

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

María Peláez Brabo

Tutor/a: Susana Sánchez Castro

Junio 2021

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. LA GAMIFICACIÓN	5
3.1.1. DISEÑO Y COMPONENTES DEL PROCESO DE GAMIFICACIÓN	7
3.1.2. GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN	10
3.1.3. LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA	11
3.2. EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	13
3.3. LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ÁREA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	14
4. MARCO METODOLÓGICO	17
4.1. INTRODUCCIÓN	17
4.2. INTERVENCIÓN EDUCATIVA	17
4.2.1. DISEÑO CURRICULAR.....	18
4.2.2. OBJETIVOS	19
4.2.3. CONTENIDOS	19
4.2.4. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES.....	20
4.2.5. EVALUACIÓN GENERAL DE LA SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO	34
5. CONCLUSIÓN	35
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
7. ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo la sociedad avanza, evoluciona y para que esta evolución sea coherente, debe llevar de la mano la actualización de una herramienta tan importante como es la Educación. La innovación pedagógica es imprescindible para la mejora de la calidad de la Educación en la que las metodologías impartidas por los/as maestros/as deben cubrir las necesidades del alumnado (Sola, Castro y González, 2018).

A pesar de que actualmente la Educación ha avanzado mucho en cuanto a sus métodos y los/as docentes cada día están más actualizados/as y a favor de emplear estrategias novedosas que favorezcan el aprendizaje del alumnado y la calidad de la enseñanza, se sigue cuestionando la eficacia de la gamificación en el aula (Marín, 2015).

En este trabajo se pretenden reflejar los beneficios que supone dar un lugar o espacio al recurso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, concretamente en el del alumnado de la etapa de Educación Primaria, es decir, de entre 6 y 12 años.

Tal y como señalan López, Gutiérrez y Garrido (2018), para que el aprendizaje del alumnado sea adecuado es necesario que se den una serie de factores en el momento y lugar en el que ocurre este proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los factores más importantes dentro de este proceso es la atención del alumnado (Sola, Castro y González, 2018) ya que el alumnado puede tener otros intereses que comprometen dicha atención y que compiten con los contenidos del aula y más aún si intervenimos en la enseñanza de los mismos de una forma poco atractiva para este, con métodos tradicionales. Un ejemplo de estos intereses es el juego que, tal y como señalan Zichermann y Cunningham (2011), cuenta con elementos que provocan en sus participantes un aumento de su tiempo de dedicación, de su implicación y de su predisposición psicológica a continuar en un estado activo. Podemos entender, por tanto, que el juego constituye un buen momento para el aprendizaje, es decir, para introducir nuevos conceptos que pueden añadirse a los ya conocidos previamente por el alumnado. Además, durante actividades como el juego, tal y como señalan Rodríguez y Foncubierta (2014), se producen fenómenos significativos tales como el conocido *flow* o estado de flujo, este:

Consiste, básicamente, en el incremento de nuestra capacidad atencional, el aumento del rendimiento y del esfuerzo que somos capaces de dedicar a una tarea, la sensación de cierta suspensión temporal y un sentimiento de agrado que nos hace mejorar en nuestra capacidad de trabajo. (p.2)

Este estado de plenitud o de fluir con la tarea incrementa la concentración facilitando así el aprendizaje. Para que este proceso tenga lugar se requieren una serie de circunstancias (Aguilera, Fúquene y Ríos, 2014) tales como: que el alumnado disponga de las capacidades necesarias para realizar la tarea propuesta; el nivel de reto debe estar situado

dentro del nivel posible de ejecución de cada alumno o alumna; la retroalimentación aportada por el juego debe ser inmediata, significativa y acorde al esfuerzo.

Por otro lado, el juego cuenta con otros beneficios de acuerdo con la definición clásica a la que alude Carreras (2017) tales como actuar como medio para conseguir los objetivos planificados para cada etapa estimulando el interés, transmitiendo un mensaje o contenido u orientando el comportamiento de las personas, en este caso de los niños y niñas de entre 6 y 12 años.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo Fin de Grado tiene como objetivo general la inclusión de la gamificación como recurso metodológico y didáctico motivador para el aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura en Educación Primaria. Además, los objetivos específicos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Describir, en líneas generales, la metodología y la justificación de la gamificación como técnica de adquisición y desarrollo del área de Lengua Castellana y Literatura.
- Proponer alternativas didácticas de carácter práctico para poner en juego la gamificación como recurso de aula para mejorar el rendimiento en Lengua castellana y Literatura.
- Diseñar actividades de gamificación adecuadas a las necesidades de aprendizaje en la Educación Primaria.
- Desarrollar propuestas con el objetivo de despertar el interés en el alumnado hacia la participación en actividades didácticas mediante la gamificación y aprovechar la misma para adquirir otros aprendizajes como la cooperación, el trabajo en equipo o el compañerismo.
- Proponer actividades utilizando el juego como método eficaz para hacer sentir al alumnado partícipe y responsable de un rol, favoreciendo una escuela más inclusiva.
- Plantear conclusiones de carácter reflexivo y constructivo acerca de la puesta en práctica de la gamificación como recurso de desarrollo de la Lengua Castellana y Literatura en esta etapa educativa.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. LA GAMIFICACIÓN

Gamificación proviene de la palabra inglesa *gamification* que deriva de la palabra *game* que significa “juego”. A pesar de que el Diccionario de la Real Academia Española no recoge aún el significado de este término, algunos estudiosos, dedicados en su mayoría al campo pedagógico, han tratado de definirlo.

Resulta relativamente complejo establecer una definición exacta sobre este término ya que engloba gran cantidad de conceptos, pero se puede entender la gamificación según su definición clásica recogida por Carreras (2017) como “el uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas” (p.109). Por lo tanto, esta definición es válida para todos los campos en los que quiera aplicarse la misma, no solamente en el ámbito de la Educación. Carreras, por otro lado, recoge que es Oriol Ripoll, escritor y creador de juegos educativos, quien define la gamificación de una forma más centrada a este último ámbito diciendo que es “Hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos de juego” (p.109), es decir, una forma de aprendizaje a través del juego que estimula el interés de los niños y niñas. Oriol resalta además la importancia de entender la gamificación de forma amplia, en todos los ámbitos de juego posibles, tanto tradicionales como modernos, y no centrarse exclusivamente en torno a los videojuegos, que es, a menudo como suele entenderse.

No solo existe gamificación ligada a la Educación, de hecho, no es en este campo en el que se inició, sino que forma parte de muchos otros en los que también actúa con la intención de cumplir los objetivos que se propongan. Es en el mundo del Marketing, en el año 2003, donde comienza a emplearse esta palabra cuando Nick Pelling funda *Conundra* una empresa de logística en la que se pretende emplear el juego como estrategia en la venta de productos. Es más adelante, cuando comienza a extrapolarse a otros campos como la cultura, la investigación o la Educación. Es precisamente en esta última en la que vamos a centrarnos (Carreras, 2017).

El juego es una herramienta a través de la cual los niños y las niñas conocen su entorno, desarrollan su imaginación y su inventiva, y es una oportunidad para el ensayo y la estrategia. Además, gracias a él aprenden ciertas normas, conocen y comprenden sus emociones y sentimientos y aprenden a gestionarlos. También les ayuda a la hora de coordinar ciertas actividades y confrontar intereses. Por lo tanto, gracias al juego el alumnado aprende y desarrolla ciertas conductas simultáneamente al disfrute y agrado que este supone.

Como se ha comentado anteriormente, son numerosos los estudiosos que, a lo largo de la historia, han apoyado el juego como recurso didáctico, comprobándose que este estimula la capacidad mental de los niños y niñas y ayuda en el desarrollo de múltiples disciplinas.

Es en concreto, en la renovación pedagógica de finales del siglo XIX en Europa cuando se comienzan a observar cambios en la Educación pasando a considerarse necesario incluir en la misma una concepción integral y activa donde el alumno/a sea considerado el protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es en este momento en el que el juego pasa a convertirse en un elemento importante del aula. Más adelante, a principios del siglo XX, la actividad lúdica irá haciéndose un hueco en la educación (Payá, 2014).

Si nos centramos en la Educación y, remontándonos a los orígenes de la puesta en valor del juego dentro de este campo, nos encontramos con John Dewey. Este pedagogo estadounidense trata en su obra *Democracia y educación* de 1916, concretamente en el capítulo “El juego y el trabajo en el programa” el valor fundamental de las tendencias congénitas a explorar, manipular, construir... respaldado por muchos estudios de la vida mental del hombre (Novella, Llena y Agud, 2016). Este autor afirma que, cuando estos ejercicios se aplican en el aula, el alumnado responde de forma positiva dedicando su atención a ellos. Siendo, por tanto, para él, razones suficientes para asignarle al juego un papel importante en el aula o en el trabajo ya que es algo social e intelectual no un simple agrado momentáneo.

En los años veinte varios autores comienzan a defender el juego en el aprendizaje luchando contra los prejuicios existentes en torno a su empleo como recurso didáctico. En palabras de Causí (en Payá, 2014) “el problema queda reducido a hacer del juego, que para el niño es un fin en si mismo, el medio educativo por excelencia, el vehículo de la cultura, el instrumento por el cual los fines últimos de la educación quedan prendidos en el alma” (p. 25).

Además, años más tarde, el juego, término que indudablemente está ligado a la gamificación, fue reconocido como un derecho para los niños y niñas en el principio séptimo de la Declaración de los Derechos del Niño de 1959 (en Tiana, 2008) por lo que todos ellos deberían poder disfrutar del mismo. Esto es señalado como una evidencia clara de la confianza en el juego de los educadores de la época.

Pero no fue hasta el II Congreso Internacional sobre el juego y el juguete realizado en Barcelona en 1977 cuando se recogieron conclusiones en las que se pretendía introducir definitivamente el juego en las aulas (Payá, 2014). Por ello, a medida que iba avanzando el tiempo el juego iba resonando cada vez más en el mundo educativo hasta llegar a la década de los ochenta que ya nadie dudaba de la adecuada funcionabilidad de este en el aula.

Ya es en los años noventa con la Ley Orgánica General del Sistema Educativo (en adelante LOGSE) cuando el juego comienza a abrirse un espacio en la legislación educativa de forma tanto explícita, con el uso de términos como juego o jugar, como implícita.

Además, en los últimos 20 años la presencia del juego en el aula ha aumentado notablemente y ha sido respaldada por varios autores. Entre ellos, Prensky (en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018) recoge lo siguiente:

Lo que desea el alumno de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir (p.5).

