

EJEMPLOS DE APLICACIÓN DE PROCESOS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

“Cartilla de Obra Colectiva”

Autores:

Mauricio Perdomo Vargas

Zenith Chinchilla Ruedas



**Universidad
de Santander**
UDES
Personería Jur. 610 de 12/03/96 Min.Educación
Resolución No. 6216 - 22/12/05 Min.Educación
VIGILADA MINEDUCACIÓN



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL
CVUDES BUCARAMANGA
FEBRERO DE 2021**

INTRODUCCIÓN

El presente documento, presenta una compilación de algunos ejemplos de implementación de escenarios de Gamificación dentro del aula. Dicho material ha sido extraído, a través de un proceso de revisión bibliográfica; por parte de algunos docentes Directores de Trabajo de Grado pertenecientes al programa de Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación “MTDAE” de la Universidad de Santander UDES y su Centro del Educación Virtual CVUDES, con lo cual se constituye la presente cartilla de obra colectiva.

Dichos ejemplos, representan una fuente de consulta interesante, para aquellas personas interesadas en la aplicación de la Gamificación como estrategia de motivación dentro del aula de clase. Es de resaltar que los ejemplos relacionados, en el presente documento tienen diferentes contextos de aplicación.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece de forma especial, a los docentes Directores de Trabajo de Grado pertenecientes al programa de Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación “MTDAE” de la Universidad de Santander UDES y su Centro del Educación Virtual CVUDES. Quienes con su decidido apoyo lograron realizar este importante ejercicio de revisión documental y adaptación de los ejemplos de Gamificación aquí registrados dentro de la presente Cartilla de obra colectiva.

TABLA DE CONTENIDO

	PAG
Capítulo 1. Hearthstone: una experiencia de gamificación para dinamizar procesos de razonamiento matemático con estudiantes de grado 5° - Adaptación por Edgar Johan Gamboa Contreras.	6
Capítulo 2. Reader Wars: motivar a los alumnos por la lectura - Adaptación por Olga Bonilla Jaimes.	11
Capítulo 3. Viaje musical: una experiencia de gamificación en un mundo virtual para el aprendizaje de la música - Adaptación por Fabio Ernesto García Ramírez.	21
Capítulo 4. Tierra a la vista - Adaptación por Fernando Martínez Rodríguez.	24
Capítulo 5. Las relaciones tóxicas. detección, actuación y prevención - Adaptación por - Adaptación por Dewar Willmer Rico Bautista.	33
Capítulo 6. La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria - Adaptación por Gustavo Adolfo Villa Vaquero.	43



GAMIFICACIÓN

Y APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

OBJETIVO

Implementar una estrategia formativa, que utilice la gamificación como medio innovador didáctico junto con el aprendizaje basado en retos como medio pedagógico innovador, para el fortalecimiento del proceso de formación de los estudiantes de la Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación de la universidad UDES.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Puede la Gamificación, por medio del aprendizaje basado en retos, convertirse en una estrategia innovadora y eficaz para la formación práctica de los estudiantes de la Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación de la Universidad de Santander?

GAMIFICACIÓN EN PRÁCTICA

El primer uso y documentación del término Gamificación (gamification), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso”. Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pellinggamificación en el aula:

PASOS FUNDAMENTALES

Según Werbach y Hunter (2012) hay seis pasos fundamentales para poder gamificar algo. En este caso se han adaptado al contexto educativo y totalmente extrapolable a cualquier nivel. Estos son:

1. Definir los objetivos de la materia, así como la adquisición de competencias.
2. Predefinir las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes).
3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predefinir comportamientos y actuaciones).
4. Idear bucles de actividad.
5. Hacerlo divertido.
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento.

CIMIENTOS MOTIVACIONALES

Motivación al logro, motivación de poder y motivación de afiliación.

CAPITULO 1 – HEARTHSTONE UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN PARA DINAMIZAR PROCESOS DE RAZONAMIENTO MATEMÁTICO CON ESTUDIANTES DEGRADO 5°

Adaptación por: Edgar Johan Gamboa Contreras.

