

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

“ANÁLISIS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA
METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN EN EL
AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y
PROPUESTA DE UN PROYECTO
GAMIFICADO PARA 4º PRIMARIA”

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Inés Lara Ureña

Tutor/a: José Luis Belver Domínguez

MAYO 2021

RESUMEN Y ABSTRACT – PALABRAS CLAVE

“ANÁLISIS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROPUESTA DE UN PROYECTO GAMIFICADO PARA 4º PRIMARIA”

RESUMEN: La vida evoluciona y así lo hace la Educación, por ello, debemos adentrarnos en el mundo de nuevas metodologías y herramientas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje. La elección de tema de este trabajo de fin de grado surge desde la inquietud de aprovechar la Gamificación como elemento que favorezca el aprendizaje del alumnado y desarrollar puntos tan importantes como la creatividad, motivación e imaginación a la vez que se trabajan todas las competencias y contenidos para llegar a las metas deseadas. Se realizó en primer lugar una revisión bibliográfica sobre la Gamificación, para, a continuación, diseñar un proyecto Gamificado y aplicarlo en las prácticas del Grado de Maestro/a en Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, proyecto gamificado, Educación Primaria, motivación, juego.

“ANALYSIS OF GAMIFICATION METHODOLOGY IMPLEMENTATION IN PRIMARY EDUCATION AND A PROPOSAL OF A GAMIFICATION PROJECT FOR 4TH GRADE”

SUMMARY: Life evolves and so does education, therefore, we must immerse ourselves in the world of new methodologies and tools that help us to improve the teaching-learning process. The chosen topic for this final degree project arises from the necessity of taking advantage of Gamification as an element that develops key points such as creativity, motivation and imagination, while developing the key competences and contents to reach the agreed objectives. First of all, a Gamification bibliographic review was carried out, to then design a Gamified project to develop it during the internship corresponding to the subject “Practicum IV” framed in the Primary Education teaching degree.

KEY WORDS: Gamification, gamified project, Primary Education, motivation, game.

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN	4
1.1 Introducción	4
1.2 Metodología	5
1.3 Objetivos	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
2.1 Desarrollo del concepto de gamificación	6
2.2 Beneficios de la gamificación	9
2.3 Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.	10
2.4 Elementos de la gamificación, tipos de jugadores y mecanismos de gamificación.	11
2.6 Como implementar la gamificación en el aula. Apps y plataformas para llevarla a cabo.	19
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
3.1 ¿Por qué de la intervención?	22
3.2 Contexto de actuación	23
3.3. Objetivos y contenidos de la intervención	24
3.4 Metodología de la propuesta didáctica y ACNEAE.	25
3.5 Temporalización	29
3.6 Sesiones	29
3.7 Evaluación	37
4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN	38
6. ANEXOS	42

1. PRESENTACIÓN

1.1 INTRODUCCIÓN

La sociedad evoluciona de manera acelerada, y a su vez lo hace la educación. Las inquietudes, preguntas e intereses de nuestro alumnado han cambiado. Como docentes debemos elaborar una respuesta metodológica adecuada a sus necesidades actuales. Esto conlleva un gran ejercicio de responsabilidad por parte del profesorado e instituciones a la hora de incluir y promover innovaciones metodológicas con estrategias que fomenten en el aula un aprendizaje significativo, consciente y autónomo; a la vez que promueva la motivación de nuestro alumnado.

Este es un aspecto muy importante y que desarrollaremos con más profundidad a lo largo del trabajo. “Resulta constatable que los educandos alcanzan grandes metas de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso mostrando predisposición a continuar con la actividad lúdica en lugar de dar por finalizada la sesión” (Fernández et al., 2016). Con esta información y contexto, vemos de extrema necesidad el implementar en el aula nuevas estrategias metodológicas, tomando la Gamificación como principal y gran referencia.

La Gamificación se encuentra identificada en el informe Horizon Report: 2014 K-12 (Johnson et al., 2014), incorporando elementos de las dinámicas del juego en ambientes no lúdicos que consiguen aumentar la motivación en el alumnado, así como otros aspectos provechosos que son comunes a la gran mayoría de juegos que se utilizan actualmente en los procesos de enseñanza aprendizaje.

En la mayoría de las disciplinas los juegos se encuentran dirigidos hacia el aprendizaje, disponiendo grandes cargas de componentes sociales y proponiendo simulaciones que vinculen esas experiencias con la vida real. Como se infiere del informe, el gran recibimiento del juego en el ámbito educativo está consiguiendo que los desarrolladores creen juegos expresamente diseñados para apoyar los procesos de aprendizaje inversivos y experienciales.

Por ello, a lo largo de este trabajo de fin de grado trataremos de profundizar en estos conceptos, analizando la manera más adecuada de implementar la Gamificación en el ámbito educativo; a la vez que intentaremos dar respuesta a dos preguntas: ¿Es posible dar un nuevo enfoque a la educación, aprender jugando, usando la Gamificación?, ¿Es efectivo en un aula de educación primaria?

1.2 METODOLOGÍA

Este trabajo se ha planteado como una propuesta de intervención educativa que parte de un análisis bibliográfico previo como fundamentación teórica de la propuesta de intervención. Este análisis da estructura al marco teórico del trabajo, que presenta la siguiente estructura:

En la fase de análisis bibliográfico, se ha realizado una búsqueda intensiva de fuentes bibliográficas teniendo en cuenta los conceptos clave de “Gamificación, Elementos del Juego, beneficios...” Dentro de toda la información recopilada se seleccionó lo más relevante para el marco teórico y el proyecto Gamificado. La búsqueda se ha realizado en bases de datos como “ERIC (EBSCO)”, “Dialnet” o Google Académico.

La propuesta de intervención ha sido planteada como un proyecto Gamificado en el aula de Lengua Inglesa en cuarto de Educación Primaria. La propuesta de intervención se enmarca dentro del Practicum IV del grado Maestro/a de Educación Primaria (Mención de Inglés), y por este motivo ha sido necesario adaptar la propuesta a ese marco temporal, lo que ha significado delimitar dicha intervención a siete sesiones enmarcadas temporalmente en dos semanas lectivas.

1.3 OBJETIVOS

Este trabajo nace de una necesidad manifestada por el maestro tutor del colegio, de una mejora en la motivación y participación del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa. Por ello podemos determinar que los objetivos generales de este trabajo son desarrollar la motivación y el interés en esta asignatura a través de la Gamificación, a la vez que se enseñan los contenidos correspondientes y se adquieren las competencias deseadas.

El objetivo de este trabajo, a grandes rasgos, es el de afianzar la base teórica en la que se sustenta la Gamificación e identificar la manera con la que se puede aplicar dentro del contexto educativo. Para ello abordaremos cuestiones como la propia conceptualización del término, los beneficios que genera, las diferencias con estrategias similares, los tipos de jugadores existentes, los mecanismos de gamificación, así como distintas herramientas con las que es posible gamificar en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En base a lo señalado, al finalizar la lectura de este trabajo debemos ser capaces de dar respuesta a interrogantes como: ¿Qué es la Gamificación? ¿Qué beneficios genera la Gamificación y su uso en el contexto de la escuela? ¿Qué herramientas existen para poder gamificar los procesos de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué pasos deben seguir para poder implementar la Gamificación en un aula?

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 DESARROLLO DEL CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN

Desde hace mucho tiempo, se han ido introduciendo aspectos del juego en diversos ambientes de nuestra vida (Escribano, 2013). De esta manera, se han generado numerosos intentos de gamificar acciones en sectores de lo más variopinto: Ámbito educativo, ámbito empresarial, ámbito de los recursos humanos, etc...

La estrategia de la Gamificación se caracteriza por la utilización de diferentes elementos relacionados con el diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea percibido como una fuente de motivación, de manera atractiva y divertida (Deterding, 2011). Zichermann (2012), añade a lo anterior que, a través de la introducción de mecánicas y planteamientos del juego, se busca involucrar a los usuarios. De este modo, Burke (2012) sugiere la gamificación como la utilización de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo.

En resumen, podría decirse que el planteamiento que adopta la Gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas del juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Kapp, 2012, 2016).

La gran mayoría de teóricos coincide en identificar a la Gamificación como un elemento esencial a la hora de aumentar la motivación de las personas. Motivar consiste en avivar la pasión y el entusiasmo de los individuos para que contribuyan con sus competencias y talentos al fin colectivo (Deterding, 2011, 2012).

De este modo, si se desean emplear técnicas para la Gamificación, se necesitan identificar los factores de la motivación para conseguir diseñar y desarrollar juegos que seduzcan a los distintos tipos de jugadores (Valderrama, 2015).

Dentro del ámbito de la educación, la Gamificación está siendo empleada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes materias y disciplinas, como para la mejora del actitudes y comportamientos colaborativos (Caponetto et al, 2014).

La Gamificación es una herramienta más para añadir a nuestro “kit del profesor” es decir, se puede añadir y complementar a otras metodologías previamente establecidas. Para la consecución de nuestros objetivos didácticos es clave que diseñemos la gamificación de manera contextualizada, desde la raíz de nuestra programación de aula, para que esté bien integrada y relacionada con el resto de elementos curriculares, alcanzando de esta forma un modelo de enseñanza pedagógicamente coherente, armónico y reflexivo. De hecho,

no debe entenderse como un proceso institucional sino como un proyecto didáctico que permita transformar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En cuanto al alumnado, hoy en día pretende guiarse por sus intereses e inquietudes, trabajar mediante proyectos grupales, toma de decisiones, cooperación, en definitiva, percibir que la educación que están recibiendo es real y que tiene valor. De esta manera, la Gamificación consigue favorecer todas estas pretensiones a través de mecánicas y dinámicas del juego.

Como señalan Castellón y Jaramillo (2012), resulta de vital importancia establecer una relación entre los retos planteados al alumnado y la capacidad de estos para realizarlos, puesto que, si un reto es muy fácil, generará aburrimiento, mientras que si resulta muy complejo provocará sentimientos de frustración. Ambas opciones conseguirían que la motivación disminuya, por eso, junto con las recompensas, deben tenerse en cuenta. Tradicionalmente, las únicas recompensas que los y las educandas han venido recibiendo han sido las calificaciones, viendo aumentado el número y la variedad de estas con la Gamificación.