Desde estos últimos años hasta la actualidad la gamificación educativa se ha ido abriendo hueco en las aulas y algunos autores como Karl Kapp (en Morales, 2019) se han centrado en ella señalándola como “el uso de mecanismos, estéticas y pensamientos propios de los juegos para lograr el compromiso y motivar la acción de las personas, así como para promover el aprendizaje y la resolución de problemas.” (p. 16).

A pesar de que la gamificación es un término relativamente reciente, el juego, que indudablemente está ligado a esta, lleva presente en las aulas durante años. Es por este motivo, por el cual realmente conocemos ciertas experiencias relacionadas con el juego en el ámbito educativo siendo así un hilo del que tirar para el respaldo de la gamificación en el aula.

3.1.1. DISEÑO Y COMPONENTES DEL PROCESO DE GAMIFICACIÓN

Para que la actividad gamificada resulte un recurso motivador para el alumnado y, por lo tanto, tenga sentido el empleo de la misma en el aula, es necesario que presente un diseño atractivo para él, que le estimule, que sea coherente y provoque la sensación de aprovechamiento. Para ello, este diseño del juego cuenta con diferentes componentes (Herranz, 2013) con los que se pueden construir actividades gamificadas y su elección se explica tanto desde criterios pedagógicos como desde una buena funcionalidad y usabilidad de los recursos (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Se presentan a continuación los componentes principales de la gamificación en coherencia con los objetivos que guían este trabajo: elementos, características y factores afectivos.

ELEMENTOS

La gamificación está compuesta por tres elementos que se interrelacionan entre sí (Herranz, 2013): las dinámicas, las mecánicas y los componentes de juego:

-Dinámicas: Son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse. Están directamente relacionadas con las necesidades, motivaciones e inquietudes de las personas. Existen varios tipos:

- Restricciones: son necesarias para la resolución de problemas en el juego, es decir, en un entorno limitado.
- Emociones: surgidas durante la realización de un juego como la curiosidad o la competitividad. Es necesario tenerlas en cuenta a la hora de emplear la gamificación.
- Narrativa o guión del juego: para estructurar la sesión, con el objetivo de guiar a los participantes para que logren comprender la coherencia del proyecto de gamificación.
- Progresión del juego: es imprescindible, para los jugadores, que sientan que hay una evolución en el juego.
- Estatus: las personas necesitan atención, fama, ser reconocidas.
- Relaciones entre participantes del juego: actitudes como el compañerismo, altruismo... También ocurre en juegos por equipos.

-Mecánicas: Según Cortizo (en Herranz, 2013) son reglas que tienen como objetivo hacer que los participantes en el juego puedan disfrutar, provocan en ellos “adicción” y compromiso al presentarles un escenario con desafíos que resolver. Herranz (2013) señala varios tipos de mecánicas de juego:

- Retos: es necesario introducir a los participantes en la mecánica de juego lo que implica salir de su zona de confort y presentarles desafíos evitando su frustración.
- Oportunidades, competición y colaboración: presentar la forma adecuada de comportamiento a los participantes.
- Turnos: dentro de las oportunidades el participante contara con turnos para intervenir en el juego.
- Formar equipos: asociaciones entre participantes para conseguir los objetivos a alcanzar en el juego.
- Puntos: que obtendrán los participantes a medida que superen los desafíos propuestos en el juego.
- Niveles: propuestos para clasificar según su puntuación a los participantes del juego lo que promueve la competencia entre ellos y ellas.
- Retroalimentación o *feedback*: cada acción completada correctamente supondrá un premio.
- Recompensas: se establecen con el objetivo de que el participante se sienta reconocido y las obtendrán una vez que finaliza el juego en función de su esfuerzo, nivel, riesgo...

-Componentes: ligados a los dos elementos de juego anteriores. Cambian de tipo y de cantidad en función de la creatividad en la que se desenvuelva el juego. Herranz (2013) destaca los logros, avances, desbloqueo de contenido, regalos y conquistas. Autores como Beza y Cortizo (en Herranz, 2013) señalan estos componentes como relevantes, ya que colaboran a la hora de satisfacer las necesidades de los participantes.

Además, Herranz habla de otros componentes como:

- Formación de equipos: ya que de este modo facilita el desarrollo de la socialización y sensibilidad de los participantes al unirse con otros para lograr un objetivo común y obtener una recompensa.

Estos elementos sirven como guía a la hora de diseñar un juego destinado al aprendizaje, ya que con el uso de los mismos se establece una coherencia en el juego que es fundamental para presentársela al alumnado y, además, estos provocan cierta motivación e interés en sus participantes que es uno de los beneficios fundamentales de la gamificación.

CARACTERÍSTICAS

Una vez abordados los documentos, es fundamental recoger las principales características que ha de tener el diseño de un escenario de gamificación (Rodríguez, Ramos, Santos y Fernández, 2019):

- La ambientación: es la base de las historias y establece las opciones que tiene el juego.
- Los juegos de rol: con el juego se crea una realidad paralela a la vida real del aula por ello se dice que los participantes adoptan un rol.
- El compromiso: que adquiere el alumnado con la participación en el juego.
- Objetivos: han de ser claros desde el inicio para que los participantes encaminen sus acciones a lograr alcanzarlos.
- Incentivar la motivación: en ocasiones a través de premios cada vez que se superen pequeños retos.
- Los puntos: actúan como una retroalimentación hacia los participantes que les permiten además hacer comparaciones entre ellos.
- Superación de juegos o desafíos: será un establecimiento de niveles que actuará de la misma manera que los puntos.
- Pequeños grupos y cooperación: será una forma de trabajo en la gamificación.
- Trabajo autónomo: resulta imprescindible.

FACTORES AFECTIVOS

Ocón (2017) señala que son Foncubierta y Rodríguez en 2014 quienes dan relevancia al componente afectivo en la gamificación, explicando que tienen una alta conexión entre ellos ya que lo que carece de emoción no llama nuestra atención. Los factores afectivos que según estos autores se estimulan por medio de la gamificación son los siguientes:

- Dependencia positiva: mediante los retos que propone el juego se desarrollan aprendizajes de cooperación y participación, estimulando también la interacción y las habilidades sociales de los participantes.
- La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la expectación que se produce en el juego desarrolla un aumento de la atención que conlleva a la obtención de conocimiento.
- Protección de la autoimagen y motivación: con el uso de un avatar se protege la propia imagen y además se fortalece la autoestima.
- Sentido de competencia: a través de puntos y niveles los participantes son conscientes de su progreso, sus puntos fuertes y débiles.
- Autonomía: el mundo imaginario del juego va ligado a una nueva estructura de control y una serie de normas de comportamiento.
- Tolerancia al error: es imprescindible que los participantes, es decir, el alumnado comprenda que el error es una parte natural del aprendizaje.

Por lo tanto, a la hora de diseñar una actividad en la que se emplee la gamificación, es necesario tener en cuenta estos componentes para darle sentido a la misma y que el alumnado sea consciente de su coherencia y fiabilidad y de esta forma se sienta totalmente cómodo haciéndose partícipe de la misma.

3.1.2. GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

La gamificación educativa es una forma de trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el objetivo de mejorar los resultados. Por lo tanto, si la presencia del juego en el ámbito educativo mejora los resultados, este se convierte en una herramienta susceptible de adaptarse al proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer el mismo (Cheng, en Martínez-Carrera, Martínez-Carrera y Alonso-Carnicero, 2018). Por ello, serán visibles una serie de beneficios a la hora de introducirlo en el aula que contribuyen a un incremento sustancial en los procesos motivacionales:

- Ayuda a acabar con las brechas generacionales que existen entre los maestros/as y el alumnado, teniendo en cuenta la capacidad y sensibilidad por parte de estos maestros/as de integrarla en el aula.

- Aumenta su motivación y favorece desarrollo de la dimensión cognitiva, emocional y social.
- Transforma la rutina en tareas más atractivas para el alumnado lo que aumenta su interés hacia las mismas.
- Facilita alcanzar metas que en otros contextos pueden resultar complicadas gracias a los premios vinculados al alcance de objetivos y la superación de retos.
- Favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales, entendidas estas como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos.” (Bisquerra y Pérez, 2007, p. 8).
- Contribuye en la interiorización de conceptos de forma más divertida, generando una experiencia positiva en los participantes.
- Genera compromiso e incentiva el ánimo de superación en los participantes.

Por estos motivos, la gamificación es una buena forma incrementar la motivación hacia el aprendizaje en contextos educativos ya que, a través de la misma, se consiguen objetivos como los citados previamente, fundamentales para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea lo más fructífero posible.

3.1.3. LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La gamificación y sus componentes están presentes en la actual ley de educación, es decir, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOMLOE) que refleja cómo los sistemas educativos han ido evolucionando desde su origen y sufriendo cambios hasta presentar unas características diferentes como su carácter dinámico actual. Estas características están presentes tanto en la educación formal como en la no formal (Tres bis, Artículo 5 bis) que trata la importancia de la mejora del alumnado en todos los contextos de la vida diaria señalando también el lúdico. Este último aspecto también se ve reflejado en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOE).

La antecesora a esta ley es la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (en adelante LOMCE) que también ha dado cabida a la gamificación manifestando la motivación que supondrá para el alumnado la presencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula pudiendo acceder gracias a ellas a múltiples recursos educativos.

La LOE, ley anterior a la citada previamente, señala la motivación como uno de los principios y fines de la educación, la cual es factible obtener gracias a la gamificación. En concreto, señala que el método de aprendizaje, además de en las actividades, se basará

en el juego en la etapa de Educación Infantil “para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro” (LOE, 2006, p.22).

El juego y con este la gamificación, ya que como hemos observado, van ligados, está presente en el currículo educativo que se rige por la legislación vigente a nivel estatal (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, de Educación Primaria) y a nivel autonómico (Decreto 82/2014, de 28 de agosto, de Educación Primaria).

La legislación vigente a nivel estatal (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, de Educación Primaria) hace referencia al juego en más de una ocasión señalando la importancia del mismo como método o herramienta didáctica por su carácter motivador, facilitador en la transmisión de conocimientos e instrumento que promueve la socialización. Concretamente señala el juego en los siguientes campos:

- **Asignaturas troncales:**

En la materia de Matemáticas, en lo referente a los estándares de aprendizaje del bloque de estadística y probabilidad se cita el juego al recoger que el alumno o la alumna “Realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería).”

En la enseñanza de la Primera lengua extranjera se señala el juego como recurso para sentar las bases de la adquisición de una lengua y para la socialización.