Fuente:	Vasco, S. & Lebrun, V. (2019). http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12483/1/VascoSindy_2019_Hearthstonerazonamien%20matem%C3%A1tico.pdf
Nombre del Proyecto:	Hearthstone: una experiencia de gamificación para dinamizar procesos de razonamiento matemático con estudiantes de grado 5°
CONTEXTO	
Institución:	Institución Educativa José María Ceballos Botero. Municipio de Sabaneta, Antioquia. Colombia.
Grupo seleccionado:	45 estudiantes de grado 5° primaria.
Recursos:	Videojuego Herthstone.
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	
Objetivos:	Identificar las interacciones que establecen los estudiantes con el videojuego Hearthstone. Describir los procesos de razonamiento imaginista y las generalizaciones que llevan a cabo los estudiantes, en su interacción con el videojuego Hearthstone
Contenidos de aprendizaje:	Según estándares básicos de aprendizaje matemáticas grado 5. MEN.
Competencias utilizadas:	-Razonamiento matemático. -Resolución de problemas.
Metodología utilizada:	-Aprendizaje colaborativo.

Secuenciación del proyecto:	<p>Primera etapa: exploración del videojuego.</p> <p>Segunda etapa: relación entre puntajes maná (recompensas).</p> <p>Tercera etapa: procesos de razonamiento.</p>
Indicadores de evaluación y mejora:	<p>El uso didáctico del videojuego motivó a los estudiantes a plantearse estrategias para ganar el juego.</p> <p>El proceso de gamificación permitió feed back entre pares, evidenciado en confrontación de ideas y momentos de diálogo conjunto en relación con los objetivos de aprendizaje propuestos.</p> <p>La actividad gamificada permitió evidenciar la construcción de conocimiento matemático por parte de los estudiantes.</p>
Recompensas:	Cartas (barajas) con distintos valores y poderes.
Narrativa selección del material a trabajar:	Los jugadores deben interpretar un personaje o un héroe del videojuego Hearthstone. En cada partida o juego deben seleccionar en equipo las cartas que pondrán en el campo de batalla para ganar el juego al equipo rival de turno.
Resultados que indiquen una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes:	<p>El uso didáctico del videojuego motivo a los estudiantes a plantearse estrategias para ganar el juego.</p> <p>El proceso de gamificación permitió feed back entre pares, evidenciado en confrontación de ideas y momentos de diálogo conjunto.</p> <p>La actividad gamificada permitió evidenciar la construcción de conocimiento matemático por parte de los estudiantes.</p>
<h2 style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN</h2>	
Proyecto:	Hearthstone: una experiencia de gamificación para dinamizar procesos de razonamiento matemático con estudiantes de grado 5°

<p>Temporalización:</p>	<p>Primera etapa: exploración del videojuego. No especifica tiempo.</p> <p>Segunda etapa: relación entre puntajes y maná. No especifica tiempo</p> <p>Tercera etapa: procesos de razonamiento. No especifica tiempo</p>
<p>Estructura:</p>	<p><u>Etapas</u></p> <p><u>Etapas 1:</u> travesía. El objetivo de momento es explorar el videojuego e identificar los elementos que se deben tener en cuenta para jugar.</p> <p><u>Etapas 2:</u></p> <p>Travesía 1: el objetivo de este momento consiste en describir algunas características de los personajes y encontrar un criterio objetivo para clasificar las cartas.</p> <p>Travesía 2: los grupos podrán proponer conjeturas argumentadas y justificadas. Además, identificar las relaciones entre los puntajes de vida y de ataque al poner en interacción las cartas en el juego.</p> <p><u>Etapas 3:</u></p> <p>Travesía 1: el objetivo de este momento es determinar la cantidad de movimientos posibles en una situación específica.</p> <p>Travesía 2: en este momento se deben registrar los datos del juego y analizar las combinaciones posibles en una partida real.</p> <p>Travesía 3: el objetivo de este momento es reconocer la probabilidad de ocurrencia de un evento.</p> <p>Travesía 4: se requiere construir generalizaciones sobre la probabilidad a través un juego con la ruleta.</p>
<p>DESARROLLO:</p>	
<p>Inicio:</p>	<p>El juego inicia con la conformación de equipos y la asignación de roles o personajes.</p>

