

PAULA BERNAL VALENCIA

**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE
PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Dirigido por Dr/a. Judith Balanyà Rebollo

Máster en Innovación en la Intervención Social y Educativa



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tarragona

2023

AGRADECIMIENTOS

La consecución de este trabajo de fin de grado no habría sido posible sin la ayuda y apoyo de las personas que han estado a mi lado durante el proceso de elaboración del mismo. En primer lugar, a mi tutora Judith Balanyà, por su seguimiento constante y por haber dedicado su tiempo en dirigir este TFM. En segundo lugar, agradecer a mis padres su apoyo incondicional durante estos meses, por la paciencia y por haberme escuchado. Y por último, dar las gracias al centro en el que he realizado las prácticas, por facilitarme todo el proceso y permitirme llevar a cabo esta investigación.

Resumen

Tras la necesidad de adaptar la educación a los desafíos del siglo XXI, surgen enfoques pedagógicos novedosos y creativos para mejorar el proceso de aprendizaje como es la gamificación. Ésta integra elementos de juegos en el aula para potenciar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo.

El presente trabajo fin de Máster presenta una investigación sobre el impacto que puede tener la implantación de una propuesta gamificada en 5º de Primaria en la asignatura de Lengua y Literatura de un Colegio de Sevilla. El foco de estudio estará centrado en 19 estudiantes de 5º los cuáles muestran falta de motivación y participación, concretamente en Lengua y Literatura. Esta investigación tiene por objetivo evaluar el impacto de una intervención educativa basada en Gamificación en el área de lengua y Literatura en el aula de 5º de Primaria. Se utiliza un método mixto que combina análisis cuantitativos y cualitativos. Para la investigación, se diseñó una propuesta didáctica bajo la metodología de la gamificación que consta de 8 sesiones, las cuales abordan contenidos de Lengua y Literatura. Los resultados de este trabajo muestran que la puesta en práctica de la propuesta gamificada ha tenido efectos positivos en los alumnos, tales como el aumento en motivación, participación y el interés de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje activo, investigación, método de aprendizaje, juego educativo, interés, proceso de aprendizaje , motivación.

Abstract

Following the need to adapt education to the challenges of the 21st century, new and creative pedagogical approaches emerge to improve the learning process, such as gamification. This integrates elements of games in the classroom to enhance motivation, commitment and meaningful learning.

This Master's thesis presents research on the impact that the implementation of a gamified proposal can have in the 5th year of Primary School in the Language and Literature subject of a Seville School. The focus of the study will be centered on 19 5th grade students who show a lack of motivation and participation, specifically in Language and Literature. This research aims to evaluate the impact of an educational intervention based on Gamification in the area of language and literature in the 5th grade classroom. A mixed method is used that combines quantitative and qualitative analysis. For the research, a didactic proposal was designed under the gamification methodology consisting of 8 sessions, which address Language and Literature content. The results of this work show that the implementation of the gamified proposal has had positive effects on students, such as increased motivation, participation, and student interest.

Keywords: *experiential learning, scientific research, study methods, childrens games, curiosity, learning processes, motivation.*

Índice

1- INTRODUCCIÓN	3
2- MARCO TEÓRICO.....	4
2.1.1 <i>El concepto de gamificación.....</i>	6
2.1.2 <i>Características del juego</i>	8
2.1.4 <i>Relación entre motivación, gamificación y aprendizaje</i>	10
2.2 <i>¿CÓMO SE APLICA LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA?</i>	11
2.2.1 <i>El aprendizaje significativo.....</i>	13
2.2.2 <i>La gamificación como estrategia para conseguir un aprendizaje significativo</i>	14
2.3 <i>LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE GRAMÁTICA Y POESÍA</i>	15
3- OBJETIVOS	16
4- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	17
4.1 <i>ENFOQUE METODOLÓGICO</i>	17
4.2 <i>INSTRUMENTOS.....</i>	20
4.3 <i>CONTEXTO.....</i>	22
4.4. <i>PLANIFICACIÓN DE LA RECOGIDA DE DATOS</i>	23
5- DESARROLLO DE LA PROPUESTA	24
6- ANÁLISIS	42
6.1 <i>INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS</i>	42
6.2 <i>ANÁLISIS DE LOS DATOS.....</i>	45
7- IMPACTO SOCIAL.....	66
8- CONCLUSIONES	69
9- BIBLIOGRAFÍA	73
10. ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	77
11. ÍNDICE DE FIGURAS.....	77
12.ÍNDICE DE TABLAS	77
13. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	78
14. ANEXOS.....	78
ANEXO 1: <i>ESQUEMA ESTADO DEL ARTE. MARCO TEÓRICO.....</i>	78
ANEXO 2: <i>CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GAMIFICADA.....</i>	79
ANEXO 3: <i>TABLERO Y TARJETAS</i>	100
ANEXO 4: <i>RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD 2 EN LA SESIÓN 8.....</i>	101
ANEXO 5: <i>INSTRUMENTO 3. ENTREVISTA INICIAL A LA DOCENTE</i>	102
ANEXO 6. <i>INSTRUMENTOS 4 Y 5. CUESTIONARIO PRE-TEST Y POST-TEST</i>	107
ANEXO 7. <i>RÚBRICA ONLINE PARA EVALUAR LAS INTERVENCIONES EN EL AULA.....</i>	110
ANEXO 8. <i>CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES POR PARTE DE LOS ALUMNOS</i>	111

1- INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una tendencia prestigiosa para llevar a las aulas. Esta metodología, que consiste en la aplicación de elementos y técnicas de los juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta muy potente para motivar, comprometer y mejorar la participación de los alumnos en las escuelas. La gamificación ha alterado el modo en que los estudiantes aprenden y se involucran en el proceso educativo. Con este método se consigue dejar de lado las clases tradicionales con lecciones magistrales para dar paso a una técnica en la que el aula se transformará en un espacio dinámico donde los estudiantes cooperarán en diferentes retos, además, nos adaptaremos también a las nuevas tecnologías debido a que en estos tiempos que corren, el dominio de tablets, aplicaciones móviles y otros recursos se hace indispensable.

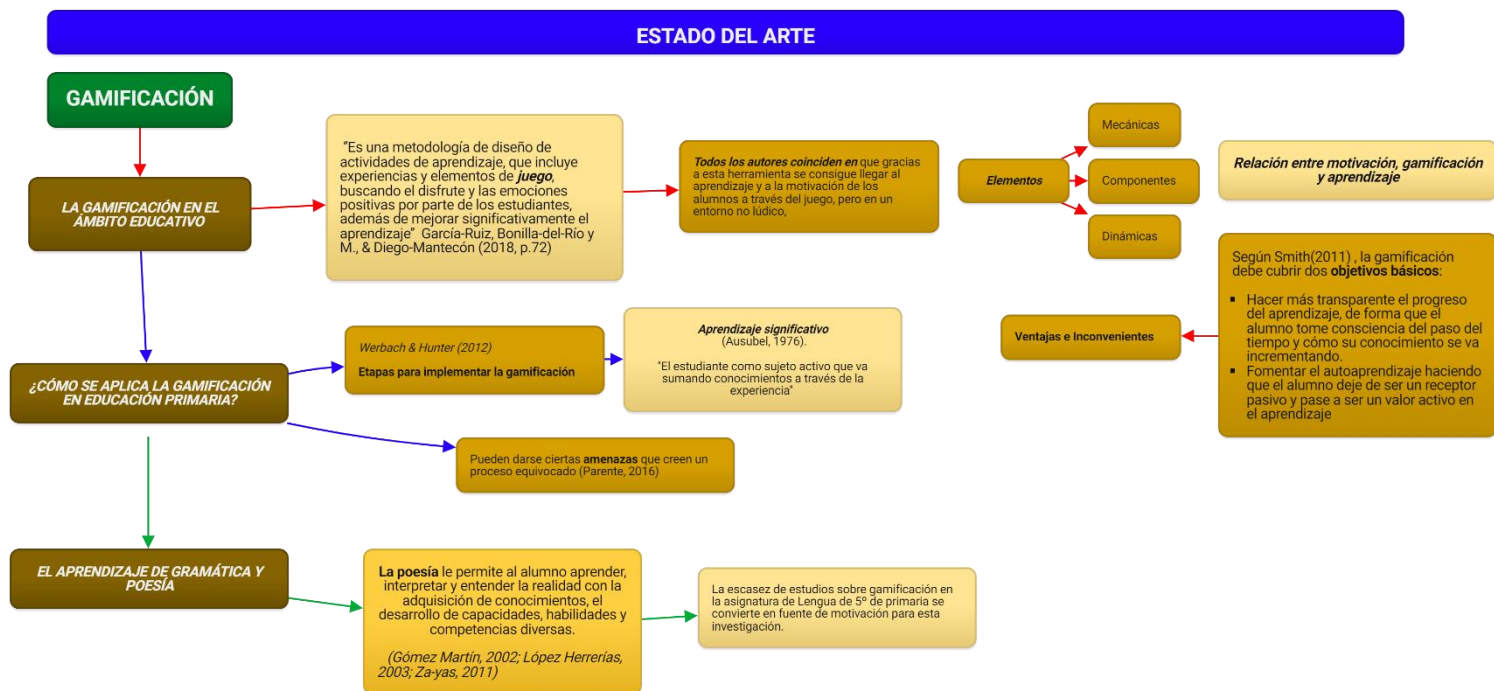
La cuestión es que cuando en las aulas existe falta de motivación y participación por parte del alumnado debemos de buscar recursos. Por ello, adquiere importancia el diseño de una propuesta gamificada, es decir, diseñar y desarrollar una experiencia que tenga como base el juego y que utilice elementos y mecánicas de los juegos como por ejemplo los puntos o las recompensas. Dicha propuesta consta de 8 sesiones con sus respectivas actividades, de las cuáles muchas requieren de dispositivos digitales. En cada sesión se ha perseguido que el alumno se convierta en sujeto activo en su aprendizaje, colaborando con sus compañeros y desarrollando las tareas en equipo.

Para ello, es imprescindible dominar la metodología de la gamificación y, por supuesto, conocer bien al grupo de alumnos en el que se aplicará esta técnica. A través de esta investigación se pretende conocer el impacto que supondría aplicar gamificación en lengua y literatura, concretamente en el aula de 5º de Primaria de un centro cuyos alumnos poseen una falta de interés, motivación y participación en la asignatura. Para alcanzar este objetivo, primero se identifican las características pedagógicas de la gamificación puesto que antes de diseñar e implantar, es necesario dominar y conocer la técnica. Una vez con estos conocimientos, se diseña la propuesta y se implementa en el aula. Para recopilar el impacto y analizarlo se emplea una metodología mixta, recopilando datos cualitativos y cuantitativos a través de cuestionarios, encuestas y entrevistas que se analizarán mediante un estudio estadístico. Con esto, se pretende conocer si la gamificación es un método

eficaz para que los alumnos recuperen el interés, la motivación y participen activamente en clase, además, gracias a esta investigación los científicos y profesionales del ámbito educativo podrán tomarla como precedente para futuros trabajos y para llevar a cabo la gamificación en sus aulas.

2- MARCO TEÓRICO

En este apartado puede observarse un esquema de este marco teórico, es decir, el estado del arte que se ha desarrollado y la búsqueda y realización de los puntos y conceptos más relevantes que configuran el marco teórico sobre gamificación.



2.1 La gamificación en el ámbito educativo

Antes de que aparecieran las primeras escuelas, el juego era ya uno de los primeros métodos de aprendizaje (Torres Toukoumidis et al., 2016). Como señala Huamaní (2021), gracias al juego, las personas adquieren capacidades básicas y consiguen integrarse socialmente. La gamificación como metodología activa surgió en el siglo XIX con la

presencia de la llamada “Escuela Nueva”. Pedagogos como Pestalozzi, Herbart y Dewey y muchas instituciones, ya emplearon el término gamificación (González Chust, 2022).

Actualmente, vivimos en una era tecnológica con muchos cambios y avances que modifican constantemente nuestra forma de vivir y relacionarnos (Lucero, 2001). Estos cambios también lo han sufrido las escuelas, teniendo que adaptarse y renovar sus metodologías puesto que esto ha hecho que los intereses de los alumnos cambien también. Ante esto, los profesores se sienten responsables de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que hagan al alumnado protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Garrote, Garrote & Jiménez-Fernández, 2016; López-López, 2019). La gamificación en este caso es una herramienta muy poderosa para para motivar y ayudar al alumnado a aprender. Es primordial que los profesores vayan aventajados frente a sus alumnos en cuanto a innovaciones tecnológicas, como nos dice Cascales : *“que conozcan tecnologías interesantes para facilitar a los alumnos entornos atractivos y eficientes de aprendizaje. Conocerlas y hacer un uso correcto de las mismas en la medida que ayuden a la implementación del nuevo planteamiento metodológico es el objeto principal de nuestro estudio”* (Cascales et al.,2017, p. 204). Es importante despertar el interés del estudiante y crear un ambiente favorable para poder trabajar los contenidos de una forma más placentera, es decir, que el estudiante aprenda los contenidos y que, además, disfrute de la actividad (Huamaní, 2021).Tal y como afirman García-Ruiz, Bonilla-del-Río y M., & Diego-Mantecón *“la gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje”* (2018, p.72). En este contexto, la gamificación colabora en la mejora de la calidad educativa, pero debemos saber que no todo vale para gamificar. Por ello, es importante que los docentes conozcan bien el concepto de gamificación y lo que supone. Sobre esto es interesante la aclaración que nos sugieren los autores Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. *“no es crear o usar juegos en cualquier entorno”*, es *“aprender de lo que nos aportan los juegos y usar los elementos que los componen con el fin de hacer más atractivas y entretenidas las actividades, procesos, tareas y proyectos que estemos desarrollando”* (2017).

Smith (2011) señala que la gamificación debe cubrir dos objetivos básicos:

- Hacer más transparente el progreso del aprendizaje, de forma que el alumno tome consciencia del paso del tiempo y cómo su conocimiento se va incrementando.
- Fomentar el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje Smith (como se cita en Parra y Torres, 2018, pág. 162).

2.1.1 El concepto de gamificación

Son muchos los autores que han realizado estudios sobre la gamificación en las aulas, por ello, son interesantes las numerosas definiciones que explican el concepto. Sebastian Deterding expuso las primeras definiciones, “la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego” (Deterding, Dixon, Khaled, y Nacke, 2011, p. 10). Werbach expuso más tarde su definición: “consiste en el uso de elementos de juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos al juego” (Werbach y Hunter, 2013, p. 28). Gaitan expone que la gamificación ‘es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr 6 mejores resultados’ (2019). En definitiva, las explicaciones de todos los autores coinciden en que gracias a esta herramienta se consigue llegar al aprendizaje y a la motivación de los alumnos a través del juego, pero en un entorno no lúdico, así pues, no existe una definición universal sobre este concepto. Con los objetivos que se consiguen a través de la gamificación sucede lo mismo. Existiendo siempre un eje común entre muchos autores. Oriol Ripoll añade que ‘*el objetivo de la gamificación es incidir en la motivación de alguien para conseguir que tenga un comportamiento determinado*’ (Ripoll, 2014). Oliva piensa que dicha herramienta tiene como objetivo mejorar la enseñanza e influir positivamente en los estudiantes para que se adhieran por completo a objetivos de aprendizaje específicos (Oliva, 2016, p. 30).

Cuando hablamos de gamificación nos estamos refiriendo al ‘*diseño instruccional, configurándose ésta como una experiencia inmersiva de los contenidos pedagógicos*’ (Torres-Toukoumidis, Romero-Rodríguez & Pérez-Rodríguez, 2018). Autores como Zichermann & Cunningham afirman que la gamificación consiste en emplear mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (2011). Esto quiere decir, que el juego no es el eje principal, sino que se convierte en el medio para llegar al objetivo, en este caso es el aprendizaje de lengua y literatura en la etapa de Primaria. De acuerdo con Espinosa, las

definiciones relacionadas con la gamificación cambian un poco, sin embargo, todas ellas poseen componente sistémico y que se refiere a cómo se construye el juego, además engloban un componente experiencial que detalla la participación del jugador en el juego. Esto mismo sucede con la motivación, siendo un componente básico a la hora de gamificar. Cuando los alumnos pierden o ganan en un juego, tienen ganas de jugar una y otra vez, aun así, siguen motivados y disfrutan de la experiencia. Tal y como reflejan los estudios realizados por Lee y Hammer (2011), la gamificación es una oportunidad para hacer frente a dos problemas en educación: motivación y compromiso con la tarea. (“Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una ... - Redalyc”)

Para Dichev y Dicheva (2017) la gamificación es una estrategia para aumentar la interacción mediante la incorporación de elementos de juego en un entorno educativo, con muchos beneficios que incluyen una mayor interacción y participación en las aulas virtuales.

En definitiva, la gamificación es una fuente inagotable de apoyo para los educadores principiantes que buscan desarrollar ciertas habilidades y destrezas en sus alumnos de las formas creativas (Liberio, 2019). De manera sintetizada, la finalidad de la gamificación es buscar la motivación del individuo como base para que cumpla un objetivo en cualquier ámbito (empresarial, educativo, salud, deporte, entre otros) que no sea el juego pero que combina los elementos de este para crear situaciones lúdicas (Sangucho & Aillón, 2020).

La gamificación como recurso didáctico promueve diversos factores. Tal y como afirman Foncubierta y Rodríguez (2014) la gamificación desarrolla un componente emocional, ya que, por medio de la gamificación, el estudiante aprenderá de forma activa y emocional aquello que se proponga. Según estos autores, con este recurso se desarrolla:

- La dependencia positiva: Se contribuye al desarrollo del aprendizaje cooperativo, ya que en algunas tareas se debe compartir experiencia, formar grupos y alcanzar metas con la aportación individual al grupo.
- La autonomía: En algunas tareas se requiere que el alumno tome decisiones, tenga la iniciativa y además una participación activa tanto, en el trabajo individual, como, en el trabajo en grupo, fomentando la autonomía del participante.

- La protección de la autoimagen y la motivación: Se propone que se proteja la imagen personal del alumno por medio del uso del avatar, una figura que permite tener una imagen diseñada, sin necesidad de utilizar una imagen propia.
- La tolerancia al error: El alumnado desarrollará la competencia de aprender a aprender por medio de la tolerancia al error, ya que la gamificación permite al alumno conocer sus errores y poder modificarlos, aprendiendo por tanto de su propio aprendizaje.
- Curiosidad y aprendizaje experiencial: Por medio de la gamificación, se permite fomentar la curiosidad del alumno ya que se proponen tareas que emocionan y motivan al alumnado para la realización de la misma.
- El sentido de la competencia: En todo juego, o actividad lúdica, se crea competencia, un elemento que estimula al alumno y permite que se incremente su motivación para la realización de la tarea.

2.1.2 Características del juego

Toda gamificación posee unos elementos esenciales. En primer lugar, la intención que tiene es la de conseguir la motivación dentro de una organización, en este caso, la motivación y el interés de los alumnos en la escuela. Este elemento, según Gómez, recibe el nombre de mecánicas. Estas incluyen las reglas, el motor, el funcionamiento del juego. En segundo lugar, dicha herramienta hace que los alumnos sean los protagonistas del aprendizaje. Por último, pero no menos importante, con ella se pretende generar un cambio en el comportamiento de los alumnos como puede ser que los alumnos aprendan más y mejor (Werbach, and Hunter, 2012). Otro elemento importante en toda gamificación son las dinámicas, éstas buscan que el alumno esté motivado para jugar y pueda proseguir con el logro de sus objetivos. Técnicas como la recompensa y la competición son un ejemplo de dinámicas (Rondón & Ramos, 2018). Finalmente, Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) añaden otro elemento más en la gamificación como son los componentes. Nos referimos a los recursos y herramientas que empleamos para el diseño de una actividad. Algunos ejemplos de estos componentes son los equipos, los límites de tiempo y los puntos.

2.1.3 Ventajas e inconvenientes de gamificar el aula

Los expertos en gamificación plantean una serie de beneficios e inconvenientes para el aprendizaje que quedan recogidos en la siguiente tabla. (Tabla 1.)

BENEFICIOS	INCONVENIENTES
Mejora la motivación de los estudiantes para adquirir nuevo conocimiento, como pensamiento crítico y habilidades para la toma de decisiones. Además, potencia el desarrollo de habilidades sociales.	La complejidad para cubrir todas las necesidades y motivaciones de los estudiantes de hoy en día en una sola pedagogía.
Favorece el desarrollo de la creatividad docente y discente.	Se necesita diversidad de material didáctico.
Muestra la manera en que la educación puede ser una experiencia alegre y divertida.	Distracción con el juego, lo que implica perder tiempo.
Aumenta la motivación de los estudiantes y de los docentes.	Inconvenientes para conseguir un equilibrio entre el carácter lúdico y formativo.
Facilita la adquisición de contenidos a partir de la experiencia, garantizando un aprendizaje significativo y extrapolable a otros ámbitos.	Desmotivación una vez que hayan superado la novedad inicial.

Tabla 1. *Tabla que recoge ventajas e inconvenientes de la gamificación. Lee y Hammer (2011). Emel'yanenko et al (2016). Martínez (2020). Pérez de Villaamil (2018).*

Así mismo, en las tablas 2 y 3 se encuentran los beneficios que destaca Oliva (2016), diferenciando entre los beneficios que les puede suponer al alumnado y los que le supone al profesorado:

Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del alumnado:
Ayuda al estudiante a reconocer de forma sencilla y rápida la evolución de su propio proceso de aprendizaje.
Permite mejorar el rendimiento y desempeño del alumno, al aumentar la motivación, cuando se emplean recursos tecnológicos o dinámicas integradoras.

Se pretende proporcionar al alumnado un recorrido que permita conocer cómo mejorar la comprensión de aquellas áreas en las que tiene mayor dificultad debido al cambio que supone aprender por medio de tareas gamificadas.

Se busca premiar y reconocer el empeño académico que realiza el alumnado al llevar a cabo su proceso de aprendizaje.

Tabla 2. *Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del alumnado (Oliva, 2016).*

Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del profesorado:
Favorece el uso del trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo, mejorando la dinámica del proceso enseñanza-aprendizaje en el aula
Permite dosificar el aprendizaje motivando al alumnado a realizar un mayor esfuerzo para mejorar sus resultados académicos
Permite al docente usar las herramientas tecnológicas y las dinámicas integradoras necesarias para motivar al alumnado y permitirles obtener mejores resultados.
Organiza los medios necesarios que permiten al alumnado tener una idea básica de cómo mejorar la comprensión de asignaturas en las que tienen dificultad, debido al uso de tareas gamificadas.

Tabla 3. *Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del profesorado (Oliva, 2016).*

2.1.4 Relación entre motivación, gamificación y aprendizaje

La gamificación educativa compagina teorías motivacionales y de aprendizaje dirigidas a vincular la gamificación con la realidad educativa (Landers, Bauer, Callan, y Armstrong (2015). El término motivación aparece frecuentemente en contextos educativos haciendo 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, 2004). Gómez Chacón (2000) diferencia entre motivación intrínseca y extrínseca, la primera hace referencia al interés interno de la persona que le anima a realizar la tarea, mientras que la segunda viene dada por estímulos externos, se relaciona con la recompensa de la realización de la tarea más que del interés por la tarea en sí misma. Esta motivación nos acerca a dos términos importantes, el de juego y aprendizaje. Autores como Piaget (1945) y Vygotsky (1966) ya veían el juego como una gran herramienta. Vygotsky afirmaba que, de forma natural, el juego permite al niño construir continuamente aprendizajes significativos. Esto lo denominó Zona de Desarrollo Proximal. Por tanto, el juego como oportunidad de interacción social con otros es un

movilizador de aprendizajes (Santamaría, 2005). Prestando atención a la teoría del aprendizaje gamificado de (Landers, et al. 2015) podemos resaltar la influencia que tiene la gamificación en el aprendizaje. Se detallan dos procesos. Por un lado, el comportamiento modera la relación entre la calidad de la instrucción y el aprendizaje. Por otro lado, el comportamiento media la relación entre los elementos del juego y el aprendizaje. Para que la gamificación sea eficaz en ambos procesos, el alumnado debe mantener con éxito una actitud y conducta positiva hacia el aprendizaje. En conclusión, podemos decir que la gamificación es capaz de transformar en juego cosas que en principio no lo son con el objetivo de motivar y divertir a las personas al mismo tiempo que aprenden.

2.2 ¿Cómo se aplica la gamificación en educación primaria?

Según Werbach & Hunter (2012) se pueden establecer varias etapas a la hora de implantar gamificación en las aulas.