Tras toda esta búsqueda intensiva he llegado a realizarme las siguientes preguntas: ¿Por qué jugamos? ¿Se aprende mejor jugando? ¿Puedo identificar y trasladar los elementos del juego a mi aula?

Para desarrollar esta primera pregunta, debemos adentrarnos, aunque de manera breve, en el campo de la Neurociencia, definiendo lo que entendemos por “emoción”: El polaco Kurt Lewin defendía que podemos definir dos grandes dimensiones dentro del concepto de “emoción” como podemos ver en la figura número uno, “Intensidad” (alta y baja) y “Valencia” (positiva y negativa). Esto tiene gran relevancia llevado al aula ya que nos permite entender los estados por los que pasa el alumnado y como reaccionan a los estímulos derivados de las actividades planteadas.

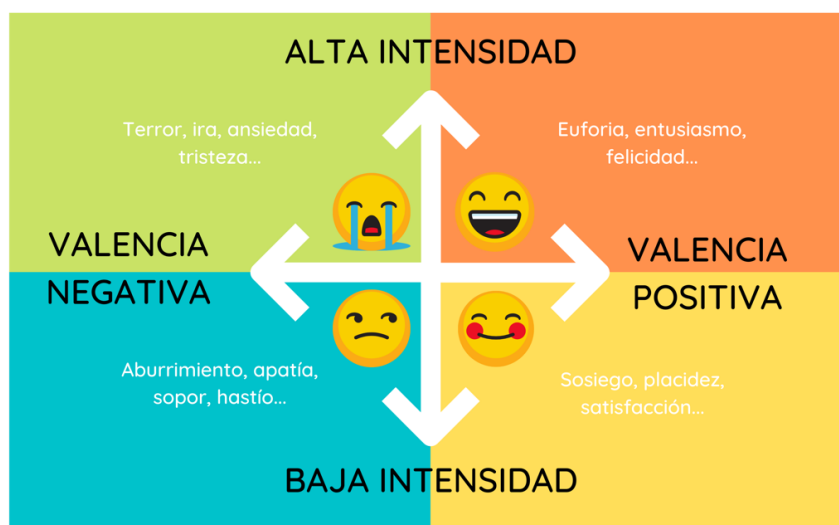


Figura 1. ¿Qué entendemos por emoción? (Fuente: Elaboración propia).

Como hemos indicado anteriormente, la motivación es uno de los aspectos mas importantes a llevar a cabo a la hora de crear un proyecto de Gamificación.

La motivación se evidencia mediante la elección personal de responsabilidad hacia una tarea y define el nivel de esfuerzo y persistencia en ella. Son dos las motivaciones que deben ser consideradas: *la motivación extrínseca* y *la motivación intrínseca*. La *motivación extrínseca* es promovida desde fuera del organismo. Según Soriano (2001), esta sería la motivación que se ha venido utilizando tradicionalmente en la educación: recompensar al alumnado con notas, comportamientos, etc. (Palazón-Herrera, 2015).

Por otro lado, la *motivación intrínseca* es aquella que proviene del propio individuo y lo estimula hacia aquello que le interesa y le apetece. En palabras de Valderrama (2015), el juego es una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer. Además, defiende que el juego permite generar ambientes de aprendizaje donde poder desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

Los centros educativos en la actualidad muestran enormes problemas relacionados con la motivación del alumnado y el compromiso por parte de este. Por esto, Lee y Hammer (2011) ven en la Gamificación la oportunidad para solucionarlo, aprovechando el poder motivacional de los juegos. La idea fundamental de la Gamificación consiste en usar el poder de los juegos para obtener los propósitos que nos interesen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello, se emplean diferentes elementos a través de los cuales impulsar la motivación: puntos, badges (insignias), clasificaciones, barras de progreso, avatares... Cada uno de ellos por separado incrementa sentimientos como, por ejemplo, el sentimiento de pertenencia a un grupo, autonomía o aumento de capacidades. Pero en la gamificación, todos estos sentimientos tienden a darse a la vez a través de los elementos dados.

Otro concepto relacionado con la Gamificación sería el concepto de inmersión y su peso dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Una actividad se considera inmersiva cuando nace el deseo de profundizar en ella, saber más y lograr mayores conocimientos. Esto puede verse de manera clara en los videojuegos: desbloquear nuevos niveles y escenarios u obtener mayores poderes producen una sensación de inmersión absoluta. Es por ello por lo que, Perrotta et al (2013) identifican la Gamificación como una estrategia que puede provocar dicha sensación. Aprender disfrutando y divirtiéndose puede provocar sensaciones de inmersión ante las diferentes tareas.

La Gamificación bien aplicada en el aula, generará un aumento de la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en el alumnado, que, mediante los elementos y principios del juego, presentará un mayor compromiso e interés por el aprendizaje.

Para finalizar este apartado, y para esclarecer el concepto de Gamificación, se señalan las diferentes definiciones que los expertos aportan:

"Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" (Ramírez, 2014, p. 15)

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Marín y Hierro, 2013, p.57)

2.2 BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación en la educación es una de las herramientas más en auge en la actualidad entre los docentes de todas las etapas educativas. Sin embargo, la utilización de este tipo de dinámicas lúdicas y sus beneficios continúan siendo una importante fuente de análisis e investigación en el campo educativo.

Stott y Neustaedter (2013) destacan cuatro sencillos conceptos a la hora de entender los beneficios de la gamificación: *libertad para fallar, rápido feedback, progreso e historia*.

Además, dentro de los múltiples beneficios generados por la gamificación podemos destacar los siguientes:

1. El juego motiva y consolida el conocimiento

Siguiendo el modelo de conducta elaborado por Fogg (2003), para que un comportamiento se genere deben producirse tres elementos de manera simultánea:

- Motivación: el individuo se siente motivado a realizar un comportamiento como consecuencia del placer, esperanza, aceptación, etc.
- Habilidad: hace referencia al nivel de dificultad al que se enfrenta un individuo para llevar a cabo una conducta.
- Disparador: factor desencadenante del comportamiento.

La gamificación ocasiona un mecanismo en el que estos confluyen de manera simultánea. Producen una motivación en el alumnado y los invita (disparador) a realizar la acción que mejore su habilidad.

Esto significa que el conocimiento y la conducta que se pretende obtener con el juego pueden permanecer y ser asimilados por el alumnado con mucha mayor facilidad, puesto que ofrece un medio y una motivación gradual con la que se ven reforzadas sus competencias.

2. Impulsa la conexión social

El vínculo social en un juego competitivo activa la segregación de endorfinas en el alumnado. Cuando estas son liberadas, el alumnado conseguirá centrarse de mejor modo en el proceso que le permita retener el conocimiento.

La aceptación o el rechazo por parte de los compañeros también son factores que influyen en la motivación del estudiante, de hecho, es normal encontrarse con proyectos de Gamificación en los que la persona únicamente conoce su posición dentro del grupo, pero no aquellos que están por encima o por debajo, de modo que esta competencia sirva como incentivo.

3. Incremento de la dificultad de manera gradual

Los fines deben identificarse en base a la experiencia que el alumnado va adquiriendo en la asimilación de conocimientos. Los distintos niveles de dificultad que pueden existir en un juego consiguen que el alumnado desarrolle habilidades y competencias con los que avanzar de manera gradual.

Estos niveles hacen las funciones de metas, permitiendo a los estudiantes calcular su progreso y motivándolos a continuar adquiriendo mayores habilidades para conseguir avanzar en la clasificación.

2.3 DIFERENCIAS ENTRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.

Podemos ver como la Gamificación emplea numerosos elementos del juego, pero esto no la convierte en un juego en sí misma, a pesar de que en algunas ocasiones la configuración sea muy similar a un juego. La Gamificación nos lleva a una experiencia de aprendizaje gratificante, motivando al alumnado a llevar a cabo una determinada acción, a adquirir o desarrollar unas destrezas y habilidades, y, por tanto, no nos encontramos en un contexto de ganar o perder; se trata de un proceso de evolución donde se empodera y motiva al alumnado, empujándoles a alcanzar los objetivos deseados. En la figura número dos encontramos de manera gráfica las diferencias encontradas entre ambos conceptos:

DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE GAMIFICACIÓN Y ABJ		
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS	GAMIFICACIÓN	JUEGO
Juego creado o empleado con un fin didáctico	No es un juego a pesar de emplear sus mecánicas y dinámicas	Es libre, voluntario y no dispone de un fin concreto
Persigue un objetivo de aprendizaje	Pretende aprender algo como consecuencia de la acción	Perder o ganar es una parte intrínseca del mismo
Se da en un contexto dirigido	Se da en un contexto especialmente creado para ese objetivo	El contexto es implícito por las características de cada juego

Figura 2. Diferencias entre Gamificación y ABJ. (Fuente: Elaboración propia).

2.4 ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN, TIPOS DE JUGADORES Y MECANISMOS DE GAMIFICACIÓN.

La Gamificación está basada en elementos propios de los juegos. Herranz (2013) señala tres elementos fundamentales dentro de la Gamificación: *las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego*. Estos tres elementos serán mostrados a continuación organizándolos de más a menos general (Borrás, 2015, p.13):

Dinámicas: Son los matices generales hacia los que el sistema gamificado debe orientarse. Este elemento se encuentra relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden infundir en el alumnado. Algunas dinámicas destacables son (Borrás, 2015, p.13):

- Restricciones del juego.
- Emociones como la curiosidad y la competitividad.
- Narrativa o guion del juego.
- Progresión del juego.
- Estatus.
- Relaciones entre participantes.

Mecánicas: Consisten en un conjunto de reglas que pretenden crear juegos donde se pueda disfrutar, generando cierta “adicción” por parte del alumnado, generado por los retos aportados y el itinerario o misión a realizar.