Misión:	<p>Las cartas tienen un valor representado en términos de maná (recompensa) y se clasifican de acuerdo con sus características en: esbirros, encantos o hechizo y armas.</p> <p>Las cartas que se denominan esbirros son los encargados de defender, atacar y dañar las cartas enemigas o al adversario a partir del poder de ataque y salud que cada una posee. Las cartas de encantos o hechizos otorgan habilidades extras al héroe o a sus demás cartas, en el instante que son seleccionadas, y las cartas de armas permiten a los héroes obtener un poder de ataque o cantidad de golpes limitados.</p>
Episodios:	No específica.
Normas de juego:	Hearthstone, además de cumplir con las características de un juego de rol, se concibe como un videojuego de estrategia por turnos, en la medida que los jugadores, deben no solo conocer las reglas del juego sino diseñar movimientos, pensar en cada una de las acciones y considerar sus consecuencias, prever jugadas del adversario para evitar reducir los puntos de salud y lograr vencer.
Equipos:	Los estudiantes conformar equipos de 2 a 3 estudiantes.
Niveles:	<p>Rangos de batalla o ligas.</p> <p>Los jugadores deben ganar cada batalla y a medida que derrotan los héroes enemigos se enfrentan a oponentes cada vez más fuertes con un nivel mayor de complejidad. En los primeros niveles solo pueden derrotar a sus oponentes con un personaje heroico "Jaina", pero a medida que avanzan, tienen la posibilidad de escoger y personificar diferentes héroes, lo que puede demostrar el nivel en el cual se encuentran los estudiantes respecto al dominio del videojuego.</p>
Puntos de control y penalizaciones:	El jugador debe saber que los héroes no pueden utilizar las cartas sino cuentan con el maná suficiente para accionarlas, los esbirros no pueden atacar en el momento que se colocan en el campo de batalla (deben esperar un nuevo turno) y solo pueden atacar una vez durante la partida.
Tareas:	Exige el desarrollo de guías.

Análisis de beneficios:	<p>Los estudiantes solo declararon sus estrategias o procedimientos a partir de las acciones realizadas en un caso particular y no como una descripción que puede pertenecer a una clase general de problemas, por lo cual el estudiante no logra dar cuenta del significado de los objetos matemáticos que se abordaron en la investigación</p>
	<p>durante el desarrollo de las tareas, sino de algunas nociones o representaciones de estos.</p> <p>El videojuego se puede considerar un instrumento mediador en el desarrollo del conocimiento matemático, no como resultado de lo que comunica un sujeto maestro, sino como un proceso de lo que el estudiante construye inmerso en un contexto, en el caso, la gamificación, correspondiente al universo de Hearthstone.</p>
Cierre:	<p>No especifica.</p>

CAPÍTULO 2. READER WARS: MOTIVAR A LOS ALUMNOS POR LA LECTURA

Adaptación por Olga Bonilla Jaimes.

Fuente:	Contreras, RS. (2011). “Experiencias de gamificación en las aulas”. https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf
Nombre del Proyecto:	READER WARS: MOTIVAR A LOS ALUMNOS POR LA LECTURA
CONTEXTO	
Institución:	La escuela FEDAC Montcada (Montcada Reixac, una población cercana a Barcelona)
Grupo seleccionado:	3º DE PRIMARIA
Recursos:	<p>En el proyecto se combinan las dos herramientas:</p> <p>Las digitales, con Plickers y su funcionamiento. A la vez se ofrece autonomía a los alumnos para poder entrar a la website del proyecto y poder repasar las lecturas que se realizan en clase o entrar en el área de entrenamiento.</p> <p>Herramientas analógicas. lecturas en papel para que los alumnos aprendieran a trabajarlas con la finalidad de ayudar a su comprensión lectora. Quizá sea uno de los mayores progresos que hemos visto en el grupo clase, ya que actualmente se hace extraño que no empiecen la lectura con un lápiz en mano.</p>
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar secuencias de orden de complejidad diversa. • Comprender relatos, explicaciones y argumentaciones sencillas de modelos de características y de complejidad diversa con la presencia o ausencia del emisor y con soporte visual o sin él.
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la función que tienen una situación oral los elementos no lingüísticos: gesto, mirada y postura corporal, entonación, volumen, ritmo, velocidad y pausa. • Producir de manera ordenada y coherente mensajes orales.
Contenidos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura silenciosa: signos de puntuación y fluidez. • Comprensión de textos de diferentes tipologías escritos en diferentes formatos, para dar respuestas literales, de reorganización, inferenciales y críticas. • Interés, gusto y hábito por la lectura. • Producción de imágenes recreándose en espacios imaginarios. • Construcción de conocimiento personal mediante herramientas y recursos de juegos digitales y analógicos. • Concienciación y distinción de los diferentes tipos de juego digitales y analógicos. • Conocimiento y respeto de las reglas básicas del juego. • Adquisición de hábitos de solidaridad, ayuda mutua y respeto por las diferencias.