1. El maestro diseña y define qué objetivos desea conseguir, como por ejemplo un cambio de comportamiento o mejorar en algún aspecto.
2. Perfilar qué actitudes deberían tener los estudiantes para poder alcanzar los objetivos puesto que los alumnos no están acostumbrados a estas metodologías activas.
3. Definir qué elementos de la gamificación se van a usar, teniendo en cuenta la realidad social y cultural de los alumnos. También es importante evaluar estos elementos.
4. Establecer los equipos y jugadores necesarios
5. Diseño de actividades respetando los ciclos de tal forma que, primero motivaremos al alumnado a participar para que más tarde, de forma progresiva, el alumno avance en las tareas.
6. Elaborar diferentes recursos para que todos los jugadores puedan participar (atención a la diversidad).
7. Autoevaluación. Un seguimiento continuo que permita una mejora de los posibles fallos o errores en el diseño o la ejecución.

A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo numerosas herramientas para poner en práctica la gamificación en diferentes Áreas como por ejemplo Plickers, Kahoot, Quizizz, Se pueden nombrar muchos ejemplos de experiencias en los que se aplica

gamificación en las aulas de primaria. Sin embargo, prestaremos atención a aquellas experiencias realizadas para el Área de Lengua Castellana y Literatura.

Haciendo una ligera revisión actual de los proyectos de gamificación, una de las experiencias se lleva a cabo en 2017 en la escuela de FEDAC Montcada. El maestro Óscar de Paula aplica gamificación en el aula de tercero de primaria con el objetivo de que sus alumnos mejoren la comprensión lectora y se interesen por la lectura a través de la aplicación Plickers. Sus alumnos manifestaban un gran interés por la película “Star Wars”, así que diseñó el proyecto que denominó “Reader Wars”. Los resultados fueron que el 50% del alumnado había mejorado sus resultados de comprensión lectora.

Otro proyecto es el realizado por Laura Moset Gutiérrez en 2020 en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura y que está pensado para alumnos de 3º de Educación Primaria del Colegio Valdepalitos. Dicha experiencia está basada en la saga de Harry Potter y mezcla diferentes metodologías, entre ellas la gamificación, el aprendizaje cooperativo y flipped classroom. El objetivo que se persigue es el de lograr ver la educación desde un punto de vista lúdico en el que los alumnos sean capaces de conectar sus aprendizajes con la realidad a través de un sentido reflexivo y crítico.

Soler Valiente (2022) elabora un proyecto de gamificación que también utiliza como hilo conductor la saga de Harry Potter, en el que se trabajan los contenidos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en un aula de tercero de primaria durante un curso académico. El diseño de este proyecto de gamificación tiene como objetivo demostrar la efectividad de esta nueva metodología y su efecto en el estudiantado, haciéndolo protagonista de su propio aprendizaje y fomentando su motivación frente al aprendizaje, su autonomía personal y trabajo en equipo y cooperación con los compañeros y compañeras para alcanzar sus objetivos.

La gamificación parece una técnica sencilla de llevar a cabo en el aula, sin embargo, pueden darse ciertas amenazas que creen un proceso equivocado (Parente, 2016). Parente destaca cuatro casos en los que la gamificación puede correr peligro.

1. No son juegos en el aula de clase. El motivo principal de la gamificación es la mecánica del juego para crear retos en el estudiante y motivarlo.

2. Implica a la comunidad educativa. El profesor no es el único protagonista, sino que la institución educativa debe proponer esta estrategia para que cualquier docente pueda implementarla en el aula.
3. Requiere un equipo multidisciplinar y comprensión e información de la gamificación por toda la comunidad educativa.
4. Equilibrio del proceso. Con esto, se refiere a la armonía entre las habilidades y conocimientos previos del estudiante con relación a los retos que se plantean en la gamificación.

2.2.1 El aprendizaje significativo

Como ya se ha mencionado anteriormente, con la gamificación se pretende lograr un cambio o una mejora en el alumno. Esto está muy ligado con la teoría que Ausubel, en 1963, desarrolló sobre el aprendizaje significativo. Este autor tenía un especial interés en conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976). Ausubel quería conseguir que los aprendizajes en la escuela fueran significativos, es decir, que los estudiantes sean sujetos activos durante el aprendizaje y que, a través de la experiencia y de sus conocimientos previos, fueran aportando nuevos conocimientos. Según Ausubel, el docente es quien debe de ocuparse de que esa experiencia se lleve a cabo de una manera efectiva (Palmero, 2011). Son muchos los autores que han profundizado sobre este aprendizaje. Para Latorre M. (2017) el aprendizaje significativo es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02). Para Carneros (2018) este aprendizaje favorece un conocimiento en el cual el estudiante parte de la selección, recolección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria. Este último autor señala dos condiciones que han de cumplirse para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo. El contenido debe contar con dos aspectos importantes:

- Significatividad lógica, es decir, que sea relevante y tenga una organización clara.

- Significatividad psicológica, o lo que es lo mismo, que exista una disposición favorable para aprender el nuevo material y relacionarlo con lo que ya sabe previamente.

Tal y como añade Payá,(2007), el juego educativo cambia por tanto la concepción de la enseñanza, pues expone que sólo a través de la manipulación y las experiencias vividas con los sentidos, se obtendrá el aprendizaje.

Si prestamos atención a la relación existente entre la motivación y el aprendizaje significativo se puede establecer un vínculo estrecho. Sobre esto, Baque-Reyes y Portilla-Faicán (2021) afirman que quién quiere aprender algo debe tener una disposición motivada a aprender sobre el contenido de estudio. Si existen carencias en este aspecto, este autor añade que el docente es quien debe lograr el compromiso y aceptación del alumno. Tal y como afirman Ruano & Rosel (2009) “debe tenerse presente que la motivación es tanto un efecto como una causa del aprendizaje” (p.03). Precisamente con respecto a la gamificación, se consigue motivación en el alumnado, sin embargo, también necesitamos que los alumnos tengan interés y predisposición por aprender a través de nuevas metodologías.

2.2.2 La gamificación como estrategia para conseguir un aprendizaje significativo

Según Rodríguez y Elías (2018), la gamificación es una posibilidad para ayudar al desarrollo del aprendizaje significativo. Esta técnica utiliza el juego como medio didáctico ayudando a desarrollar destrezas y habilidades, genera procesos de retroalimentación entre compañeros de estudio, lo que se puede comprobar con el progreso de los conocimientos en solución de problemas, convirtiéndose las actividades difíciles en procesos más sencillos. Esta técnica fomenta el aprendizaje significativo al brindar una experiencia enriquecedora y atractiva a las actividades en el aula de clase, motivar a los estudiantes a través de mecanismos de motivación intrínsecos y extrínsecos (Romero Zegarra, 2016), (Barragán Piña, y otros, 2015). La gamificación se vuelve una estrategia interesante para el proceso educativo porque se sale de las normas de lo tradicional y se basa en aprendizajes más activos, creados según los intereses actuales de los educandos (Cano-de la-Cruz et al. 2019). La teoría constructivista indica que el proceso de aprendizaje será satisfactorio y significativo cuando el estudiante experimenta

nuevas cosas a través de los órganos sensoriales y de forma divertida, lo que permitirá que esa nueva información sea conceptualizada en la memoria a largo plazo. Por tal motivo la gamificación posee un gran potencial, siendo una opción válida para el proceso educativo ya que cumple con estas características que se requieren para la construcción de conocimientos (Guzmán et al. 2020)

2.3 La gamificación para el aprendizaje de gramática y poesía

Como ya sabemos, la gamificación se puede implementar en todas las áreas. Sin embargo, en esta investigación la propuesta de intervención irá destinada a trabajar la gramática y la poesía juvenil. Muchos autores han reflexionado sobre el gusto por la lectura poética. En este sentido y según Zaldívar (2014, 2017), las nuevas generaciones leen muy poca poesía y son muchos los lectores que confiesan abiertamente que no saben leerla o que no la entienden. La poesía tiene unos rasgos propios que en el ámbito educativo se vuelven muy valiosos puesto que ésta le permite al alumno aprender, interpretar y entender la realidad con la adquisición de conocimientos, el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias diversas (Gómez Martín, 2002; López Herrerías, 2003; Zayas, 2011). En los centros escolares se plantea la necesidad de cómo enseñar este género de una forma atractiva e interesante (Ambrós y Ramos, 2007). Tal y como afirma Santos (2000), la literatura infantil puede facilitar el atraer al niño hacia un aprendizaje significativo, ya que posee un valor literario y lingüístico que (los docentes apoyados en diferentes estrategias), puede contribuir al cultivo de la dimensión estética de la existencia, incentivar la imaginación, crear espacios para la narración y para la comprensión de diferentes textos; además de entretener y formar normas para la vida, a la vez de nuevas ideas que puedan fortalecer la interiorización de muchos de los valores humanos, que le permitan a la Escuela cumplir la tarea misional de “enseñar a cada ciudadano, y con ello formarlos en todas las dimensiones de la persona, para incorporarlos críticamente a la cultura” (p.12.). Tras hacer una revisión sobre los estudios realizados sobre gamificación en el Área de Lengua y Literatura en España apenas encontramos estudios que afirmen que la gamificación sea una herramienta eficaz para el aprendizaje y fortalecimiento, concretamente, de la asignatura de Lengua en las escuelas de primaria. Precisamente, es este hecho lo que motiva para poner en práctica la propuesta gamificada de esta investigación ya que en otras áreas la gamificación es una metodología eficaz.

3- OBJETIVOS

Las preguntas de investigación planteadas son:

Pregunta general de investigación: ¿Qué impacto tendría el uso de la gamificación en lengua y literatura en el aula de 5° de Primaria?

- **Pregunta 1:** ¿Cuál es el marco teórico apropiado para establecer las características educativas para una intervención a partir de la Gamificación?
- **Pregunta 2:** ¿Cómo diseñar e implementar una intervención educativa en el área de Lengua y Literatura a partir de la gamificación?
- **Pregunta 3:** ¿Cómo analizar e interpretar los hallazgos encontrados tras la implementación de la gamificación en la materia de Lengua y literatura en el curso de 5° de Primaria?
- **Pregunta 4:** ¿Qué resultados conseguiremos en el aula de 5° de Educación Primaria tras aplicar gamificación?

Para encontrar respuesta a estas preguntas se propone el siguiente objetivo general:

OBJ. General 1. Evaluar el impacto de una intervención educativa basada en Gamificación en el área de lengua y Literatura en el aula de 5° de Primaria.

- ↳ **Objetivo Específico 1:** Identificar las características pedagógicas de la Gamificación para una implementación educativa en el ciclo superior de primaria.
- ↳ **Objetivo Específico 2:** Diseñar e implementar una intervención educativa en el área de lengua y Literatura a partir de la Gamificación.
- ↳ **Objetivo Específico 3:** Analizar el impacto de la intervención educativa en los alumnos de ciclo superior de primaria en el área de lengua y Literatura.
- ↳ **Objetivo Específico 4:** Proporcionar buenas prácticas pedagógicas para aplicar la Gamificación en el aula.

4- Diseño de la investigación

4.1 Enfoque metodológico

Este diseño de investigación tiene procesos concretos y definidos, con tres grandes fases: el Análisis, el Diseño y la Implementación y evaluación (Figura 4). La metodología EDR se basa en los mismos principios fundamentales que la metodología DBR: diseño iterativo, colaboración con expertos y análisis de datos empíricos (Plomp & Nieveen, 2009). Es una metodología de campo educativo interesada en mejorar prácticas en diferentes niveles, contextos y disciplinas; la intervención se realiza en un contexto de aprendizaje particular, situado y real (Rinaudo y Donolo, 2010). Este análisis investigativo utiliza un método mixto que combina análisis cuantitativos y cualitativos (Creswell & Plano, 2018). Este tipo de investigación tiene potencial para hacer progresar las teorías del aprendizaje y enseñanza en situaciones complejas, y conduce a conocimiento empíricamente fundamentado que es útil en la toma de decisiones instructivas dirigidas a promover y mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Molina & Castro, 2011). Según Romero-Ariza (2014), la EDR se vincula con dos propósitos fundamentales. Por una parte, pretende dar respuesta a problemas educativos complejos mediante el diseño, el desarrollo y la evaluación de materiales e intervenciones docentes basados en la investigación y, por otra, busca ampliar o validar teorías y principios de diseño que ayuden a entender cómo se aprende y qué procesos apoyan un determinado tipo de aprendizaje, así como cuáles son las características clave de un recurso o una intervención didáctica, responsables de la facilitación o potenciación del aprendizaje.

Educational Design Research (EDR)

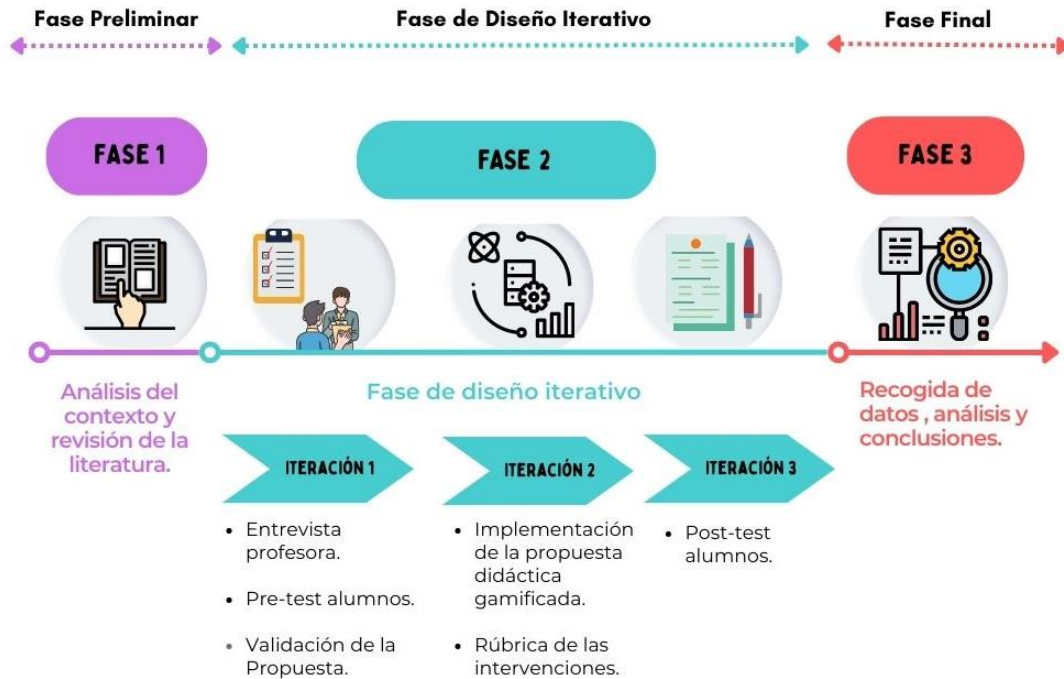


Figura 1. Fases del diseño de investigación de la metodología EDR (Lehrmann et al., 2022)

Esta investigación consta de tres fases: En la fase 1 se ha llevado a cabo un análisis del contexto y una revisión de la literatura con el objeto de identificar trabajos previos con un propósito o énfasis similar, así como establecer la fundamentación y el marco teórico de la investigación. En esta fase también se realizó un diseño previo de la propuesta gamificada, de la entrevista para la profesora de 5º y del Pre-test de los alumnos. En la fase 2 se diseñó el instrumento de validación de la propuesta y los instrumentos para la intervención. Por otro lado, se le realizó la entrevista a la profesora de Lengua de 5º de Primaria, también se validó la propuesta gamificada y se aplicaron las mejoras sugeridas por el director del centro y a la profesora de 5º de Primaria. Posteriormente se realizó a los alumnos un pre-test para saber sus conocimientos e ideas previas acerca de la gamificación y conocer así, la situación de los alumnos antes de implementar la propuesta. Una vez realizado el pre-test, se implementó la propuesta didáctica gamificada en el aula de 5º de Primaria y a través de una rúbrica se llevó a cabo la evaluación de las sesiones. Dicha rúbrica fue completada tanto por la profesora de Lengua como por la investigadora, quedando así recogidas las dos visiones. Una vez realizadas las sesiones de la propuesta gamificada, los alumnos realizaron un post-test con el objetivo de ver la mejora o los

cambios sucedidos tras aplicar la propuesta gamificada. Por último, en la fase 3, tuvo lugar el tratamiento de los datos, luego se procedió a su análisis y se extrajeron las conclusiones pertinentes.

Cada una de estas fases nos marca los tiempos en los que la propuesta se ha convertido y las características que la integran. Una vez que el proyecto ha superado cada fase, se pasa a la siguiente de forma que las va integrando, hasta que en la fase se obtienen los resultados y evaluaciones que permitan concluir con los principios del diseño

A continuación, se muestra la tabla de relación de acciones que intervienen en cada fase del diseño:

FASES EDR <i>Fases del diseño basado en la investigación EDR (Lehrmann et al., 2022)</i>	ELEMENTOS
FASE 1: Análisis de problemas prácticos.	Declaración del problema
	Revisión literatura y redacción del marco teórico.
	Muestra y contexto
	Creación de los instrumentos de la Fase 1. Pre -diseño de la Unidad didáctica y la entrevista. (Instrumento 1)
FASE 2: Diseño y desarrollo de la intervención educativa. Aplicación de las herramientas.	Diseño del instrumento de validación de la propuesta gamificada.
	Aplicación de la Entrevista.
	Diseño del Pre-test de los alumnos.
	Implementación de la unidad didáctica
	Implementación de las herramientas y recopilación de datos
FASE 3: evaluación de las propuestas.	Tratamiento de los datos
	Análisis de los resultados
	Conclusiones

Tabla 4. Tabla basada en los principales elementos de las fases para la investigación del diseño educativo (EDR)

4.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para esta intervención serán, en primer lugar, el cuestionario de validación de la propuesta gamificada. En segundo lugar, la entrevista a la profesora. En tercer lugar, el pre-test a los alumnos antes de hacer la implementación en el aula. En cuarto lugar, la rúbrica online para evaluar las intervenciones en el aula y el cuestionario de evaluación de las actividades por parte de los alumnos. Y finalmente, el post-test a los alumnos para conocer las mejoras y cambios que han sucedido. Por tanto, antes de llevar a cabo cualquier instrumento, se ha creado un apartado de consentimiento conforme la persona participante presta el consentimiento de participar en el estudio y de cumplimiento de la información (Anexo 2). A continuación se presenta la imagen utilizada para la información de protección de datos personales según la normativa de la Universidad Rovira y Virgili y que se aplicaron en los instrumentos utilizados (MS Forms) para presentar y pedir el consentimiento informado.

Esta encuesta es con motivo del Trabajo Fin de Máster de Paula Bernal Valencia, estudiante del Máster Universitario en Innovación en la Intervención Social y Educativa de la Universidad Rovira i Virgili.

La encuesta tiene como objetivo evaluar el impacto de una intervención educativa basada en Gamificación en el área de lengua y Literatura en el aula de 5º de Primaria. Concretamente con esta investigación deseo, en primer lugar, identificar las características pedagógicas de la Gamificación para una implementación educativa en el ciclo superior de primaria. En segundo lugar, diseñar e implementar una intervención educativa en el área de lengua y Literatura a partir de la Gamificación, además de analizar su impacto en los alumnos de ciclo superior de primaria. Y por último, me gustaría proporcionar buenas prácticas pedagógicas para aplicar la Gamificación en el aula.

De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente en materia de protección de datos aplicable a la Universidad Rovira i Virgili (URV) y publicada en el apartado "Legislación aplicable" del espacio "Protección de datos de carácter personal" de la Sede Electrónica (<https://seuelectronica.urv.cat/rgpd/>), se pone en conocimiento de las personas interesadas la siguiente información: quién es el responsable del tratamiento de sus datos. Consentimiento informado (hacer clic en las opciones que aparecen a continuación para dar el consentimiento para participación).

Identificació	Universitat Rovira i Virgili CIF: Q9350003A
Adreça postal	Carrer de l'Escortxador, s/n 43003 Tarragona
Dades de contacte dels Delegats de protecció de dades	Delegats de protecció de dades de la URV Correu electrònic: dpd@urv.cat

- Comprendo mi participación en el estudio y doy mi consentimiento para el acceso y utilización de mis datos para la realización del Trabajo de Fin de Máster
- Acepto el tratamiento de mis datos personales que en el estudio se tratarán de forma anónima y en ningún caso se publicarán datos que puedan identificarse.

De esta forma, se ha decidido crear el cuestionario de validación de la propuesta gamificada dirigido tanto al director del centro como a la profesora de Lengua de 5º de Primaria. Además de esta validación, se cuenta también con el convenio de cooperación educativa de prácticas externas específico para desarrollar la intervención educativa aprovechando el periodo de prácticas de Máster.

A continuación, se muestra una tabla (Tabla 5) que recoge la relación de los 4 objetivos específicos de esta investigación, con las diferentes preguntas de la misma. También se hace relación con los instrumentos y la muestra.

Instrumentos	O.E.	O.E.	O.E.	O.E.	Pregunta de investigación	Muestra
	1	2	3	4		
1. Cuestionario pre-test	X			X	P1	Alumnos
2. Entrevista (inicial) dirigida a la docente	X	X		X	P1 y P2	Docente
3. Rúbrica online para evaluar las intervenciones en el aula			X	X	P3	Alumnos
4. Cuestionario de evaluación de las actividades (Escala Likert)				X	P3	Docente
5. Cuestionario pos-test			X	X	P3	Alumnos

--	--	--	--	--	--	--

Tabla 5. *Relación entre los objetivos, las preguntas de investigación, la muestra y los instrumentos utilizados en la investigación.*

4.3 Contexto

Esta investigación se ha llevado a cabo en un colegio de Sevilla. Este centro se encuentra a las afueras de la población, en el barrio de Villarrosa, pero el alumnado que acude a sus aulas no son necesariamente de ese barrio. Algunos de los estudiantes proceden de poblaciones cercanas como El Viso, La Campana y Mairena del Alcor. A pesar de que en este centro podemos encontrar familias de distintos tipos de clases sociales, predominan las familias de clase media. Por otro lado, la mayoría de las familias de este centro poseen dos hijos, el resto solo tienen un hijo. La mayoría de las familias con dos hijos tienen a ambos matriculados en este centro, siendo la media de edad de los padres de 40-50 años y con estudios primarios-medios e incluso universitarios, tanto de hombres como mujeres. Una gran mayoría se encuentra actualmente en situación de empleo en al menos uno de los dos casos, por lo que existen ingresos estables dentro de la unidad familiar. Entre los puestos de trabajo que ocupan y requieren estudios universitarios nos encontramos con: pilotos, empresarios, ingenieros, farmacéuticos, arquitectos, aparejadores, enfermeras, profesores y trabajadores sociales; No obstante; la gran mayoría son ocupaciones a las que se acceden mediante estudios medios. En general, los alumnos que acuden a este centro lo han elegido como primera opción. Esto se debe a diversas razones, entre ellas por los valores, la disciplina y el tipo de educación que reciben, no porque estén especialmente sensibilizados con lo religioso. Las familias de los alumnos, por regla general, están muy comprometidas con la educación de los hijos, aunque se percibe una cierta dejación de funciones por parte de algunas de ellas. El centro cuenta con muchas familias que atraviesan dificultades económicas, aunque se les intenta ayudar en todo lo posible.

La elección de este centro se ha basado en varios motivos. Por un lado, uno de los motivos por el que se ha escogido esta escuela para llevar a cabo la investigación ha sido por la estancia que se ha llevado a cabo como alumno en prácticas del Máster universitario en Innovación en la Intervención Social y Educativa. Por otro lado, se ha elegido este centro porque cuentan con dispositivos electrónicos, tales como tablets y ordenadores. Además, en este centro están a favor del uso de las nuevas tecnologías en educación, lo cual ha

sido muy ventajoso para poder implantar mi propuesta gamificada de una forma más sencilla.

4.4. Planificación de la recogida de datos

A través de los distintos instrumentos comentados se ha podido llevar a cabo la recogida de datos. Éstas se han planificado a partir de una evaluación inicial, una implementación de la intervención educativa y una evaluación final.

- **Evaluación inicial (Fase 1)**

Se trata de la recogida de datos. Recogiendo con la entrevista la información de la que dispone la profesora de Lengua acerca de la gamificación y, además, pasándole a los alumnos de 5º un Pre-test para conocer sus ideas previas y sus intereses sobre la gamificación.