- **Asignaturas específicas:**

La Educación Física da un papel importante al juego en la práctica de la misma al verlo como un recurso acorde con las intenciones educativas. Por ello, tiene como objetivo integrar habilidades durante su realización como el juego limpio en la práctica de la misma a la hora de realizar juegos en grupo, juegos tradicionales, juegos de lucha, juegos de uno contra uno, etc.

En el aprendizaje de una Segunda lengua extranjera en la que actuaría con los mismos objetivos vistos en la primera lengua extranjera.

A nivel autonómico, la legislación actual vigente (Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno del Principado de Asturias, 2014), hace referencia al juego, además de hacerlo en las asignaturas troncales y específicas citadas a nivel estatal, en la materia de Cultura Asturiana. Esta asignatura aborda el juego al tratar de transmitir conocimientos sobre los juegos populares de la tradición asturiana y su puesta en práctica en el aula de Educación primaria.

Por lo tanto, se puede observar cómo la gamificación se encuentra de alguna forma presente en la legislación educativa vigente, ya que se señalan como fines necesarios en

la Educación aspectos que se pueden conseguir a través de esta y que, además, favorecen el aprendizaje del alumnado.

3.2. EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

El objetivo de la materia de Lengua y Literatura en la etapa de Educación Primaria es el desarrollo de la competencia comunicativa de los/as alumnos/as en todos sus aspectos: pragmático, lingüístico, sociolingüístico y literario (LOMCE, 2013).

Además, el Currículo de Educación Primaria (2014) y la relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables señala también la importancia de la comunicación del individuo con la sociedad. Por ello, se plantean también en el mismo los contenidos y criterios de esta materia organizados en base a las destrezas comunicativas básicas: comunicación oral, escrita, conocimiento de la lengua...persiguiendo el objetivo de la interacción satisfactoria entre los individuos.

El aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura en el aula de Educación primaria tiene múltiples beneficios en el alumnado ya que favorece (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, de Educación Primaria):

- El desarrollo de la competencia comunicativa en todos los ámbitos (familiar, social, profesional, etc), haciendo especial hincapié en la importancia de esta en la vida cotidiana.
- La estructuración del pensamiento, que se realiza a través del lenguaje.
- La capacidad de expresión y comprensión tanto oral como escrita.
- El desarrollo de las habilidades básicas del uso de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir de forma integrada.

La LOMCE señala, además, otros factores importantes ligados al aprendizaje de esta materia:

- Aporta conocimientos que desarrollan los procesos de comprensión y expresión tanto oral como escrita.
- Permite el conocimiento progresivo de la propia lengua al observar diferentes formas lingüísticas y analizar sus producciones.
- Conocimiento de posibilidades expresivas de la propia lengua a través de las creaciones literarias.

En concreto, en cada bloque en el que está estructurada esta materia se pretenden conseguir unos objetivos que ayudarán al alumnado en el desarrollo de su competencia comunicativa futura. De forma general, estos objetivos son los siguientes:

- Bloque 1. Comunicación oral: Mejorar la gestión de las relaciones sociales con los conocimientos propuestos para la exposición de las ideas propias.
- Bloques 2 y 3. Comunicación escrita: Ayudar a entender textos diversos y reconstruir ideas gracias a los mismos con espíritu crítico y construir producciones propias para la comunicación de ideas.
- Bloque 4. Conocimiento de la Lengua: Reflexionar y conocer los mecanismos y lingüísticos y normas de la propia lengua.
- Bloque 5. Educación Literaria: Formar al alumnado en la competencia lectora.

Por lo tanto, gracias a la materia de Lengua y Literatura impartida en el aula de Educación Primaria se pretende mejorar el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado en todos los ámbitos, lo que ayudará en sus interacciones con la sociedad, actuales y futuras.

3.3. LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ÁREA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Existen numerosos estudios a nivel internacional que respaldan la eficacia de la gamificación como forma de aprendizaje en el aula de Educación primaria. Sin embargo, en nuestro país son todavía escasas las investigaciones y proyectos llevados a cabo en todos los niveles educativos y, de forma específica en Educación Primaria.

Navarro-Mateos, Pérez-López y Femia (2021) llevan a cabo una revisión sistemática de la gamificación en el ámbito educativo español y tan sólo se encuentran con 15 propuestas didácticas ligadas a esta, en su mayoría del ámbito universitario y de las cuales tan solo el 6,7% se encuentra en la etapa de Educación Secundaria y Educación Primaria. Esto es algo que resulta llamativo, ya que es en esta última etapa y la de Educación Infantil en las que el alumnado presenta en mayor medida curiosidad y creatividad, actitudes que indudablemente están ligadas a la gamificación.

A pesar de la escasez de experiencias de gamificación diseñadas y evaluadas de forma sistemática en nuestro país, se recogen, a continuación, dos de ellas que abren el camino hacia la continuidad de trabajo en esta dirección y que se basan en el trabajo directo de los maestros de Educación Primaria en las aulas dentro del contexto educativo español. Estas dos propuestas emplean la gamificación como recurso didáctico en el área de Lengua Castellana y Literatura.

La primera de las experiencias que se recogen es la llevada a cabo en el curso escolar 2016-17 (de Paula, 2017) en la escuela de FEDAC Montcada situada en Montcada Reixac cerca de Barcelona. El maestro Óscar de Paula decide aplicar la gamificación en el aula de tercero de Educación primaria con el objetivo principal de mejorar la comprensión

lectora del alumnado, ya que previamente observaba un vago interés por parte del mismo hacia la lectura.

Para aumentar la motivación del grupo hacia la lectura este maestro opta por escuchar los intereses de este que, en su mayoría, se basaban en una preferencia a trabajar en grupo y manifestaban gran entusiasmo por la película *Star Wars*, lo que fue aprovechado por el maestro para gamificar la lectura en el aula con el proyecto *Reader Wars*.

Con este proyecto el maestro pretende que el alumnado desarrolle al máximo su eficacia lectora en 30 minutos diariamente. Consiste en aplicar a esos minutos de comprensión lectora la gamificación con elementos de la película *Star Wars*, empleando para ello su música, roles para el alumnado que tengan que ver con la misma, términos de la película para nombrar cada ejercicio, puntos, etc. De esta forma la clase queda estructurada en 8 minutos de lectura individual, 3 minutos de puesta en común por grupos y el tiempo restante estará dedicado a la realización de preguntas de comprensión lectora.

La evaluación de la comprensión lectora del alumnado se basará en las preguntas realizadas al final de cada clase cuyos resultados estarán clasificados para observar la progresión del mismo gracias a la plataforma *Plickers* (Figura 1) y en una rúbrica de logros a cumplimentar por el tutor como evaluación observacional. Plickers (<https://www.plickers.com>) es un recurso gratuito que facilita la creación de cuestionarios en línea siguiendo un procedimiento dinámico y atractivo. Esta evaluación tendrá dos momentos cumbre para su estudio, el primero a principio de curso durante los meses de septiembre u octubre para tomar conciencia del punto de partida del alumnado apoyándose también en los datos del curso anterior y el segundo a final de curso, en el mes de junio. Al finalizar el proyecto, se obtuvo que el 50% del alumnado había mejorado sus resultados de comprensión lectora.

Figura 1

Ejemplo de información obtenido en la aplicación *Plickers*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Alumnes	Novembre	Desembre	Gener	Febrer	Març	Abril	Maig	Juny	Total	Nivell
2		73%	73%	71%	82,00%	50,00%	67,00%			69%	Caballer Jedi
3		87%	87%	74%	68,00%	45,00%	47,00%			68%	Caballer Jedi
4		71%	71%	54%	77,00%	64,00%	70,00%			68%	Caballer Jedi
5		53%	53%	64%	64,00%	64,00%	87,00%			64%	Caballer Jedi
6		67%	67%	68%	59,00%	73,00%	47,00%			64%	Caballer Jedi
7		53%	53%	78%	64,00%	64,00%	53,00%			61%	Caballer Jedi
8		53%	53%	64%	55,00%	73,00%	60,00%			60%	Caballer Jedi
9		73%	73%	58%	45,00%	45,00%	53,00%			58%	Padawann
10		47%	47%	68%	62,00%	64,00%	53,00%			57%	Padawann
11		40%	40%	68%	64,00%	55,00%	73,00%			57%	Padawann
12		47%	47%	71%	59,00%	55,00%	60,00%			57%	Padawann
13		60%	60%	54%	50,00%	45,00%	67,00%			56%	Padawann
14		47%	47%	64%	55,00%	55,00%	60,00%			55%	Padawann
15		47%	47%	61%	45,00%	64,00%	60,00%			54%	Padawann
16		53%	53%	57%	50,00%	64,00%	40,00%			53%	Padawann
17		47%	47%	64%	36,00%	50,00%	73,00%			53%	Padawann
18		40%	40%	63%	55,00%	45,00%	67,00%			52%	Padawann
19		50%	50%	46%	55,00%	55,00%	40,00%			49%	Cònsul Jedi
20		47%	47%	43%	64,00%	55,00%	40,00%			49%	Cònsul Jedi
21		53%	53%	46%	59,00%	36,00%	47,00%			49%	Cònsul Jedi
22		47%	47%	71%	32,00%	36,00%	40,00%			46%	Cònsul Jedi
23		53%	53%	39%	40,00%	36,00%	46,00%			45%	Cònsul Jedi
24		47%	47%	64%	26,00%	18,00%	40,00%			40%	Cònsul Jedi
25		30%	30%	75%	19,00%	27,00%	53,00%			39%	Cònsul Jedi
26		20%	20%	46%	41,00%	50,00%	50,00%			38%	Cònsul Jedi

Nota. Adaptado de “Reader Wars: Motivar a los alumnos por la lectura” (p. 85), O. de Paula, 2017, *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 79-94.

Por otro lado, Marí (2015) realiza un estudio en el Colegio Bilingüe la Devesa Carlet en Valencia dirigido al alumnado perteneciente al primer ciclo de Educación Primaria, es decir, de entre 6 y 8 años y con el objetivo de evaluar el aspecto motivador de la gamificación en los ejercicios de las materias de matemáticas y lengua castellana.

La gamificación en estos ejercicios se establece a través de la aplicación *Sunnytics* que ofrece diferentes tipos de ejercicios de la materia de lengua y de matemáticas que resultan atractivos para el alumnado por el empleo de elementos como personajes, un sistema de puntos y medallas y ofrece un sistema de competición que pueden utilizar entre ellos/as.