Según Herranz (2013, p.14) pueden identificarse varias mecánicas:

- Retos, alejando al alumnado de su zona de confort para introducirlos en la mecánica del juego.
- Oportunidades, competición y colaboración, planteando la forma adecuada en la que deben comportarse los participantes en el juego.
- Enmarcado dentro de las oportunidades, el participante tendrá diferentes turnos, distintas formas de interactuar contra el juego o contra otros jugadores.
- Se podrán dar también asociaciones entre participantes a modo de cooperación o creación de equipos para cumplir el reto o la meta.
- La superación de retos u obstáculos irá dando puntos a los jugadores.
- Otros elementos serán la ordenación de jugadores en función de sus puntos, y la determinación de niveles.
- La superación de retos u obstáculos irá dando puntos a los jugadores.
- Otros elementos serán la ordenación de jugadores en función de sus puntos, y la determinación de niveles.
- La retroalimentación o el feedback, indicará el hecho de alcanzar premios por acciones bien realizadas o completadas.
- Deben establecerse recompensas para que el jugador se sienta reconocido. Estas deben ir escalonadas en función de esfuerzo, nivel o riesgo.

Componentes: Son los elementos concretos o específicos que van asociados a los dos anteriores. Puede haber diferentes tipos o cantidades dependiendo de la creatividad de la persona que desarrolle el juego. Borrás (2015, p.14) destaca los siguientes:

- Logros, premios, conquistas y/o avances.
- Avatares.
- Insignias.
- Combates.
- Desbloques.

- Niveles.
- La creación de equipos fomenta la socialización y la unión de los individuos de cara a lograr un objetivo común.
- Puntos.
- Tablas de clasificación.
- Pruebas.
- Objetos virtuales.

Para poder implementar la Gamificación en el aula, es de vital importancia que conozcamos en profundidad a los destinatarios, es decir, el alumnado, ya que nuestra principal misión es dar respuesta a todas y cada una de sus necesidades. El diseñador de videojuegos Schell (2008), señala para diseñar ambientes gamificados han de efectuarse cinco preguntas básicas:

- ¿Qué les gusta?
- ¿Qué no les gusta? ¿Por qué?
- ¿Qué esperan encontrar en un juego?
- Si yo estuviera en su lugar; ¿qué querría encontrar en un juego?
- ¿Qué les va a gustar y que no sobre mi juego?

En nuestra aula, tendremos muchas personalidades, y por lo tanto gustos diferentes, lograr la motivación en todos/as no será una tarea sencilla.

Por ello Bartle (1996) elaboró una lista con los distintos tipos de jugadores que pueden encontrarse en un proyecto gamificado. Según este autor existen cuatro tipos de jugadores, cada uno de ellos con sus propios intereses y motivaciones: killers (asesinos), achievers (triunfadores), socializers (socializadores) y explorers (exploradores). Como podemos ver en la siguiente figura.



Figura 3. Tipos de jugadores. (Fuente: Elaboración propia).

Como podemos observar en la anterior figura, Bartle (1996) definió estos cuatro tipos de jugadores según las siguientes variables: jugadores (players) – mundo (world) e interacción (interacting) – acting (acción).

- **Jugadores – Mundo:** Esta variable consigue definir la relación del jugador con sus iguales y el juego en sí mismo. “Socializadores” o “asesinos” buscan relacionarse con sus iguales, mientras que “triunfadores” o “exploradores” prefieren hacerlo con el contexto.
- **Interacción – Acción:** Esta variable señala el modo de actuar de los diferentes jugadores. Los “asesinos” y “triunfadores” desean actuar directamente sobre algún elemento, ya sea otro usuario o el propio sistema, mientras que los “socializadores” y “exploradores” prefieren dinámicas de interacción mutua.

Después de establecer la relación entre los ejes, definimos cada uno de los tipos jugadores:

- **Asesino:** La motivación de este tipo de jugador es la de quedar por encima del resto. Juegan para ganar o superar el reto establecido y se divierten generando frustración entre sus iguales.
- **Triunfador:** El objetivo principal de este tipo de jugador es el de ganar y superar los retos marcados. Se sienten orgullosos de su jerarquía dentro del juego y el camino que los ha llevado hasta ese punto.
- **Socializador:** Este tipo de jugador disfruta compartiendo con los demás. Siente satisfacción por las amistades y contactos creados.
- **Explorador:** Este tipo de jugador disfruta del juego en sí mismo. Le gusta conocer más, descubrir, etc. Se sienten orgullosos de los conocimientos que disponen sobre el juego.

En el año 2014, Jordan (2014) amplió la propuesta de Bartle (1996), incluyendo en cada una de las definiciones de los jugadores, los elementos del juego que consiguen fidelizar a cada uno de ellos dentro del proceso gamificado.

- **Asesino:** A este tipo de jugador se le consigue retener en los procesos gamificados a través del uso de clasificaciones o rankings y la fijación de niveles en los que poder comprobar cómo se avanza en el juego.
- **Triunfador:** A este tipo de jugador se le consigue retener en los procesos gamificados a través del establecimiento de un sistema de hitos y logros a través del cual puedan comprobar su progreso, habilidades y retos superados.

- **Socializador:** A este tipo de jugador se le consigue retener en los procesos gamificados a través de noticias, listados de amigos, inclusión de redes sociales, etc...
- **Explorador:** A este tipo de jugador se le consigue retener en los procesos gamificados a través del establecimiento de una buena narrativa o logros de una complejidad elevada.

Siguiendo la clasificación mostrada y según los autores Kumar y Herger (2013), podemos apuntar que el 80% de los jugadores son socializadores, un 10% serían exploradores, otro 10% serían triunfadores y únicamente un 1% serían asesinos. Este dato resulta relevante a la hora de crear ambientes gamificados ya que si nos decantamos por elementos que se correspondan con la tipología socializadora estaremos llegando a un público mayor. De todos modos, deben tenerse presentes las particularidades y adaptar el proceso a cada alumno, sobre todo en el ámbito educativo.

Kim (2012) entendió que la clasificación propuesta por Bartle era quizás demasiado rígida y poco precisa, por lo que se decantó por elaborar su propia clasificación a partir de verbos.

Se basó en la estructura de Bartle (1996, p.4) pero sustituyendo el eje de jugadores - mundo por contenido - jugadores y los perfiles de cada uno por verbos. Como podemos ver en la figura siguiente:

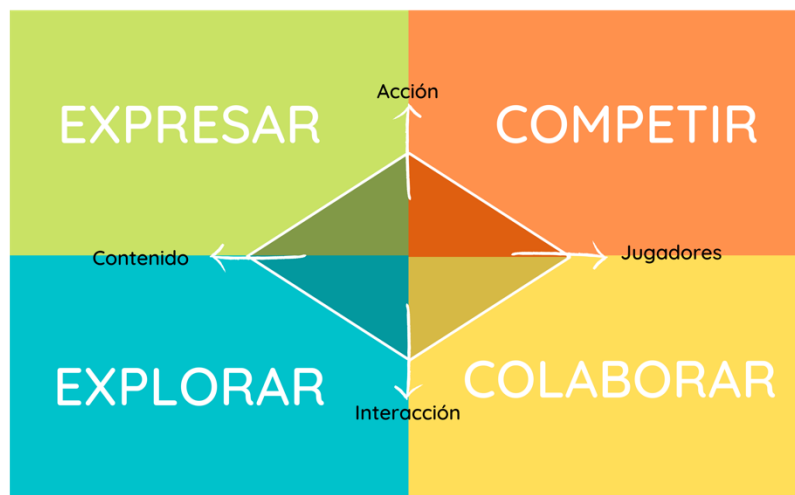


Figura 4 “Eje de jugadores”. (Fuente: Elaboración propia).

Podemos definirlos de la siguiente forma:

- **Expresar:** Sustituye al triunfador de Bartle (1996). Se encuentran motivados en alcanzar competencias que les permitan expresar su creatividad y disfrutan de la libertad de expresión. Para retener a este tipo de jugadores resulta recomendable introducir chats, redes sociales, etc.

- **Competir:** Sustituye al asesino de Bartle (1996). Este tipo de jugador piensa que todos disfrutan compitiendo. Por ello y en vistas a retener a este jugador se deben incluir tiempo limitado en las tareas, clasificaciones, puntos, etc.
- **Colaborar:** Sustituye al socializador de Bartle (1996). A los jugadores que les gusta colaborar, les atrae ganar con los demás, ser parte de un grupo. Se conseguirá retener a este tipo de jugadores llevando a cabo colaboraciones o actividades en grupo.
- **Explorar:** Sustituye al explorador de Bartle (1996). Los jugadores exploradores se motivan descubriendo nuevas informaciones, conocimientos, rutas, etc. Es importante que el proceso a gamificar posea una narrativa adecuada y que las tareas resulten ser significativas.

La razón por la que se llevó a cabo la división a partir de verbos, nace de la necesidad de señalar lo que hace cada jugador. Kim (2012) a partir de los cuatro verbos principales señala algunos verbos relacionados que pueden ayudar a crear las mecánicas del juego. Estos verbos relacionados son:

- **Expresar:** Build (construir), design (diseñar), create (crear), purchase (comprar), decorate (decorar), customize (customizar), choose (escoger).
- **Competir:** Win (ganar), challenge (retar), showoff (presumir), compare (comparar).
- **Colaborar:** Comment (comentar), like (dar me gusta), greet (saludar), share (compartir), help (ayudar).
- **Explorar:** View (ver), collect (recolectar), rate (valorar), vote (votar), curate (conservar).

Como hemos podido ver, existen diversos modelos que pueden resultar útiles a la hora de determinar e identificar a los jugadores a los cuales dirigimos nuestro proyecto de gamificación. De todos modos, no debemos tomar ningún modelo como definitivo, deben ser entendidos como un punto de partida para llevar a cabo la estrategia de Gamificación. Adaptar el proyecto al alumnado puede ser difícil, pero a la vez también indispensable para que la propuesta dinámica gamificada sea satisfactoria.

Por último, en este apartado, trataremos los mecanismos de Gamificación. Dentro de los mecanismos de Gamificación debemos mencionar la Triada PIC (Puntos, Insignias y Clasificaciones). Esta triada creada por Werbach (2014) emplea los elementos más destacados de los juegos y que son ajustables a la Gamificación. Está formada por:

Puntos: Generalmente los puntos consiguen motivar a los jugadores a llevar a cabo las tareas únicamente por el anhelo de coleccionarlos. Se entiende que los jugadores se esforzarán más a cambio de obtener los mencionados puntos. Este simple elemento motiva y funciona con aquellos jugadores que deseen obtener o coleccionar los mismos.