- **Diseño e Implementación de la intervención educativa (Fase 2)**

En segundo lugar, para recoger más datos se ha llevado a cabo una propuesta didáctica gamificada en el aula de 5º de Primaria durante 2 semanas y con un total de ocho sesiones, para así hacerles llegar a los alumnos la gamificación como metodología activa de aprendizaje y comprobar su impacto. Dicha propuesta consta de actividades muy dinámicas tanto para trabajar en grupo como para llevarlas a cabo de forma individual con la ayuda de dispositivos digitales. Hay que recalcar que antes de realizar esta intervención, se firmó un convenio entre la facultad y la entidad colaboradora, además de conseguir el consentimiento tanto del director como de la profesora de 5º a través de un cuestionario de validación de la propuesta gamificada. Una vez recogidos estos datos, se aplicó la propuesta didáctica en el aula de 5º de Primaria y, a su vez, se evaluaron las sesiones gracias a una rúbrica que fue completada tanto por la profesora como por la investigadora, recogiendo así dos visiones interesantes para la investigación. Por otro lado, los alumnos también evaluaron cada sesión mediante un cuestionario con escala likert.

- **Evaluación final (Fase 3)**

Se ha aplicado el Post-test a los alumnos después de implementar la propuesta. Finalmente, se han recogido todos los datos y se ha llevado a cabo su análisis para

comprobar si el impacto ocasionado por la propuesta didáctica gamificada ha sido positivo o negativo en los alumnos de 5º de primaria y, por tanto, si merece la pena implantar gamificación en el aula.

En la siguiente tabla se muestra la temporalización en la que se han recogido los datos de esta investigación. Se distinguen 3 momentos importantes como son la evaluación inicial, la implementación de la intervención educativa y la evaluación final.

TEMPORALIZACIÓN DE LA RECOGIDA DE DATOS	
<i>Evaluación inicial</i>	
Aplicación Pre-test.	Desde el 20 hasta el 24 de febrero.
Entrevista profesora.	
<i>Implementación de la intervención educativa</i>	
Validación de la propuesta gamificada.	27 de marzo.
Desarrollo de la propuesta didáctica gamificada en el aula de 5º de Primaria.	Del 28 al 31 de marzo.
Evaluación de las sesiones por parte de los alumnos.	
Evaluación de las sesiones (profesora e investigadora)	
<i>Evaluación final</i>	
Aplicación del Post-test	31 de marzo
Análisis de los datos	Abril y mayo.

Tabla 6. Tabla temporalización de la recogida de datos.

5- DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En este apartado se presenta la propuesta didáctica gamificada que se implementó en el aula de 5º de Educación Primaria en la asignatura de Lengua y Literatura. Dicha propuesta consta de 8 sesiones, las cuales tienen una duración de 40 minutos. En las diferentes sesiones se ha trabajado contenidos de la asignatura de lengua del tercer ciclo de primaria empleando la gamificación como metodología activa. Por cada actividad realizada, en función de los aciertos, cada equipo recibió una pequeña recompensa. Cuando finalizaron todas las sesiones, se hizo un ranking para saber el equipo que más recompensas había conseguido. El equipo ganador fue premiado. Fueron cinco equipos los que participaron, cada uno se le otorgó un nombre que fue elegido por los mismos alumnos. Para la composición de los equipos se usó la misma distribución de la clase, puesto que ya estaban en equipos. La realización de las actividades se hizo mediante turnos rotativos y se contabilizaron los puntos de cada equipo en la pizarra.

En la siguiente tabla quedan recogidas de forma resumida las 8 sesiones con sus respectivos objetivos.

SESIONES	OBJETIVOS
SESIÓN 1: LOS SUSTANTIVOS	-Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.
SESIÓN 2: LOS DETERMINANTES	-Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
SESIÓN 3: LOS ADJETIVOS	-Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.
SESIÓN 4: ES HORA DE REPASAR	-Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.
SESIÓN 5: CONCURSO DE ORTOGRAFÍA	-Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores.
SESIÓN 6: RULETA ORTOGRÁFICA	-Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
SESIÓN 7: KAHOOT DE ORTOGRAFIA	-Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

SESIÓN 8: TALLER DE POESÍA	<ul style="list-style-type: none"> -Familiarizarse con la poesía de manera lúdica. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.
-----------------------------------	--

Tabla 7. *Tabla de los objetivos de cada sesión.*

A continuación, se desarrollan las 8 sesiones especificando la temporalización, el espacio, los contenidos que se trabajaron, los objetivos, las competencias, las actividades, los recursos y la evaluación.

SESIÓN 1: LOS SUSTANTIVOS		
Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
Contenidos:		
<p>1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.</p> <p>4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.</p> <p>4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.</p>		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje. - Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros. 		

Competencias:

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Actividad 1 (10')

Esta actividad consiste en identificar los tipos de sustantivos de una oración. Se realizará a través de un juego interactivo que el profesor proyectará en la pizarra digital. Este recurso permite trabajar los tipos de sustantivos de una forma sencilla, atractiva y de una forma lúdica en la que el alumno puede participar activamente. Este juego es interesante porque el alumno puede tener numerosos intentos sin restarle puntos, sin embargo, hasta que no clasifique correctamente cada sustantivo, no pasará a la siguiente fase.

Enlace al juego: <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-58>

Actividad 2 (15')

Esta actividad consiste clasificar los sustantivos que nos proporcionan en pantalla en su contenedor correspondiente. Este juego abarca clasificaciones de género y número, sustantivos concretos, abstractos, contable, incontable, común y propio. Se realizará a través de un juego interactivo que el profesor proyectará en la pizarra digital. En esta actividad no restan los intentos, por lo cual, el alumno podrá intentarlo las veces que sean necesarias hasta hacerlo correctamente. El juego resulta bastante llamativo porque aparecen personajes repletos de colorido y ambientes muy atractivos para el alumnado.

Enlace al juego: <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-59>

Actividad 3 (15')

En esta actividad los alumnos estarán organizados por equipos. En la pizarra se proyectará un juego interactivo en el cuál aparecen diferentes tipos de palabras, tales como adjetivos, sustantivos y nombres. Por equipos, la tarea consistirá en anotar sólo las palabras que sean sustantivos. Cada conjunto de palabras que nos proporciona el juego tendrá un tiempo estimado en pantalla, por tanto, si no se han anotado todos los sustantivos, no se conseguirá puntos en esa partida. Este juego tiene como ventaja que, una vez finalizada cada partida, te da la opción de ver las respuestas o errores, de manera que ayuda a que los alumnos sean conscientes de sus errores para no volverlos a cometer en otra actividad.

Enlace a las palabras: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/sustantivizate>

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador. También se utilizará la pizarra digital para proyectar las actividades, poderlas hacer en grupo y corregir los errores entre todos.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 1 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 2: LOS DETERMINANTES

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
--	---	-----------------------------------

Contenidos:

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje. - Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital. (CD) - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia de aprender a aprender (CAA). - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).
<p>Actividad 1 (15')</p> <p>En esta actividad deberán marcar los determinantes según el tipo que se especifica. En esta actividad cada equipo tendrá su turno con un determinado texto que nos proporcionará la web para marcar distintos determinantes. La actividad finalizará cuando cada equipo señale sus determinantes demostrativos correctamente. La peculiaridad de este juego son las diferentes plantillas que la web nos ofrece puesto que podemos realizar la misma actividad, pero de diferentes formas. En este caso, la plantilla que usaremos será la de juego de concurso. En ella tendremos un tiempo estipulado además de la opción de darle a cada equipo tiempo extra. Por otro lado, también le da al equipo la opción de pedir una pista para acertar. Es un juego original y muy visual.</p> <p>Enlace al juego: https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-64</p>
<p>Actividad 2 (15')</p> <p>Esta actividad consiste en clasificar el determinante correctamente. El juego nos proporciona diferentes plantillas para trabajar los determinantes con distintas dinámicas. En este caso, la plantilla que se usará es la denominada ‘Abre la caja’. El juego nos mostrará diez cajas numeradas. Se jugará por turnos, y cada equipo deberá elegir una caja que contendrá un determinante. El equipo deberá elegir la opción correcta en cuanto al tipo de determinante que le haya tocado en su caja. Este juego es original y mantiene a los alumnos motivados puesto que tienen la incertidumbre de qué determinante se encontrará en el interior de la caja.</p> <p>Enlace al juego: https://wordwall.net/es/resource/53043765/tipos-de-determinantes</p>
<p>Recursos digitales:</p> <p>Para la realización de estas actividades será necesario disponer de pizarra digital para proyectar las actividades, e ir las haciendo entre todos por equipos. De esta forma la sesión será más amena y productiva.</p>
<p>Evaluación:</p>

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 2 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 3: LOS ADJETIVOS

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
--	---	-----------------------------------

Contenidos:

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

Objetivos:

-Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.

-Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.

-Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

- Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.

Competencias:

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Actividad 1 (40')

Esta actividad consiste en encontrar todos los adjetivos posibles en la sopa de letras.

Todos los alumnos tendrán la sopa de letra en Classroom, una plataforma de apoyo para el profesor y los alumnos. Los alumnos se organizarán en equipos, y cada equipo deberá disponer de un dispositivo para poder realizar la sopa de letras. Una vez encontrados todos los adjetivos, cada equipo deberá crear sintagmas nominales que contengan dichos adjetivos. El equipo que encuentre todas las palabras y forme los sintagmas en el menor tiempo posible gana la actividad.

Enlace a la sopa de letras:

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Los_adjetivos/Sopa_de_letras_Adjetivos_tr1686289to

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador. También se utilizará la pantalla digital para proyectar la actividad y resolver entre todos la sopa de letras. Esto es importante puesto que cabe la posibilidad de que a algunos grupos le falten palabras y gracias a su proyección sigan el ritmo del resto.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 3 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.

- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 4: ES HORA DE REPASAR

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
--	---	-----------------------------------

Contenidos:

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

Objetivos:

-Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.

-Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.

-Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

- Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.

Competencias:

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Actividad 1 (40')

Esta actividad se realizará con el grupo clase, pero sin equipos. La tarea consiste en tirar un dado y de forma individual irán avanzando en un tablero ([Anexo 3](#)) en el que cada casilla es un reto sobre adjetivos o sustantivos. El dado no será físico, sino digital.

Enlace al dado digital: <https://www.dado-virtual.com/>

El tablero se proyectará en clase de forma que todos los alumnos podrán verlo a la vez. Cada casilla tiene un número al que le corresponde una tarjeta con una tarea específica. La profesora será la encargada de leer cada tarjeta conforme vayan cayendo en las casillas y se anotarán los puntos en la pizarra. Una vez que lleguen todos los alumnos a la meta se hará un ranking final en el que se mostrarán los ganadores.

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para que todos dispongan del tablero. También se utilizará la pantalla digital para proyectar el tablero y que todos los alumnos sigan el ritmo de la actividad.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 4 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 5: CONCURSO DE ORTOGRAFÍA

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
Contenidos:		
<p>1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.</p> <p>4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.</p> <p>4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.</p> <p>4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09</p>		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> - Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje. 		
Competencias:		
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital. (CD) - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia de aprender a aprender (CAA). - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP). 		
<p>Actividad 1 (40')</p> <p>En esta actividad trabajaremos la ortografía a través de un juego interactivo. Éste se organiza como un concurso en el que, por equipos, los alumnos resolverán las diferentes preguntas que se plantean, pero en un tiempo estimado. Al final de cada pregunta sabremos si es correcta la opción y en caso contrario, no dará la respuesta correcta. En primer lugar, el profesor proyectará el juego en la pizarra digital. Luego, por orden, cada equipo responderá a una pregunta según el turno. Este juego no da la opción también a aumentar el tiempo de cada pregunta o a darle al equipo una pista, esto es interesante porque cada equipo tendrá un ritmo distinto a la hora de responder, y así podremos jugar con los tiempos de la actividad.</p> <p>Enlace al juego: https://wordwall.net/es/resource/4562985/mix-de-ortograf%C3%ADa</p>		

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario contar con pantalla digital para proyectar el concurso y, así, que todos los equipos puedan seguir el juego a la vez.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 5 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 6: RULETA ORTOGRÁFICA

Nivel: 5º de Educación Primaria

Temporalización:
40 minutos
aproximadamente.

Espacio: Aula del colegio.

Contenidos:

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09

Objetivos:

- Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

Competencias:

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Actividad 1 (40')

Esta actividad consiste en adivinar todas las palabras de nuestra ruleta de letras y definiciones. Haremos 5 grupos. Cada grupo tendrá un representante que será el que dirá en voz alta la opción que elige el grupo. Cada grupo dirá qué palabra corresponde la definición. Los representantes de cada grupo serán los encargados de hablar en nombre de sus compañeros. El profesor leerá una definición y el representante deberá adivinar la palabra y escribirla sin falta de ortografía. Si el grupo falla, puede contestar el siguiente grupo. En la pizarra se llevará el recuento de puntos. El grupo ganador conseguirá 1 pegatina como obsequio.

Enlace a la ruleta: <https://wordwall.net/es-es/community/lengua-pasapalabra-4-primaria>

Recursos digitales:

Para la realización de esta actividad sólo necesitaremos pizarra digital en la que proyectaremos la ruleta con las diferentes letras. Así la actividad resultará más atractiva y motivadora para los alumnos.

Evaluación:

Para la realización de esta actividad sólo necesitaremos pizarra digital en la que proyectaremos la ruleta con las diferentes letras. Así la actividad resultará más atractiva y motivadora para los alumnos.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al

vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 6 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 7: KAHOOT DE ORTOGRAFIA

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
Contenidos:		
<p>1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.</p> <p>4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.</p> <p>4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.</p> <p>4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09</p>		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> - Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje. 		
Competencias:		
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital. (CD) 		

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Actividad 1 (40')

Esta actividad se realizará a través de la herramienta Kahoot. Cada alumno dispondrá de un dispositivo electrónico. La tarea consiste en responder a las preguntas que aparecerán en la pantalla digital a través de sus dispositivos. Gracias a esta herramienta podrán jugar todos los alumnos a la vez.

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para poder responder al Kahoot. También es importante proyectar la actividad para que los alumnos no se pierdan durante su desarrollo y la actividad resulte más atractiva y motivadora.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 7 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

SESIÓN 8: TALLER DE POESÍA

Nivel: 5º de Educación Primaria	Temporalización: 40 minutos aproximadamente.	Espacio: Aula del colegio.
Contenidos:		
<p>1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.</p> <p>1.8. Expresión y producción de textos orales literarios mediante el uso de un vocabulario adecuado y preciso, entonación, ritmo, volumen, pausas, gestos y movimientos. LCL.03.02., LCL.03.04., LCL.03.05.</p> <p>3.7. Aplicación de la ortografía arbitraria y reglada trabajada. LCL.03.08.</p> <p>5.1. Uso de las estrategias necesarias, individualmente o en equipo, de escucha activa y lectura dialogada, comentada o dramatizada, en el centro u otros contextos sociales, de fragmentos u obras de la literatura universal y andaluza, adaptada a la edad, presentadas en formatos y soportes diversos. LCL.03.10.</p> <p>5.7. Producción de textos con intencionalidad literaria, en prosa o en verso, valorando el sentido estético y la creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, obras teatrales, etc. LCL.03.10.</p> <p>5.9. Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y como fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas y como disfrute personal. LCL.03.10.</p>		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> - Familiarizarse con la poesía de manera lúdica. -Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo. -Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje. 		
Competencias:		
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital. (CD) - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia de aprender a aprender (CAA). - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP). 		
Actividad 1 (20')		

En esta actividad trabajaremos la poesía a través del poema '*La Biblioteca Escolar*' de Carmen Gil. Esta actividad estará apoyada por un PowerPoint que facilitará y hará más atractiva la actividad.- Dicha actividad queda estructurada en dos partes.

En la primera parte de la actividad, el profesor le proporcionará a cada grupo dos estrofas del poema de Carmen Gil y una relación de palabras para que lo completen. De esta forma, por grupos trabajarán la rima de palabras en cada estrofa.

En la segunda parte de esta actividad, el profesor proyectará un PowerPoint en el que aparecerán todas las estrofas desordenadas. Los alumnos, como grupo clase, deberán estructurar el poema correctamente hasta poner cada estrofa en orden. Esto lo realizarán con la ayuda de la pantalla digital y los representantes de cada grupo para evitar colapsos en el aula. Manipularán, con el lápiz digital y la ayuda del profesor, las estrofas hasta conseguir el poema en su orden correspondiente.

Actividad 2 (20')

Esta actividad estará apoyada por un PowerPoint que facilitará y hará más atractiva la actividad. Podemos dividir la actividad en dos partes. En la primera parte de la actividad el profesor proyectará en la pizarra las palabras de apoyo para que cada grupo pueda desarrollar su creatividad, y diseñar un poema de una forma más sencilla. En la segunda parte de la actividad, por grupos manejarán Presentaciones en Google Drive. Esta plataforma permite que los integrantes de cada grupo trabajen en línea una misma presentación. En las presentaciones plasmarán sus poemas y podrán decorarlos con imágenes y colores. Una vez terminadas las presentaciones, éstas se enviarán al profesor por correo electrónico.

Recursos digitales:

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para poder visualizar en Classroom las estrofas, completarlas y diseñar los poemas. También se utilizará la pantalla digital para proyectar el poema desordenado y entre todos vean las modificaciones. Si los tiempos lo permiten, incluso se podrán mostrar los trabajos de los diferentes grupos en la pizarra digital.

Evaluación:

Las actividades de esta sesión se evaluarán de forma distinta puesto que la actividad 1 se realizará en grupos, pero de forma colectiva, mientras que la actividad 2 la realizarán por grupos, creando una presentación. Por lo tanto, la actividad 1 se evaluará a través de la observación mientras que para evaluar la actividad 2 usaremos una rúbrica con diferentes ítems para evaluar las diferentes presentaciones diseñadas por los grupos.

Evaluación Actividad 1

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.

- LCL.03.10. Conocer y crear textos literarios con sentido estético y creatividad, como refranes, cantilenas, poemas y otras manifestaciones de la cultura popular, aplicándolos a su situación personal, comentando su validez histórica y los recursos estilísticos que contengan, representando posteriormente dramatizaciones de dichos textos, pequeñas obras teatrales, de producciones propias o de los compañeros, utilizando los recursos básicos, reconociendo la variedad de la riqueza cultural y plurilingüe de España.

Se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Crea poemas a partir de pautas o modelos dados utilizando recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos en dichas producciones.
- Distingue algunos recursos retóricos y métricos propios de los poemas.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

Evaluación Actividad 2

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.10. Conocer y crear textos literarios con sentido estético y creatividad, como refranes, cantilenas, poemas y otras manifestaciones de la cultura popular, aplicándolos a su situación personal, comentando su validez histórica y los recursos estilísticos que contengan, representando posteriormente dramatizaciones de dichos textos, pequeñas obras teatrales, de producciones propias o de los compañeros, utilizando los recursos básicos, reconociendo la variedad de la riqueza cultural y plurilingüe de España.

Para evaluar la actividad 2 se utilizará una rúbrica (ANEXO 4). Con ella evaluaremos los PowerPoint de cada grupo.

6- ANÁLISIS

6.1 Instrumentos de análisis

El primer instrumento utilizado ha sido el **Cuestionario de Validación de la Propuesta Gamificada** (ANEXO 2) a partir del juicio de expertos, siendo éste un método de para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008:29). Como se ha comentado en el apartado 3, el objetivo general de esta investigación es evaluar el impacto de una intervención educativa basada en Gamificación en el área de lengua y Literatura en el aula de 5º de Primaria, para ello se diseña una propuesta didáctica gamificada. Para legitimizar dicha propuesta se solicitó a dos expertos (director del centro y profesora de lengua y literatura) la validación de la misma.

En la imagen 5 se resume la propuesta de intervención que sirve de contexto al proceso de validación por expertos del cuestionario destinado a evaluar la propuesta gamificada.

...

1

Se propone aplicar gamificación en 5º de Primaria, en la asignatura de Lengua, en la que, a través del juego, se consiga una mejora en motivación y participación.

Se han diseñado 8 sesiones para trabajar en la materia de lengua en las que se trabajen contenidos de Lengua y Literatura usando gamificación en el aula. Se llevará a cabo un Pretest para evaluar la situación de los alumnos antes de realizar la investigación, y un Post-test para saber si hemos conseguido esa mejora o, si, por el contrario, no ha habido cambio. También se realizará una entrevista a la profesora antes de comenzar mi intervención para saber sus ideas previas acerca de la gamificación. Tras cada sesión le pasaré a los alumnos un cuestionario para saber cómo se han sentido gracias a la escala Likert. Además, evaluaré mis intervenciones a través de una rúbrica online.

La información personal es de carácter confidencial y anónima, sólo se hará uso para el tratamiento de los datos dentro del marco de la investigación y en ningún caso, serán publicadas.

Escriba su respuesta

Imagen 1. Resumen de la propuesta gamificada para la validación de expertos.

El siguiente instrumento ha sido la **entrevista inicial a la profesora (ANEXO 5)**. La entrevista según Martínez González (2007) es una técnica empleada para recoger por sí misma información sobre un tema concreto, o bien para complementar, contrastar o validar la información obtenida con otros procedimientos, como los cuestionarios o la observación. En este caso, la entrevista consta de 11 preguntas, las cuales están ordenadas en función de la complejidad de su respuesta.

1. ¿Sabrías decirme qué es la Gamificación y en qué consiste?
2. ¿Alguna vez has puesto en práctica esta nueva metodología en el aula?
3. ¿Qué crees que hay que tener cuenta para llevar a cabo esta metodología?
4. ¿Crees que es importante gamificar en el aprendizaje?
5. ¿Qué aporta la gamificación a los docentes?
6. ¿Están los profesores de Primaria preparados para implantar esta nueva técnica en las aulas?
7. Cuándo los alumnos se divierten, y se lo pasan bien, ¿realmente aprenden y adquieren mejor los conocimientos nuevos?

8. ¿Crees que la puesta en práctica de gamificación beneficia o perjudica a los alumnos?
9. ¿En qué situaciones escolares se saca más partido a la gamificación?
10. ¿Qué crees que aporta la gamificación a la enseñanza de Lengua y Literatura en los alumnos de 5º?
11. ¿Crees que con esta intervención basada en la gamificación se conseguirá aumentar la motivación y la participación en el aula? ¿Por qué?

Las preguntas 1,2,3,4,5,6,7 y 8 están relacionadas con el **Objetivo Específico 1**. Identificar las características pedagógicas de la Gamificación para una implementación educativa en el ciclo superior de primaria. Por otro lado, las cuestiones 9,10 y 11 se relacionan con el **Objetivo Específico 2**. Diseñar e implementar una intervención educativa en el área de lengua y Literatura a partir de la Gamificación.

La grabación de esta entrevista ha sido mediante audios de voz con un dispositivo móvil, una vez recopilados todos los audios, se procedió a su transcripción.

Con la información recogida a partir de esta entrevista realizada a la profesora de Lengua de 5º curso de Primaria se pretende obtener información de forma oral sobre las características pedagógicas de la gamificación, esto nos será útil para el diseño y la implementación de nuestra intervención.

El siguiente instrumento es el **Pre-test** (ANEXO 6). Este instrumento va destinado a los alumnos de 5º de Primaria y se aplicará antes de llevar a cabo la propuesta didáctica gamificada. Éste se relaciona con el **Objetivo Específico 1** de la investigación, Identificar las características pedagógicas de la Gamificación para una implementación educativa en el ciclo superior de primaria. Además, nos ayudará a responder a la **Pregunta Específica 1** de investigación, ¿Cuál es el marco teórico apropiado para establecer las características educativas para una intervención a partir de la Gamificación? Con este cuestionario se desea conocer la motivación del alumnado al inicio de la intervención, por lo cual, las preguntas van enfocadas al interés, la ilusión y pensamientos que pueden tener los alumnos acerca de la gamificación antes de comenzar. Con respecto a la forma de recoger las respuestas, se han utilizado escalas del 1 al 5 y cuadros que permitan al alumnado expresar sus opiniones y responder a las preguntas.

El siguiente instrumento es el **Post-test** (ANEXO 6). Éste es el mismo instrumento que el anterior, con las mismas preguntas. La diferencia es que el Post-test se aplica una vez

realizada la propuesta didáctica gamificada, pudiendo así recopilar el posible impacto que ésta ha tenido en los alumnos

El siguiente instrumento es la **Rúbrica online para evaluar las intervenciones en el aula** (ANEXO 7). Se trata de una rúbrica que consta de 7 apartados diferenciados los cuáles evalúan: Grupo aula, participación en la actividad, motivación de los alumnos, ¿temporalización, contenidos, recursos materiales? material y observaciones. Cada apartado consta de 5 ítems relacionados con el apartado. Estos ítems se evalúan con una escala Likert del 1 al 5. Este instrumento será relleno tanto por la investigadora mientras lleva a cabo la intervención, como por la profesora de lengua y literatura, de esta forma, quedarán recogidas dos visiones distintas.