Gracias a la aplicación *Sunnyteach* ligada a la anterior, el profesorado podrá observar los resultados del alumnado y recabar datos para la investigación.

Los objetivos de este estudio son, de forma más específica, estudiar el grado de motivación que provoca en el alumnado la gamificación de los ejercicios, determinar si la gamificación de los ejercicios induce al alumnado a trabajar de forma autónoma e investigar si el uso de la gamificación en el aula provoca en el alumnado un aumento del tiempo de dedicación hacia las tareas con respecto al dedicado a la realización de los ejercicios tradicionales.

Los 32 alumnos/as que formaron parte de este estudio realizaron 2 sesiones para comprobar los objetivos planteados previamente, la primera realizando ejercicios durante un tiempo limitado pero que podían concluir cuando creyeran necesario, de forma tradicional, en su cuaderno, e individualmente y la segunda realizando ejercicios de forma gamificada a través de la aplicación.

Los resultados de este estudio mostraron como en cuanto al primer objetivo, el estudio de la motivación, un 31,25% del alumnado pierde interés trabajando con el cuaderno mientras que el 100% se encuentra concentrado trabajando en un entorno gamificado. Con respecto al segundo objetivo, la autonomía del alumnado, los resultados señalan como la gamificación resulta beneficiosa ya que el 87,50% del alumnado continúa su trabajo en un entorno gamificado, mientras que tan sólo el 9,38% lo hace con los ejercicios de su cuaderno. Y, por último, con respecto al tercer objetivo, el tiempo de trabajo, se obtiene que un 68,75% del alumnado realiza mayor número de tareas en el cuaderno frente a un 31,25% que completa más en un entorno gamificado. De este último objetivo, podemos señalar también que la gamificación no influye en la cantidad de ejercicios realizados, sino que depende de cada alumno/a en concreto, ya que se ha encontrado relación con el alumnado que realiza un mayor número de ejercicios en el

entorno gamificado y aquellos que perdieron interés en la realización de ejercicios con el cuaderno en los primeros 15 minutos.

Por ello, tal y como muestran los resultados de este estudio, se puede observar como el grado de motivación y autonomía de los estudiantes aumenta cuando se realizan tareas en un entorno gamificado frente a la realización de las mismas siguiendo métodos tradicionales, como el cuaderno de ejercicios.

Los presentes estudios reflejan como la gamificación de las tareas en un contexto educativo provocan beneficios en el rendimiento del alumnado, lo que es debido a que este método genera en ellos una actitud que resulta favorable hacia el aprendizaje como el aumento de su motivación, autonomía y del tiempo dedicado hacia dichas tareas.

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1. INTRODUCCIÓN

Como se ha comentado anteriormente, la gamificación es una forma de transmitir los conocimientos a través del juego y, por tanto, puede constituir un recurso óptimo en Educación. Uno de los objetivos de este trabajo es presentar una intervención educativa para trabajar contenidos y competencias incluidas en el área de Lengua Castellana y Literatura, en concreto para el alumnado del primer curso de la etapa de Educación Primaria.

Siguiendo la legislación vigente, tal y como ya se expuso, el juego está cada vez más presente en las aulas. El juego no sólo está reconocido como un derecho de los niños y las niñas, sino que cuenta con múltiples beneficios que se pueden explotar para el aprendizaje de la comunicación lingüística.

4.2. INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Tal y como señalábamos anteriormente, el aprendizaje adecuado de la comunicación lingüística es imprescindible para un buen desarrollo del ser humano. Con la presente intervención se pretende transmitir al alumnado de entre 6 y 7 años una serie de contenidos incluidos en el currículo de esta materia a través de la gamificación, planteando una serie de sesiones y actividades establecidas en base a estos contenidos a través de las cuales logren alcanzar unos objetivos fijados previamente en este mismo currículo.

Esta intervención educativa presentará un tipo de gamificación que no está ligada al ámbito de los videojuegos, que es como suele entenderse a menudo según Carreras (2017). Esta autora también recoge que es Ripoll quien defiende este tipo de gamificación al margen de la tecnología, defendiendo otros tipos de juego como el juego de rol o el de competición que consiguen estimular la implicación y atención de los participantes. Por ello, se buscará a través de este tipo de gamificación recogida en una serie de actividades, estimular ambas capacidades y lograr una serie de objetivos establecidos previamente.

4.2.1. DISEÑO CURRICULAR

Esta intervención educativa va dirigida al alumnado de primero de Educación Primaria y consistirá en la realización de 10 sesiones de aprendizaje de diferentes contenidos del área de Lengua y Literatura con una temporalización de una hora por cada sesión de aprendizaje, es decir, 10 horas en total.

Cada sesión consistirá en la presentación de unos contenidos a través de la gamificación. En algunas será necesario una explicación previa de los mismos acompañada de ejemplos y en otras será a través del propio juego como el alumnado conozca estos contenidos.

El planteamiento del juego, así como los materiales necesarios para la práctica del mismo, deberán estar bien organizados y estructurados, ya que los participantes a los que va destinado, alumnado de primero de Educación Primaria, son muy pequeños/as y esto les facilitará ampliamente su comprensión y desarrollo. Por este mismo motivo, en la mayoría de los juegos propuestos el material necesario se facilitará por parte del/de la maestro/a al alumnado, aunque en otros será el propio alumnado el encargado de construir lo necesario para llevar a cabo la práctica del juego.

La última parte de cada sesión estará destinada a una reflexión final sobre los nuevos conocimientos adquiridos ese día en el aula, en la que los alumnos y las alumnas también expondrán sus dudas si fuera necesario.

Para la evaluación de dichos contenidos se realizará una rúbrica en cada sesión a través de la cual el/la maestro/a podrá guiarse para establecer las calificaciones. Esta rúbrica incluirá tanto una evaluación de los conceptos presentados ese día en el aula, que en la mayoría de las ocasiones serán evaluados en base a la puntuación obtenida en el juego, como una evaluación observacional realizada por el/la maestro/a con respecto a la participación del alumnado en cada sesión didáctica. Además, también se realizará una evaluación sobre la satisfacción del alumnado al finalizar cada sesión didáctica. De esta forma, además de evaluar el grado de aprendizaje del alumnado se tiene en cuenta su esfuerzo e implicación, actitudes que son relevantes a la hora de calificar de manera justa al mismo.

Por otro lado y, en relación a la atención a la diversidad del alumnado y con objetivo de favorecer una educación más inclusiva, se ha de tener en cuenta que, según diferentes investigaciones, los docentes que emplean la gamificación con alumnado con Necesidades Específicas de apoyo educativo (NEAE) aprecian mejoras en una serie de aspectos (Sánchez-Rivas, Ruiz-Palmero y Sánchez-Rodríguez, 2016): mejor y más eficaz aprovechamiento del tiempo en la clase, incremento de la motivación y del rendimiento, aumento del nivel de implicación en la materia y en el proceso de aprendizaje general, mejora de la autoestima (fundamental para el bienestar subjetivo y para los procesos de aprendizaje significativos). Por tanto, esta intervención educativa se pretende también que sea una forma de mejorar el rendimiento del alumnado NEAE y favorecer su inclusión en el aula.

4.2.2. OBJETIVOS

En esta intervención educativa se recogen objetivos presentes en todas las sesiones propuestas y que ya se adelantaban en algunos de los objetivos específicos del presente trabajo, como aumentar la participación y motivación del alumnado, fomentar la educación inclusiva y aprender contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura a través de la gamificación en el aula. El diseño curricular, la metodología utilizada, la evaluación planteada y la fundamentación teórica permiten alcanzar los objetivos propuestos más allá de la mejora académica.

Adicionalmente, en cada una de las sesiones, se presentarán una serie de objetivos específicos referentes a la adquisición de los contenidos curriculares de las mismas.

4.2.3. CONTENIDOS

Los contenidos que se van a trabajar en estas sesiones didácticas para que el alumnado logre alcanzar los objetivos citados previamente son los siguientes:

- La identificación y reproducción oral adecuada de las sílabas trabadas: *dr, tr, pr* y *pl*.
- La identificación y correcta grafía de los sonidos: *ga, gue, gui, go* y *gu*.
- El conocimiento de los siguientes términos: abecedario, la sílaba, la palabra y la oración.
- El conocimiento y uso adecuado de los siguientes conceptos: sinónimo y antónimo.
- La identificación y asociación entre ellos de los conceptos: individual y colectivo.
- El conocimiento de las palabras compuestas y su grafía.
- La identificación y formación de aumentativos y diminutivos.
- El conocimiento e identificación de palabras de la misma familia.

- La identificación y correcta grafía de los sonidos: *ca, que, qui, co* y *cu*.
- El conocimiento e identificación de palabras del mismo campo semántico.

4.2.4. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

La metodología didáctica que se va a desarrollar en el aula a lo largo de toda la intervención consistirá básicamente en una metodología activa y participativa en la que el alumnado se movilice e intervenga en las actividades y sesiones de aprendizaje. Además, se caracterizará por ser cooperativa, ya que el alumnado, en algunas sesiones, deberá superar una serie de pruebas o retos trabajando en equipo, y constructivista al ser en muchas ocasiones ellos mismos los que deban elaborar el material necesario para abordar cada ejercicio.

1ª SESIÓN: SÍLABAS TRABADAS

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Identificar y reproducir las sílabas trabadas: *dr, tr, pr* y *pl*.

Desarrollo:

En primer lugar, plantearemos al alumnado que, durante la clase de hoy, serán detectives y tendrán que realizar una misión para conseguir abrir un cofre, que estará situado en medio del aula. Les indicamos las dos claves para que esta misión salga de forma correcta, la primera escuchar las instrucciones y para ello será necesario que estén en silencio y atentos/as al maestro/a y la segunda que hagan uso de sus prismáticos (gesto que harán con las manos en los ojos), cuando haya alguna pista que no consigan ver de forma clara. Podremos recurrir a esta última clave en el caso de que el alumnado se equivoque o dé una respuesta incorrecta, aconsejándoles el uso de los prismáticos para que se fijen un poco mejor y lo intenten de nuevo, de esta forma no es necesario decir al alumnado que ha hecho algo mal, sino que nos centramos en lo positivo, es decir, que tiene otra oportunidad de hacerlo.

La primera prueba consistirá en conseguir entre todos/as 8 palabras que contengan una de las siguientes sílabas trabadas: *dr, tr, pr, pl*. Para ello pediremos al alumnado que se coloque por parejas y dejaremos unos minutos. Una vez finalizado este tiempo iremos anotando en la pizarra las palabras que nos digan hasta que la prueba esté superada.

