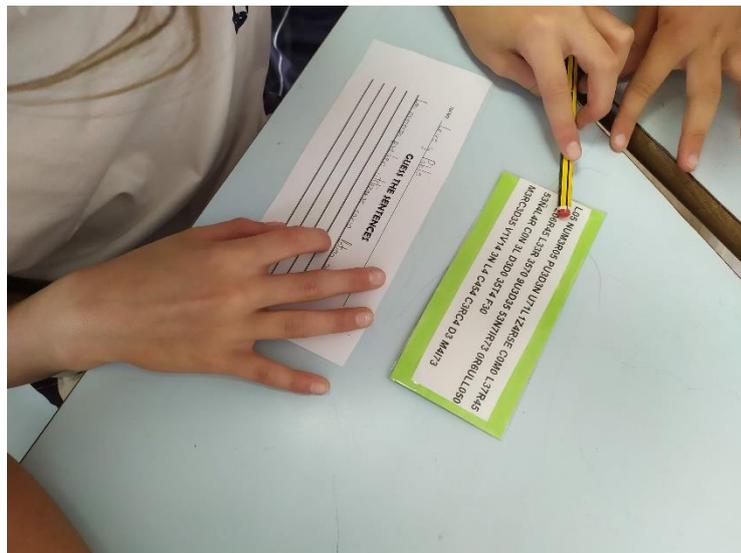
<https://view.genial.ly/608be590350f0b0d0a8ee272/interactive-content-five-senses-festival>

Anexo 3. Fotografías festival de los cinco sentidos

Sentido del oído



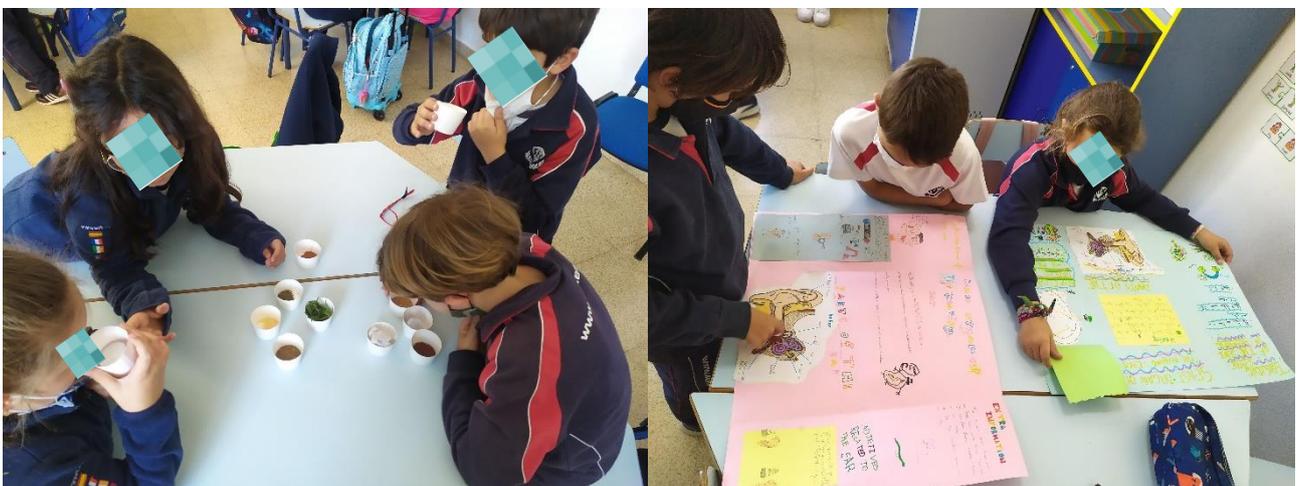
Sentido de la vista



Sentido del tacto



Sentido del gusto y del olfato



Anexo 4. Tabla de puntos

Puntos individuales

- 10 puntos – cambiar de personaje
- 12 puntos – meter una canción en el bote
- 15 puntos – positivo en la asignatura que elija
- 20 puntos – 5 minutos de tiempo libre
- 30 puntos – sorpresa del tarro de recompensas
- 35 puntos – comodín en el examen
- 37 puntos – 1 día sin preguntar
- 40 puntos – ser profe por un día
- 42 puntos – 10 minutos de tiempo libre
- 45 puntos – 1 día sin deberes
- 50 puntos – 1 punto más en el examen

Puntos grupales

- 300 puntos – 5 minutos más de patio
- 400 puntos – 20 minutos de yoga
- 500 puntos – 1 sesión de juegos
- 600 puntos – día de peli

Anexo 5. Gamificación en la vida real

https://www.youtube.com/watch?v=SB_0vRnkeOk