El último instrumento es el **Cuestionario de evaluación de las actividades por parte de los alumnos** (ANEXO 8). Este cuestionario sigue una escala likert, llamada así por su promotor Rensis Likert. Este Instrumento consiste en un conjunto de ítems bajo la forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se solicita la reacción (favorable o desfavorable, positiva o negativa) de los individuos (Morales et all, 2016, p.2) Está duplicado para las 8 sesiones, de forma que permite a los alumnos evaluar cada sesión de forma independiente, conociendo así su motivación y satisfacción en cada sesión de la propuesta didáctica gamificada.

6.2 Análisis de los datos

Por lo que respecta al instrumento 1. **Cuestionario de Validación de la Propuesta Gamificada**, estas fueron las respuestas obtenidas tras pasar el cuestionario al director del centro y a la tutora y profesora de Lengua y Literatura de 5º curso de Educación Primaria.

Sexo	MUJER	HOMBRE
Edad	40	53
Experiencia Profesional	trabajadora durante 15 años en el Colegio Salesiano Santísimo Sacramento de Carmona. -Experiencia en aulas matinales y talleres extraescolares. - Experiencia en gabinete	Maestro de Primaria y profesor de secundaria

	psicopedagógico como psicopedagoga.	
Experiencia Académica	<ul style="list-style-type: none"> - Licenciada en psicopedagogía. - Maestra de Educación especial. - B2 de Inglés acreditado. - Cursos de formación relacionados con la educación especial. - DEI 	15 años de docencia en Primaria y 11 en Secundaria.
Consentimiento de los datos	X	X

Tras aplicar el instrumento 2. **entrevista inicial a la profesora (participante 1)**, se recoge en forma de tabla las respuestas de la profesora organizadas por categorías con su correspondiente análisis.

- Categoría 1: La gamificación como metodología.
- Categoría 2: Los profesores y la gamificación.
- Categoría 3: La gamificación en los alumnos.
- Categoría 4: Aportaciones para el diseño de una propuesta gamificada en Lengua y Literatura.

Categoría 1: La gamificación como metodología		
Preguntas	Respuestas	Análisis de las respuestas
<p>P1: ¿Sabrías decirme qué es la Gamificación y en qué consiste?</p> <p>P2: ¿Alguna vez has puesto en práctica esta nueva metodología en el aula?</p> <p>P3: ¿Qué crees que hay que tener cuenta para llevar a cabo esta metodología?</p>	<p>P1: E1: 'consiste en poder utilizar el juego como metodología de aprendizaje, de enseñanza aprendizaje, básicamente</p> <p>P2: E1: 'Pues... sí... mmm lo que pasa que... no, no a lo mejor con ese título de gamificación, pero bueno, al final el juego está siempre implícito en estrategias.'</p> <p>P3:</p>	<p>La entrevistada define la gamificación como el empleo del juego como metodología de aprendizaje. Señala también que ha utilizado el juego en clase, pero no lo ha denominado con el término gamificación. La entrevistada señala varios criterios a tener en cuenta para aplicar gamificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la edad de los niños. - Las relaciones entre iguales. - La atención a la diversidad. - El dominio tecnológico. - La ratio de alumnos. - El contenido. - Los recursos. - El dominio de la técnica. - El horario escolar.

	<p>E1: 'Pues lo primero es la edad de los niños, si hay niños con algún tipo de discapacidad o delimitación, eh...' 'si usas tecnologías, pues qué nivel de dominio tecnológico tienen.' 'También la característica de lo que vas a trabajar...' 'también el número de alumnos' 'las relaciones personales... o el nivel de... de entrenamiento que tengan en este tipo de dinámica.' 'el ambiente, el silencio o... en fin, las rutinas' 'También eso, los recursos que vas a necesitar' 'Y.., y por supuesto si tú dominas la... el... la técnica que vayas a usar...' 'también es verdad que la hora del día...'</p>	<p>La entrevistada afirma que los factores anteriores son importantes para aplicar cualquier metodología, no solo gamificación.</p>
Categoría 2: Los profesores y la gamificación		
<p>Preguntas</p>	<p>Respuestas</p>	<p>Análisis de las respuestas</p>
<p>P4: ¿Crees que es importante gamificar en el aprendizaje? P5: ¿Qué aporta la gamificación a los docentes? P6: ¿Están los profesores de Primaria preparados para implantar esta nueva técnica en las aulas?</p>	<p>P4: E1: 'muy importante porque al final estamos trabajando con niños y siempre se aprende mejor desde el juego' 'Creo que no se puede solo gamificar hay que...que... mezclar estrategias'</p>	<p>La entrevistada aporta que le parece importante gamificar, puesto que los niños aprenden siempre mejor desde el juego. También ve conveniente mezclar estrategias para que el aprendizaje llegue a todos los alumnos. Resalta que no todos los niños aprenden de la misma forma. La entrevistada afirma que el feedback que reciben los profesores cuando la gamificación funciona en su aula es muy reconfortante,</p>

	<p>P5: E1: 'te aporta un feedback... muy guay, ¿no?' 'involucrarte más' '...te motiva' '...es divertido' 'te enseña... o... o te aporta...'</p> <p>P6: E1: 'sí estamos preparados porque al final..eh.. la experiencia es lo que te... te dice un poco pues qué funciona...' "falta mucha... mucho reciclaje.." "los docentes, pues nos hemos quedado un poco... Obsoleto..."</p>	<p>además, resalta que los docentes también aprenden sobre otras metodologías y se actualizan. Sin embargo, piensa que los docentes no están preparados para aplicar gamificación en sus aulas porque los centros no les proporcionan la suficiente información sobre las TIC. Por lo tanto, los profesores se han quedado obsoletos.</p>
Categoría 3: La gamificación en los alumnos		
<p>Preguntas</p>	<p>Respuestas</p>	<p>Análisis de las respuestas</p>
<p>P7: Cuándo los alumnos se divierten, y se lo pasan bien, ¿realmente aprenden y adquieren mejor los conocimientos nuevos?</p> <p>P8: ¿Crees que la puesta en práctica de gamificación beneficia o perjudica a los alumnos?</p>	<p>P7: E1: "yo creo que sí." 'puede ser un poco contraproducente con algunos aspectos de...de la dinámica de la clase.'</p> <p>P8: E1: "creo que una mezcla de todo es el... es el éxito, entonces no perjudica ni beneficia, sino que ambas cosas." "por un lado, la gamificación está muy guay y beneficia, mm.. pero, por otro lado,</p>	<p>La entrevistada piensa que cuando los alumnos se divierten, éstos aprenden más fácilmente. Sin embargo, añade que esto no funciona con todos los alumnos ya que algunos tienen dificultades de atención o se dispersan fácilmente. La entrevistada afirma que el ambiente de clase influye muchísimo porque con la gamificación los alumnos se relajan y hay más ruido, entonces luego es complicado hacerlos volver a la calma. Por tanto, la gamificación beneficia y perjudica a la vez, porque debemos saber mezclar metodologías en el aula y no acostumbrar a los alumnos a un solo modo de trabajo.</p>

	pues, a veces puede ser un poco contraproducente.'	
Categoría 4: Aportaciones para el diseño de una propuesta gamificada en Lengua y Literatura.		
Preguntas	Respuestas	Análisis de las respuestas
<p>P9: ¿En qué situaciones escolares se saca más partido a la gamificación?</p> <p>P10: ¿Qué crees que aporta la gamificación a la enseñanza de Lengua y Literatura en los alumnos de 5º?</p> <p>P11: ¿Crees que con esta intervención basada en la gamificación se conseguirá aumentar la motivación y la participación en el aula? ¿Por qué?</p>	<p>P9: E1: "En.... sesiones de repaso... De contenidos o en sesiones de conocimientos previos en las primeras sesiones de las unidades." "...preparaciones de pruebas o presentaciones de... de algún tipo de proyecto." "..momentos en los que se comparta el aprendizaje de unos y otros.." P10: E1: "nada en particular con respecto a....a las demás asignaturas" "puede aportar pues repaso, ampliaciones un poco de afianzamiento de conocimiento o lluvia de ideas al principio de las unidades o ese tipo de...de cosas." P11: E1: "el grupo es muy participativo de por sí (risa irónica)" "sí sí, puede ser una intervención interesante tanto</p>	<p>La entrevistada aporta que las situaciones más provechosas para aplicar gamificación son durante las sesiones de repaso de contenidos, al inicio de cada unidad, en preparaciones de pruebas, o como trabajo final. Además, añade que la gamificación sólo aportaría en las sesiones de repaso o ampliación. Finalmente la entrevistada piensa que con esta intervención se conseguirá aumentar la motivación y la participación en el aula, añade que también les vendrá bien para respetar el turno de palabra entre otras cosas.</p>

	para ellos como para... como para mí.”	
--	--	--

Los siguientes instrumentos a analizar son el Instrumento 3 y 4, **Pre-test y Post-test**. El Pretest se aplicó para conocer las concepciones previas que tenían los alumnos sobre la gamificación antes de implementar la propuesta gamificada y el post se realizó una vez terminada la intervención. Para presentar las valoraciones cualitativas de los 19 participantes en el pretest y el post-test, se han recogido en diferentes tablas las respuestas de los alumnos, según la pregunta. Para una visión más clara, las respuestas aparecen agrupadas por alumnos en forma de fracción.

P2. ¿Alguna vez has trabajado en el colegio alguna asignatura utilizando juegos?			
Pre-test		Post-test	
12 de 19 alumnos.	“Sí, en inglés”	15 de 19 alumnos.	“Sí, en Lengua con la nueva seño.”
4 de 19 alumnos.	“Sí, pero muy poco.”	4 de 19 alumnos.	“Sí, ahora jugamos mucho en Lengua.”
3 de 19 alumnos.	“Algunas veces en tutoría.”		

Tabla 8. Respuestas de los alumnos a la pregunta 2.

Con respecto a las respuestas de la P2 del Pre-test, la mayor parte de los alumnos afirma haber trabajado en inglés mediante juegos, mientras que la gran minoría sólo señala haber jugado algunas veces en Tutoría. Sin embargo, en las respuestas del Post-test de esta misma pregunta, la mayoría de los alumnos afirma que han jugado en la asignatura de Lengua, con la nueva profesora. Es decir, antes de aplicar la propuesta gamificada, los alumnos sólo jugaban en la asignatura de inglés, sin embargo, después de esta propuesta han aplicado juegos en lengua.

P3. ¿Esperas con ilusión las clases de la asignatura de Lengua?			
Pre-test		Post-test	
10 de 19 alumnos.	“Sí, pero no mucho.”	15 de 19 alumnos.	“Sí porque jugamos mucho... También aprendemos.”

5 de 19 alumnos.	“No, porque me aburre dar clase.”	4 de 19 alumnos.	“Sí porque la seño es muy divertida.”
4 de 19 alumnos.	“No, porque no me gusta Lengua.”		

Tabla 9. Respuestas de los alumnos a la pregunta 3.

Con respecto a las respuestas obtenidas en la P3, en el pretest se recoge que la mayoría de los alumnos espera con ilusión las clases de lengua, sin embargo, el resto de los alumnos no, puesto que afirman que las clases le resultan aburridas o que la materia no les gusta. Si contrastamos estos resultados con lo obtenido en el Post-test, podemos ver que, todos esperan con ilusión las clases de Lengua, 15 de estos alumnos señalan que el motivo de la ilusión es porque juegan y aprenden y el resto dicen estar ilusionados por lo divertida que es la profesora.

P7. ¿Cómo serían las clases de Lengua ideales para ti?			
Pre-test		Post-test	
9 de 19 alumnos.	“Que no haya exámenes.”	7 de 19 alumnos.	“Jugando mucho con la Tablet.”
4 de 19 alumnos.	“Sin deberes y sin exámenes.”	6 de 19 alumnos.	“Sin exámenes y con juegos de palabras.”
6 de 19 alumnos.	“Con juegos.”	5 de 19 alumnos.	“Que no hagamos exámenes... Jugando con Kahoot.”
		1 de 19 alumnos.	“Aprendiendo, pero sin libros, solo jugando.”

Tabla 10. Respuesta de los alumnos a la pregunta 7.

Con respecto a las respuestas obtenidas en la P7, en el pretest se recoge que la mayoría de los alumnos prefiere no hacer exámenes, 4 de los alumnos, además opta por no tener deberes y sólo 6 alumnos opinan que las clases ideales serían a través de juegos. Si contrastamos estos resultados con lo obtenido en el Post-test, podemos ver unas respuestas muy repartidas. Por un lado, encontramos 7 alumnos que apoyan las clases usando recursos digitales, como tablets. 6 alumnos piensan que las clases ideales serían sin exámenes y utilizando en lengua juegos de palabras, y 5 alumnos añaden que, además de no hacer exámenes, sus clases ideales serían usando la herramienta kahoot.

P8. ¿Conoces la herramienta kahoot?. Nombra alguna otra herramienta que conozcas para aprender jugando.			
Pre-test		Post-test	
14 de 19 alumnos.	“Sí, pero no me acuerdo de otra.”	16 de 19 alumnos.	“Sí. Las fichas interactivas.”
5 de 19 alumnos.	“Sí, conozco Duolingo.”	3 de 19 alumnos.	“Sí, juegos con tarjetas y wordwall.”

Tabla 11. *Respuestas de los alumnos a la pregunta 8.*

Con respecto a las respuestas obtenidas en la P8 del Pretest, se ha recogido que la mayoría de los alumnos conocen kahoot pero no recuerdan otra herramienta para aplicar gamificación. Sólo 4 alumnos añaden que conocen Duolingo. Tras aplicar la propuesta gamificada, se recoge en el Post-test que la mayoría de los alumnos, además de conocer Kahoot, conocen también las fichas interactivas. 3 de los 19 alumnos menciona también el juego mediante tarjetas y la aplicación wordwall.

Para analizar las preguntas con respuesta cuantitativa del Pre y Pos-test se ha valorado según la escala. (siendo: 0-1= Nunca o nada, 1-2 = Poco y 2-3 = Mucho). Las preguntas para analizar han sido las siguientes:

- *P1. ¿Sabías que se puede aprender Lengua a través de Juegos?*
- *P4. ¿Cuál es tu nivel de ilusión para empezar las clases de lengua?*
- *P5. ¿Te interesa lo que aprendes en las clases de Lengua?*
- *P6. ¿Piensas que sería mejor aprender Lengua a través del Juego?*
- *P9. ¿Cómo considero el trabajo en equipo?*
- *P10. ¿El trabajo en equipo me ayuda a mejorar mis conocimientos?*

En primer lugar, se han examinado los resultados del pretest, luego los del post-test y por último se han comparado los resultados de ambos.

En la tabla (Tabla 1) que se muestra a continuación refleja la moda, mediana, las puntuaciones máximas y mínimas y la desviación típica en relación con los resultados de las preguntas 1,4,5,6,9 y 10 del Pre-test.

Preguntas	Media Pre-Test	Mediana	Mínimo	Máximo	Desviación típica (σ)	Correlación pregunta-total corregida	Alpha de Cronbach si se elimina la pregunta
P1	2,31	2	2	3	0,4776	-0,120	0,276
P4	1,68	2	1	2	0,4776	0,109	0,076
P5	1,21	1	1	2	0,4189	0,208	0,013
P6	2,47	2	2	3	0,5130	0,267	-0,104
P9	1,47	1	1	2	0,5130	0,050	0,132
P10	1,36	1	1	2	0,4956	-0,102	0,268

Tabla 12. Resultados Pre-test.

Las preguntas que obtuvieron medias más altas han sido la P6, esto indica que a la mayoría le parece mejor aprender Lengua a través de Juegos. Y, por otro lado, la P1 que demuestra que los alumnos sabían que se puede aprender mediante juegos. La media total del Pre-test ha sido de 1,63 (M). También se quiso evaluar la consistencia interna de esas preguntas a utilizando el coeficiente de Alpha Cronbach (α), esto demostró que la significancia entre todas las partes del pre-test es de 0,145, significando que no existe consistencia interna de los datos. En el gráfico 1 que se muestra a continuación se representan las medias de cada pregunta y su comportamiento en el Pre-test. La pregunta que mayor puntuación ha obtenido ha sido la P6 seguida de la P1. Esto nos indica que los alumnos saben que la materia de lengua y literatura se puede trabajar mediante juegos y que, además, es la mejor forma de hacerlo. La pregunta con la puntuación más baja ha sido la P5, indicando que la materia de lengua y literatura les interesa poco.

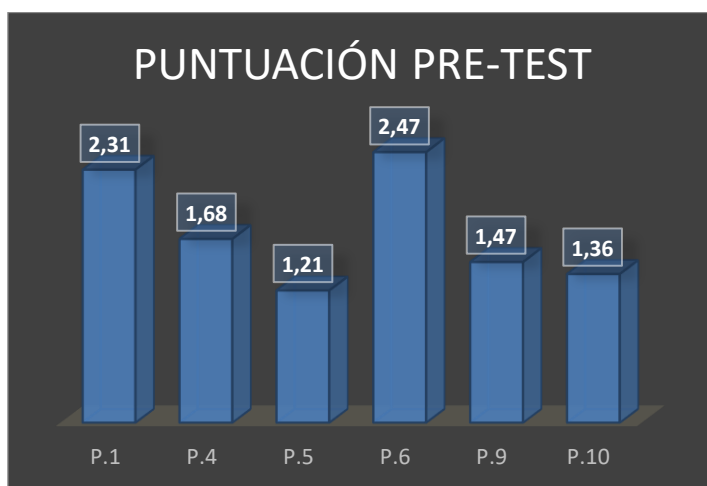


Gráfico 1. Resultados Pre-test.

En la siguiente tabla (Tabla 2) se refleja la moda, mediana, las puntuaciones máximas y mínimas y la desviación típica en relación con los resultados de las preguntas 1,4,5,6,9 y 10 del Post-test.

Preguntas	Media Pre-Test	Mediana	Mínimo	Máximo	Desviación típica (σ)
P1	3	3	3	3	0,0000
P4	2,68	3	2	3	0,4776
P5	2,68	3	2	3	0,4776
P6	3	3	3	3	0,0000
P9	2,63	3	2	3	0,4956
P10	2,63	3	2	3	0,4956

Tabla 13. Resultados Post-test.

La media obtenida en todas las preguntas ha sido muy alta, obteniendo en la mayoría una valoración muy cerca al 3 (3 = mucho). La media total del Post-test ha sido de 2,76. El gráfico que se muestra a continuación (Gráfico 2) representa las medias de cada pregunta y su comportamiento en el Post-test. Se recoge que las preguntas con mayor puntuación han sido la P1 y la P6, y que las puntuaciones en estas dos cuestiones han aumentado con respecto al pre-test, por lo tanto, los alumnos tienen mucho más claro que la asignatura de lengua se puede aprender mediante juegos y que es la mejor forma de hacerlo. Por otro lado, es apreciable el aumento de la puntuación de las preguntas 4,5,9 y 10. Esto demuestra que, tras aplicar la propuesta, los alumnos esperan con más ilusión que antes las clases de lengua ,mostrando más interés en los contenidos y considerando muy importante el trabajo en equipo puesto que afirman que les ayuda a mejorar sus conocimientos.

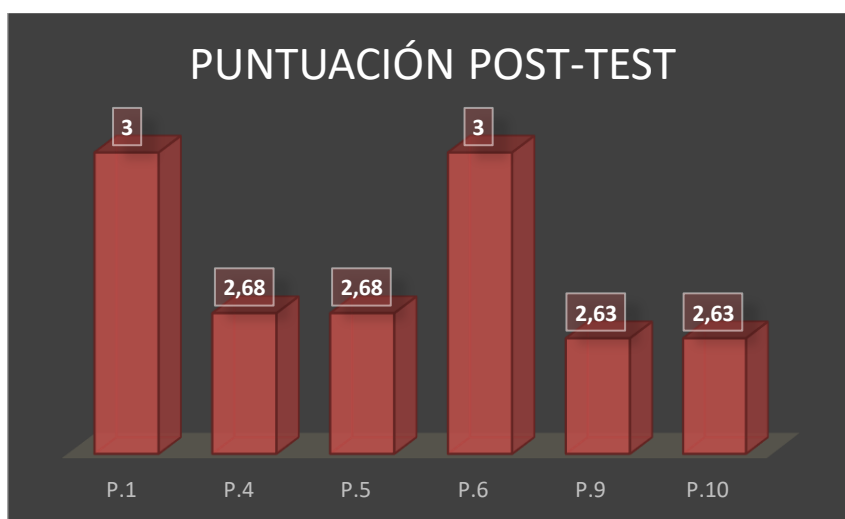


Gráfico 2. Puntuaciones del Post-test.

En el siguiente gráfico (Gráfico 3) se establece una comparación de los resultados del Pre con el Pos-test. Podemos observar cómo han aumentado las puntuaciones en todas las preguntas tras aplicar la propuesta gamificada. La puntuación de la P1 ha aumentado un 29,87%, en la P4 ha aumentado un 59,52%, en la P5 el porcentaje se ha duplicado hasta un 121,49% y esto puede deberse al cambio en la forma de aprendizaje al que han estado expuestos los alumnos. Antes de realizar la intervención los alumnos no mostraban interés en la materia porque las clases no eran amenas, sin embargo, tras implantar la propuesta, los alumnos han recuperado el interés por aprender gracias a la mecánica de juego. En P6 también se observa un aumento de 21,46%, en la P9 ha aumentado la puntuación un 78,91% y en la P10 ha aumentado la puntuación un 93,38%. Esto demuestra que ha surgido efecto la intervención y que las ideas previas de los alumnos se han modificado de forma positiva, situando a los alumnos a favor de la gamificación y de los juegos en clase para aprender mejor.

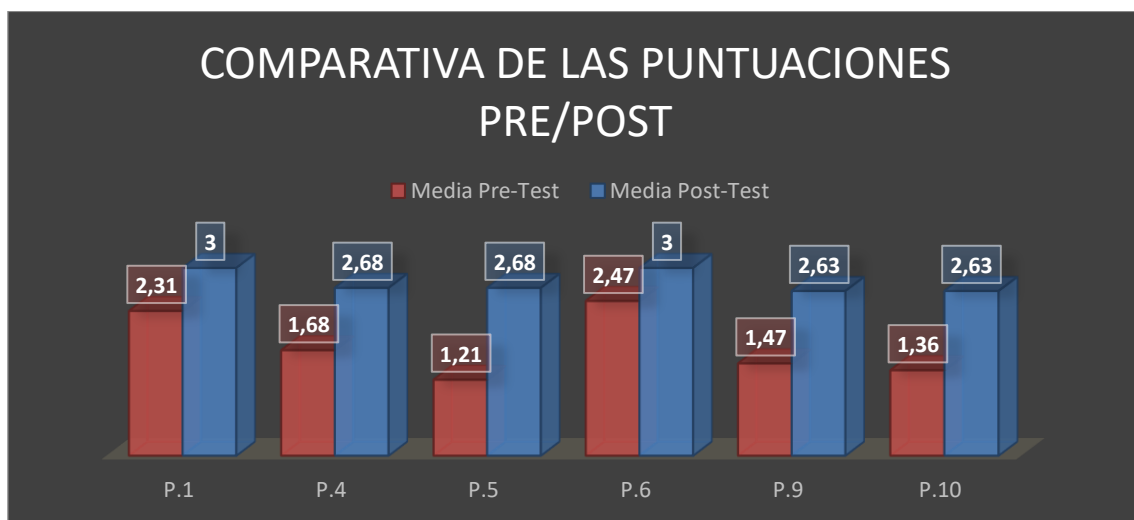


Gráfico 3. Comparativa de las puntuaciones pre y post test.

Para analizar el instrumento 5, **las Rúbricas para evaluar las intervenciones**, tal y como se puede observar en el gráfico 4 se recogen las valoraciones de la investigadora y la docente sobre una misma sesión de los 28 ítems agrupados en 6 categorías. Además, los resultados se han pasado a porcentaje para así, poder hacer un promedio de cada ítem y ver en cuál se han obtenido mejores resultados. Con respecto a los resultados de la sesión 1, el apartado con las valoraciones más bajas ha sido el Apartado 1 sobre Grupo aula. Durante la sesión hubo problemas con los turnos de palabras, con la concentración y

atención en la actividad y, sobre todo, dificultad para asumir las derrotas. El resto de los apartados ha obtenido valoraciones que superan el 4, sin embargo, sobre la temporalización hay que añadir que en esta sesión hubiera sido conveniente dedicarle más tiempo a las explicaciones de las actividades puesto que era algo novedoso para los alumnos. A pesar de esto, las valoraciones recibidas por parte de la docente han sido muy positivas puesto que casi todos los apartados superan o se sitúan sobre 4.