Competencias utilizadas:	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias de comprensión para obtener información, interpretar y valorar el contenido de acuerdo con la tipología y la complejidad del texto y el propósito de la lectura. • Utilizar, para comprender un texto, la estructura y el formato de cada género textual y el componente semántico de las palabras y de las estructuras morfosintácticas más habituales. • Leer con fluidez para comprender textos de la vida cotidiana, los medios de comunicación en diferentes formatos y soportes. • Leer fragmentos de autores y autoras significativos de la literatura catalana. • Improvisar y crear con elementos y recursos básicos del lenguaje artístico. • Realizar actividades en grupo utilizando herramientas y entornos virtuales de trabajo colaborativo. • Desarrollar hábitos de uso saludable de la tecnología. • Descubrir motivaciones intrínsecas para el aprendizaje. • Hacer el aprendizaje visible.
Metodología utilizada	<p>Basadas gran parte de ellas en la experiencia (Learning by Doing), involucrándose activamente, es decir aprendizajes significativos intentando provocar en los alumnos un cambio fomentado en el saber (conocimientos), saber hacer (habilidades o recursos) y el saber ser (actitud).</p>
Indicadores de Evaluación y mejora	<p>Durante dos momentos durante el año realizaremos la evaluación de la comprensión lectora y la expresión oral.</p> <p>La primera vez se realizará en septiembre/octubre para tomar conciencia del punto partida del alumnado, para ello utilizaremos en cuenta los indicadores de las pruebas diagnósticas que se realizan en segundo de primaria; la segunda será en junio. Los indicadores de este último momento serán reflejados en la memoria de final de curso.</p> <p>Además, hemos utilizado la siguiente rúbrica de logros</p>

Personalización del aprendizaje (recompensas)	<p>Las recompensas por las pruebas superadas dependen de la respuesta de cada uno de los miembros del grupo.</p> <p>Se favorece el aprendizaje entre iguales y el hecho de que los miembros del grupo con un mayor dominio de la comprensión lectora ayuden a sus compañeros</p>
Narrativa Selección del material a trabajar	<p>«La Alianza Rebelde Escolar está muy bien equipada. es más peligrosa de lo que nos creemos» -General Cassio Taggear</p> <p>La “Flota de la Alianza”, también llamada “Flota Rebelde”, es la flota espacial de la Alianza para restaurar la “República Escolar”. Sin alcanzar el nivel tecnológico ni el tamaño de la “Marina Imperial”, cuenta con unos alumnos entregados y capacitados.</p>
Resultados que indiquen una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes	<p>La aplicación Plickers7 nos permite saber en tiempo real lo que contestan nuestros alumnos sobre las preguntas de comprensión escrita realizadas, todo a partir de una tarjeta personal con un código QR impreso, que según su posición el alumno contesta una cosa u otra.</p> <p>La propia aplicación, desde su versión de escritorio permite extraer las respuestas de los alumnos de manera mensual, o decidiendo el rango de fecha que queramos observar (semanalmente, día concreto, mensualmente...), nos permite descargar una hoja de cálculo y lo que hemos realizado.</p> <p>Es un modelo de clasificación donde se observa el progreso de los alumnos durante todo el curso escolar de manera mensual. Como propuesta, esta clasificación de observación, en caso de seguir haciéndolo el próximo curso, podríamos hacerla según la tipología textual presentada a los alumnos. De esta manera tendríamos mucha más información sobre ellos y su nivel de comprensión lectora.</p>
<h2 style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN</h2>	
Proyecto:	<p>READER WARS: MOTIVAR A LOS ALUMNOS POR LA LECTURA</p>