La segunda prueba consistirá en formar grupos de 4 o 5, para resolver un crucigrama con palabras que contengan sílabas trabadas: *dr, tr, pr, pl*. La maestra irá leyendo las pistas en voz alta. (Anexo 1).

1. Objeto redondo que utilizamos para poner la comida. *Plato*.
2. Aparece en las etiquetas de los productos de las tiendas para indicarnos cuánto dinero cuestan las cosas. *Precio*.
3. Completa la frase: “Ya hemos cursado la etapa de Educación Infantil y ahora estamos en Educación...” *Primaria*.
4. Realiza la siguiente operación: $20 - 17 = Tres$.
5. Completa la frase: “La mayoría de los mamíferos tienen pelo, los peces escamas y los pájaros tienen su cuerpo cubierto de...” *Plumas*.

Una vez que todo el alumnado haya resuelto el crucigrama, podrán abrir el cofre. En él encontrarán un trabalenguas con palabras que contengan la sílaba trabada “dr” que podrán leer en alto todos juntos. (Anexo 2).

Además, podemos utilizar algunos trucos para que al alumnado le resulte más sencillo comprender los contenidos como, por ejemplo, enseñarles que el nombre de los materiales que estamos usando “prismáticos” o “trabalenguas” contienen sílabas trabadas o también presentar algunas palabras que les puedan resultar familiares como “cumpleaños” o “madre”.

Recursos:

- Caja o cofre
- Folios
- Lápices
- Crucigrama (Anexo 1)
- Trabalenguas (Anexo 2)

Evaluación:

En la primera parte de la sesión cada pareja escribirá dos palabras, en el caso de que sean correctas obtendrán un punto por cada una de ellas y si, además, las reproducen en alto cuando la maestra lo pregunte pueden llegar a sumar un punto más por cada palabra que reproduzcan correctamente.

En el caso del crucigrama cada alumno obtendrá tantos puntos como palabras correctas obtenga su grupo.

El punto restante será de participación en el aula y cooperación en el trabajo en grupo.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	0	1	2	3	4	5	6

Identificar y reproducir las sílabas trabadas: <i>dr, tr, pr y pl.</i>	ACTIVIDAD 1								
	ACTIVIDAD 2								
Puntuación total	/10								

2ª SESIÓN: GA GUE GUI GO GU

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Identificar y escribir correctamente los sonidos *ga, gue, gui, go y gu*.

Desarrollo:

La primera parte de la sesión consistirá en la lectura de una historia en la cual el alumnado identificará las palabras de esta que se escriban con: *ga, gue, gui, go y gu*. Para ello, como en la sesión anterior les haremos tomar el papel de detectives y encontrar estas palabras será su misión. La lectura la realizará la maestra y el alumnado se encontrará en asamblea para que puedan escuchar mejor. Cada palabra que identifique el maestro/a la escribirá en la pizarra para comprobar su grafía. (Anexo 3).

Para la segunda parte la maestra distribuirá al alumnado en grupos de 4 o 5 para practicar el juego de “*El teléfono estropeado*”. Para ello repartiremos a cada grupo unas tarjetas en las que se encuentren palabras que contengan: *ga, gue, gui, go y gu* y folios. A cada alumno/a le corresponderán una o dos tarjetas dependiendo de los miembros que integren su grupo. Se colocarán en fila, el alumno del extremo derecho le dirá al oído una de sus palabras al miembro del grupo que se encuentre a su lado que le dirá lo que haya entendido al siguiente y así hasta llegar al miembro que se encuentre en el extremo izquierdo que deberá escribir dicha palabra en el folio. Cada palabra acertada, es decir, escrita de forma adecuada en el folio, sumará un punto. Ganará el equipo que más puntos haya sumado al final del juego. (Anexo 4).

Recursos:

- Historia (Anexo 3)
- Pizarra
- Tiza
- Tarjetas (Anexo 4)
- Folios

- Lápices

Evaluación:

La actividad 1 se evaluará en base a la observación del maestro/a teniendo en cuenta la participación del alumnado y si sus respuestas son o no correctas.

La actividad 2 se evaluará en cuanto a la cantidad de puntos obtenidos, el alumnado podrá obtener 10 puntos como máximo.

Para obtener la puntuación total sobre 10 puntos se realizará la media de la puntuación obtenida en ambas actividades.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN									
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Identificar y escribir correctamente los sonidos <i>ga, gue, gui, go</i> y <i>gu</i>	ACTIVIDAD 1										
	ACTIVIDAD 2										
Puntuación total:	/10										

3ª SESIÓN: ABECEDARIO, SÍLABAS, PALABRAS Y ORACIONES

Objetivos didácticos específicos de la actividad:

- Conocer el abecedario y su orden.
- Identificar los siguientes términos: sílaba, palabra y oración.
- Descodificar correctamente las grafías.

Desarrollo:

La primera parte de esta sesión consistirá en el repaso del abecedario. Para ello, emplearemos el juego de “*Yo meto en la maleta...*” que consiste en que cada alumno/a vaya citando una letra del abecedario hasta completarlo por orden y, además, tendrá que hacerlo repasando todas las letras anteriores que ya habrán citado sus compañeros. Para que el alumnado conozca cuándo es su turno de forma más sencilla, el juego se realizará empleando un objeto que puedan pasarse unos a otros, por ejemplo, un balón. Por ello, esta actividad se realizará, si es posible, al aire libre o en el gimnasio del centro.

La segunda parte estará destinada al repaso de las sílabas, palabras y oraciones, teniendo en cuenta su correcta separación. Para ello, realizaremos el juego del “*Alto al boli*”. Repartiremos al alumnado una tabla (Anexo 5) en la que tendrán que escribir, según la letra que se indique, palabras referentes al tema indicado que empiecen con esa misma letra. A continuación, deberán separar cada palabra en sílabas y por último escribir una oración con una de esas palabras.

Recursos:

- Balón
- Tablas (Anexo 5)
- Lápices

Evaluación:

En la primera actividad se valorará, sobre 10 puntos, a través de la observación la participación del alumnado y, además, si sus respuestas son correctas.

En la segunda actividad cada palabra correcta sumará un punto, cada palabra separada en sílabas de forma correcta sumará un punto y la oración redactada de forma correcta sumará 2 puntos. Se realizará la media de la puntuación obtenida por cada letra para obtener la puntuación total sobre 10 de esta actividad.

Para obtener la puntuación total sobre 10 puntos se realizará la media de la puntuación obtenida en ambas actividades.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN									
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
• Conocer el abecedario y su orden. • Identificar los siguientes términos: sílaba, palabra y oración.	ACTIVIDAD 1										
	ACTIVIDAD 2										

• Descodificar correctamente las grafías.												
Puntuación total:	/10											

4ª SESIÓN: LO MISMO: SINÓNIMOS Y LO CONTRARIO: ANTÓNIMOS

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Conocer y utilizar de forma adecuada los conceptos: sinónimo y antónimo.

Desarrollo:

Para el aprendizaje de los sinónimos y los antónimos vamos a realizar al comienzo de la sesión, una explicación presentando previamente un ejemplo de estos y luego asociando estos conceptos a los términos sinónimo y antónimo. (fácil: sinónimo: sencillo y antónimo: difícil)

Después realizaremos un juego que consistirá en dividir la clase, por ejemplo si son 16 alumnos/as se harán dos grandes grupos de 8 miembros cada uno. A su vez estos dos se van a dividir en dos grupos de cuatro personas. A cada gran grupo repartiremos tres grupos de tarjetas cuyos nombres serán: palabras, sinónimos y antónimos en los que se encontrarán palabras y sus sinónimos y antónimos respectivamente y se dividirán a la mitad para cada pequeño grupo. El primer equipo (en adelante equipo A) se encargará de sacar una palabra que no podrá mostrar al segundo equipo (en adelante equipo B) y de encontrar entre sus tarjetas su sinónimo y su antónimo. Una vez que lo hayan encontrado y la maestra haya comprobado que es correcto, presentarán el sinónimo y el antónimo al equipo B que deberá averiguar la palabra que ocultan. En caso de que acierten ganará el punto el equipo B, en caso contrario, siempre que hayan elegido el sinónimo y el antónimo correctos lo hará el equipo A. Se irá repitiendo hasta acabar con las tarjetas de palabras y ganará el equipo que mayor puntuación obtenga. Es imprescindible que se proporcione para esta sesión el material bien organizado al alumnado para evitar que se pierdan y favorecer su comprensión y que la actividad se desarrolle de la forma más sencilla posible. (Anexo 6).

La segunda parte de la sesión consistirá en la lectura, por parte de la maestra, de una historia de narrativa hipertextual, en la que, por lo tanto, el alumnado es el que decide el camino que toma la historia entre dos posibles. Cada camino se iniciará con dos términos que serán antónimos para hacer reflexionar al alumnado a cerca de este concepto. (Anexo 7).

Recursos:

- Tarjetas (Anexo 6)
- Historia (Anexo 7)

Evaluación:

La evaluación de la primera actividad se realizará en base a la puntuación obtenida por el equipo. Esta puntuación será como máximo de 10 puntos a pesar de que obtengan mayor puntuación en el juego, ya que será posible obtener hasta 12 puntos.

En la segunda parte de la sesión se evaluará en cuanto a la participación y atención del alumnado a la historia presentada por el maestro/a. Se realizará a través de la observación. Para obtener la puntuación total sobre 10 puntos se realizará la media de la puntuación obtenida en ambas actividades.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN									
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conocer y utilizar de forma adecuada los conceptos: sinónimo y antónimo.	ACTIVIDAD 1										
	ACTIVIDAD 2										
Puntuación total:	/10										

5ª SESIÓN: INDIVIDUAL Y COLECTIVO

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Identificar y asociar entre ellos los conceptos: individual y colectivo.

Desarrollo:

En esta sesión trabajaremos los conceptos de individual y colectivo. La primera parte de la sesión consistirá en introducir una breve explicación sobre los mismos incluyendo ejemplos para que al alumnado le resulte más sencillo (soldado, ejercito; cerdo, piara; pez, banco...). Una vez realizada la explicación de ambos conceptos, es necesario asegurarse de que el alumnado lo ha comprendido de forma adecuada. Para ello, emplearemos el juego del “*memory*” que consiste en encontrar parejas de tarjetas que se encuentran boca abajo. Una tarjeta de cada pareja tiene conceptos individuales y la otra colectivos, ambos acompañados de pictogramas para que les resulte más sencillo tanto entenderlo, como recordarlo. Los alumnos jugarán en grupos de 4 o 5 personas. Una vez que todos los equipos hayan terminado el juego, los alumnos/as irán saliendo a la pizarra para escribir los conceptos de una de las parejas que hayan encontrado, de esta forma, los recordarán de nuevo. (Anexo 8).