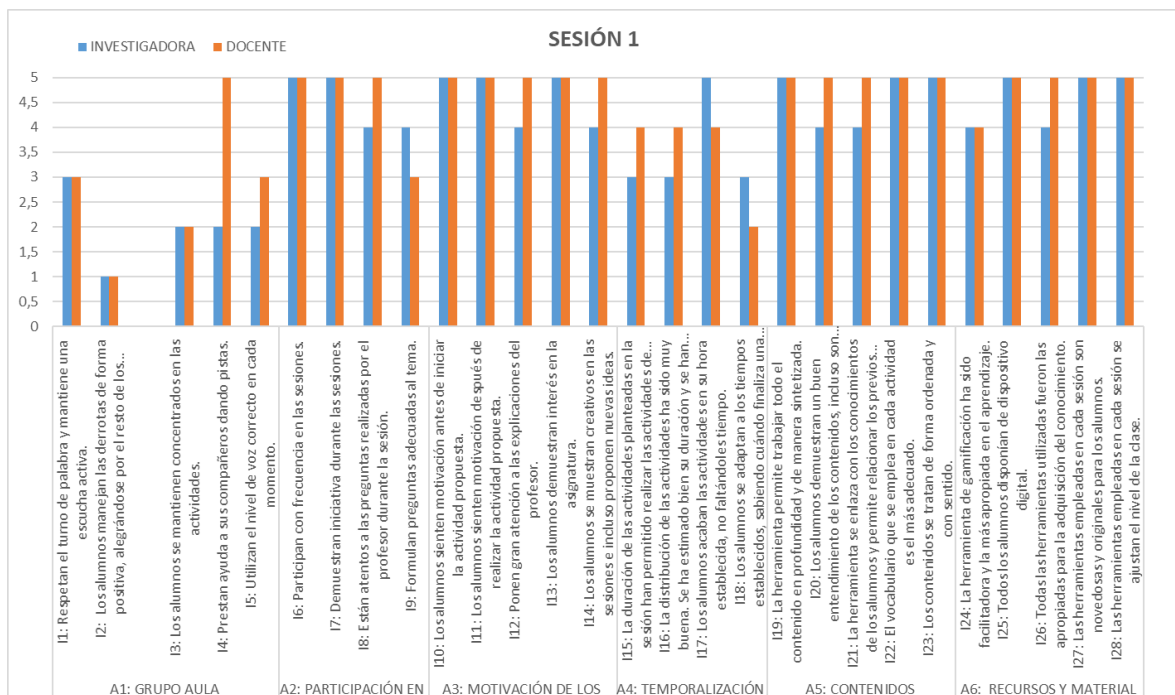


Gráfico 4. Resultados rúbrica sesión 1.

Con relación a los resultados de la sesión 2, en el gráfico 5 se ha constatado que en el apartado 1, Grupo Aula, persiste la falta de aceptación de las derrotas por parte de los estudiantes. Esta situación genera conflictos dentro del aula y afecta negativamente el ambiente de clase. En cambio, se ha observado una mejoría en el apartado 2, Participación, dado que durante esta sesión los alumnos han mostrado mayor disposición para plantear sus dudas y han demostrado mayor atención en comparación con la sesión anterior. Respecto al apartado 4, Temporalización, se ha notado una mayor adaptación de los estudiantes a la duración de las actividades, incluso algunos de ellos expresaron su deseo de repetirlas. Por otro lado, el apartado 3, Motivación, ha experimentado una notable mejoría en esta sesión. Sin embargo, el apartado 6 referente a los recursos y

materiales ha disminuido ligeramente, ya que el material utilizado no se adaptaba a diferentes niveles, lo que afectó a aquellos alumnos que no alcanzaban el nivel estándar.

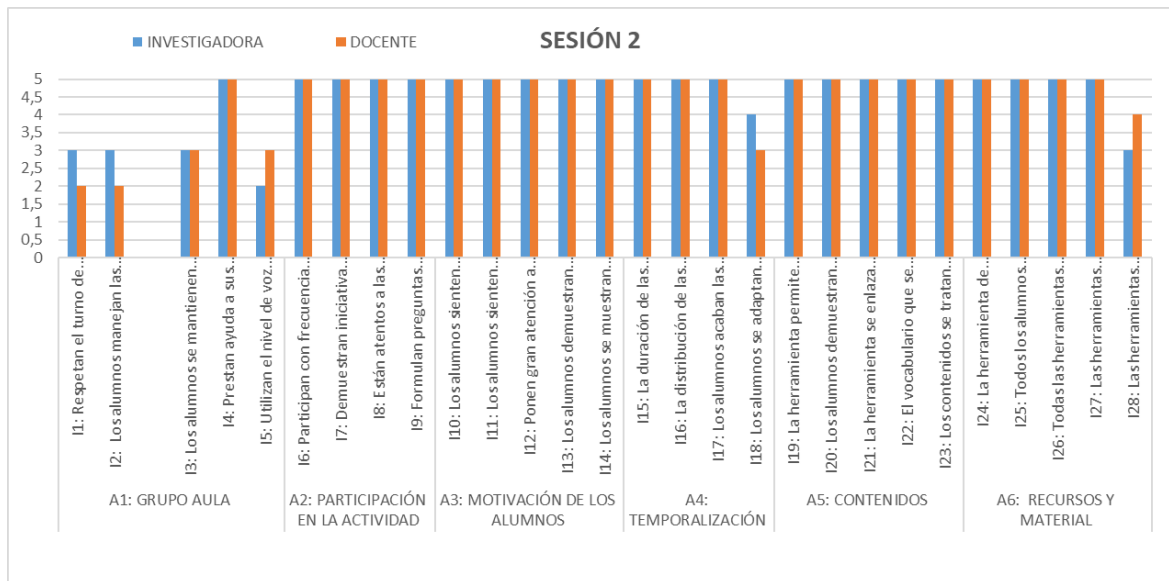


Gráfico 5. Resultados rúbrica sesión 2.

Los resultados en la sesión 3, tal y como se observa en el gráfico 6, han evolucionado favorablemente con respecto a la sesión 2 puesto que tanto en los apartados de participación, motivación como en el de temporalización se alcanzan valoraciones muy buenas de 5, mientras que en la sesión anterior los alumnos no se adaptaban a los tiempos de cada actividad y las puntuaciones eran de 3. Con respecto al apartado 1 sobre grupo aula, los alumnos siguen trabajando sobre las derrotas. Hay que destacar que el ítem perteneciente a los contenidos ha disminuido en esta sesión con respecto a la anterior puesto que tal y como añade la docente del curso, hubiera sido adecuado subir el nivel de dificultad del vocabulario para el juego de la sopa de letras.

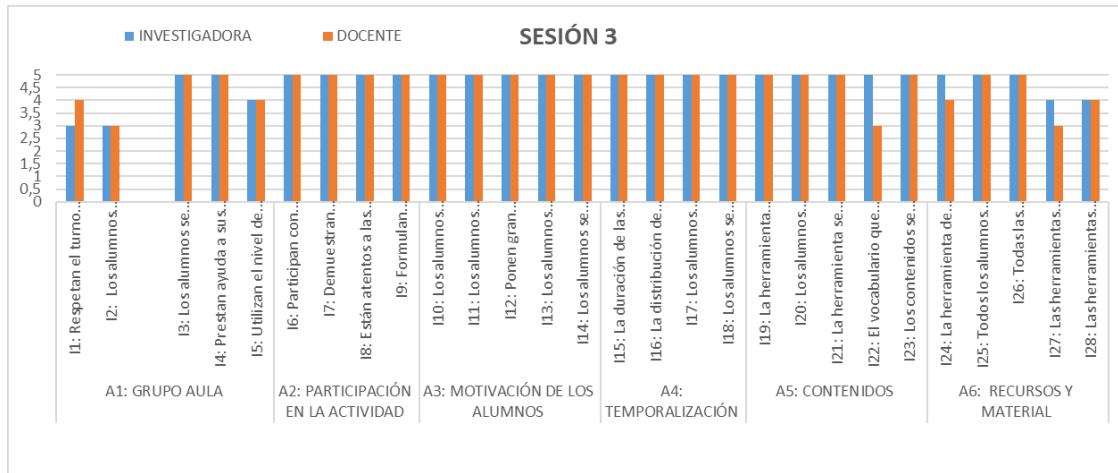


Gráfico 6. Resultados rúbrica sesión 3.

Como podemos observar en el gráfico 7, la sesión 4 ha mejorado en algunos apartados con respecto a la sesión 3, sin embargo, quedan apartados por mejorar. Las valoraciones sobre el apartado de participación han disminuido ya que como añade la profesora, los alumnos se han dispersado debido a lo llamativa que les ha resultado la actividad. Esto ha influido en su concentración. Por otro lado, se recoge que algunos ítems de la temporalización han disminuido en puntuación. Con respecto a la adaptación de las actividades se pasa de un 5 en la sesión 3 a un 4 en la sesión 4. De la misma forma, disminuye el ítem sobre la distribución de las actividades, esto se debe a que la actividad era novedosa y los alumnos le prestaron más atención al juego y menos al profesor.

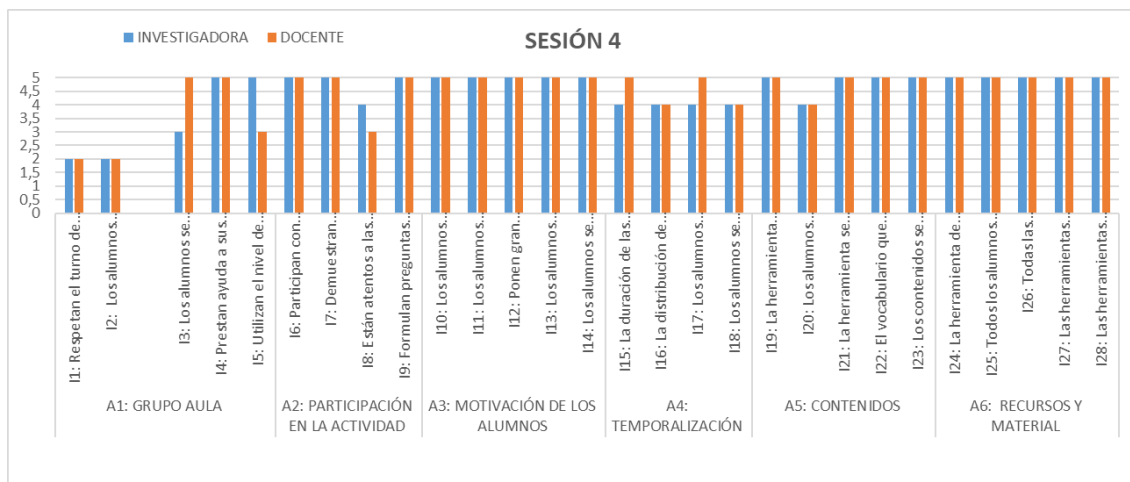


Gráfico 7. Resultados rúbrica sesión 4.

En el gráfico 8 se muestran los resultados de la sesión 5, en ella se ha apreciado una mejora significativa en los resultados con respecto a la sesión anterior puesto que se alcanza la máxima valoración de 5 en los apartados de motivación, temporalización, contenidos y recursos. Por otro lado, el apartado 1 que trata el Grupo aula ha mejorado sus valoraciones. En la sesión anterior las valoraciones alcanzaban el 2, mientras que en ésta su valoración ha ascendido a un 4. Como aspectos a destacar, los alumnos han sabido respetar los turnos de palabra, manejan las derrotas de forma positiva e incluso ayudan al resto de compañeros. La docente añade que la actividad ha sido muy original y divertida.

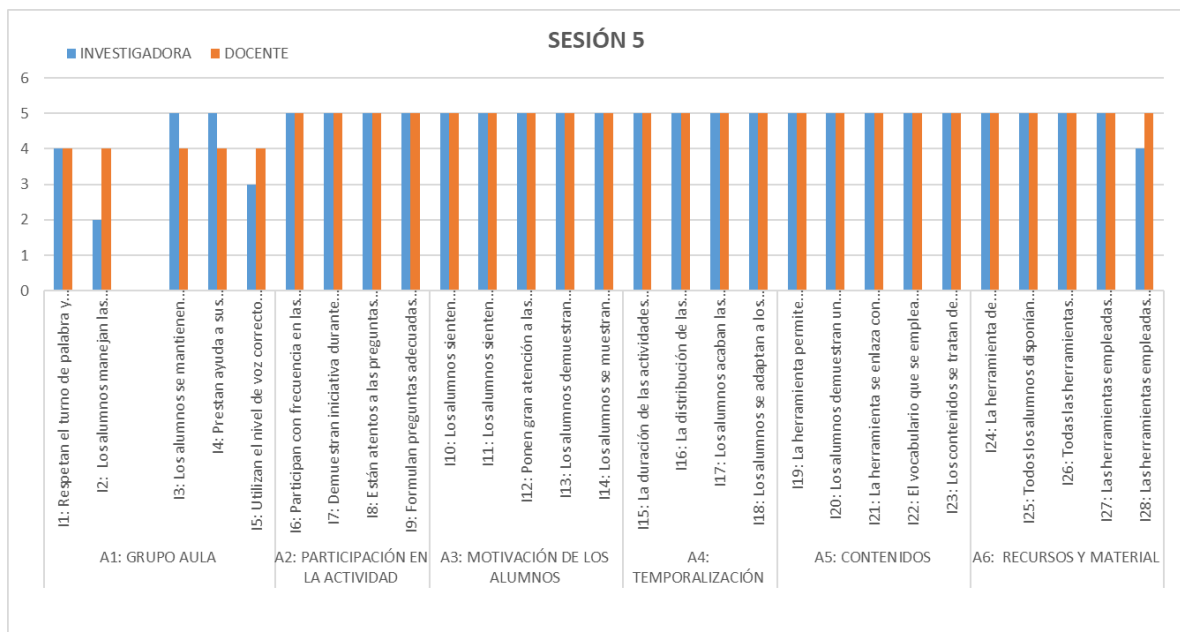


Gráfico 8. Resultados rúbrica sesión 5.

Prestando atención al gráfico 9, se recoge que en la sesión 6, se mantienen en la mayoría de los apartados las valoraciones sobre 5. Se aprecia una mejora importante en el apartado 1: grupo aula, ya que antes las valoraciones estaban en un 4 y en esta sesión aumenta al 5, es decir, se recoge la máxima valoración. Como aspecto a mejorar, la docente añade que los conceptos deberían de haber sido un poco más complejos para que el juego se prolongara más en el tiempo, por eso el apartado de contenidos ha disminuido en esta sesión de un 5 a un 4.

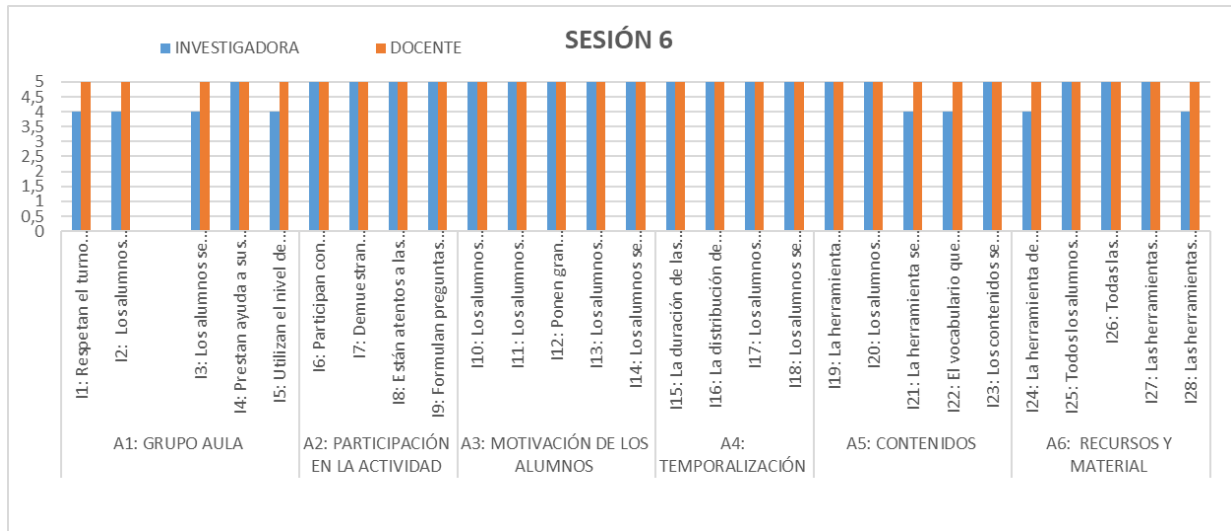


Gráfico 9. Resultados rúbrica sesión 6.

En la sesión 7, correspondiente al gráfico 10, ya se aprecian muy buenos resultados. Todos los apartados se sitúan en el 5, siendo esta la máxima puntuación. La sesión transcurre en un clima muy agradable, desaparecen las rivalidades. La docente destaca sobre esta sesión que la actividad estaba muy adaptada al temario y que sería muy interesante usarla para años posteriores debido a su eficacia.

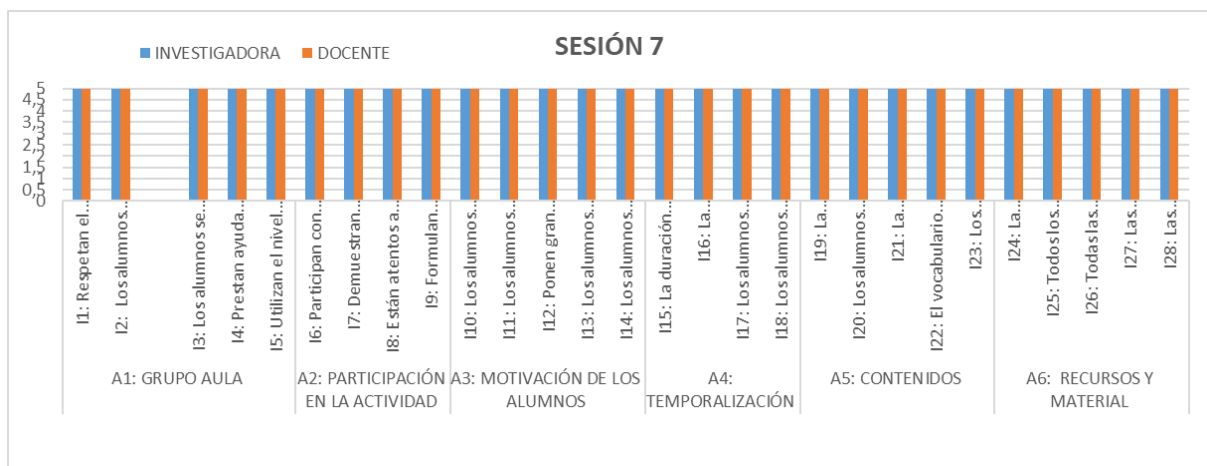


Gráfico 10. Resultados rúbrica sesión 7.

Finalmente, en la última sesión correspondiente al gráfico 11 se vuelve a alcanzar la máxima puntuación en todos los apartados (5). A pesar de los contratiempos sucedidos en la sesión, la docente destaca la buena improvisación y la adaptación a las situaciones.

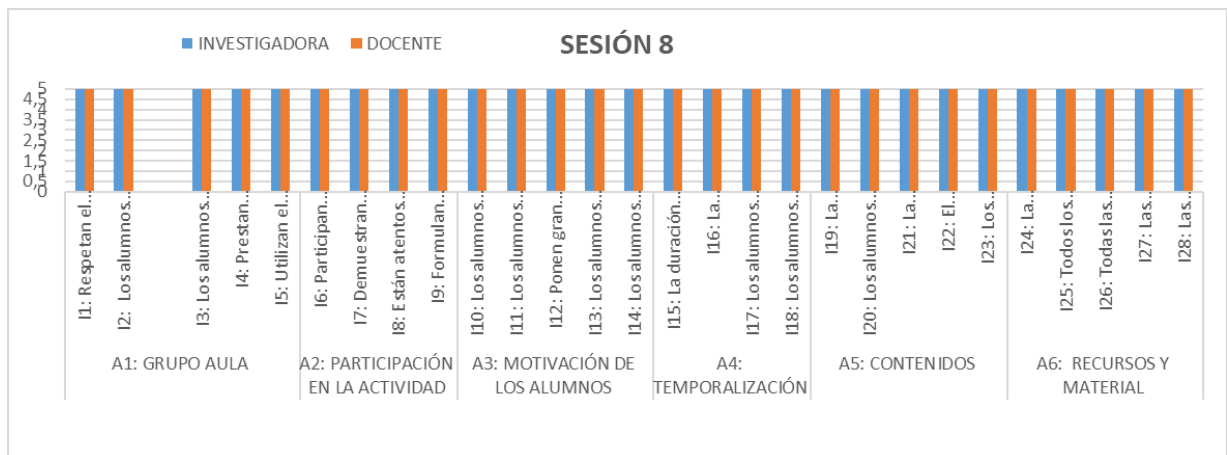


Gráfico 11. Resultados rúbrica sesión 8.

Haciendo un promedio de las valoraciones de cada apartado en cada sesión, se han reflejado los resultados finales en el siguiente gráfico. Aquí se han recogido las valoraciones de la investigadora y de la docente.

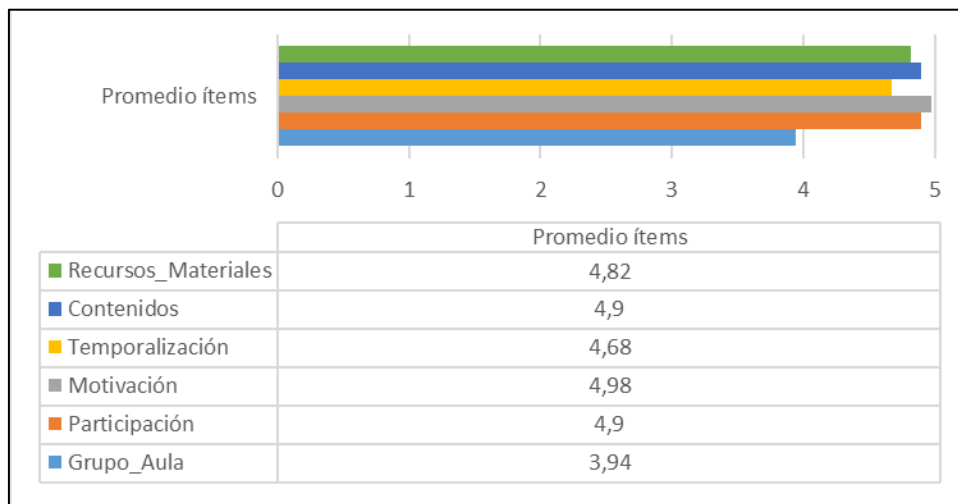


Gráfico 12. Valoraciones de las sesiones.

El gráfico 12 indica que el apartado que mejores valoraciones ha obtenido ha sido el de contenidos y participación, mientras que el apartado grupo aula es el que ha obtenido las valoraciones más bajas, aunque éste ha ido subiendo en el transcurso de las sesiones.

Los principales resultados del análisis cuantitativo (escala Likert) del **cuestionario de satisfacción** de los alumnos fueron positivos, ya que se obtuvo una mediana de 5 (Me), y una moda de 5(M), siendo 5 la puntuación máxima “Totalmente en acuerdo”.

A continuación, se muestran los datos de las puntuaciones obtenidas en las diferentes preguntas sobre cada sesión.

P1. ¿Te ha parecido interesante la clase de hoy?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,47	5	5	2	5	0,964
2	4,79	5	5	3	5	0,535
3	4,47	5	5	3	5	0,696
4	4,74	5	5	4	5	0,452
5	4,74	5	5	4	5	0,452
6	4,89	5	5	4	5	0,315
7	4,63	5	5	3	5	0,597
8	4,63	5	5	3	5	0,597

Tabla 14. Puntuaciones pregunta 1.

Como puede observarse en la tabla 15, la media en cada sesión ha sido bastante alta. Sin embargo, en la sesión 6 se pueden observar las mayores puntuaciones, con una media de 4,89. Esto indica que la sesión 6 ha sido la más interesante para los alumnos. Por otro lado, la sesión 1 ha sido la que obtuvo las puntuaciones más bajas (2 = Poco), y por tanto, la que menos interesante les pareció, con una media de 4,47.