Sin embargo, los puntos pueden ser empleados de otras maneras como bien señalan Werbach y Hunter (2012). Estos teóricos han determinado seis modos de utilización de los puntos:

- Este elemento señala el resultado alcanzado, indicando al alumno lo bien o mal que está acometiendo la actividad y señalando, además, el progreso realizado.
- Pueden definir quien ha ganado, en el caso de que fuese necesario determinarlo.
- Crean una relación entre el progreso que se ha llevado a cabo en el juego y las recompensas extrínsecas.
- Generan una retroalimentación que consigue aportar información al jugador sobre la manera en la que está realizando la actividad.
- Pueden advertir externamente del progreso realizado, en particular a otros usuarios.
- Aportan información al diseñador del proyecto gamificado, como el ritmo del mismo, las dificultades encontradas, etc.

Conocer la naturaleza de los puntos nos permite la utilización de estos dependiendo del objetivo que se busque con el proyecto Gamificado. Si se pretende desarrollar la competitividad, los puntos servirán de resultados, si, por el contrario, se pretende aportar feedback al jugador en cuanto a sus avances, los emplearemos para dar sensación de progreso. Zichermann y Cunningham (2011) identifica diferentes tipos de puntos:

- **Puntos de experiencia:** Indican el rango y la experiencia que posee un jugador.
- **Puntos reembolsables:** Son canjeables por recompensas externas (premios, pegatinas...).
- **Puntos de habilidad:** Ganados en ciertas acciones específicas. No muy habituales en proyectos gamificados.
- **Puntos de karma:** Sirven para promover una cierta conducta dentro del juego.
- **Puntos de reputación:** Muestran la validez y la importancia del jugador.

Insignias: Podemos definir las insignias como una versión más desarrollada de los puntos. Una insignia consiste en una representación visual de un logro dentro de un proceso de Gamificación. En algunos casos las insignias señalan el nivel de puntos obtenidos y en otros se identifican con la realización de diferentes actividades.

Los autores Antin y Churchill (2011) señalan que un sistema de insignias adecuado dispone de cinco particularidades motivadoras:

- Las insignias pueden ser entendidas como metas con las que el jugador pueda orientarse. Esto ha demostrado tener efectos claramente positivos sobre la motivación.
- Las insignias en sí mismas logran que los jugadores se aventuren en el juego con el deseo de obtenerlas.
- Las insignias identifican a los usuarios, sus logros y reputación.
- Durante el proceso de Gamificación también identifican el status de cada jugador.
- Las insignias consiguen crear sentimientos de grupo. Los jugadores al observar los logros del resto del alumnado sentirán la necesidad de unirse al grupo.
- Poseen gran flexibilidad, ya que puede premiarse a los jugadores con multitud de insignias.

Clasificaciones: Las clasificaciones son el último elemento de la triada PIC y el más problemático. Por una parte, el jugador conoce la situación en la que se encuentra respecto al grupo, aportando una sensación de progreso, lo que puede llegar a ser altamente motivante, sabiendo que se puede escalar a puestos más altos dentro de la misma.

Por otro lado, pueden ser grandes desmotivadores, una sensación de derrota puede hacer que el jugador acabe abandonando el juego.

Para mejorar este método, la mejor opción es otorgar puntos para diversos aspectos, pudiendo así todos los jugadores ganar puntos de una manera equilibrada.

Además de la mencionada triada PIC, existen otro tipo de mecánicas de juego para los diversos objetivos. Entre ellas cabe destacar:

Niveles: Señalan el progreso de un jugador dentro del propio juego. Podemos destacar dos:

- Estado: señala el estado de un jugador y el dominio de este.
- Progreso: señala la posición del jugador dentro del sistema; ofreciendo feedback, sensación de avance en el juego y grado de finalización del juego.

Retos y pruebas por resolver: se suelen cimentar sobre un sistema basado en puntos y están dirigidos a motivar a los jugadores para los retos más difíciles.

Narrativa: Podría señalarse como el mecanismo más obviado dentro de los procesos de Gamificación. Dispone de un gran poder a la hora de involucrar a los jugadores en el proceso.

2.6 COMO IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA. APPS Y PLATAFORMAS PARA LLEVARLA A CABO.

Para llevar a cabo la Gamificación en el ámbito educativo, debemos hacer balance entre dos fuentes esenciales. Por un lado, disponemos de aquello relacionado con el juego, diversión y experiencia del jugador, mientras que por otro tenemos que basar la experiencia en un sistema de ejecución y medida que permita alcanzar los objetivos deseados.

Para realizar un proyecto de Gamificación exitoso, Werbach y Hunter (2012) identificaron pequeños pasos que deben acometerse, también conocidos como “las 6 D”

1. Definir las metas: Para que el proyecto de Gamificación resulte apropiado, es necesario un buen planteamiento y desarrollo de los principios de procedimiento, conectándolos con ámbitos como la mejora del desarrollo general del alumno, mejoras de las competencias sociales o la obtención de nuevos valores.

Según los autores Werbach y Hunter (2012) lo primero que debe plantearse es un listado con todos los objetivos potenciales, haciéndose cada meta lo más precisa posible, para a continuación clasificarlo por orden de relevancia.

A continuación, explorando la lista de metas, debemos eliminar aquellas que sean consideradas como un medio y no un fin. Por ejemplo, el lograr que el alumnado obtenga insignias o puntos no es una razón válida para introducir la Gamificación en el aula, si no algo derivado que ocurre de manera interna. Para finalizar, es apropiado añadir a cada objetivo la manera en la que este beneficia al grupo clase.

2. Delinear los comportamientos objetivos: Una vez establecida la razón o razones por las que se desea introducir la gamificación en el aula, el siguiente paso consiste en centrarse en lo que el alumnado quiere y la manera en la que se le va a evaluar. Los comportamientos objetivos han de ser cortos y específicos, como, por ejemplo, hacer un comentario en el canal de teams de la asignatura, realizar ejercicio diario ...

Los comportamientos a realizar deben promover los objetivos anteriormente definidos, aunque en ocasiones la relación no sea estrictamente directa.

Finalmente, y una vez definidos esos comportamientos, debemos transmitirlos a valores medibles y evaluables, los cuales generarán un feedback o retroalimentación.

3. Describir a los jugadores: Como hemos apuntado anteriormente, es muy importante saber qué es lo que motiva a nuestro alumnado, situándonos en su posición e identificando aquello que más les gusta, sin dejar de lado nunca aquello que pueda desmotivar.

Siguiendo la clasificación de Bartle encontramos cuatro tipos de jugadores: el competidor, el explorador, el socializador y el asesino.

Todos ellos completarán un ciclo en el juego, comenzando como novatos para terminar siendo unos profesionales. Una vez que el jugador va adquiriendo experiencia, debemos aumentar la dificultad para que este no caiga en el aburrimiento.

4. Diseñar los ciclos de actividad: Los juegos siempre tienen un inicio y una meta, no obstante, a medida que se avanza en el mismo se organiza en diferentes etapas, pasos, niveles, etc., es decir, un juego no dispone de una estructura lineal.

Werbach y Hunter (2012), señalan que el método más eficiente para configurar la acción de un sistema ludificado consiste en la creación de ciclos de actividad, concepto relacionado con los servicios de una red social. Las actuaciones de un determinado usuario generan en otro la necesidad de llevar a cabo otra actividad, que a la vez influye en otro y así sucesivamente.

Existen dos tipos de ciclos de actividad:

- Lazos de fidelidad: estos ciclos detallan lo que el jugador realiza, por qué lo hace y lo que el sistema efectúa en respuesta a ello.
- Las escaleras de progreso: estos ciclos disponen de una perspectiva más amplia que los anteriores en relación con el recorrido que lleva a cabo el jugador, evidenciando el hecho de que la experiencia del jugador varía a medida que progresa en el juego. Las escaleras de progreso son el modelo más utilizado en la actualidad, donde un juego comienza con un aumento escalonado de dificultad, seguido de un periodo de relativa tranquilidad, hasta llegar a un desafío importante al final de cada etapa. El periodo de tranquilidad permite al jugador “descansar”, otorgando una sensación de satisfacción al percibirse como un experto en esa parte del juego. El desafío final por su parte tendrá que motivar al alumnado, generando un sentimiento de orgullo cuando se consiga superar y se sea consciente del trabajo realizado.

5. Diversión: Antes de poner en marcha el proyecto gamificado debemos preguntarnos si tal sistema resulta ameno y motivador.

Como señalan Werbach y Hunter (2012) el proceso para introducir la Gamificación en el aula es laborioso teniendo que reunir los elementos que conforman el juego y atendiendo a las complejidades que suponen jugadores, metas, normas y motivación, por ello es fácil no percatarse de un elemento tan esencial como la diversión.

Lazzaro (2004) lleva a cabo una clasificación sobre los tipos de diversión que pueden observarse en los juegos:

- **Fiero:** Consistiría en un puzzle o desafío, los cuales resultan muy divertidos por el mero hecho de ser superados.
- **Sencillo:** Consistiría en un juego con el que diversión llega sin tener que exigirse mucho uno mismo.
- **Estados alterados:** También se le denomina diversión experimental. Se da cuando existe relación entre personas o experiencias.
- **Factor gente:** Hace referencia a la diversión que generar el encontrarse en un contexto social.

Como se puede intuir, la diversión no es fácil de predecir, puede surgir o por el contrario desaparecer. La experiencia nos permitirá refinar los proyectos e identificar los gustos de cada alumnado.

6. Desplegar las herramientas adecuadas: Para finalizar, el último paso consiste en asentar el proyecto en el aula. Para llevar a cabo un buen proyecto de Gamificación, Werbach y Hunter (2012), recomiendan rodearse de un equipo docente con distintas capacidades. Esto no significa que una sola persona no pueda introducir un proyecto, si no que la asistencia de entendidos en más de un área puede ser beneficiosa: psicólogos, pedagogos, analistas, especialistas en nuevas tecnologías, etc.

En la siguiente figura podemos observar algunas aplicaciones para llevar a cabo un proyecto gamificado.