Recursos:

- Tarjetas (Anexo 8)
- Pizarra
- Tiza

Evaluación:

Para obtener la puntuación total sobre 10 puntos se realizará la media de la puntuación obtenida en ambas actuaciones.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN									
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Identificar y asociar entre ellos los conceptos: individual y colectivo.	Participación en el juego										
	Escribir una pareja en la pizarra										

Puntuación total:	/10
--------------------------	-----

6ª SESIÓN: FAMILIAS DE PALABRAS

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Conocer e identificar palabras de la misma familia.

Desarrollo:

Para esta sesión explicaremos previamente al alumnado qué son las familias de palabras poniendo ejemplos que harán que lo comprendan más fácilmente: *libro, librería, librera, libreta*.

Para practicar este concepto realizaremos un juego “*baloncesto con bolas de papel*”, que consistirá en poner 10 recipientes amplios, como por ejemplo cajas, con un cartel que lleve escrito una de las palabras de una familia de palabras. Repartiremos folios al alumnado que estará colocado por parejas y deberá, cada pareja, realizar una lista en cada papel de las palabras que conozca de la misma familia que las que estarán expuestas en el aula incluyendo el nombre de los miembros de la pareja y encestarla en el recipiente correspondiente, cada palabra correcta sumará un punto. Cuando acabe el tiempo se hará un recuento escribiendo cada término formado por los alumnos/as en la pizarra lo que servirá como aprendizaje para el alumnado ya que pueden conocer nuevas palabras o reconocer otras que no se les habían ocurrido previamente y ganará la pareja que mayor puntuación obtenga. (Anexo 9).

Recursos:

- 10 recipientes amplios (cajas)
- Carteles (Anexo 9)
- Folios
- Lápices
- Pizarra
- Tizas

Evaluación:

La evaluación de esta actividad se realizará en base a la media de la puntuación total obtenida en el juego y la participación de cada alumno/a en el mismo queda registrada por el profesor/a a través de la observación. Cada pareja obtendrá la misma puntuación en el juego, aunque puede diferir en participación.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN										
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conocer e identificar palabras de la misma familia.	<i>“Baloncesto con bolas de papel”</i>											
	Participación en el juego											
Puntuación total:	/10											

7ª SESIÓN: PALABRAS COMPUESTAS

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Conocer las palabras compuestas y su grafía.

Desarrollo:

Para comenzar la sesión explicaremos al alumnado este concepto acompañando esto de ejemplos para que les resulte más sencillo. Por ejemplo: cortacésped es el resultado de juntar la palabra corta más la palabra césped.

Una vez planteado esto vamos a introducir al alumnado en este concepto mostrándoles varios ejemplos para que vayan conociendo más vocabulario y familiarizándose con el mismo. Para ello, plantearemos el juego del *“bingo con palabras compuestas”*. Repartiremos al alumnado cartones que incluyan varias palabras compuestas que tendrán que ir tachando, colocando una ficha encima, por ejemplo, a medida que la maestra las

diga en voz alta. El alumno/a que consiga tachar todas las palabras de una fila cantará “*línea*” y saldrá a escribirlas a la pizarra, si es correcto sumará 2 puntos. El alumno/a que consiga tachar todas las palabras de su cartón cantará “*bingo*” y saldrá a escribirlas a la pizarra, si es correcto sumará 5 puntos. El alumno/a que consiga 5 o más puntos será el ganador. (Anexo 10).

Recursos:

- Cartones (Anexo 10)
- Fichas de parchís
- Bingo
- Lista de palabras asociadas a un número (Anexo 11)

Evaluación:

La evaluación de esta actividad se realizará pidiendo al alumnado que escriba en un folio 5 palabras compuestas que o bien haya aprendido durante el juego o que conozca. Los 5 puntos restantes serán de participación en la actividad que se evaluarán en base a la observación del maestro/a.

La suma de ambas puntuaciones será la puntuación total.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	0	1	2	3	4	5
Conocer las palabras compuestas y su grafía.	Ejemplos de palabras compuestas						
	Participación en el juego						
Puntuación total	/10						

8ª SESIÓN: AUMENTATIVOS Y DIMINUTIVOS

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Identificar y formar aumentativos y diminutivos.

Desarrollo:

Introduciremos esta sesión con una explicación previa de estos conceptos con algunos ejemplos que ayudarán al alumnado a comprenderlos de mejor forma. Para los aumentativos: *casa, casaza* o *zapato zapatón* y para los diminutivos: *árbol, arbolillo* o *gota, gotita*.

Para el aprendizaje de estos conceptos y que el alumnado comience a familiarizarse con la formación de palabras emplearemos un juego. Este juego consistirá en dividir al alumnado en equipos de 4 miembros que tendrán que elaborar aumentativos y diminutivos empleando tarjetas de palabras. Cada equipo se subdividirá a su vez en encargados/as para actuar de forma más organizada: encargados/as aumentativos y encargados/as diminutivos. Cada equipo deberá apuntar en un papel los aumentativos y diminutivos que vayan obteniendo a partir de las tarjetas y cada término correcto sumará medio punto. Ganará o ganarán el/los equipo/s que hayan obtenido mayor puntuación. (Anexo 12).

Recursos:

- Tarjetas (Anexo 12)
- Folios
- Lápices

Evaluación:

La evaluación se basará en la puntuación obtenida por el alumnado en el juego que podrá ser hasta de 9 puntos en total, siendo el punto restante dependiente de la participación en dicho juego que se evaluará en base a la observación realizada por el maestro/a.

Para obtener la puntuación total sobre 10 puntos se realizará la media de la puntuación obtenida en ambas actuaciones.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN									
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Identificar y formar aumentativos y diminutivos.	Formación de aumentativos										
	Formación de diminutivos										

Puntuación total:	/10										

9º SESIÓN: CA QUE QUI CO CU

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Identificar y escribir correctamente los sonidos: *ca, que, qui, co y cu*.

Desarrollo:

La primera parte de la sesión consistirá en recordar a los alumnos los sonidos *ca, que, qui, co, cu* y la grafía de los mismos acompañados de varios ejemplos: *caballo, queso, mariquita, coche, cuna...*

A continuación, para fijar estos contenidos realizaremos el juego “*Buscamos objetos*” que consistirá en ir apuntando en un folio, por parejas, todos los conceptos con *ca, que, qui, co y cu* que vayan encontrando en cinco paneles que serán proyectados en la pizarra. Cada elemento encontrado y escrito correctamente sumará medio punto y ganarán las parejas que hayan sumado la máxima puntuación al final de cada panel. (Anexos 13, 14, 15, 16 y 17).

Recursos:

- Pizarra
- Tizas
- Folios
- Lápices
- Paneles (Anexos 13, 14, 15, 16 y 17)

Evaluación:

La evaluación de esta actividad se realizará en base a la puntuación obtenida en el juego cuya máxima podrá ser de 7,5 puntos y los 2,5 puntos restantes resultarán de la participación del alumnado en el juego registrado por el maestro/a gracias a la observación.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN
------------------	--	-------------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PALABRAS	0,5	1	1,5
Identificar y escribir correctamente los sonidos: <i>ca</i> , <i>que</i> , <i>qui</i> , <i>co</i> y <i>cu</i> .	<i>CA</i>			
	<i>QUE</i>			
	<i>QUI</i>			
	<i>CO</i>			
	<i>CU</i>			
Puntuación total:	/10			

10ª SESIÓN: CAMPO SEMÁNTICO

Objetivo didáctico específico de la actividad:

- Conocer e identificar palabras del mismo campo semántico.

Desarrollo:

En la primera parte de la sesión comenzaremos explicando el significado de campo semántico al alumnado, tratando de poner ejemplos sobre algunos temas que le resulten familiares o sean de su interés, por ejemplo: *tenis*, *fútbol*, *baloncesto*, *pádel*, *natación* y *golf* pertenecen al campo semántico de *los deportes*.

La segunda parte consistirá en la realización del juego “*Busco mi campo semántico*” que consistirá en repartir a cada alumno/a una tarjeta que tenga una palabra que pertenezca a uno de los tres campos semánticos diferentes que habrá en el aula y los alumnos/as deberán encontrar a aquellas personas que tengan palabras de su mismo campo semántico. En la primera ronda se repartirán tarjetas con palabras de los siguientes campos semánticos: países, deportes y familia, en la segunda de: ropa, profesiones y fruta y por para terminar, la última sesión será más complicada ya que los campos semánticos pertenecen a diferentes clasificaciones de animales: aves, mamíferos e insectos.

Una vez que las hayan encontrado deberán apuntarlas en un folio junto con el nombre del campo semántico que forman, ganará el equipo que primero entregue sus respuestas a la maestra y estén correctas. (Anexos 18, 19 y 20).

Recursos:

- Tarjetas (Anexos 18, 19 y 20)
- Folios

- Lápices

Evaluación:

La evaluación de esta actividad consistirá tanto en la evaluación del folio que va a entregar el equipo, que las respuestas estén correctas y su correcta grafía, valorada cada ronda sobre 3 puntos pudiendo alcanzar un total de 9 puntos máximo; como en la evaluación observacional por parte del maestro de la participación en el juego del alumnado que será el punto restante.

Alumno/a:		PUNTUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RONDAS	0	1	2	3
Conocer e identificar palabras del mismo campo semántico	RONDA 1				
	RONDA 2				
	RONDA 3				
Puntuación total:	/10				

4.2.5. EVALUACIÓN GENERAL DE LA SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO

Para evaluar la satisfacción del alumnado con respecto a las actividades realizadas en estas sesiones de aprendizaje vamos a elaborar un sistema de medición de la misma adecuado a su edad. Este sistema se basará en que los alumnos/as elijan, una vez finalizada cada sesión, una “carita” que represente su grado de satisfacción. Podrán elegir entre las tres siguientes: una “carita” feliz si les ha gustado la sesión que se corresponderá con un grado de satisfacción alto, una “carita” seria si no les ha gustado demasiado que se corresponderá con un grado de satisfacción medio y una “carita” triste si no les ha gustado nada que se corresponderá con un grado de satisfacción bajo. Estas caritas estarán colocadas en un lugar del aula accesible para el alumnado al que acudirán al finalizar cada sesión y después depositarán su elección en un bote para que el maestro/a pueda llevar un registro al respecto en una tabla como la que se muestra a continuación en la que representará el número de alumnos/as que tienen un grado de satisfacción alto, medio o bajo al finalizar cada sesión. Con esto, podremos conocer si el alumnado se encuentra o no satisfecho con esta metodología de aprendizaje, lo que es un factor relevante para decidir o no aplicarla de nuevo (Anexo 21).