P.2 ¿Te ha gustado el uso de dispositivos portátiles para aprender en clase de Lengua?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,74	5	5	3	5	0,561
2	4,74	5	5	3	5	0,597
3	4,74	5	5	3	5	0,606
4	4,74	5	5	4	5	0,452
5	4,74	5	5	4	5	0,452
6	4,74	5	5	4	5	0,452
7	4,74	5	5	4	5	0,229
8	4,74	5	5	4	5	0,418

Tabla 15. Puntuaciones pregunta 2.

La tabla 16 nos muestra que el uso de dispositivos portátiles para la realización de las actividades ha gustado mucho en el aula. Sin embargo, las sesiones 1, 2 y 3 han sido las que han obtenido como puntuación mínima un 3 (igual que antes).

P.3 ¿Te ha gustado participar en todas y cada una de las actividades?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,58	5	5	4	5	0,507
2	4,53	5	5	3	5	0,697
3	4,53	4	5	4	5	0,513
4	4,74	5	5	4	5	0,452
5	4,68	5	5	4	5	0,478
6	4,95	5	5	4	5	0,229
7	4,79	5	5	4	5	0,419
8	4,89	5	5	4	5	0,315

Tabla 16. Puntuaciones pregunta 3.

Como se observa en la tabla 17, la sesión 6 ha sido en la que más les ha gustado a los alumnos participar, obteniendo una media de 4,95. Las sesiones en las que la participación ha gustado menos ha sido en las sesiones 2 y 3, cuyas medias han sido de 4,53.

P.4 ¿Has conseguido aprender mejor y de una forma más rápida los conceptos a través del juego?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,58	5	5	3	5	0,607
2	4,58	5	5	4	5	0,507
3	4,53	4	5	3	5	0,612
4	4,58	5	5	4	5	0,507
5	4,63	5	5	3	5	0,597
6	4,63	5	5	3	5	0,597
7	4,79	5	5	4	5	0,419
8	4,74	5	5	4	5	0,452

Tabla 17. Puntuaciones pregunta 4.

La tabla 18 nos muestra que en las sesiones 7 y 8 los alumnos consideraron que aprendieron mejor y de una forma más rápida, obteniendo medias de 4,79 y 4,74. Sin embargo, en la sesión que no lo consiguieron tan rápidamente ha sido la sesión 3, donde la mayoría de las valoraciones han estado en un 4 (4 = Sí, pero no todo).

P.5 ¿Te han resultado difíciles las actividades que has realizado hoy?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	3,37	5	4	1	5	1,770
2	3,63	5	5	1	5	1,571

3	3,63	5	4	1	5	1,571
4	3,63	5	4	2	5	1,342
5	3,32	2	4	1	5	1,455
6	3,63	5	4	1	5	1,571
7	3,58	5	4	1	5	1,261
8	3,42	5	3	1	5	1,575

Tabla 18. Puntuaciones pregunta 5.

Como se observa en la **ta8**, las actividades realizadas durante las 8 sesiones no le han resultado a los alumnos difíciles. En la sesión 5 quizás haya habido un poco de dificultad, pero sin importancia.

P.6 ¿Crees que has aprendido más mediante el juego?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,37	4	4	3	5	0,597
2	4,37	5	5	2	5	0,831
3	4,47	5	5	3	5	0,612
4	4,42	5	4	3	5	0,607
5	4,37	5	5	3	5	0,761
6	4,37	5	5	2	5	0,831
7	4,68	5	5	3	5	0,582
8	4,74	5	5	3	5	0,562

Tabla 19. Puntuaciones pregunta 6.

Según la tabla 19, los alumnos han valorado que en todas las sesiones han aprendido más mediante el juego, obteniendo una media superior a 4 (4 = a favor).

P.7 ¿Cómo valorarías la herramienta de gamificación usada hoy en clase?						
SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,63	5	5	3	5	0,597
2	4,58	5	5	3	5	0,607
3	4,74	5	5	4	5	0,452
4	4,79	5	5	4	5	0,419
5	4,68	5	5	4	5	0,478
6	4,68	5	5	3	5	0,582
7	4,79	5	5	4	5	0,419
8	4,74	5	5	3	5	0,562

Tabla 20. Puntuaciones pregunta 7.

Tal y como se observa en la tabla 10, la mayoría de los alumnos han valorado la herramienta de gamificación usada en cada sesión como buena (4), obteniendo en todas las sesiones unas puntuaciones mínimas muy altas, rondando entre el 3 (Mejorable) y el 4 (Bien).

P.8 ¿Te ha gustado trabajar en equipos y ganar puntos en las competiciones?

SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	4,32	5	5	1	5	1,003
2	4,63	5	5	1	5	0,955
3	4,53	5	5	4	5	0,513
4	4,58	5	5	3	5	0,607
5	4,58	5	5	4	5	0,507
6	4,79	5	5	4	5	0,419
7	4,68	5	5	1	5	1,003
8	4,58	5	5	3	5	0,769

Tabla 21. Puntuaciones pregunta 8.

Observando la tabla 11, en todas las sesiones ha gustado trabajar en equipo y conseguir puntos por los aciertos, obteniendo las valoraciones una media superior a 4. Sin embargo, en las sesiones 1,2 y 7 algunas puntuaciones mínimas han sido muy bajas (1= nada), esto quiere decir que algunos alumnos no han estado satisfechos con la distribución.

P.9 ¿Conocías anteriormente la herramienta con la que hemos trabajado hoy en clase?

SESIÓN	MEDIA	MODA	MEDIANA	Puntuación mínima	Puntuación máxima	Desviación típica (s)
1	3,00	1	3	1	5	1,700
2	4,16	5	5	1	5	1,259
3	4,11	4	4	3	5	0,809
4	4,05	5	5	1	5	1,268
5	4,05	5	4	2	5	1,177
6	4,63	5	5	3	5	0,684
7	4,32	5	5	1	5	1,293
8	4,63	5	5	3	5	0,597

Tabla 22. Puntuaciones pregunta 9.

En la tabla 12 se recoge que en la mayoría de las sesiones los alumnos conocían la herramienta con la que hemos trabajado en clase ya que la media de cada sesión ha sido

superior a 4. Sin embargo, en la sesión 1, la media ha sido de 3 (neutral), por lo cual, o no recordaban la herramienta o no han querido responder.

7- IMPACTO SOCIAL

En esta investigación se ha abordado el problema de la escasa motivación y participación por parte de 19 estudiantes de 5º de Primaria de un centro de Sevilla durante las clases de Lengua y Literatura. Para combatir la problemática se aplicó una propuesta gamificada, y tras analizar los resultados de la investigación, cabe destacar los diferentes impactos que este trabajo ha tenido o puede tener con vistas al futuro.

Es interesante tratar los diferentes tipos de impacto, como son el social, el político y el científico. El impacto social de cualquier investigación se refiere a los efectos positivos o negativos que ésta puede tener en la sociedad en general o en grupos específicos de personas. Dicho impacto se mide en términos de los cambios que la investigación ha generado en la vida de las personas, en la calidad de vida, en la economía, en la cultura, en el medio ambiente, entre otros aspectos. El impacto social puede ser directo o indirecto, a corto o largo plazo, y puede ser medido de diferentes maneras, dependiendo del enfoque y la disciplina. En el caso de mi investigación, podríamos hablar de un impacto de tipo social porque sucede un cambio en la calidad educativa para todos los niños y niñas, puesto que implantando en el aula una propuesta gamificada, los alumnos han conseguido aumentar su participación y motivación en el aula en la clase de Lengua. Esta mejora es notable en los resultados del pos test con respecto al pre test, puesto que antes de aplicar la propuesta gamificada los alumnos no mostraban interés en las clases de Lengua y sin embargo, tras pasar el post-test se recogió que ahora además de recuperar ese interés, esperan las clases de Lengua con ilusión y quieren aprender mediante mecánicas de juego. También ha sido muy útil el cuestionario realizado a los alumnos en cada sesión, cuyos resultados han indicado que los estudiantes aprenden mejor y se implican más en las clases si los profesores usan metodologías activas en las aulas.

Por otro lado, se entiende por impacto político cuando tras haber realizado la investigación, políticos elaboran políticas (normas legales, recomendaciones, reformas, etc.) basadas en los resultados de dicha investigación. Se incluye asimismo a ONG,

movimientos sociales u otro tipo de entidades sociales que también hayan incorporado esos resultados a sus prácticas cotidianas, contribuyendo, a su vez, a producir mejoras sociales (Flecha, 2015). Con vistas al futuro, esta investigación podría presentar impacto político puesto que otros profesionales podrán usar el resultado de este trabajo como evidencias positivas que incidan en la política educativa hacia nuevos enfoques competenciales. También se dan impactos de tipo científico, éste se refiere a su contribución al avance del conocimiento en una determinada área o disciplina. El impacto científico puede ser medido en términos de la calidad, originalidad, y relevancia de los resultados obtenidos en la investigación, así como también en términos de su difusión y visibilidad en la comunidad científica. En el caso de mi trabajo, he proporcionado una investigación que corrobora la mejora en el rendimiento, interés y participación de los alumnos.

El objetivo general de esta investigación se relaciona con algunos de los 17 Objetivos del Desarrollo Sostenible. Éstos surgen a raíz de la nueva hoja de ruta del desarrollo internacional, aprobada en la 70ª Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015, denominándose Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODS). Estos objetivos han pasado a ser punto de referencia fundamental para el desarrollo global hasta el año 2030. Los ODS plantean respuestas sistémicas a una visión global e interrelacionada del desarrollo sostenible que afronta cuestiones tan importantes como la desigualdad y la pobreza extrema, los patrones de consumo no sostenibles y la degradación ambiental, el reforzamiento de las capacidades institucionales, así como procesos de solidaridad global (Gil, 2018, p. 2). Analizando los objetivos de esta investigación y los ODS podemos ver que esta investigación estaría relacionada con el objetivo 4, cuyo propósito es el de garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Esto es así porque esta propuesta se aplica debido a la problemática que presenta el aula de 5º, por la falta de motivación y participación, por lo cual, si estos alumnos no están motivados, difícilmente aprenderán significativamente. Es aquí donde incidimos con la propuesta gamificada, implantando una nueva metodología que se adapte a todo el alumnado y que nos acerque a una educación de calidad. Además, gracias a esta propuesta gamificada le hemos promovido nuevas oportunidades de aprendizaje.

Desde otra perspectiva, también podemos relacionar esta investigación con el ODS 9, el cual pretende conseguir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación. Es obvio que esta investigación no guarda relación alguna con la industria, sin embargo, sí que se relaciona con la innovación puesto que el O.E.3 y el O.E.4 de este trabajo se corresponden con el diseño de una intervención o propuesta gamificada para que esto sirva de precedente para posteriores investigaciones y profesionales del ámbito educativo, por lo tanto, ya estamos creando y promoviendo actividades novedosas e innovando en las aulas al aplicar esta metodología activa.

Para explicar de una forma más clara la medición del impacto social en esta investigación se ha diseñado la siguiente tabla:

INDICADOR-RESULTADOS	IMPACTO	MEDIDA/EVIDENCIAS	A LARGO PLAZO
Cambio de comportamiento de los alumnos. (motivación)	Mejora en la Calidad educativa.	Cuestionario pre y post-test de los alumnos. Entrevista inicial con la docente.	Que otros centros utilicen metodologías activas en las aulas para mejorar el rendimiento y motivación de los alumnos.
Rendimiento escolar.	Mejora en rendimiento y motivación escolar.	Rúbrica online para evaluar las sesiones.	
Propuesta de gamificación.			
Valorar la participación.			

Los indicadores que han servido para medir el impacto en esta investigación han sido varios. En primer lugar, el comportamiento del alumnado. Luego, el rendimiento escolar. Por último, la propuesta de gamificación. Aplicando dicha propuesta gamificada he podido comprobar cómo sucedía un cambio en el comportamiento de los alumnos, cambios tanto en participación en clase como en la motivación de los alumnos en la clase de Lengua de 5º de Primaria. Este cambio ha tenido también repercusiones en el rendimiento escolar, puesto que los alumnos se implicaron más en clase con esta metodología que sin ella. Con esto, el impacto conseguido fue amplio. Se consiguió una mejora significativa en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes de

5º curso de Educación Primaria, y en particular también se mejoró la motivación de estos. Por otro lado, otro impacto conseguido fue el hecho de que el profesorado pudiera comprobar que es viable y útil emplear metodologías innovadoras en el aula para trabajar los contenidos curriculares ya que en la entrevista que se le realizó a la profesora, ésta no apostaba al 100% por la gamificación como un método eficaz. Además de esto, gracias a las diferentes sesiones de la propuesta los alumnos han aprendido a trabajar en equipo y adoptar valores como el respeto y la tolerancia, ya que todas las actividades recogidas en la propuesta promovían el trabajo en grupo, ya fuera el grupo clase o bien por equipos. Esta evolución se ha ido viendo a medida que se avanzaban en las sesiones y ha sido apoyada por la profesora, tal y como se recogió en las rúbricas de evaluación.

En cuanto a la transferencia del impacto, sería viable compartir los resultados científicos en una base de datos de innovación para que esté al alcance de todos. De esta forma, he querido mostrar el impacto que puede tener aplicar metodologías activas, como es la gamificación en las aulas de primaria. En este caso, mostrar lo eficaz que puede resultar innovar en las aulas y, así, contribuir a que las clases sean más amenas. También, con esta investigación, se verifica que la motivación y la participación en los alumnos aumenta con este tipo de estrategias. Otra aportación sería el proporcionar a los profesionales de la educación técnicas eficaces, como la propuesta gamificada que se aplica en esta investigación, para que ellos puedan ponerla en práctica en sus aulas en un futuro o puedan tomar esta investigación de referencia para futuros trabajos científicos.

8- CONCLUSIONES

Después de haber realizado la intervención educativa en el aula se puede concluir que ha habido un resultado positivo por parte de los 19 alumnos de 5º de Primaria con los que se ha trabajado la propuesta didáctica gamificada. Se puede afirmar que, gracias a la experiencia, se ha demostrado que incorporar la gamificación como metodología activa en el aula hace que mejore la motivación, la participación y el interés de los estudiantes, concretamente en la materia de Lengua y Literatura. Esta práctica ha enriquecido el aprendizaje de los alumnos, haciendo que adquieran valores tales como la tolerancia y el respeto, muy importantes para su desarrollo académico y personal. El desarrollo de todas las actividades que recoge la propuesta precisaban de trabajo en equipo y de colaborar

entre companheros para conseguir los retos que se proponían, por lo cuál, a medida que se ponían en práctica las seisiones, los alumnos modificaron su forma de actuar con el resto de companheros, creándose un clima de respeto en el aula. Además, también se ha observado un papel activo de los alumnos en su proceso de aprendizaje demostrando una actitud motivadora y significativa en el desarrollo de las actividades de la propuesta. Este papel activo se ha demostrado porque los alumnos preguntaban dudas, anotaban las respuestas y en otras actividades quedaba reflejada esa comprensión y ese proceso de aprendizaje. Por tanto, se considera que la implementación de propuestas que tengan como base la gamificación son muy válidas para romper con la rutina de clase y aprender de una forma divertida.

Por otra parte, una vez analizados los cuestionarios pre y post test se ha podido determinar que, la mayor parte del grupo clase espera ahora las clases de Lengua con ilusión y entusiasmo, aspecto que antes era imposible conseguir, y que ha quedado recogido tanto en el pre como en el post-test. Un ejemplo de este cambio se refleja en el comportamiento de los alumnos, puesto que antes de comenzar las clases de lengua, los alumnos estaban dispersos en el aula, sin embargo, a raíz de esta intervención, los alumnos esperaban sentados y con sus ordenadores preparados en las mesas. Gracias a la propuesta, los alumnos han conocido otras formas de trabajar el contenido de la asignatura, a través de dispositivos digitales. Además, el análisis de las rúbricas de cada sesión completadas por la profesora y la investigadora apuntan a que el grupo ha aprendido a trabajar en equipo y a asumir las derrotas como algo positivo para crecer personalmente, sobre todo, el grupo clase ha descubierto que las derrotas son útiles para cultivar su autoestima y no rendirse.

También destacar que, gracias a la realización de un cuestionario tras cada sesión a responder por parte de los alumnos, se ha concluido que, el hecho de utilizar el juego para trabajar contenidos de Lengua y literatura ayudando y manteniendo al alumnado motivado y con ganas de aprender ,demuestra a los profesores la posibilidad de llevar a cabo gamificación en dicha materia o incluso otras, puesto que esta metodología puede aportar resultados significativos y positivos. A consecuencia de esta intervención se han extraído numerosos beneficios de la gamificación.

En primer lugar, esta metodología ayuda a los alumnos a adquirir una mayor motivación y compromiso, consiguiendo que éstos muestren interés para que su aprendizaje sea más divertido y les impulse a seguir instruyéndose.

En segundo lugar, la gamificación logra que los alumnos se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje a través de juegos, donde aplicar sus conocimientos y experimentar.

En tercer lugar, esta técnica permite a los alumnos mejorar su aprendizaje ya que la gamificación proporciona una retroalimentación inminente. Por ejemplo, en Kahoot, los alumnos sabían rápidamente si la respuesta era correcta o de lo contrario cuál era la correcta. De igual forma, con esta metodología los alumnos adquieren competencias muy beneficiosas como por ejemplo ayudándoles a celebrar las victorias y las derrotas a través de juegos, incluso les ayuda a superarse y a conseguir todos los objetivos que se propongan.

Por último, la gamificación consigue adaptarse a todo el alumnado. Es decir, cada alumno posee unas necesidades que con éste método serán fácilmente cubiertas ya que la gamificación dispone de distintos niveles de dificultad para una misma actividad. En definitiva, la gamificación es muy personalizable a cada grupo clase y según la experiencia que queramos diseñar.

Al analizar los cuestionarios y las rúbricas se extrajo que la gamificación como metodología activa, ha conseguido que los alumnos se interesen por la asignatura de lengua y literatura y que quieran aprender mediante juegos. De otra forma, también se ha concluido que la actitud del grupo clase ha evolucionado a raíz de esta intervención, puesto que antes no era de su agrado trabajar en grupo y, sin embargo, ahora les parece divertido y ven que cooperar es muchas veces necesario para conseguir los objetivos planteados. Ha sido sorprendente el cambio con respecto a la forma que los alumnos tenían de asumir las derrotas en las actividades. Al principio todo eran disputas cuando un grupo fracasaba en alguna actividad, burlándose o llegando al insulto. A medida que transcurrían las sesiones, se ha ido viendo que han aprendido a felicitar al adversario y a aprender de esos errores, ayudándoles a crecer personalmente.

Tras la puesta en práctica de esta investigación, valoro positivamente los resultados obtenidos de las actividades llevadas a cabo, así como la consecución de los objetivos planteados. Por un momento he vivido cierta incertidumbre acerca de si las actividades serían lo suficientemente atractivas para los alumnos, sin embargo, luego he vivido que los niños se han divertido conmigo y yo con ellos, y sobre todo, que han aprendido.

En cuanto a las limitaciones y aspectos a mejorar, hay varios puntos a comentar. Por un lado, me hubiera gustado disponer de más tiempo para poder implantar mi propuesta didáctica en todo un curso escolar puesto que esto hubiera hecho que mi investigación fuera más veraz. Por otro lado, destaco el nivel de dificultad en algunas actividades, ya que a algunos alumnos les hubiera convenido disponer de diferentes niveles debido a su alto potencial. De cara a futuros proyectos esta experiencia ha sido muy recomendable puesto que ha surgido efecto en cuanto a motivación, interés y participación en los estudiantes. También ayuda a innovar y a desarrollar nuevos métodos, acabando con la rutina de clase y los métodos tradicionales de enseñanza.

Por último, quiero resaltar que esta experiencia ha sido inolvidable y en la que he tenido la oportunidad de realizar una pequeña intervención en un aula de educación primaria, diseñando mis propias actividades y poniéndolo en práctica, teniendo siempre cerca al tutor del curso, el cuál me ha ayudado mucho para entender al grupo clase y saber qué debilidades y fortalezas posee.

9- BIBLIOGRAFÍA

Ambrós, A. y Ramos, J. M. (2007). Veamos poesía: leamos imágenes en secundaria. *Aula de Innovación Educativa*, 165, 82-96. Obtenido el 02 de febrero de 2021 desde http://blocs.xtec.cat/frac/files/2008/04/a9_aula165.pdf

Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje.

Barragán Piña, A. J., Ceada Garrido, Y., Andújar Márquez, J. M., Irigoyen Gordo, E., Gómez Garay, V., & Artaza Fano, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación. XXXVI Jornadas de Automática, (págs. 710- 715). Bilbao. Obtenido de http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11116/Una_propuesta_para_la_motivacion.pdf?sequence=5

Betancur Herrera, M., Rico Castro, L. M., & Rivero Giraldo, F. M. (2018). La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria.

Bonilla, J. M. R. Algunas reflexiones en torno a la relación existente entre las contribuciones de Piaget y Vygotsky con el desarrollo del cerebro y el juego como la principal ocupación del niño.

Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.

Cano-de la-Cruz, Y., Aguiar Monar, J. C., & Mendoza Román, M. C. (2019). Metodologías activas: una necesidad en la unidad educativa Reino de Inglaterra [Active methodologies: a necessity in the educational unit Kingdom of England]. *Revista Educación*, 43(2), 17. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>

Carneros, P. (2018). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. *Psicología y Mente*, Universitat de Barcelona. Integrante de las asociaciones KREAR-T y CO-NEIX.

Cascales Martínez, A., Carrillo García, M., & Redondo Rocamora, A. M. (2017). ABP y tecnología en educación infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 201-210.

Creswell, J. W., Shope, R., Plano Clark, V. L., & Green, D. O. (2006). How interpretive qualitative research extends mixed methods research. *Research in the Schools*, 13(1), 1-11.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*,.

Eguía, J. L., Contreras Espinosa, R. S., Contreras Espinosa, R., Revuelta Domínguez, F. I., Guerra Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., ... & Morales Moras, J. (2017).

Experiencias de gamificación en aulas. Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.

Escobar-Pérez, J. y Cuervo-Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. En *Avances en Medición*, 6, pp. 27-36. Disponible en http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

Espinosa, R. S. C. (2017). GAMIFICACION EN ESCENARIOS EDUCATIVOS. REVISANDO LITERATURA PARA ACLARAR CONCEPTOS. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 11-17.

Flores Aguilar, G., & Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué.*

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Recuperado el, 15.*

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95.

Garrote, D., Garrote, C., & Jiménez-Fernández, S. (2016). Factores influyentes en motivación y estrategias de aprendizaje en los alumnos de grado. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31-44.

Gil, S. C. (2019). Gamificación y motivación: nuevas herramientas para la captación de talento. *UCJC Business and Society Review (formerly Known As Universia Business Review)*, 16(3), 146-179.

González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.

González Chust, N. (2022). Metodologías activas y participativas. Trabajar el aprendizaje cooperativo y basado en el juego a través de contenidos de lengua castellana en 5º de Educación Primaria.

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Landers, R. N., Bauer, K. N., Callan, R. C., y Armstrong, M. B. (2015). Psychological theory and the gamification of learning. En T. Reiners y L. Wood (Eds.), *Gamification in education and business*, (pp. 165-186). Cham: Springer

Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional.* Lima / Perú: Universidad Champagnat.

Lehrmann, A. L., Skovbjerg, H. M., Arnfred, S. J. (2022). Design-based research as a research methodology in teacher and social education –a scoping review. *EDeR–Educational Design Re-search*, 6(3), 1-32.

- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Lizano Zambrano, K. R., & Pinela Cuzco, E. S. (2018). *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Lucero, M. M. (2001). La formación del profesorado en la era tecnológica. *OEI. Revista Iberoamericana de Educación*, 31-50.
- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. (2017). Gamificación: La enseñanza divertida. *El Tecnológico*, 28(1), 9-11.
- Middleton, M, Kaplan, A. y Midgley, C. (2004), "The change in middle school students 'achievement goals in mathematics over time'" Department of Education, University of New Hampshire. Kluwer Academic Publishers, the Netherlands.
- Morales, N., Sequeira, N., Prendas, T., & Zúñiga, K. (2016). Escala de Likert una herramienta económica. *Revista PDF*, 6.
- Moset Gutiérrez, L. (2020). Programación didáctica. Asignatura de Lengua castellana y literatura. 3º de Educación Primaria. Proyecto de Gamificación. Basado en la saga de Harry Potter.
- Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En R. Contreras Espinosa, & J. L. Eguia, *Gamificación en aulas universitarias* (págs. 11-21). Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <https://surassessment.cl/Documentos/publicaciones/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitaria.pdf#page=11>
- Payá, A. (2007). La actividad lúdica en la historia de la educación contemporánea. Tesis Doctoral. Universidad de Valencia. Valencia, España.
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*, 73-99.
- Rondón, G. N., & Ramos, E. G. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2)
- Romero Zegarra, F. (2016). Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje. *Revista Experti*, 1(2), 20-24. Obtenido de <http://revistas.upagu.edu.pe/index.php/EX/article/view/361>
- Ruano, M. R. B., & Rosel, M. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo en el aula? *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1.