Figura 5. "APPS para Gamificar". (Fuente: Elaboración propia).

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1 ¿POR QUÉ DE LA INTERVENCIÓN?

En este apartado del trabajo veremos de manera práctica la realización de un proyecto Gamificado, llevado a cabo durante mi estancia en el colegio de prácticas mientras realizaba el “Practicum IV”. Esta intervención nace de la percepción propia, así como de mi tutor de prácticas, de enfocar la educación desde un punto de vista diferente, debido a la gran desmotivación que el alumnado de la clase presenta de cara a la asignatura de Lengua Inglesa. Entendemos que la innovación educativa pasa por acercar los procesos de enseñanza aprendizaje a las necesidades e intereses del alumnado y que para ello es necesario realizar un cambio en las metodologías didácticas que nos permitan acercarnos a un enfoque educativo que ponga en valor un enfoque de proceso.

En esta parte del trabajo describe la propuesta de intervención donde la Gamificación toma un papel protagonista, así como diversos recursos relacionados con Nuevas Tecnologías y metodologías innovadoras.

Esta propuesta de intervención ha sido especialmente diseñada para la clase de cuarto de educación primaria del colegio La Toba, teniendo en cuenta las características de todo el alumnado, el nivel del grupo, sus necesidades y también sus gustos y deseos.

Por último, me gustaría mencionar el ámbito legislativo en el que se apoya esta propuesta de intervención. A nivel nacional, se apoyará en 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, que es la que rige el actual sistema educativo en España. Por otro lado, a nivel nacional también se tendrá en cuenta el Real Decreto 126/2014 de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en España.

A nivel autonómico, se rige por el Decreto 82/2014, de 28 de Agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo básico de Educación Primaria en el Principado de Asturias, que es la legislación en la que se concreta el Real Decreto 126/2014 para nuestra comunidad autónoma. En este decreto 82/2014 es de donde se extraen las competencias, objetivos generales y específicos, contenidos, bloques, etc...para la educación en el Principado de Asturias.

3.2 CONTEXTO DE ACTUACIÓN

A la hora de diseñar una propuesta de intervención es indispensable tener en cuenta el contexto educativo; la planificación tiene que ser coherente y adaptada a ese contexto.

El colegio se encuentra en la ciudad de Avilés, Asturias. Tiene una población de aproximadamente 80000 habitantes. La población trabaja sobre todo en el sector secundario y terciario, siendo habitual, hasta el momento actual, que trabajen ambos progenitores, con un estatus socioeconómico y cultural medio-bajo.

La escuela incluye los niveles de infantil y primaria. Tiene fácil acceso a diversos servicios de uso público (centro de salud, biblioteca, parques...). Está compuesto de un único edificio con tres pisos, también cuenta con un polideportivo cubierto.

La clase de cuarto tiene catorce estudiantes, seis niños y ocho niñas, como podemos ver en la figura número seis. Son un grupo dinámico y participativo, teniendo muy buena relación y ambiente de aula. Tienen ligeros problemas de comportamiento, les cuesta mantenerse en su sitio, respetar las normas socio-sanitarias, los turnos de palabra...

El nivel educativo difiere bastante entre el alumnado, algunos poseen un gran nivel en todas las áreas mientras otros presentan deficiencias claras.

Centrándonos en el área de inglés, el nivel general es medio, teniendo especiales problemas en la parte de comunicación y expresión oral.



Por otro lado, también pondremos especial atención en la habilidad lectora ya que nuestros alumnos no están muy acostumbrados a leer en inglés y esta habilidad es fundamental para su futuro. Un aspecto importante a destacar es que las actitudes de los estudiantes hacia nuestra asignatura son un poco negativas. La mayoría piensa que es una asignatura aburrida y nunca llegarán a la capacidad necesaria para expresarse en inglés con soltura en inglés.

El objetivo principal de la propuesta de intervención es modificar la concepción que el alumnado tiene del inglés y lograr transformar la clase en un ambiente de motivación, positividad y ambición hacia el idioma.

Figura 6. "Contexto". (Fuente: Elaboración propia).

3.3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA INTERVENCIÓN

El principal objetivo de esta intervención es responder a una necesidad apuntada por el profesor tutor y observada por mi, en las primeras sesiones del periodo de prácticas, **tratar de evitar la gran desmotivación que proyecta el alumnado hacia la asignatura de inglés.**

Además, debemos tener en cuenta otro objetivo que también resulta de vital importancia, promover la expresión e interacción oral entre los estudiantes, los cuales muestran desconfianza y hastío a la hora de expresarse en inglés.

Como objetivos de aprendizaje, destaco los siguientes que han sido extraídos del Currículo de Educación Primaria del Principado de Asturias, y que son relacionados con los contenidos en la figura número ocho.

- Ser capaz de comprender la cantidad singular/plural, los adjetivos cuantificadores (*many, any, a lot*)...
- Capacidad para obtención de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Comprensión de la modalidad: *factualidad (declarative sentences), capacidad (can), imperative, permiso (can).*
- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicar





BLOQUE DE CONTENIDOS	OBJETIVOS	
	Ser capaz de comprender los diferentes vídeos y canciones. Función comunicativa: Reconocer palabras relacionadas con animales. Sociocultural: Valorar los animales salvajes y las reservas naturales.	
	Producir frases cortas para presentar a los animales y sus características. Función comunicativa: Usar las palabras relacionadas con los animales salvajes. Sociocultural: Entender la importancia de la conservación de los animales	
	Comprender información sobre animales salvajes y sus habilidades y características. Función comunicativa: Reconocer palabras y oraciones en relación a los animales salvajes.	
	Ser capaz de producir frases cortas usando un ejemplo previo. Función comunicativa: Escribir información para exponerla posteriormente. Sociocultural: Entender y escribir sobre la importancia de la biodiversidad y el medio ambiente.	
CONTENIDOS		
VOCABULARIO	Otter, elephant, gorilla, giraffe, dolphin, whale, hedgehog, rhino, bee	ESTRUCTURAS
		Uso de <i>can/can't</i> para expresar habilidad. <i>Any and many</i> como cuantificadores

Figura 7. “Objetivos y contenidos”. (Fuente: Elaboración propia).

3.4 METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA Y ACNEAE.

A la hora de escoger la metodología del proceso de enseñanza aprendizaje, como docentes tenemos la libertad de escoger los métodos, técnicas y recursos que creemos más apropiados para nuestros estudiantes. Estas herramientas deben ser flexibles y adaptables a todo el alumnado. Aunque la ley no prescribe una metodología cerrada, nos da algunas indicaciones (Currículo de Educación Primaria de Asturias y Relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, 2014). Dentro de ellas, me gustaría destacar las siguientes:

- Debe ser global, abierta y flexible.
- Desarrollará la competencia comunicativa desarrollando las cuatro herramientas lingüísticas: expresión y comprensión, tanto oral como escrita.
- El área colaborará en la adquisición de todas las competencias clave.
- Las nuevas tecnologías deben estar presentes en nuestras clases.

Esta propuesta de intervención se fundamenta en la metodología de la Gamificación, con la que el alumnado se sumerge en una aventura a través de la cual adquieren todos los contenidos y competencias, llegando a conseguir los objetivos deseados. Este tipo de metodología consigue hacer efectivo el principio de equidad, alcanzado el objetivo de eliminar las barreras que limitan el acceso, la presencia y la participación o aprendizaje del alumnado. Mi propuesta permite responder a las necesidades individuales del alumnado prestando el apoyo necesario para fomentar el máximo desarrollo educativo y social, garantizando una educación inclusiva en igualdad de condiciones para todos/as.

Además, otra metodología presente en esta propuesta didáctica es el “communicative approach” o “enfoque comunicativo”, la recomendada por el Marco Europeo de Referencia para las lenguas. El objetivo principal es desarrollar la competencia comunicativa entre nuestros estudiantes, no solo la habilidad de producir oraciones gramaticalmente correctas, si no cómo, cuándo, dónde y con quién usar estas oraciones; esto nos muestra el grado en el que una persona es capaz de comunicarse.

Debido a la pluralidad de métodos y técnicas que conforman el enfoque comunicativo, nuestra metodología será una mezcla en la que nos centraremos en responder a las verdaderas necesidades e intereses de nuestro alumnado.

Cuando trabajamos la competencia comunicativa, no podemos olvidar las palabras de Cassany (2005) quien afirma que la habilidad de comunicar es la suma de las diferentes destrezas y no la perfección de cada una de ellas; es por ello por lo que debemos desarrollar todas las destrezas a la hora de dar clase y desarrollar un proyecto educativo en el área de lengua extranjera. Para conseguir esto, seguiremos el “Método Comunicativo” desarrollado por Nunan (2005).

Sin embargo, la clave de esta propuesta de intervención es su base en la Gamificación, como decía Karl M. Kapp (2012), los juegos son parte de nuestra vida, nos ayudan a experimentar, imaginar, crear, probar nuestras capacidades y resolver nuevos problemas.

Esta propuesta de intervención esta basada en la película “UP”, será presentada como una misión a conseguir. El alumnado se convertirá en exploradores, deberán ir completando las diferentes misiones (sesiones) para poder llegar y conseguir la misión final.

El primer día, los estudiantes recibirán un vídeo de presentación y una caja que contiene una carta, donde podemos encontrar la explicación de la misión, su pasaporte de aventureros (donde deben pegar todas las insignias e ir avanzando) y algunos materiales didácticos como tarjetas de memorización o juegos.

Para mejorar el comportamiento de grupo es importante establecer una rutina de aula, que será establecida desde la primera sesión. La mayoría de las rutinas didácticas están inspiradas en la película “UP”.

- **Caja de los aventureros (Adventurer’s box):** Al principio de cada sesión, los estudiantes encontrarán la caja en una de las mesas de cada estudiante, el o ella será el encargado/a de la apertura de la caja. En ella encontraremos un mensaje de Rusell que explica la misión a realizar ese día, cual será la nueva insignia y como conseguirla, así como tarjetas didácticas u otros materiales. Como se puede ver en la figura nueve.



Figura 8. “Caja de aventureros”. (Fuente: Elaboración propia).