Temporalización.	<p>3 minutos → Entrada en el aula y puesta en escena (música, bata, maleta galáctica), mientras cada piloto reparte los identificadores galácticos a su tripulación.</p> <p>3 minutos → Repaso de la situación rebelde actual, de esta manera los alumnos observan si les toca pasar un punto de control o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 minutos → Reparto de las lecturas. • 11 minutos → Lectura y Conversación Interestelar. • 10 minutos → Preguntas de Comprensión Lectora y feedback. • 3 minutos → Suma de dactarios por equipos. • Tiempo estimado de la clase: 33 minutos.
Estructura	<p>Dividiremos la clase en grupos de 4 o 5 alumnos.</p> <p>Cada grupo deberá de escoger a su piloto y co-piloto de la nave espacial con la que iniciaran el viaje, el resto será tripulación.</p> <p>Además, deberán diseñar su logotipo o escudo y el nombre de su nave.</p> <p>Aparece el profesor caracterizado (lleva puesta una bata blanca repleta de las insignias que pueden ganar en clase, y la maleta galáctica).</p> <p>Cuando entra el profesor en el aula ya son conscientes que empieza el juego, suena la música y todos esperan con ganas las lecturas.</p> <p>Deben estar atentos por si como equipo han de pasar un punto de control o no, en cualquier momento pueden recibir una tarjeta de penalización, de las cuales ya están avisados previamente y por ello evitan que pase.</p> <p>Se reparten las lecturas, se pone en marcha la cuenta atrás, empiezan a leer, tienen ocho minutos. La misión finaliza en el momento que todo el equipo ha obtenido las diferentes insignias de la misión. Los precios de cada insignia los tienen siempre en la página web y siempre deben obtener los «dactarios» necesarios para poder comprar la misma insignia para todos los miembros de la tripulación.</p>

DESARROLLO:

Inicio:

La flota de la “Alianza Rebelde” comienza siendo bastante pequeña, se compone de cruceros pequeños y medianos, cargueros reciclados, y cazas estelares obsoletos. En cuestión de organización, la flota Rebelde está dispersa y bajo el mando de varias organizaciones.

En los primeros años antes de la Batalla de Yavin, todas las naves al servicio de la “Alianza Rebelde” pertenecían a los miembros que las pilotaban, tales como sullustanos, corelianos, o chandrilanos.

Todas estas unidades inconexas se coordinaban de vez en cuando, como en la Batalla de YLES, pero en general las fuerzas espaciales de la Alianza no están tan organizadas y equipadas como la “Marina Imperial”. Esto puede ser un problema en el momento de luchar contra el Imperio, ya que para poder combatir las lecturas que la “Marina Imperial” lanza a los “Rebeldes” será necesario trabajar de manera coordinada y conjunta. ¿Seréis capaces?

Misión:

Cuando los alumnos si pulsan el botón EPISODIO I, les lleva a un enlace donde, utilizando la misma introducción y música que la película «Star Wars», pueden leer la misión que deben realizar. En el siguiente texto la hemos traducido: Hace mucho tiempo, en una escuela muy lejana ...
EPISODIO I Una nueva esperanz

Episodios:

EPISODIO I

Una nueva esperanza Es un periodo de cambios educativos. Escuelas espaciales rebeldes, atacando desde una base secreta, han ganado su primera batalla en contra del malvado Imperio Escolar Galáctico.

Durante la batalla, los alumnos rebeldes lograron robar los planos de la más moderna arma del Imperio Escolar, El Ambiente de la Muerte, un ambiente de aprendizaje, con poder suficiente para aburrir a una escuela entera. Perseguido por el Imperio, el maestro de lectura huye, protegiendo los Planos robados para restaurar la paz y la libertad en las escuelas, ¿Le ayudaréis?