- Sangucho, A. J. M., & Aillón, T. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181.
- SANTAMARÍA, A. (2005). Vygotsky en la psicología contemporánea cultura, mente y contexto. Miño y Dávila Editores.
- Santos G, M. (2000). *La Escuela que Aprende*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Soler Valiente, M. (2022). Gamificación a través del mundo mágico.
- Torres, R. L. A., & Lugo, J. I. C. LA GAMIFICACIÓN COMO UNA ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS LECTORAS.
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L.M., Pérez-Rodríguez, M.A., Björk, S. (2016). Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Ocnos*, 15(2), 37-49. doi: http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.2.1124
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L.M., Pérez-Rodríguez, M.A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.18792>
- Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.
- Vargas, L. D. A., Gutiérrez, I. M., & Solano, M. I. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz. In *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (pp. 229-235). Grupo Comunicar.
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40.
- Lee, J. J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Molina, M., Castro, E., Molina, J. L., & Castro, E. (2011). Un acercamiento a la investigación de diseño a través de los experimentos de enseñanza. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 75-88.
- Werbach, K. and Hunter D., (2012) *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press
- Zaldívar Sansuán, R. (2014). *El desarrollo de la conciencia emocional en la adolescencia a través de la poesía*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido el 02 de febrero de 2021 desde https://eprints.ucm.es/id/eprint/29989/1/El%20desarrollo%20de%20la%20conciencia%20emocional%20en%20la%20adolescencia%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20poes%C3%ADa_Raquel%20Zald%C3%ADvar%20Sansu%C3%A1n.pdf.

Zaldívar, R. (2017). Las actitudes de los adolescentes hacia la poesía, su didáctica y la educación emocional en la ESO. *Didáctica. Lengua y literatura*, 29, 259-277.

10. ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados Pre-test.....	53
Gráfico 2. Puntuaciones del Post-test.....	54
Gráfico 3. Comparativa de las puntuaciones pre y post test.	55
Gráfico 4. Resultados rúbrica sesión 1.....	56
Gráfico 5. Resultados rúbrica sesión 2.....	57
Gráfico 6.Resultados rúbrica sesión 3.....	58
Gráfico 7. Resultados rúbrica sesión 4.....	58
Gráfico 8.Resultados rúbrica sesión 5.....	59
Gráfico 9. Resultados rúbrica sesión 6.....	60
Gráfico 10. Resultados rúbrica sesión 7.	60
Gráfico 11. Resultados rúbrica sesión 8.	61
Gráfico 12. Valoraciones de las sesiones.	61

11. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.Fases del diseño de investigación de la metodología EDR (Lehrmann et al., 2022).....	18
--	----

12.ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla que recoge ventajas e inconvenientes de la gamificación. Lee y Hammer (2011). Emel'yanenko et al (2016). Martínez (2020). Pérez de Villamil (2018).	9
Tabla 2.Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del alumnado (Oliva, 2016).....	10
Tabla 3.Ventajas de la Gamificación desde la perspectiva del profesorado (Oliva, 2016).....	10
Tabla 4.Tabla basada en los principales elementos de las fases para la investigación del diseño educativo (EDR).....	19
Tabla 5.Relación entre los objetivos, las preguntas de investigación, la muestra y los instrumentos utilizados en la investigación.	22
Tabla 6.Tabla temporalización de la recogida de datos.....	24
Tabla 7. Tabla de los objetivos de cada sesión.....	26

Tabla 8.Respuestas de los alumnos a la pregunta 2..... 50

Tabla 9. Respuestas de los alumnos a la pregunta 3..... 51

Tabla 10.Respuesta de los alumnos a la pregunta 7. 51

Tabla 11.Respuestas de los alumnos a la pregunta 8..... 52

Tabla 12.Resultados Pre-test. 53

Tabla 13. Resultados Post-test..... 54

Tabla 14. Puntuaciones pregunta 1..... 62

Tabla 15. Puntuaciones pregunta 2..... 62

Tabla 16. Puntuaciones pregunta 3..... 63

Tabla 17. Puntuaciones pregunta 4..... 63

Tabla 18. Puntuaciones pregunta 5..... 64

Tabla 19. Puntuaciones pregunta 6..... 64

Tabla 20. Puntuaciones pregunta 7..... 64

Tabla 21. Puntuaciones pregunta 8..... 65

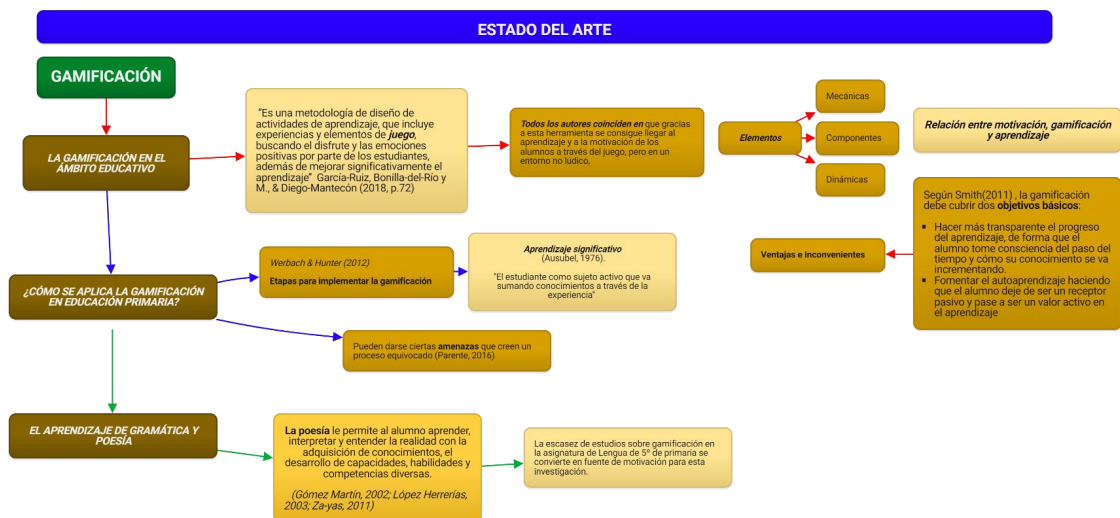
Tabla 22. Puntuaciones pregunta 9..... 65

13. ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.Resumen de la propuesta gamificada para la validación de expertos.....43

14. ANEXOS

ANEXO 1: ESQUEMA ESTADO DEL ARTE. MARCO TEÓRICO



ANEXO 2: CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GAMIFICADA


1

Se propone aplicar gamificación en 5º de Primaria, en la asignatura de Lengua, en la que, a través del juego, se consiga una mejora en motivación y participación.

Se han diseñado 8 sesiones para trabajar en la materia de lengua en las que se trabajen contenidos de Lengua y Literatura usando gamificación en el aula. Se llevará a cabo un Pretest para evaluar la situación de los alumnos antes de realizar la investigación, y un Post-test para saber si hemos conseguido esa mejora o, si, por el contrario, no ha habido cambio. También se realizará una entrevista a la profesora antes de comenzar mi intervención para saber sus ideas previas acerca de la gamificación. Tras cada sesión le pasaré a los alumnos un cuestionario para saber cómo se han sentido a partir de la escala Likert. Además, evaluaré mis intervenciones a través de una rúbrica online.

La información personal es de carácter confidencial y anónima, sólo se hará uso para el tratamiento de los datos dentro del marco de la investigación y en ningún caso, serán publicadas.

Escriba su respuesta

2

Nombre y Apellidos

Escriba su respuesta

3

Sexo

Hombre

Mujer

NS/NC

4

Edad

Escriba su respuesta

5

Experiencia Profesional

Escriba su respuesta

6

Experiencia Académica

Escriba su respuesta

7

Esta encuesta es con motivo del Trabajo Fin de Máster de Paula Bernal Valencia, estudiante del Máster Universitario en Innovación en la Intervención Social y Educativa de la Universidad Rovira i Virgili.

La encuesta tiene como objetivo evaluar el impacto de una intervención educativa basada en Gamificación en el área de lengua y Literatura en el aula de 5º de Primaria. Concretamente con esta investigación deseo, en primer lugar, identificar las características pedagógicas de la Gamificación para una implementación educativa en el ciclo superior de primaria. En segundo lugar, diseñar e implementar una intervención educativa en el área de lengua y Literatura a partir de la Gamificación, además de analizar su impacto en los alumnos de ciclo superior de primaria. Y por último, me gustaría proporcionar buenas prácticas pedagógicas para aplicar la Gamificación en el aula.

De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente en materia de protección de datos aplicable a la Universidad Rovira i Virgili (URV) y publicada en el apartado "Legislación aplicable" del espacio "Protección de datos de carácter personal" de la Sede Electrónica (<https://seuelectronica.urv.cat/rpdp/>), se pone en conocimiento de las personas interesadas la siguiente información: quién es el responsable del tratamiento de sus datos. Consentimiento informado (hacer clic en las opciones que aparecen a continuación para dar el consentimiento para participación).

Identificació	Universitat Rovira i Virgili CIF: Q9350003A
Adreça postal	Carrer de l'Escorxadador, s/n 43003 Tarragona
Dades de contacte dels Delegats de protecció de dades	Delegats de protecció de dades de la URV Correu electrònic: dpd@urv.cat

- Comprendo mi participación en el estudio y doy mi consentimiento para el acceso y utilización de mis datos para la realización del Trabajo de Fin de Máster
- Acepto el tratamiento de mis datos personales que en el estudio se tratarán de forma anónima y en ningún caso se publicarán datos que puedan identificarse.

Presentación de la Propuesta Didáctica

Esta propuesta consta de 8 sesiones, las cuales tienen una duración de 40 minutos. En las diferentes sesiones trabajaremos contenidos de la asignatura de lengua del tercer ciclo de primaria empleando la gamificación como metodología activa. Por cada actividad realizada, en función de los aciertos, cada equipo recibirá una pequeña recompensa. Cuando finalicen todas las sesiones, se hará un ranking para saber el equipo que más recompensas ha conseguido. El equipo ganador será premiado. Serán cinco equipos los que participarán, cada uno se le otorgará un nombre que será elegido por los mismos alumnos. Para la composición de los equipos usaremos la misma distribución de la clase, puesto que ya están en equipos. La realización de las actividades se hará mediante turnos rotativos y se contabilizarán los puntos de cada equipo en la pizarra.

Sección 3

...

SESIÓN 1

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

Objetivos

- Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser participe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.
- Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

Descripción actividades**Actividad 1** (10 min)

Esta actividad consiste en identificar los tipos de sustantivos de una oración. Se realizará a través de un juego interactivo que el profesor proyectará en la pizarra digital. Este recurso permite trabajar los tipos de sustantivos de una forma sencilla, atractiva y de una forma lúdica en la que el alumno puede participar activamente. Este juego es interesante porque el alumno puede tener numerosos intentos sin restarle puntos, sin embargo, hasta que no clasifique correctamente cada sustantivo, no pasará a la siguiente fase.

Enlace al juego: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-58>

Actividad 2 (15 min)

Esta actividad consiste clasificar los sustantivos que nos proporcionan en pantalla en su contenedor correspondiente. Este juego abarca clasificaciones de género y número, sustantivos concretos, abstractos, contable, incontable, común y propio. Se realizará a través de un juego interactivo que el profesor proyectará en la pizarra digital. En esta actividad no restan los intentos, por lo cual, el alumno podrá intentarlo las veces que sean necesarias hasta hacerlo correctamente. El juego resulta bastante llamativo porque aparecen personajes repletos de colorido y ambientes muy atractivos para el alumnado.

Enlace al juego: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-59>

Actividad 3 (15 min)

En esta actividad los alumnos estarán organizados por equipos. En la pizarra se proyectará un juego interactivo en el cuál aparecen diferentes tipos de palabras, tales como adjetivos, sustantivos y nombres. Por equipos, la tarea consistirá en anotar sólo las palabras que sean sustantivos. Cada conjunto de palabras que nos proporciona el juego tendrá un tiempo estimado en pantalla, por tanto, si no se han anotado todos los sustantivos, no se conseguirá puntos en esa partida. Este juego tiene como ventaja que, una vez finalizada cada partida, te da la opción de ver las respuestas o errores, de manera que ayuda a que los alumnos sean conscientes de sus errores para no volverlos a cometer en otra actividad.

Enlace a las palabras: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/sustantivizate>

8
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador. También se utilizará la pizarra digital para proyectar las actividades, poderlas hacer en grupo y corregir los errores entre todos.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 1 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 2

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

Objetivos

- Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.
- Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

9

Descripción de actividades

Actividad 1 (15 min)

En esta actividad deberán marcar los determinantes según el tipo que se especifica. En esta actividad cada equipo tendrá su turno con un determinado texto que nos proporcionará la web para marcar distintos determinantes. La actividad finalizará cuando cada equipo señale sus determinantes demostrativos correctamente. La peculiaridad de este juego son las diferentes plantillas que la web nos ofrece puesto que podemos realizar la misma actividad, pero de diferentes formas. En este caso, la plantilla que usaremos será la de juego de concurso. En ella tendremos un tiempo estipulado además de la opción de darle a cada equipo tiempo extra. Por otro lado, también le da al equipo la opción de pedir una pista para acertar. Es un juego original y muy visual.

Enlace al juego: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-64>

Actividad 2 (15 min)

Esta actividad consiste en clasificar el determinante correctamente. El juego nos proporciona diferentes plantillas para trabajar los determinantes con distintas dinámicas. En este caso, la plantilla que se usará es la denominada "Abre la caja". El juego nos mostrará diez cajas numeradas. Se jugará por turnos, y cada equipo deberá elegir una caja que contendrá un determinante. El equipo deberá elegir la opción correcta en cuanto al tipo de determinante que le haya tocado en su caja. Este juego es original y mantiene a los alumnos motivados puesto que tienen la incertidumbre de qué determinante se encontrará en el interior de la caja.

Enlace al juego: <https://wordwall.net/es/resource/53043765/tipos-de-determinantes>

10
Recursos digitales

Para la realización de estas actividades será necesario disponer de pizarra digital para proyectar las actividades, e ir las haciendo entre todos por equipos. De esta forma la sesión será más amena y productiva.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 2 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 3

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

Objetivos

- Reconocer y clasificar las diferentes categorías gramaticales de los sintagmas nominales y oraciones.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.
- Saber trabajar en equipo, respetar los turnos y a los compañeros.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

11

Descripción de actividades

Actividad 1 (40 min)

Esta actividad consiste en encontrar todos los adjetivos posibles en la sopa de letras.

Todos los alumnos tendrán la sopa de letra en Classroom, una plataforma de apoyo para el profesor y los alumnos. Los alumnos se organizarán en equipos, y cada equipo deberá disponer de un dispositivo para poder realizar la sopa de letras. Una vez encontrados todos los adjetivos, cada equipo deberá crear sintagmas nominales que contengan dichos adjetivos. El equipo que encuentre todas las palabras y forme los sintagmas en el menor tiempo posible gana la actividad.

Enlace a la sopa de letras:

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Los_adjetivos/Sopa_de_letras_Adjetivos_tr1686289to

Escriba su respuesta

12
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador. También se utilizará la pantalla digital para proyectar la actividad y resolver entre todos la sopa de letras. Esto es importante puesto que cabe la posibilidad de que a algunos grupos le falten palabras y gracias a su proyección sigan el ritmo del resto.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 3 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para que todos dispongan del tablero. También se utilizará la pantalla digital para proyectar el tablero y que todos los alumnos sigan el ritmo de la actividad.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 4 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 5

Contenidos

- 1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.
- 4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.
- 4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.
- 4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09

Objetivos

- Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

15

Descripción de actividades

Actividad 1 (40)

En esta actividad trabajaremos la ortografía a través de un juego interactivo. Éste se organiza como un concurso en el que, por equipos, los alumnos resolverán las diferentes preguntas que se plantean, pero en un tiempo estimado. Al final de cada pregunta sabremos si es correcta la opción y en caso contrario, no dará la respuesta correcta. En primer lugar, el profesor proyectará el juego en la pizarra digital. Luego, por orden, cada equipo responderá a una pregunta según el turno. Este juego no da la opción también a aumentar el tiempo de cada pregunta o a darle al equipo una pista, esto es interesante porque cada equipo tendrá un ritmo distinto a la hora de responder, y así podremos jugar con los tiempos de la actividad.

Enlace al juego: <https://wordwall.net/es/resource/4562985/mix-de-ortograf%C3%ADa>

Escriba su respuesta

16
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario contar con pantalla digital para proyectar el concurso y, así, que todos los equipos puedan seguir el juego a la vez.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 5 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 6

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09

Objetivos

- Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores.

-Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.

-Ser participe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

17

Descripción de actividades.

Actividad 1 (40)

Esta actividad consiste en adivinar todas las palabras de nuestra ruleta de letras y definiciones. Haremos 5 grupos. Cada grupo tendrá un representante que será el que dirá en voz alta la opción que elige el grupo. Cada grupo dirá qué palabra corresponde la definición. Los representantes de cada grupo serán los encargados de hablar en nombre de sus compañeros. El profesor leerá una definición y el representante deberá adivinar la palabra y escribirla sin falta de ortografía. Si el grupo falla, puede contestar el siguiente grupo. En la pizarra se llevará el recuento de puntos. El grupo ganador conseguirá 1 pegatina como obsequio.

Enlace a la ruleta: <https://wordwall.net/es-es/community/lengua-pasapalabra-4-primaria>

Escriba su respuesta

18
Recursos digitales

Para la realización de esta actividad sólo necesitaremos pizarra digital en la que proyectaremos la ruleta con las diferentes letras. Así la actividad resultará más atractiva y motivadora para los alumnos.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 6 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 7

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores. LCL.03.09.

4.2. La palabra. Formación de las palabras. Clases de nombres. Los pronombres. El sustantivo. El adjetivo. Los determinantes. Las preposiciones.

4.5. La sílaba: segmentación de las palabras y aplicación de las reglas de acentuación a cualquier tipo de palabra. Los acentos diacríticos. Diptongos e hiatos. LCL.03.09

Objetivos

- Repasar las reglas ortográficas vistas en ciclos anteriores.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

19

Descripción de actividades

Actividad 1 (40)

Esta actividad se realizará a través de la herramienta Kahoot. Cada alumno dispondrá de un dispositivo electrónico. La tarea consiste en responder a las preguntas que aparecerán en la pantalla digital a través de sus dispositivos. Gracias a esta herramienta podrán jugar todos los alumnos a la vez.

20
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para poder responder al Kahoot. También es importante proyectar la actividad para que los alumnos no se pierdan durante su desarrollo y la actividad resulte más atractiva y motivadora.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.09. Comprender y aplicar los conocimientos de las categorías gramaticales al discurso o redacciones propuestas, adecuando su expresión al vocabulario y al contexto en el que se emplea, para mejorar sus producciones y el uso de la lengua, favoreciendo una comunicación más eficaz.

En la sesión 7 se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SESIÓN 8

Contenidos

1.2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, adaptar tipo y modo de discurso a la situación de comunicación, preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto a las intervenciones de los demás, sus ideas, sentimientos, experiencias y conocimientos. LCL.03.01.

1.8. Expresión y producción de textos orales literarios mediante el uso de un vocabulario adecuado y preciso, entonación, ritmo, volumen, pausas, gestos y movimientos. LCL.03.02., LCL.03.04., LCL.03.05.

3.7. Aplicación de la ortografía arbitraria y reglada trabajada. LCL.03.08.

5.1. Uso de las estrategias necesarias, individualmente o en equipo, de escucha activa y lectura dialogada, comentada o dramatizada, en el centro u otros contextos sociales, de fragmentos u obras de la literatura universal y andaluza, adaptada a la edad, presentadas en formatos y soportes diversos. LCL.03.10.

5.7. Producción de textos con intencionalidad literaria, en prosa o en verso, valorando el sentido estético y la creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, obras teatrales, etc. LCL.03.10.

5.9. Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y como fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas y como disfrute personal. LCL.03.10.

Objetivos

- Familiarizarse con la poesía de manera lúdica.
- Utilizar los recursos TIC de manera responsable y valorarlos como una buena herramienta de trabajo.
- Ser partícipe de forma voluntaria de las actividades facilitando así el aprendizaje.

Competencias

- Competencia digital. (CD)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP).

21

Descripción de actividades

Actividad 1 (20min)

En esta actividad trabajaremos la poesía a través del poema 'La Biblioteca Escolar' de Carmen Gil. Esta actividad estará apoyada por un PowerPoint que facilitará y hará más atractiva la actividad. Dicha actividad queda estructurada en dos partes.

En la primera parte de la actividad, el profesor le proporcionará a cada grupo dos estrofas del poema de Carmen Gil y una relación de palabras para que lo completen. De esta forma, por grupos trabajarán la rima de palabras en cada estrofa.

En la segunda parte de esta actividad, el profesor proyectará un PowerPoint en el que aparecerán todas las estrofas desordenadas. Los alumnos, como grupo clase, deberán estructurar el poema correctamente hasta poner cada estrofa en orden. Esto lo realizarán con la ayuda de la pantalla digital y los representantes de cada grupo para evitar colapsos en el aula. Manipularán, con el lápiz digital y la ayuda del profesor, las estrofas hasta conseguir el poema en su orden correspondiente.

Actividad 2 (20min)

Esta actividad estará apoyada por un PowerPoint que facilitará y hará más atractiva la actividad. Podemos dividir la actividad en dos partes. En la primera parte de la actividad el profesor proyectará en la pizarra las palabras de apoyo para que cada grupo pueda desarrollar su creatividad, y diseñar un poema de una forma más sencilla. En la segunda parte de la actividad, por grupos manejarán Presentaciones en Google Drive. Esta plataforma permite que los integrantes de cada grupo trabajen en línea una misma presentación. En las presentaciones plasmarán sus poemas y podrán decorarlos con imágenes y colores. Una vez terminadas las presentaciones, éstas se enviarán al profesor por correo electrónico.

22
Recursos digitales

Para estas actividades será necesario que cada grupo disponga de un dispositivo digital, como puede ser Tablet u ordenador para poder visualizar en Classroom las estrofas, completarlas y diseñar los poemas. También se utilizará la pantalla digital para proyectar el poema desordenado y entre todos vean las modificaciones. Si los tiempos lo permiten, incluso se podrán mostrar los trabajos de los diferentes grupos en la pizarra digital.

Evaluación
Evaluación Actividad 1

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.10. Conocer y crear textos literarios con sentido estético y creatividad, como refranes, cantilenas, poemas y otras manifestaciones de la cultura popular, aplicándolos a su situación personal, comentando su validez histórica y los recursos estilísticos que contengan, representando posteriormente dramatizaciones de dichos textos, pequeñas obras teatrales, de producciones propias o de los compañeros, utilizando los recursos básicos, reconociendo la variedad de la riqueza cultural y plurilingüe de España.

	Logrado	Parcialmente logrado	No logrado
Estructura del Poema	Se encuentra escrito en estrofas compuestas por versos.	Parte del poema está escrito en verso.	El poema no está estructurado en estrofas. Tampoco está escrito en verso, sino en prosa.
Rima	Se incluyen al menos dos versos que riman entre sí.	Se incluyen dos versos con palabras de similar sonido, pero que no constituyen una rima.	No se presentan rimas en el poema.
Vocabulario	Se utilizan todas las palabras proporcionadas.	Se utilizan de 2 a 3 palabras proporcionadas.	No se ha utilizado ninguna de las palabras proporcionadas.
Ortografía	No se observan errores ortográficos.	Se presentan más de 3 errores ortográficos.	Se presentan más de cinco errores ortográficos.
Ilustración	Se incluyen ilustraciones que se relacionan directamente con el contenido del poema.	Se incluyen ilustraciones que se relacionan indirectamente con el contenido del poema.	Se incluyen ilustraciones que no se relacionan con el contenido del poema. O bien, no se incluyen.

Se evaluará a través de la observación. Para ello el profesor contará con un diario de clase en el que evaluarán los siguientes indicadores:

- Participación activa en las tareas de aula.
- Crea poemas a partir de pautas o modelos dados utilizando recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos en dichas producciones.
- Distingue algunos recursos retóricos y métricos propios de los poemas.
- Atención e interés en clase.
- Compañerismo y respeto hacia sus compañeros.