“**Speaking record**”: Cada día al principio de la clase presionaremos el botón del cronómetro. Desde ese momento, solo podremos hablar en inglés. En la hoja apuntaremos la cantidad de minutos que hemos pasado hablando únicamente inglés e intentaremos superar nuestro récord. Podemos ver una imagen del recurso en la figura número diez.



Figura 9 “Speaking record” (Fuente: Elaboración propia)

- **“La ceremonia de los aventureros”**: Al final de cada sesión, cuando hayamos completado la tarea, procederemos a entregar al alumnado la insignia que han conseguido, la cual tendrán que pegar en su pasaporte de misiones.



- **La ruleta**: En la mesa de la profesora encontramos la “Fast finisher’s roulette”. Si un estudiante acaba la tarea antes, tiene la oportunidad de girar la ruleta y realizar la acción indicada. Además, en ella podemos encontrar cuatro “globos de oro” que son premios para el alumnado. Podemos ver ambos materiales en la figura número once.



Figura 10. “Recursos”. (Fuente: Elaboración propia).

Atención a la diversidad

*“Every human is like all other humas, some humans and no other humans”
Clyde Kluckhon*

Podemos definir atención a la diversidad como un conjunto de actividades educativas que intentan responder a las diferentes capacidades, ritmos, estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales y de salud del alumnado.


Si nos centramos en nuestra clase, encontramos un grupo heterogéneo, debemos sacar los aspectos positivos de esta diversidad. Todos los estudiantes tienen diferentes personalidades, estilos de aprendizaje, intereses, niveles y motivaciones. Hay alumnado que necesita refuerzo y otra parte que debe ser impulsada con ampliación de actividades, así como vemos en la figura número doce.

<p>ACTIVIDADES DE REFUERZO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fichas de refuerzo • Rol específico dentro del grupo • Actividades cooperativas • Apoyo individual 	<p>ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruleta de “fast finisher’s” • Actividades más complejas • Rol específico dentro del grupo
---	---

Figura 11. “Tipos de actividades”. (Fuente: Elaboración propia).


Si nos centramos en nuestra clase, como hemos mencionado antes, contamos con dos estudiantes que requieren de apoyo educativo, podemos ver sus características en la siguiente figura:

ALUMNO CON TDAH



SUS CARACTERÍSTICAS


- Es un niño de nueve años con trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.
- No es capaz de concentrarse por más de cinco minutos
- Es muy impulsivo por lo que frecuentemente hay que llamarle la atención y hacerle reconsiderar sus actos.
- Viene de una familia disfuncional que no está muy involucrada en su desarrollo.
- Está bien integrado dentro del grupo de aula



MI ACTUACIÓN


- Se debe sentar cerca de un profesor y un compañero responsable que le pueda ayudar.
- Ejercicios y actividades serán presentadas paso a paso para una correcta comprensión
- Le permitiremos girar la ruleta o cortos tiempos de juego cuando termine sus tareas.
- Le daremos mucho refuerzo positivo

ALUMNA DE MARRUECOS



SUS CARACTERÍSTICAS

- Alumna de nueve años nueva en el colegio
- Vino el curso pasado de Marruecos. Al principio tenía bastantes problemas tanto con español como con inglés, ahora tiene buen nivel de español.
- Tiene un inglés de nivel muy bajo para su edad y curso.
- Es muy tímida y no suele participar en clase.
- Su familia está muy involucrada en su proceso de aprendizaje, siendo las relaciones entre la escuela y el colegio altamente positivas.



MI ACTUACIÓN

- Se sentará cerca de la profesora y de un compañero/a que le pueda ayudar.
- Recibirá trabajo extra para facilitar su progreso.
- Intentaremos potenciar su autoestima y seguridad.
- Nos centraremos en promover únicamente refuerzo positivo.
- Daremos materiales a sus padres para que puedan ayudarla en casa.

Figura 12. “Atención a la diversidad”. (Fuente: Elaboración propia).

3.5 TEMPORALIZACIÓN

En la siguiente figura, podemos ver la distribución de las diferentes sesiones. Inicialmente el planteamiento era de un total de diez sesiones que hemos tenido que reducir siete por necesidades de tiempo indicadas por el tutor.

En cuarto de primaria el horario establece un total de cuatro horas semanales. En la clase de referencia estaban organizadas en un total de cinco sesiones por semana, cuatro con la duración de cuarenta y cinco minutos y una con duración de una hora.

Dentro de la planificación todas las sesiones tienen una duración de cuarenta y cinco minutos excepto la número siete, que duraría el total de una hora.

La intervención se llevó a cabo en el marco del tercer trimestre, entre los meses de abril y mayo.



Figura 13. “Temporalización”.
(Fuente: Elaboración propia)

3.6 SESIONES

Este proyecto Gamificado se desarrolló, como ya hemos especificado en un total de siete sesiones. Cada una de ellas se presentó como una misión individual, por la que consiguieron diversas insignias que les hicieron llegar a la misión final (número 7). Todas las sesiones tienen una estructura muy similar con la intención de crear un hábito y una rutina en el alumnado, como podemos ver en la siguiente figura:



Figura 14. “Estructura de las sesiones”. (Fuente: Elaboración propia)

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número uno:



SESIÓN 1

Curso: 4° PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 26/04

Tema: Introducción **Sesión:** BIENVENID@S A LA AVENTURA

OBJETIVOS

- Adquisición de las nuevas rutinas
- Introducción del nuevo vocabulario (otter, giraffe, tiger, dolphin, whale, tortoise, hedgehog, bee, rhino, gorilla)

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- Visualizar el vídeo del mensaje de Rusell
- Apertura de la caja de los exploradores, lectura de la primera carta donde se explica la misión a conseguir. Lectura de la segunda carta, donde se explica la misión de esa sesión.
- Explicación de "El pasaporte de misiones"
- Presentación del nuevo vocabulario con las "flashcards"
- "Bingo game" and "Run and Touch game" para introducir las nuevas palabras de vocabulario
- Conseguirán la insignia del tigre cuando la misión sea completada.



Figura 15. "Sesión 1". (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número dos:




SESION 2

Curso: 4º PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 27/04

Tema: WRITING AND LISTENING **Sesión:** ¿TE ATREVES A CRUZAR EL RÍO?

OBJETIVOS

- Desarrollar las habilidades de producción escrita y comprensión oral
- Producción de oraciones escritas, utilizando vocabulario de la unidad siguiendo un modelo preexistente



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- Apertura de la caja de los aventureros, lectura de la misión número dos.
- Escribir una idea sobre como cruzar el río, vocabulario y algunas construcciones gramaticales serán escritas en la pizarra como ejemplo.
- Cada alumn@ presenta su idea al resto de la clase.
- Ver el vídeo "How to draw a tiger" y tratar de seguir las instrucciones de la manera más precisa posible, con ayuda de la profesora. Completar la expresión escrita con las palabras adecuadas.
- El alumnado conseguirá la insignia de la nutria si se desarrolla la actividad de manera adecuada.





Figura 16. “Sesión 2”. (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número tres:



SESIÓN 3

Curso: 4° PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 28/04

Tema: GRAMMAR AND VOCABULARY **Sesión:** ¿CUÁNTOS LEONES HAY?

OBJETIVOS

- Conocer y poner en práctica las estructuras gramaticales cuantificadoras: "many" y "any".
- Reconocer y comprender palabras relacionadas con el vocabulario y gramática de la unidad.



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- Apertura de la caja de los aventureros, lectura de la misión numero tres.
- Presentación de las estructuras gramaticales : "many" y "any"
- "Run and Touch game" para practicar las estructuras gramaticales
- Ir a liveworksheets y, todos juntos, en la pizarra interactiva, completar la ficha diseñada.
- Buscar información sobre cuántos tigres hay en África. Consiguen la siguiente insignia cuando la misión este completa.



Figura 17. "Sesión 3". (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número cuatro:

SESION 4

Curso: 4° PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 29/04

Tema: VERBOS DE ACCIÓN **Sesión:** DESCUBRE LA JUNGLA

OBJETIVOS

- Repasar y practicar los verbos de acción: climb, swim, walk, fly.
- Reconocer y comprender palabras relacionadas con el vocabulario y gramática de la unidad.




ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

1. Apertura de la caja de los aventureros, lectura de la misión número cuatro
2. Revisión de las estructuras gramaticales
3. Presentación Genial.ly sobre animales de la jungla
4. Empezar el "flip-book", la profesora llevará a cabo un ejemplo y los estudiantes seguirán el modelo.



Figura 18. "Sesión 4". (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número cinco:




SESION 5

Curso: 4º PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 30/04

Tema: REPASO DEL TEMA **Sesión:** DESCUBRE LA JUNGLA II

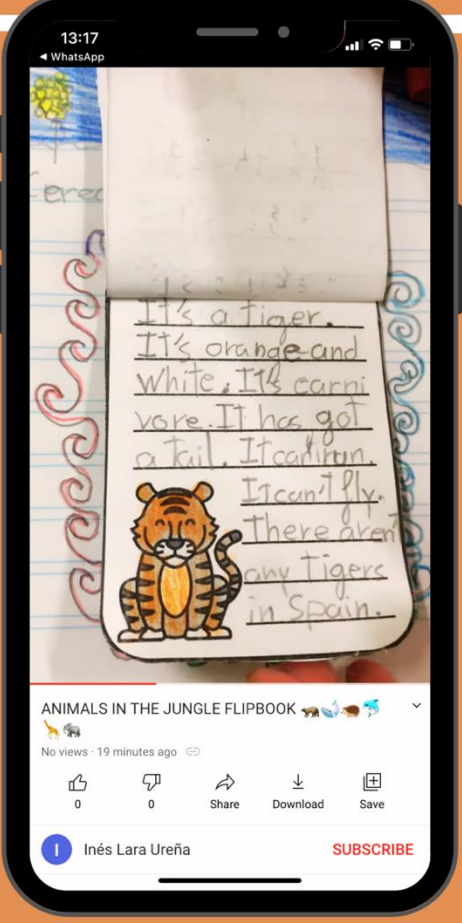
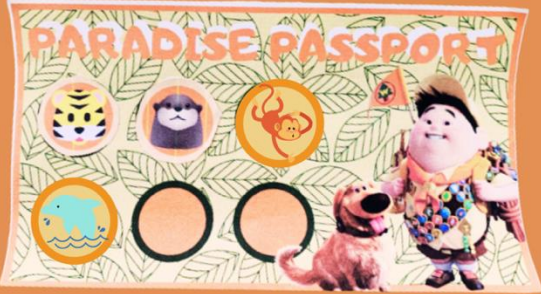
OBJECTIVES

- Practicar los verbos de acción: climb, swim, walk, fly.
- Producción de frases cortas siguiendo un ejemplo previo.
- Desarrollar la capacidad de expresión escrita
- Repasar todos los contenidos de la unidad.