SESIÓN	GRADO DE SATISFACCIÓN		
	ALTO	MEDIO	BAJO
1ª SESIÓN			
2ª SESIÓN			
3ª SESIÓN			
4ª SESIÓN			
5ª SESIÓN			
6ª SESIÓN			
7ª SESIÓN			
8ª SESIÓN			
9ª SESIÓN			
10ª SESIÓN			

5. CONCLUSIÓN

En este trabajo se ha tratado de abordar el empleo de la gamificación en el aula y, de forma más concreta, poniendo en práctica la misma en el primer curso de la etapa de educación primaria a través de una intervención educativa para el área de Lengua Castellana y Literatura.

A modo de conclusión, podemos destacar que, tal y como señalan muchos de los autores citados previamente a lo largo del trabajo como Carreras (2017), la gamificación es una forma de aprendizaje que puede emplearse en contextos no esperados, a través del juego. Uno de estos contextos es el educativo, las aulas, en el que se han podido observar, gracias a algunos estudios e investigaciones como la realizada por Marí (2015) los grandes beneficios que aporta. En estos trabajos previos se observa un aumento de motivación del alumnado, de su interés, lo que acaba culminando en un aumento de su tiempo de dedicación hacia estas tareas que, al fin y al cabo, siguen planteando objetivos principalmente educativos, a diferencia de otras actividades más tradicionales que no muestran estos beneficios. Además, gracias a estos estudios se ha podido comprobar que la aplicación de la gamificación en el aula favorece una mayor autonomía por parte del alumnado en la realización de sus trabajos y también se han citado otros puntos fuertes de la misma como que genera compromiso e iniciativa y ayuda en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

La gamificación, por lo tanto, también favorece el desarrollo del juego social que provoca la interacción con otros participantes, promoviendo su respuesta como seres sociales actuando según sus sentimientos y emociones (Fogg en Godoy, 2019). Esto provocará en los alumnos/as interacciones con el resto de sus compañeros/as de las que se llevarán otros aprendizajes para el futuro ligados a las relaciones sociales.

Por todos estos beneficios, se ha desarrollado en el presente trabajo fin de grado una intervención educativa para el área de lengua de cuya importancia en el desarrollo humano ya hemos tratado previamente exponiendo su relevancia en el ámbito comunicativo. A través de esta intervención se han pretendido exponer una serie de actividades basadas en juegos manipulativos con los cuales los alumnos/as de 6 y 7 años lleguen a trabajar objetivos propios del área de lengua de forma más dinámica y lúdica que empleando metodologías de aprendizaje más tradicionales.

En definitiva, la gamificación es una técnica adecuada para el aprendizaje de conceptos, ya que el futuro de la Educación ha de ser un escenario de oportunidades y esta es una técnica prometedora, que conseguirá hacerse un hueco en el aula cuando los docentes e instituciones educativas la utilicen pero siempre siguiendo un diseño sistemático y con una evaluación rigurosa (Martínez-Carrera, Martínez-Carrera y Alonso-Carnicero, 2018).

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A., Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). Aprende jugando: El Uso de Técnicas de Gamificación en Entornos de Aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143. https://www.researchgate.net/publication/317083719_Aprende_jugando_el_uso_de_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje
- Álamo, J. (s.f.). Lotto / Bingo – palabras Ga Gue Gui Go Gu. <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Lotto-Bingo-palabras-Ga-Gue-Gui-Go-Gu-4163941>
- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61-82. <http://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/Las-competencias-emocionales.pdf>
- Carreras, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4 (1), 107-118. <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/9461/9472>
- Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., y Sánchez-Rodríguez, J. (2017). Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales. *Educación*, 53(1), 29-48. <https://www.raco.cat/index.php/Educacion/article/view/317269>
- Decreto 82/2014, de 28 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la educación Primaria en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 202, de 30 de agosto de 2014. <https://sede.asturias.es/bopa/2014/08/30/2014-14753.pdf>
- de Paula, O. (2017). Reader wars: Motivar a los alumnos por la lectura. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 79-94. <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=79>
- Foncubierta, J.M., y Rodríguez C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*, 2. <https://blog.edinumen.es/index.php/2014/12/12/didactica-de-la-gamificacion-en-la-clase-de-espanol/>
- Gobierno del Principado de Asturias. Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2014). *Curriculo de Educación Primaria y relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables*.
- Godoy, M. E. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *ESPACIOS*, 40(15). <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- Grupo de trabajo I LEA (s.f.). Ejercicios de dislalias con /g/. <https://alojaweb.educastur.es/documents/2776393/3177447/TEXTOS+CON+G/60db2802-1e9c-455d-97a6-2a389357fc32>

Herranz, P. (2013). Teorías y desarrollo del juego. *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social*, 225-247. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 04 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>

Liveworksheets (s.f.). Encuentra los objetos. [https://es.liveworksheets.com/\(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%Ada_Terap%C3%A9utica_\(PT\)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt\)](https://es.liveworksheets.com/(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%Ada_Terap%C3%A9utica_(PT)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt))

Liveworksheets (s.f.). Encuentra los 15 objetos. [https://es.liveworksheets.com/\(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%Ada_Terap%C3%A9utica_\(PT\)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt\)](https://es.liveworksheets.com/(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%Ada_Terap%C3%A9utica_(PT)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt))

Liveworksheets (s.f.). Find the french horns! [https://es.liveworksheets.com/\(https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/Music/Musical_instruments/Find_the_French_Horns!_ti1540023er\)](https://es.liveworksheets.com/(https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/Music/Musical_instruments/Find_the_French_Horns!_ti1540023er))

López, J. M. S., Gutiérrez, R. C., y Garrido, M. C. D. (2018). Realidad aumentada en Educación Primaria: comprensión de elementos artísticos y aplicación didáctica en ciencias sociales. *Digital Education Review*, (34), 59-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6765342>

Mari, H. (2015). *Estudio del aspecto motivador de la gamificación de los ejercicios de matemáticas y lengua castellana en el primer ciclo de primaria del “Colegio Bilingüe la Devesa Carlet”* [Trabajo fin de Grado, Universidad Internacional de La Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3412/MARI%20ARNANDIS%2c%20HECTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>

Martínez-Carrera, I., Martínez-Carrera, S., y Alonso-Carnicero, A. (2018). Importancia de la gamificación como recurso en la educación de adolescentes. En REDINE (Ed.), *Edunovatic 2018: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (pp. 46-49). Adaya Press. <http://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/03/EDUNOVATIC18.pdf>

Morales, B. (2019). *Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3º de la ESO* [Trabajo fin de Máster, Universidad Internacional de La Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

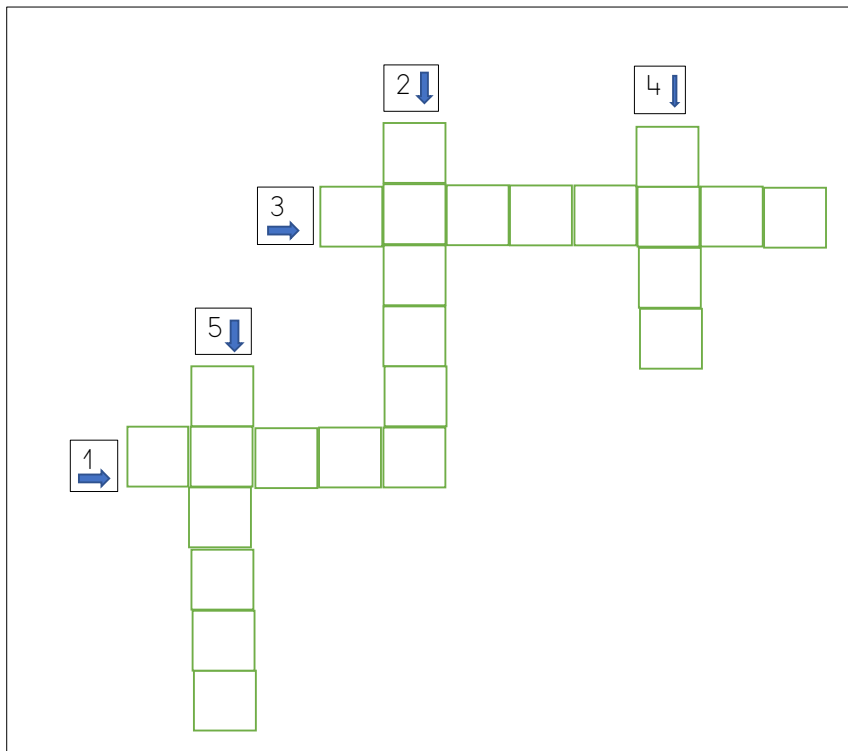
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., y Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42, 507-516.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/87384>
- Novella, A. N., Llena, A., y Agud, I. (2016). Las prácticas de liderazgo de la participación infantil dentro de los consejos infantiles. En González Barbera y Castro Morera (Ed.) (pp. 1079-1079). Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid.
https://biblioteca.ucm.es/data/cont/docs/405-2016-10-05-LibroDeActas_SEP2016.pdf
- Ocón Galilea, Raquel. La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *Revista electrónica de educación*, 187. <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Payá, A. (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 24, 107-126.
<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806008.pdf>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 1 de marzo de 2014.
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Roth, M. (s.f). *Ícones Do Nível De Satisfação*.
<https://www.pinterest.at/pin/343610646553493494/>
- Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., y Sánchez-Rodríguez, J. (2017). Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales. *Educación*, 53(1), 29-48.
<https://www.raco.cat/index.php/Educación/article/view/317269>
- Sola, R., Castro, S., y González, E. (2018). Influencia de la gamificación en diferentes cursos y tipos de alumno. En Vega Carrero y Vendrell Videl (Ed.), *IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red* (pp. 72-80). Universitat Politècnica València.
- Susto, A. (2014). Ejercicios de Atención. Encontrar Objetos.
<https://es.scribd.com/doc/207207429/Ejercicios-de-atencion-Encontrar-objetos>
- Tiana, A. (2008). Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño. *Transatlántica de educación*, (5), 95-111.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3036618>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.
http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf

7. ANEXOS

ANEXO 1: SÍLABAS TRABADAS



ANEXO 2: SÍLABAS TRABADAS



Nota. Adaptado de *Trabalenguas _dragón_ infantil* [Dibujo], por aulavirtualdeayl.blogspot.com, 2012, aulavirtualdeayl.blogspot.com (<http://http://aulavirtualdeayl.blogspot.com/>) CC BY 4.0.