Evaluación Actividad 2

Criterios de evaluación:

- LCL.03.02. Expresar de forma oral de manera ajustada al registro comunicativo, de forma clara y coherente, ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para satisfacer sus necesidades de comunicación en diversas situaciones.
- LCL.03.10. Conocer y crear textos literarios con sentido estético y creatividad, como refranes, cantilenas, poemas y otras manifestaciones de la cultura popular, aplicándolos a su situación personal, comentando su validez histórica y los recursos estilísticos que contengan, representando posteriormente dramatizaciones de dichos textos, pequeñas obras teatrales, de producciones propias o de los compañeros, utilizando los recursos básicos, reconociendo la variedad de la riqueza cultural y plurilingüe de España.

Para la actividad 2 usaremos una rúbrica con la que evaluaremos las diferentes presentaciones diseñadas por los grupos.

23

	0	1	2	3	4	5
¿ Es realista la propuesta planteada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿ Es adecuada para el nivel educativo de 5º de Primaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La propuesta cumple el objetivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXO 3: TABLERO Y TARJETAS



ANEXO 4: RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD 2 EN LA SESIÓN 8

Logrado	Parcialmente logrado	No logrado
Se encuentra escrito en estrofas compuestas por versos.	Parte del poema está escrito en verso.	El poema no está estructurado en estrofas. Tampoco está escrito en verso, sino en prosa.
Se incluyen al menos dos versos que riman entre sí.	Se incluyen dos versos con palabras de similar sonido, pero que no constituyen una rima.	No se presentan rimas en el poema.
Se utilizan todas las palabras proporcionadas.	Se utilizan de 2 a 3 palabras proporcionadas.	No se ha utilizado ninguna de las palabras proporcionadas.
No se observan errores ortográficos.	Se presentan más de 3 errores ortográficos.	Se presentan más de cinco errores ortográficos.
Se incluyen ilustraciones que se relacionan directamente con el contenido del poema.	Se incluyen ilustraciones que se relacionan indirectamente con el contenido del poema.	Se incluyen ilustraciones que no se relacionan con el contenido del poema. O bien, no se incluyen.

ANEXO 5: INSTRUMENTO 3. ENTREVISTA INICIAL A LA DOCENTE**Pregunta 1: ¿Sabrías decirme qué es la Gamificación y en qué consiste?**

Respuesta: Hola, qué tal. En relación con la pregunta número uno pues sí la gamificación sé lo que es y consiste en poder utilizar el juego como metodología de aprendizaje, de enseñanza aprendizaje, básicamente.

Pregunta 2: ¿Alguna vez has puesto en práctica esta nueva metodología en el aula?

Respuesta: Pues... sí... mmm lo que pasa que... no, no a lo mejor con ese título de gamificación, pero bueno, al final el juego está siempre implícito en estrategias.... en estrategia de enseñanza más innovadoras y más. Más lúdicas al final que es como se solía llamarte antiguamente ¿no? estrategias lúdicas de aprendizaje

Pregunta 3: ¿Qué crees que hay que tener cuenta para llevar a cabo esta metodología?

Respuesta: Bueno qué hay que tener en cuenta..., la pregunta número 3..., para esta metodología. Pues lo primero es la edad de los niños, si hay niños con algún tipo de discapacidad o delimitación, eh... si qué nivel, a lo mejor si usas tecnologías, pues qué nivel de dominio tecnológico tienen. También la característica de lo que vas a trabajar, porque no es lo mismo a lo mejor puede con unas matemáticas que con una lengua o con una naturaleza sociales que da lo mejor mucho más juego que yo qué sé...que unas matemáticas entonces pues eso, la naturaleza del contenido, eh... también el número de alumnos porque... A lo mejor... Si el grupo es pequeño pues se puede trabajar en parejas, si el grupo es grande mejor en grupo...Eh... las relaciones personales también de los niños o el nivel de... de entrenamiento que tengan en este tipo de dinámica porque no es lo mismo niños que ser entrenado ya que niños que empiezan de cero que no saben a lo mejor pues...eso, el... el ambiente, el silencio o.... en fin, las rutinas ¿no? de que se tienen que tener para...para que salga la cosa bien. También eso, los recursos que vas a necesitar, si vas a necesitar materiales manipulativos y vas a necesitar cartulinas colores o.... una pantalla o.... proyector, en fin, todos los... pues los recursos. Y.., y por supuesto si tú dominas la... el... la técnica que vayas a usar, si lo has puesto en práctica si... si sabes que ahora mismo funciona mejor... eh... con unos grupos con otro, también es verdad que la hora del día no es lo mismo a lo mejor al volver del recreo que por la mañana temprano antes de irnos pues los factores que al final se tienen que tener en cuenta para aplicar cualquier metodología sea del tipo que sea.

Pregunta 4: ¿Crees que es importante gamificar en el aprendizaje?

Respuesta: De la pregunta cuatro yo creo que es muy importante, muy importante porque al final estamos trabajando con niños y siempre se aprende mejor desde el juego, entonces creo que es muy importante, pero creo que es..eh.. el éxito está en la combinación de esta metodología con otras. Creo que no se puede solo gamificar hay que...que... mezclar estrategias porque al final..eh... la idea es que los niños aprendan desde diferentes fuentes y con diferentes metodologías porque no a todos les viene bien la misma metodología entonces a lo mejor hay niños que por sus características de aprendizaje no...no aprenden bien porque se dicen mucho, porque... eh... no tienen o tienen problema de atención o...entonces a lo mejor esos niños pues necesitan otro tipo de metodología para aprender, entonces es importante... mezclar, mezclar..mmm... incluso para un mismo contenido...eh.. pues trabajarlo desde diferentes...estrategias.

Pregunta 5: ¿Qué aporta la gamificación a los docentes?

Respuesta: Bueno la pregunta cinco, que qué aporta...hombre el feedback...cuando... cuando ves que los chavales se lo pasan bien y se están divirtiendo y están metidos en la dinámica y tal pues...te aporta un feedback... muy guay, ¿no? que... te hace... pues... también involucrarte más...querer buscar otro tipo de dinámicas y estrategias... no sé, te motiva, ¿no? a tu labor docente, por un lado. Eh... y luego por otro, pues, porque también es divertido, ¿no? trabajar de esa manera como docente, para nosotros mismos. Eh... también... bueno... te enseña... o... o te aporta... pues eso... eh... otro tipo de metodología ¿no? aprender las cosas pa' hacerlas de... de manera distinta, no hacer todo siempre igual y un poco, pues actualizando. De todas formas...que yo, aunque le pongan gamificación, creo que al final el trabajo... en la escuela siempre se ha intentado, por lo menos en las...los últimos años, ¿no? que sea... lúdico, siempre se dice, se ha dicho que a través del juego es... como mejor se aprende, entonces como aportación así personal... concreta a la gamificación... no lo veo como algo muy... novedoso sino como... mmm... como te puede aportar cualquier otro tipo de estrategia metodológica más.

Pregunta 6: ¿Están los profesores de Primaria preparados para implantar esta nueva técnica en las aulas?

Respuesta: Yo creo que no, yo creo que los profesores... la siete creo es... ¿no? No. La seis, la seis. Los profesores no... a ver... no están preparados quiero decir... sí estamos preparados porque al final..eh.. la experiencia es lo que te... te dice un poco pues qué funciona, mm.. qué suele funcionar en una clase o que suele funcionar pa'.. para dar

determinado contenido de una manera más divertida, a través del juego y tal, pero es verdad que falta mucha... mucho reciclaje porque... los niños... eh... antes a lo mejor jugaban más a otro tipo de juegos... incluso de patio... o... juegos de mesa... o... cartas... o... una cosa así y ahora pues los juegos son más digitales o de otro tipo de...de estrategia, ¿no? o usando otro tipo de herramientas sobre todo digitales, y es verdad que ahí... a lo mejor, pues los docentes, pues nos hemos quedado un poco..absol.. obsoleto, pero no obsoletos por... por... porque al final eso está en la sociedad, en el día a día, ¿no? pero a lo mejor sí... más específico de que... qué cosa usan ellos o qué cosa existen en las redes porque...mm.. si no... estás al día si... no te preocupas en...en...en mirar plataformas y ver redes sociales de...de educadores o pedagogos, o psicopedagogos que... que... que te enseñan a lo mejor pues ha salido este software o esta plataforma o esta aplicación y tal ...si no estás un poco al tanto... no te enteras, y ese reciclaje es súper importante y normalmente las... las escuelas no la dan... a los docentes.

Pregunta 7: Cuándo los alumnos se divierten, y se lo pasan bien, ¿realmente aprenden y adquieren mejor los conocimientos nuevos?

Respuesta: La siete. Mmm.. yo creo que sí, que... siempre cuando uno se divierte, las cosas se... se... aprenden más fácilmente si es verdad lo que te... lo que comentaba antes ¿no?, que hay niños que... que les cuesta mucho mantener la atención y... se dispersan y a lo mejor...eh... están pendientes de... del... continente y no del contenido y se quedan un poco pues... ¿no? en el envoltorio, entonces... creo que... que es complicado porque... por eso decía yo de mezclar metodología porque..mmm...realmente... Está guay, aprender así, es divertido, pero,..mmm..si no hay un complemento que apoye de otra manera, pues a lo mejor algún tipo de alumnado más sensible no... no accede a ese aprendizaje. Obviamente la... el ambiente de clase si es... un ambiente fluido y distendido y tal... también es verdad que suele haber ruido...suele haber... mmm.. falta, bueno falta, es lo que se entendía antes como disciplina en la escuela, ¿no? Porque se pueden levantar, se pueden mover, se pueden... en algunos tipos de... de dinámica, ¿no?, de la gamificación y...o...o... bueno... o... que ser más flexible con el tema de la disciplina en el aula cuando hay gamificación, más flexible, más relajado, y eso a veces, pues... puede ocasionar pues... ruido...eh... que luego no sepan volver a la calma o volver a otro tipo de actividades en la que se tengan que estar en silencio o sí tengan que escuchar... mmm..se genera ahí un poco, un ambiente... un poco raro... raro de que...de que... tienen que aprender... tenemos después de enseñarle a aprender a... escuchar al otro, a levantar la mano, al turno de palabras... entonces bueno, pues es verdad que la gamificación está guay...se...se aprende... de forma divertida... y todo... pero que puede ser un poco contraproducente con algunos aspectos de...de la dinámica de la clase.

Pregunta 8: ¿Crees que la puesta en práctica de gamificación beneficia o perjudica a los alumnos?

Respuesta: Y un poco el 7 po' van en el hilo de la pregunta 8. Pues...todo... Nada es... perfecto y nada es...mm.. fatal. Todos... Los grises al final son los que...los que triunfan y creo que una mezcla de todo es el... es el éxito, entonces no perjudica ni beneficia, sino que ambas cosas, porque se ha demostrado precisamente con el curso que tenemos nosotros en 5º, que... están muy acostumbrados a trabajar en inglés y en Science a través de la gamificación, entonces, cuando intentamos dar matemáticas de otra manera, pues... los chavales no saben volver a ese tipo de dinámicas a lo mejor más dirigidas. Y eso pues, es un prejuicio, porque, además, estos chicos, mm.. irán al bachillerato algunos o a su módulo, a su ciclo o lo que sea, o el que estudie en la Universidad y ahí sí se requiere un tipo de... de... estado en la clase que, si no lo aprenden de pequeños, eso sí se les va a exigir de mayor. Entonces está muy guay aprender, está muy guay la gamificación, pero no podemos olvidar...mm.. el futuro, ¿no? y dónde va y qué se les pide en... En el futuro... en sus futuros estudios, en sus futuras formaciones, y eso lo necesitan saber también. Entonces, bueno, pues, por un lado, la gamificación está muy guay y beneficia, mm.. pero, por otro lado, pues, a veces puede ser un poco contraproducente.

Pregunta 9: ¿En qué situaciones escolares se saca más partido a la gamificación?

Respuesta: El nueve. Situaciones escolares. Pues situaciones escolares a lo mejor pues... En... sesiones de repaso... De contenidos o en sesiones de conocimientos previos en las primeras sesiones de las unidades. Emm... preparaciones de pruebas o presentaciones de... de algún tipo de proyecto que ellos mismos puedan preparar el juego para el resto del grupo a través de lo que hayan aprendido. Situaciones, sobre todo, pues de compartir, ¿no? De momentos de... momentos en los que se comparta el aprendizaje de unos y otros y... y un poco las ideas... ¿no? Un Brainstorming, lluvia de ideas y eso. Pero... Luego... Es verdad que... Que eso, que hay otro tipo de metodología que también son efectivas, eficaces y que hay que llevarlas a cabo. Entonces, bueno, yo la gamificación la usaría y la uso para eso, conocimientos previos, repaso, presentaciones. Mm.. Un poco... como trabajo previo o trabajo final.

Pregunta 10: ¿Qué crees que aporta la gamificación a la enseñanza de Lengua y Literatura en los alumnos de 5º?

Respuesta: Bueno la gamificación a lengua y literatura puede aportar pues un poco lo... la línea de lo que te comentaba antes, ¿no? de a todas las asignaturas. Mmm.. sí es verdad que la expresión oral eh... la gamificación pues tiene un punto... muy importante porque bueno pues al final se intenta que interactúen unos con otros, que interactúen con el profesor, ... entonces la expresión oral incluso la expresión escrita es importante para... para realizar pues determinados tipos de juegos o actividades ¿no?eh.. sí es verdad que... o conocimiento porque a lo mejor hay algún tipo de juego

de literatura y tal que tú puedes preguntarle pues por...por algunos conocimientos más..mm.. específico de definiciones o ejemplos o.... creo que no... No... nada en particular con respecto a....a las demás asignaturas la verdad incluso menos que otras asignaturas como Science o.... inglés o.... pero... bueno al final eso pues puede aportar pues repaso, ampliaciones un poco de afianzamiento de conocimiento o lluvia de ideas al principio de las unidades o ese tipo de...de cosas.

Pregunta 11: ¿Crees que con esta intervención basada en la gamificación se conseguirá aumentar la motivación y la participación en el aula? ¿Por qué?

Respuesta: Bueno, el grupo es muy participativo de por sí (risa). De hecho, por eso el tema es que... que hay que muchas veces intentar volver atrás porque están acostumbrados a...a trabajar mucho así en otras asignaturas y cuando llega lengua pues les cuesta un montón... eh... centrarse y hacer las cosas a lo mejor más de tipo individual o con la pizarra o guardar el turno de palabra entonces, bueno, pues un poco va a ser una experiencia también a nivel profesional mío y a nivel de ellos a ver cómo funcionan, porque...a veces cuesta mucho jugar las dos cosas hacer algo lúdico con... con que...con que, bueno pues.. aquí tenemos algunos sujetos un poco especiales y particulares que le gusta mucho llamar la atención y entonces aprovechan esos momentos pa'... pa' un poco por salirse de... las patas del tiesto, cómo se diga. Entonces bueno pues a ver a ver cómo funciona, pero, sí sí, puede ser una intervención interesante tanto para ellos como para... como para mí.

Pregunta 11: ¿Crees que con esta intervención basada en la gamificación se conseguirá aumentar la motivación y la participación en el aula? ¿Por qué?

Respuesta: Bueno, el grupo es muy participativo de por sí (risa). De hecho, por eso el tema es que... que hay que muchas veces intentar volver atrás porque están acostumbrados a...a trabajar mucho así en otras asignaturas y cuando llega lengua pues les cuesta un montón... eh... centrarse y hacer las cosas a lo mejor más de tipo individual o con la pizarra o guardar el turno de palabra entonces, bueno, pues un poco va a ser una experiencia también a nivel profesional mío y a nivel de ellos a ver cómo funcionan, porque...a veces cuesta mucho jugar las dos cosas hacer algo lúdico con... con que...con que, bueno pues.. aquí tenemos algunos sujetos un poco especiales y particulares que le gusta mucho llamar la atención y entonces aprovechan esos momentos pa'... pa' un poco por salirse de... las patas del tiesto, cómo se diga. Entonces bueno pues a ver a ver cómo funciona, pero, sí sí, puede ser una intervención interesante tanto para ellos como para.. como para mí.

ANEXO 6. INSTRUMENTOS 4 y 5. CUESTIONARIO PRE-TEST y POST-TEST

Nombre:

Curso:

1. **¿Sabías que se puede aprender Lengua a través de Juegos? (Marca con una cruz)**

<i>No lo sabía</i>	<i>Creo que sí</i>	<i>Sí</i>

2. **¿Alguna vez has trabajado en el colegio alguna asignatura utilizando juegos? Explícalo.**

3. **¿Esperas con ilusión empezar las clases de la asignatura de Lengua? Explica el por qué.**

4. **¿Cuál es tu nivel de ilusión para empezar las clases de lengua?**
Siendo el 1 nada de ilusión y el 5 mucha ilusión. (Rodea el número)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

¿Por qué?:

5. **¿Te interesa lo que aprendes en las clases de Lengua?** *(Marca con una cruz)*

No me interesa para nada	Me interesa poco	Me da igual	Me interesa	Me interesa muchísimo

6. **¿Piensas que sería mejor aprender Lengua través del juego?** *(Marca con una cruz)*

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

7. **¿Cómo serían las clases de Lengua ideales para ti? Explícalo.**

8. **¿Conoces la herramienta Kahoot? Responde Si o No. Nombra alguna otra herramienta que conozcas para aprender jugando.**

9. **Considero que el trabajo en equipo...**

(Marca con una cruz)

No me gusta para nada	No me gusta mucho	Me da igual	Me gusta trabajar en equipo	Me encanta trabajar en equipo

10. **¿El trabajo en equipo me ayuda a mejorar mis conocimientos?**

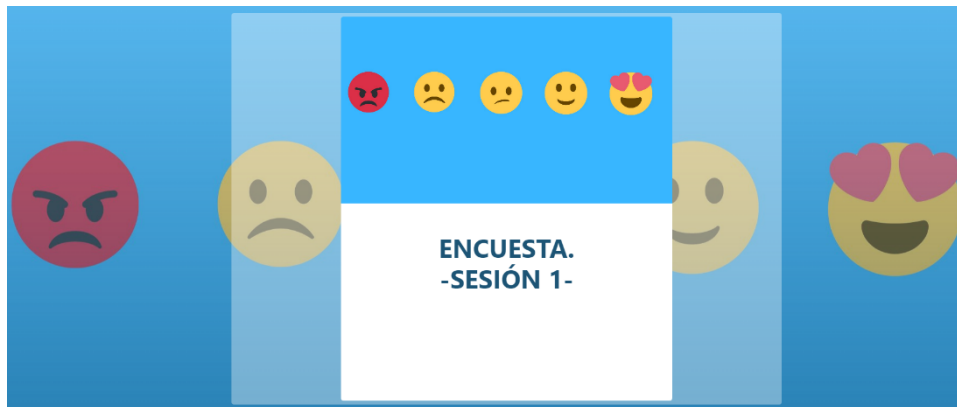
Marca con una cruz.

Nunca	Muy pocas veces	Pocas veces	Casi siempre	Siempre

ANEXO 7. RÚBRICA ONLINE PARA EVALUAR LAS INTERVENCIONES EN EL AULA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LAS INTERVENCIONES						
	Indicadores	Escala Likert				
Apartado 1: GRUPO AULA	I1: Respetan el turno de palabra y mantiene una escucha activa.	1	2	3	4	5
	I2: Los alumnos manejan las derrotas de forma positiva, alegrándose por el resto de los compañeros y siendo tolerantes.	1	2	3	4	5
	I3: Los alumnos se mantienen concentrados en las actividades.	1	2	3	4	5
	I4: Prestan ayuda a sus compañeros dando pistas.	1	2	3	4	5
	I5: Utilizan el nivel de voz correcto en cada momento.	1	2	3	4	5
Apartado 2: PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD	I6: Participan con frecuencia en las sesiones.	1	2	3	4	5
	I7: Los argumentos de los alumnos son pertinentes y fundamentados.	1	2	3	4	5
	I8: Demuestran iniciativa durante las sesiones.	1	2	3	4	5
	I9: Están atentos a las preguntas realizadas por el profesor durante la sesión.	1	2	3	4	5
Apartado 3: MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS	I10: Formulan preguntas adecuadas al tema.	1	2	3	4	5
	I11: Los alumnos sienten motivación antes de iniciar la actividad propuesta.	1	2	3	4	5
	I12: Los alumnos sienten motivación después de realizar la actividad propuesta.	1	2	3	4	5
	I13: Ponen gran atención a las explicaciones del profesor.	1	2	3	4	5
Apartado 4: TEMPORALIZACIÓN	I14: Los alumnos demuestran interés en la asignatura.	1	2	3	4	5
	I15: Los alumnos se muestran creativos en las sesiones e incluso proponen nuevas ideas.	1	2	3	4	5
	I16: La duración de las actividades planteadas en la sesión han permitido realizar las actividades de manera completa.	1	2	3	4	5
	I17: La distribución de las actividades ha sido muy buena. Se ha estimado bien su duración y se han aprovechado al máximo.	1	2	3	4	5
Apartado 5: CONTENIDOS	I18: Los alumnos acaban las actividades en su hora establecida.	1	2	3	4	5
	I19: Los alumnos se adaptan a los tiempos establecidos, sabiendo cuándo finaliza una actividad y cuándo empieza otra.	1	2	3	4	5
	I20: La herramienta permite trabajar todo el contenido en profundidad y de manera sintetizada.	1	2	3	4	5
	I21: Los alumnos demuestran un buen entendimiento de los contenidos, incluso son capaces de poner ejemplos.	1	2	3	4	5
Apartado 6: RECURSOS Y MATERIAL	I22: La herramienta se enlaza con los conocimientos de los alumnos y permite relacionar los previos con los nuevos de una manera congruente.	1	2	3	4	5
	I23: El vocabulario que se emplea en cada actividad es el más adecuado.	1	2	3	4	5
	I24: Los contenidos se tratan de forma ordenada y con sentido.	1	2	3	4	5
	I25: La herramienta de gamificación ha sido facilitadora y la más apropiada en el aprendizaje.	1	2	3	4	5
Apartado 7: Docente	I26: Todos los alumnos disponían de dispositivo digital.	1	2	3	4	5
	I27: Todas las herramientas utilizadas fueron las apropiadas para la adquisición del conocimiento.	1	2	3	4	5
	I28: Las herramientas empleadas en cada sesión son novedosas y originales para los alumnos.	1	2	3	4	5
	I29: Las herramientas empleadas en cada sesión se ajustan el nivel de la clase.	1	2	3	4	5
	OBSERVACIONES:					

ANEXO 8. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES POR PARTE DE LOS ALUMNOS



¡Hola chicos! Me gustaría saber qué os ha parecido la sesión de Lengua de hoy.

INSTRUCCIONES:

- Esta encuesta se responde siguiendo una escala de menos a más (De Izquierda a Derecha).
- Para responder, selecciona la casilla que creas conveniente.

1

¿Te ha parecido interesante la clase de hoy? *







NADA POCO IGUAL QUE ANTES INTERESANTES MUY INTERESANTES

2

¿Te ha gustado el uso de dispositivos portátiles para aprender en clase de Lengua? *

NADA POCO IGUAL QUE ANTES ME HA GUSTADO ME HA GUSTADO MUCHO

3

¿Te ha gustado participar en todas y cada una de las actividades? *

PARA NADA POCO ME DA IGUAL SÍ, PERO NO EN TODAS SÍ, EN TODAS

4

¿Has conseguido aprender mejor y de una forma más rápida los conceptos a través del juego? *

NADA POCO ALGO MEJOR SÍ, PERO NO TODO TODO MUCHO MEJOR

5

¿Te han resultado difíciles las actividades que has realizado hoy? *

TOTALMENTE EN CONTRA EN CONTRA NINGUNA A FAVOR TOTALMENTE A FAVOR

6

¿ Crees que has aprendido más mediante el juego? *

TOTALMENTE EN CONTRA EN CONTRA NINGUNA A FAVOR TOTALMENTE A FAVOR

7

¿ Cómo valorarías la herramienta de gamificación usada hoy en clase? *

MUY MAL MAL MEJORABLE BIEN GENIAL

8

¿Te ha gustado trabajar en equipos y ganar puntos en las competiciones? *

NADA POCO IGUAL QUE ANTES ME HA GUSTADO ME HA GUSTADO MUCHO

9

¿ Conocías anteriormente la herramienta con la que hemos trabajado hoy en clase? *

NADA POCO NEUTRAL SÍ, PERO NO DEL TODO SÍ, TOTALMENTE

ANEXO 8: FOTOGRAFÍAS INTERVENCIÓN EDUCATIVA