LESSON STRUCTURE

- 1.Recordar la misión de ayer.
2. Revisar las estructuras de los verbos de acción
- 3.Continuar describiendo los animales en el "flip book"
- 4.Recortar y pegar en la libreta.
- 5.Cuando la tarea esté terminada, conseguiremos la insignia del delfín



13:17
WhatsApp

It's a tiger.
It's orange and white. It's carnivore. It has got a tail. It can't fly. There aren't any tigers in Spain.

ANIMALS IN THE JUNGLE FLIPBOOK

No views · 19 minutes ago

0 0 Share Download Save

Inés Lara Ureña **SUBSCRIBE**

Figura 19. "Sesión 5". (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número seis:


SESION 6

Curso: 4° PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 03/05

Tema: CONCIENCIA MEDIOAMBIENTAL **Sesión:** ¡SALVEMOS A LOS ANIMALES!

OBJETIVOS

- Hacer a nuestros estudiantes conscientes de la importancia de cuidar el medioambiente (Ed. en Valores)
- Desarrollar las competencias de comprensión y expresión oral
- Desarrollo del uso de Nuevas Tecnologías.



LESSON STRUCTURE

1. Apertura de la caja de los aventureros, lectura de la misión número seis
2. Visitar la página de Edpuzzle y ver el vídeo, contestando a las cuestiones creadas
3. Crear un debate en clase, donde el alumnado debe proponer diferentes ideas de cómo proteger a los animales en peligro de extinción.
4. Conseguir la siguiente insignia.


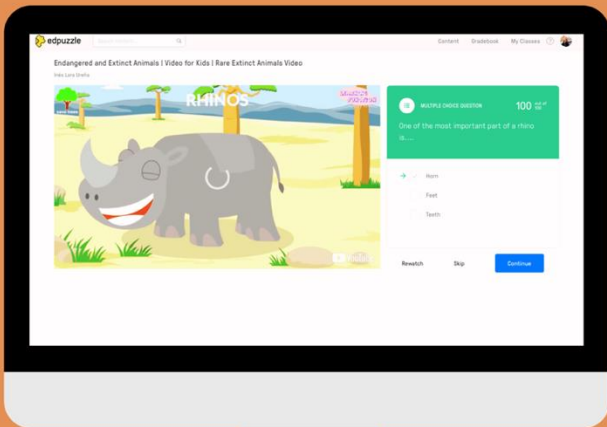



Figura 20. “Sesión 6”. (Fuente: Elaboración propia).

En la siguiente figura podemos observar la estructura de la sesión número siete:




SESIÓN 7

Curso: 4º PRIMARIA **Clase:** Inglés **Fecha:** 04/05

Tema: CONCIENCIA MEDIOAMBIENTAL TAREA FINAL **Sesión:** ¡YO ME UNO!

OBJECTIVOS

- Comprobar si los estudiantes han entendido los conceptos de gramática y vocabulario relativos a la unidad.
- Promover la imaginación y la responsabilidad hacia el cuidado del medio ambiente y los seres vivos que en él viven



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- 1.En la misión de hoy la caja está cerrada, el alumnado deberá averiguar cómo abrirla.
2. Por grupos deberán realizar unos ejercicios y superar una prueba final.
3. Siguiendo las pistas, encontrarán la clave que les permitirá abrir la caja, y por lo tanto, completar con éxito la misión.
4. Dentro de la caja encontrarán la última insignia, un diploma que les felicita por haber superado la misión de las "Cataratas Paraíso" y un pequeño premio.


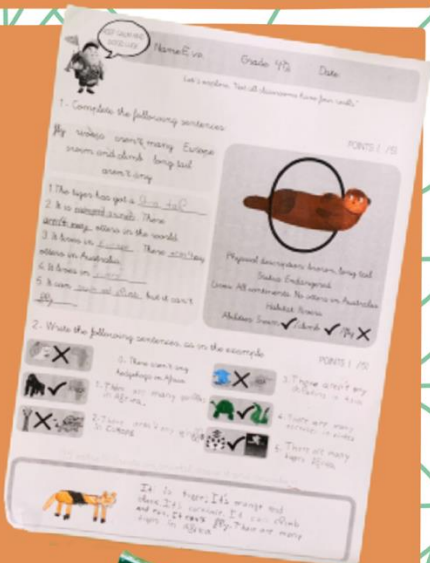


Figura 21. “Sesión 7”. (Fuente: Elaboración propia).

3.7 EVALUACIÓN

La evaluación tomará como referencia la Resolución de 3 de febrero de 2015, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula la evaluación del aprendizaje del alumnado de Educación Primaria, modificada por Resolución de 29 de abril de 2016, de la Consejería de Educación y Cultura (BOPA 10/05/2016) y por la Resolución de 8 de octubre de 2018 (9 de noviembre de 2018). Esta evaluación ha sido continua, global y teniendo en cuenta la evolución del alumnado, así como los elementos del currículo y el grado de consecución de los objetivos a lo largo de la propuesta de intervención. La información proveniente de esta evaluación nos ha permitido reflexionar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y su adecuación.

La evaluación fue llevada a cabo utilizando diferentes técnicas e instrumentos y prestando especialmente atención a la observación continua del progreso del alumnado. Es decir, diseñamos una propuesta evaluativa que atendió a dos dimensiones, por un lado recabar evidencias sobre el aprendizaje del alumnado y por otro mejorar el propio proceso de enseñanza y el papel del docente en el mismo (docente-facilitador-mediador del aprendizaje). Podemos ver los elementos de la evaluación en la siguiente figura:

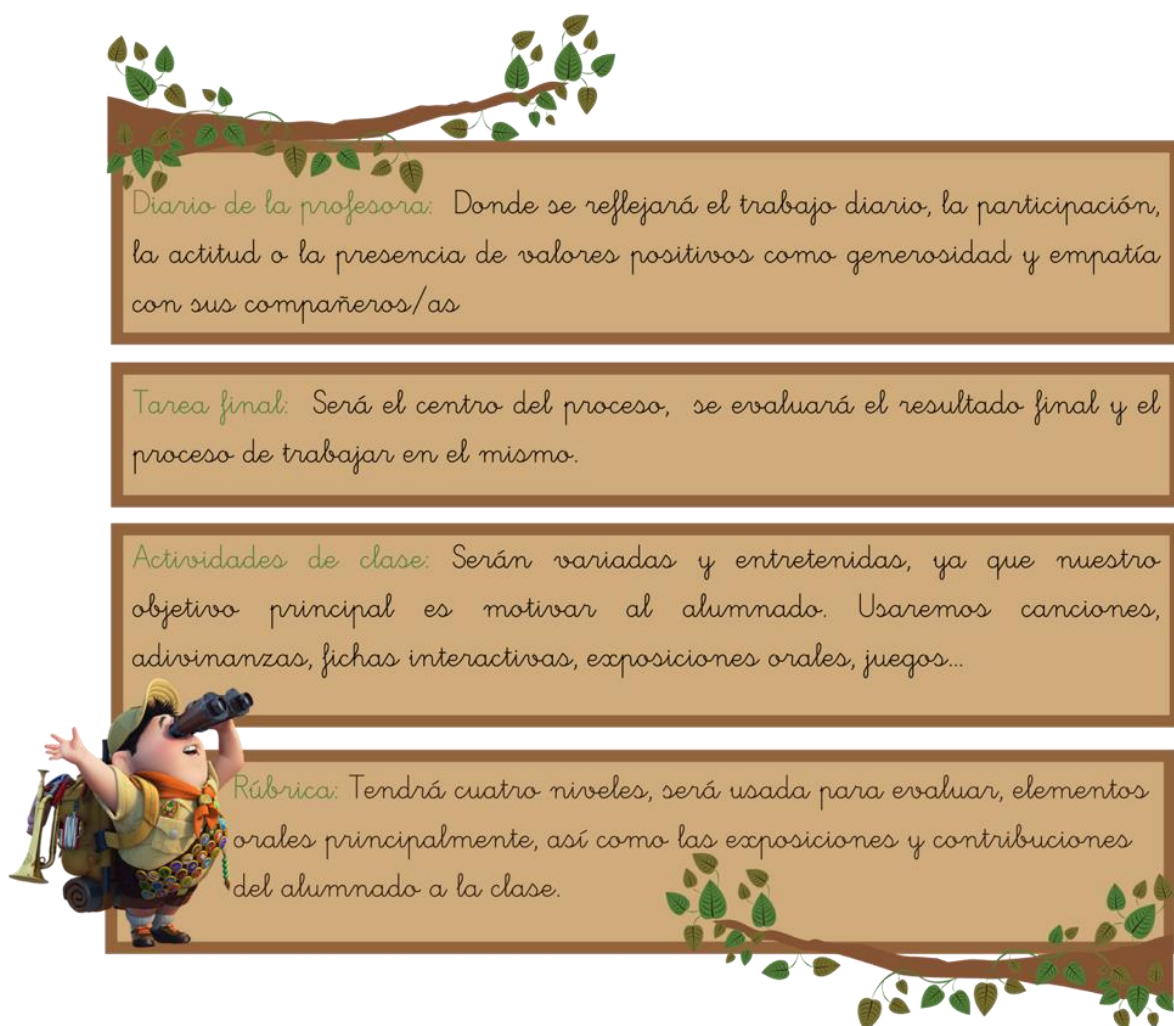


Figura 22. “Elementos de evaluación”. (Fuente: Elaboración propia).