ANEXO 3: GA GUE GUI GO GU

GUADALUPE.

Había una vez una niña que se llamaba **G**uadalupe. Un día, **G**uadalupe, decidió ir al campo y se puso las **g**afas de sol y un **g**orro.

Estando en el campo vio un **águila** que llevaba un **g**usano y una miga de pan en el pico, para sus **aguiluchos**. Después, vio un **mago** con un **g**ato, que había encendido **fuego** cerca del **al**go. **G**uadalupe se acercó a él y se puso a tocar la **g**uitarra.

Cuando pasó un rato **G**uadalupe se fue a su casa. Al **l**legar a casa se puso a **reg**ar las plantas con **ag**ua de la **man**guera de **g**oma, pero aquel día no había ni **g**ota y tuvo que esperar al día **sig**uiente para **reg**arlas.

Nota. Adaptado de *Guadalupe*, por Grupo de trabajo I LEA, s.f., Ejercicios de dislalias con /g/. (<https://alojaweb.educastur.es/>).

ANEXO 4: GA GUE GUI GO GU.

gota	quante	juquete	lago	guerra	gato
regalo	mago	gafas	agua	amigo	gallo
guitarra	manga	gustar	quinda	gol	golpe

mago	gusano	querando	goma	quante	lechuga
gallina	agua	quapo	galleta	gol	gaita
águila	pegamento	goma	quiar	agujero	ganso

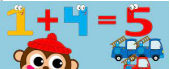
gusano	mago	goma	quante	gafas	golpe
quiar	quisante	amigo	quinda	regar	ganso
gorro	regar	lago	regar	gallo	quapo

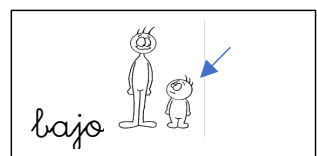
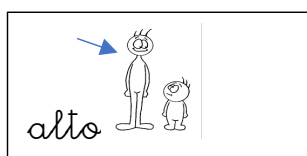
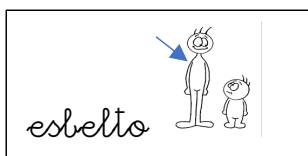
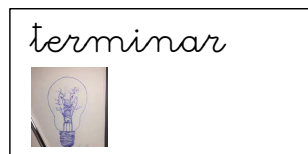
Nota. Adaptado de *Lotto / Bingo - palabras Ga Gue Gui Go Gu*, por Álamo, s.f., Teachers pay teachers (<https://www.teacherspayteachers.com/>).

ANEXO 5: ABECEDARIO, SÍLABAS, PALABRAS Y ORACIONES

LETRA	NOMBRE	OBJETO	ANIMAL	LUGAR/ DEPORTE/ PROFESIÓN	ORACIÓN	PUNTOS
C	CELIA CE-LI- A	CAJA CA-JA	CABALLO CA-BA- LLO	CICLISMO CI-CLIS- MO	La prima Celia viene a casa a jugar por la tarde.	

ANEXO 6: LO MISMO: SINÓNIMOS Y LO CONTRARIO: ANTÓNIMOS.

contento 	feliz 	Triste 
fácil 	sencillo 	difícil 
engaño 	mentira 	verdad 
comienzo 	principio 	final 
bello 	guapo 	feo 
alegría 	felicidad 	tristeza 



ANEXO 7: LO MISMO: SINÓNIMOS Y LO CONTRARIO: ANTÓNIMOS.

HISTORIA

Lucas paseaba por el bosque (*1) cuando de repente se encontró con una casa muy bonita que tenía la puerta de entrada (*2). Cuando estaba dentro, comenzó a caminar alrededor de ella (*3) un rincón que le sorprendió mucho. Lucas se encontraba estupefacto por lo que había encontrado en aquel lugar. Era un parque (*4). De pronto Lucas comenzó a escuchar ruidos y gritos y, además, pasos que cada vez estaban más cerca. De pronto alguien apareció a su lado. Era una pequeña anciana que le preguntó que hacía en su casa. Lucas le contestó muy tímido que simplemente quería verla. Cuando la anciana le dijo lo asustada que había estado al escuchar alguien entrar, Lucas se sintió muy triste y enfadado consigo mismo por su decisión. Al ver que se sentía tan mal la anciana le invitó a merendar y le explicó como debería hacerlo la próxima vez, llamando al timbre. Lucas lo comprendió y decidió hacer caso a sus consejos, había aprendido algo nuevo y había conocido a una nueva amiga.

1. feliz: porque venía de jugar con sus primos en casa de su abuela
triste: porque hoy sus primos no habían ido a casa de su abuela
2. abierto: por lo que decidió pasar
cerrado: Pero Lucas tenía tanta curiosidad que decidió saltar la valla.
3. muy rápido: y en tan solo un par de segundos había descubierto...
muy despacio: Lucas iba observando cada detalle, se tomó su tiempo, por lo que tardó mucho en llegar hasta la parte de atrás de la casa donde encontró...
4. precioso: Lucas se puso contentísimo, no podía dejar de mirar todo aquello que le rodeaba, eran los mejores columpios que había visto nunca. Un tobogán (*5A), unos columpios divertidísimos que eran figuras de animales de la selva y unos bancos muy relajantes en los que podías quedarte sentado durante horas disfrutando del cielo azul.

(*5A):

- enorme: que llegaba a un lago lleno de colchonetas de colores.
- pequeño: que a Lucas le encantó desde el primer momento ya que siempre le había dado miedo tirarse si eran muy altos.

espeluznante: Lleno de telarañas y cucarachas que zarpaban a sus anchas por sus columpios rotos y oxidados. Lucas seguía avanzando cuando de repente se topó con una caja (*5B)

- gigante: de la que salió un sucio gato negro muy enfadado. A Lucas le dio mucho miedo.
- enana: que estaba vacía. Lucas tenía mucha curiosidad por lo que tuvo que haber en su día allí dentro, pero no encontró ninguna pista.

ANEXO 8: INDIVIDUAL Y COLECTIVO.



ANEXO 9: FAMILIAS DE PALABRAS.

Color	Mar
Flor	Casa
Fruta	Pescado
Libro	Zapato
Pan	Agua

ANEXO 10: PALABRAS COMPUESTAS.

Cortacésped	Espantapájaros	Marcapáginas
Lavavajillas	Cumpleaños	Rompeolas
Girasol	Abrelatas	Sacacorchos

Pisapapeles	Marcapáginas	Saltamontes
Baloncesto	Cortacésped	Abrelatas
Rompecabezas	Girasol	Lavavajillas

Espantapájaros	Saltamontes	Rompeolas
Cumpleaños	Sacacorchos	Abrelatas
Pisapapeles	Bajamar	Baloncesto

Pisapapeles	Cumpleaños	Rompeolas
Baloncesto	Cortacésped	Girasol
Rompecabezas	Lavavajillas	Abrelatas

Girasol	Sacacorchos	Marcapáginas
Baloncesto	Pisapapeles	Espantapájaros
Bajamar	Rompeolas	Saltamontes

ANEXO 11: PALABRAS COMPUESTAS.

LISTA DE PALABRAS

1. Cortacésped
2. Lavavajillas
3. Girasol
4. Espantapájaros
5. Cumpleaños
6. Abrelatas
7. Marcapáginas
8. Rompeolas
9. Sacacorchos
10. Pisapapeles
11. Baloncesto
12. Rompecabezas
13. Saltamontes
14. Bajamar

ANEXO 12: AUMENTATIVOS Y DIMINUTIVOS.

casa

barco

coche

árbol

libro

caja

camiseta

pelota

vaso

taza

gota

perro

dedo

jaula

amigo

olor

puerta

fresa

-aza

-azo

-ón

-ona

-illo

-illa

-ito

-ita

ANEXO 13: CA QUE QUI CO CU.



Nota. Adaptado de *Find the french horns!* [Dibujo], Liveworksheets, (s.f.).
<https://es.liveworksheets.com/>

ANEXO 14: CA QUE QUI CO CU.



Nota. Adaptado de *Ejercicios de atención. Encontrar objetos* [Dibujo] por A. Susto, 2014, Scribd
(<https://es.scribd.com/>).

ANEXO 15: CA QUE QUI CO CU.



Nota. Adaptado de *Encuentra los objetos* [Dibujo], Liveworksheets, (s.f.).
<https://es.liveworksheets.com/>
 (https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci3n_Infantil/Atenci3n_y_observaci3n/Encuentra_los_objetos._y660452ia)

ANEXO 16: CA QUE QUI CO CU.



Nota. Adaptado de *Encuentra los 15 objetos* [Dibujo], Liveworksheets (s.f).
[https://es.liveworksheets.com/\(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%ADa_Terap%C3%A9utica_\(PT\)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt\)](https://es.liveworksheets.com/(https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Pedagog%C3%ADa_Terap%C3%A9utica_(PT)/Atenci%C3%B3n/Encuentra_objetos_qs843412rt))

ANEXO 17: CA QUE QUI CO CU.



ANEXO 18: CAMPO SEMÁNTICO.

Países:	Japón	Argentina
Colombia	México	Perú
Deportes:	Golf	Atletismo
Natación	Voleibol	Tenis
Fútbol		
Familia:	Bisnieta	Madre
Abuelo	Hijo	Tía
Sobrino		

ANEXO 19: CAMPO SEMÁNTICO.

Fruta:	Piña	Fresa
Manzana	Plátano	Uva
Pera		
Ropa:	Pantalones	Camiseta
Camisa	Chaqueta	Abriego
Calcetines		
Profesiones:	Médico	Carpintero
Carnicera	Enfermero	Profesor

ANEXO 20: CAMPO SEMÁNTICO.

Pájaros:	Loro	Águila
Periquito	Pato	Tucán
Mamíferos:	Perro	Pantera
Zorro	León	Elefante
Caballo		
Insectos:	Mariposa	Mosca
Mariposa	Abeja	Araña
Mosquito		

ANEXO 21: “CARITAS”



Nota. Adaptado de *Ícones Do Nível De Satisfação* [Dibujo], por por Martina Roth (s.f.), [https://www.pinterest.at/ \(https://www.pinterest.at/pin/343610646553493494/ \)](https://www.pinterest.at/https://www.pinterest.at/pin/343610646553493494/)