4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Remontándonos a la introducción del trabajo, nos encontramos que uno de los objetivos del mismo era dar respuesta a las siguientes preguntas:

¿Es posible dar un nuevo enfoque a la educación, aprender jugando? ¿Es efectivo en un aula de educación primaria?

Tras el análisis bibliográfico y documental, así como la posterior intervención educativa, podemos afirmar que sí es posible otro tipo de educación distinta a la tradicional, donde la Gamificación funcione como eje del engranaje. Además, no es únicamente que sea posible si no que, como hemos podido comprobar mediante la intervención educativa, el aprendizaje gamificado dispara de manera clara la motivación del alumnado y su rendimiento en el aula.

Como dijo Piaget en su cita de 1981, «la meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores». Debemos fomentar ese interés en el alumnado, el de descubrir por sí mismos, lo que concuerda perfectamente con la Gamificación que les impulsa a aprender de la manera más natural posible, jugando.

A lo largo de todo este trabajo hemos podido ver la cantidad de recursos que se pueden utilizar en el aula de educación primaria y que nos permiten crear una experiencia Gamificada, así como todos los pasos y puntos que se deben tener en cuenta para poder crear una intervención educativa adecuada y adaptada a nuestro alumnado.

No cabe duda de que, implementar esta metodología de forma completa en el aula, de manera que consiga sumergir al alumnado en la narrativa y que por consecuencia se sienta motivado para alcanzar los objetivos, supone un esfuerzo extra para nosotros, los docentes, que debemos trabajar incansablemente para diseñar y crear los mejores recursos para ellos. Desde un punto de vista personal, y dada la acogida del alumnado de los resultados obtenidos por la propuesta de intervención diseñada, este TFG ha significado un importante crecimiento personal y profesional y la reafirmación clara de que otros modelos educativos son posibles, propuestas en las que el alumnado forma parte activa de su propio aprendizaje. Gamificar es sin duda una de las herramientas que guardo en mi “kit del profesor” y volveré a implementar en mi futuro como docente.

Como dijo Joseph Joubert “Enseñar es aprender dos veces”, y es que la educación consiste en poner en práctica, investigar y descubrir que es lo que se adapta mejor al alumnado, con sus peculiaridades, características y situaciones personales, porque la diversidad es el mejor contexto para el aprendizaje y la construcción de una sociedad plural basada en

el respeto y la cooperación. Siempre que entramos en un aula, debemos ir con la idea de que, además de enseñar, también vamos a aprender de todo lo que ellos/as tienen para ofrecernos y enseñarnos. En mi opinión, ahí reside la clave de una buena praxis educativa.

5. BIBLIOGRAFÍA

Antin, J., y Churchill, E. F. (2011). *Badges in Social Media: A Social Psychological Perspective*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/03-Antin-Churchill.pdf>

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de Gamificación. *Universidad Politécnica de Madrid*.

Burke, B. (2012). Gamification 2020: What is the future of gamification. *Gartner, Inc*.

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning* (1), 50.

Cassany (2005). *Describir al escribir, cómo se aprende a escribir*. Paidós.

Consejería de Educación, Cultura y Deporte. (2014). *Currículo Educación Primaria y relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables*. Ediciones Trabe SL.

Deterding, S. (2011). Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model. In *Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts, a workshop at CHI*.

Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>

Escribano, F. (2013). Gamificación versus ludictadura. *Obra digital: Revista de comunicación*, (5), 58-72.

Fernández, A. y Olmo, A., y Alegre, J. (2016). Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas. *tic.revistadeinnovacióneducativa*, (16), 39-47.

Fogg, B. J. (2003). *Persuasive technology: Using computers to change what we think and do*. Morgan Kaufmann Publishers.

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática, Universidad Carlos III Madrid España. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*. 3(2). 397-403.

Jaramillo, O., & Castellón, L. (2012). Educación y videojuegos. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (117), 11-19.

Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V., y Freeman, A. (2014). NMC horizon report: 2014 K, *The New Media Consortium*. 1-52.

Jordan, K. (2014). Initial trends in enrolment and completion of massive open online courses. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v15i1.1651>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of Learning and Instruction: Game based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kapp, K. M. (2016). Choose your level: Using games and gamification to create personalized instruction. *Handbook on personalized learning for states, districts, and schools*, 131–143.

Kim, J. (2012, Septiembre). Social engagement: Who's playing? How do they like to engage? AmyJoKim. <https://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>

Kumar J. (2013). Gamification at Work: Designing Engaging Business Software. En Marcus A. (Eds.), *Design, User Experience, and Usability. Health, Learning, Playing, Cultural, and Cross-Cultural User Experience*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39241-2_58

Lazzaro, N. (2004). Why we Play Games: Four Keys to More Emotion without Story. *Game Dev Conf*.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.

Marín, I., y Hierro, E. (2013). *El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.

Nunan, D. (2005). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.

Palazón Herrera, J. (2015). Aprendizaje móvil basado en microcontenidos como apoyo a la interpretación instrumental en el aula de música en secundaria. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 119-136. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.08>

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. *Slough: NFER*.

Ramírez, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional* (2ª ed). Alfaomega.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Schell Games.

Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social, Zaragoza*, (9), 163-184.

Stott, A., Neustaedter, C. (2013) Analysis of gamification in education. *Surrey: Connections Lab: Simon Fraser University*.

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano*, 295, 73-78.

Werbach, K. (2014). (Re) defining gamification: A process approach. *International conference on persuasive technology*. 266-272

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.

Zichermann, G. (2012, Diciembre). The code of gamification ethics. Gamification. co. <https://www.gamification.co/2012/12/10/code-of-gamification-ethics/>

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

6. ANEXOS

Anexo 1- Carta de presentación de la misión.

WELCOME TO THE ADVENTURE

Hello students of 4th grade of La Toba School. My name is Russell and I am an explorer. I need your help for a really important mission. We want to go to Paradise Waterfalls, but to enter we need to complete the six missions and get the six animals badges. *Can you help us?*

LET-S GO!!!!!!



SECOND MISSION

Welcome to the second mission explorers!!!

Congratulations for your first badge, the tiger one. Today I have a really important mission for you.

In this second mission we have to cross a river full of crocodiles. It is dangerous and difficult, you have to do different activities that the teacher will tell you. If you do it, you will get the OTTER badge!

LET'S GO FOR IT!!!



Anexo 3- Pruebas de la sesión número siete.



Name: _____

Grade: _____

Date: _____

Let's explore, "Not all classrooms have four walls."

1- Complete the following sentences:

fly rivers aren't many Europe
swim and climb long tail
aren't any endangered

1. The otter has got a _____
2. It is _____. There _____ otters in the world.
3. It lives in _____. There _____ otters in Australia.
4. It lives in _____.
5. It can _____ but it can't _____

Physical description: brown, long tail
Status: Endangered.
Lives: All continents. No otters in Australia
Habitat: Rivers
Abilities: Swim ✓ / climb ✓ / fly ✗

2- Write the following sentences, as in the example



0- There aren't any hedgehogs in Africa



3-



1-



4-



2-



5-

Create an animal, draw it and describe it

Anexo 4 – Rúbrica de evaluación para el alumnado.

Estándares de aprendizaje	Niveles de desempeño			
	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Lee y escribe el vocabulario.	Es incapaz de leer y escribir el vocabulario.	Lee el vocabulario básico, pero no logra escribirlo.	Lee y escribe con ayuda vocabulario.	Lee y escribe la totalidad del vocabulario.
Produce oraciones con la gramática de la unidad.	Todavía debe adquirir la técnica para poder reproducir oraciones.	Reproduce oraciones con gran dificultad o siguiendo un ejemplo previo.	Reproduce oraciones siguiendo un ejemplo previo.	Reproduce oraciones gramaticalmente correctas.
Interpreta el significado de textos.	Desconoce por completo el significado de los textos.	Interpreta con ayuda el significado de los textos.	Interpreta el significado de textos sencillos.	Interpreta en gran parte el significado de textos.
Es capaz de entender producciones orales.	Muestra gran dificultad para entender producciones orales.	Entiende producciones orales con ayuda.	Entiende con lentitud producciones orales.	Entiende casi al completo producciones orales.
Muestra interés en relación a la asignatura.	Muestra total desinterés en la elaboración de conjeturas.	Tiende a la desmotivación durante las clases.	Muestra interés en la mayoría de las ocasiones hacia las clases.	Muestra un interés total hacia la asignatura y las actividades.
Muestra un desarrollo positivo a lo largo de la intervención.	No avanza en el desarrollo de sus capacidades.	Avanza de forma lenta y poco constante en cuanto al desarrollo de sus capacidades.	Avanza en cuanto al desarrollo de capacidades.	Avanza de manera continua y sin pausa en cuanto al desarrollo de sus capacidades.

Anexo 5 – Rúbrica para la evaluación de la intervención didáctica.

INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE INTERVENCIÓN	1	2	3	4
1. Los contenidos seleccionados permiten desarrollar adecuadamente los criterios de evaluación fijados.				
2. Los contenidos seleccionados son variados (incluyen conceptos, hechos, procedimientos, valores, normas, criterios...etc.)				
3. Los resultados de evaluación seleccionados permiten evaluar adecuadamente los aprendizajes.				
4. Se tiene en cuenta el marco legislativo.				
5. Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes adquiridos están adaptados y son variados.				
6. La metodología prevista es variada y se adapta los intereses y motivaciones del alumnado.				
7. Se contempla medidas de atención a la diversidad.				
8. Se incluyen distintos recursos, nuevas tecnologías y actividades innovadoras.				
9. Trata problemas globales.				

Anexo 6- Ejemplo de hoja para la evaluación de la profesora por parte del alumnado.

Adrián G.

EVALUATE YOUR TEACHER

¿Me siento motivado/a para aprender inglés?



¿La profe me trata bien?



¿La profe explica bien?



¿Me ha gustado esta aventura ?



¿Me siento relajado/a en clase?



¿Me gustan las actividades que hacemos?



¿He aprendido mucho inglés?



¿Me gusta aprender jugando?



¿Volvería a escoger a mi profe?



Lo que más me gusta de mi profe:

jugar y aprender

Lo que menos me gusta:

que me ponga zapa de letras

Profe, te pongo un...

10²