Normas de juego:	<p>Son aspectos básicos de convivencia, como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar palabras mágicas (por favor, gracias, ¿me lo dejas?...) - Hablar, con tus propios compañeros del equipo sin moverte por la clase. - No te muevas si no es necesario, sin hacer demasiado ruido, tus compañeros están trabajando. - Propón ideas, preguntas, adelántate a aquello que es importante. - Colabora, cumpliendo tus tareas asignadas. - Acepta con respeto las ideas del resto de compañeros. - Cumple con la normativa. - Aprende de tus fallos, hay muchos fallos a realizar, no repitas siempre el mismo.
Equipos:	<p>Se crean grupos heterogéneos de cuatro alumnos, en cada grupo había estudiantes con diferentes capacidades, la idea era que aprendieran a organizarse, a compartir conocimientos y capacidades para llegar a cumplir los objetivos comunes.</p> <p>Para formar los grupos nos centramos en función de su nivel de competencia lectora, hicimos un listado y dividimos a los estudiantes en cuatro “niveles”, intentando así igualar al máximo los grupos de trabajo</p>
	<p>Actualmente los niveles son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cónsul JEDI: el alumno/a forma parte de la revolución lectora, y en este nivel se les aconseja visitar la zona de entreno de manera más frecuente. Fuerza 49. ● Padawan: en este nivel el alumno es un rebelde capaz de liderar a tus compañeros. Aquí alumno puede realizar recomendaciones de libros o zonas de entreno a su tripulación. Fuerza 59.

<p>Niveles:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Caballero JEDI: aquí se les permite utilizar la fuerza en una pregunta, el alumno es un líder de las lecturas y puede ayudar a uno de sus compañeros en una pregunta durante todo el mes, como grupo decidirán la manera o el código para hacerlo. Fuerza 70. ● Maestro JEDI: aquí se les permite utilizar la fuerza en una pregunta, el alumno es un líder de las lecturas, y puede ayudar a todos sus compañeros en una pregunta durante todo el mes, como grupo decidirán la manera o el código para hacerlo. Además, su nombre aparecerá en el muro de la clase creado para Reader Wars, de esta manera el resto de la clase pueden ver el número de Maestros JEDI que van apareciendo durante el curso. Fuerza 89. ● Consejero JEDI: aquí se les permite utilizar la fuerza en una pregunta, el alumno es un referente de las lecturas, y puede ayudar a todos sus compañeros en una pregunta durante todo el mes, como grupo decidirán la manera o el código para hacerlo. <p>Además, su nombre aparecerá en el muro creado para tal finalidad en la página de Reader Wars, de esta manera el resto alumnos que trabajen el proyecto podrán ver el número de Consejeros JEDI que van apareciendo durante cada curso escolar. Es algo así como aparecer en el Hall of Fame. Fuerza 89.</p>
<p>Puntos de control y penalizaciones:</p>	<p>Cada vez que el equipo pasa por un punto de control (cada 50 «dactarios») se enfrenta a una ruleta de la suerte, allí podrán obtener diferentes resultados, el encargado de hacer girar la ruleta siempre es el copiloto de la tripulación (decidido por el mismo grupo):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● “Lluvia de meteoritos”, su resultado final se verá reducido al 50% por desperfectos en la nave.

	<ul style="list-style-type: none"> ● “Campo de gravedad”, podrán elegir a quien quieran de otro equipo para obtener su puntuación. Experiencias de gamificación en aulas 91 ● “Caza imperial”, sólo puntuarán si aciertan todos los rebeldes del grupo ayuda estelar, obtendrán una pista a la pregunta que quieran. ● “Llamada wookie”, harán las preguntas todo el equipo junto. ● “Ayuda estelar”, obtendrán una pista en la pregunta que quieran.
Tareas	N/A
Análisis de beneficios	<p>Es un modelo de clasificación donde se observa el progreso de los alumnos durante todo el curso escolar de manera mensual.</p> <p>Como propuesta, esta clasificación de observación, en caso de seguir haciéndolo el próximo curso, podríamos hacerla según la tipología textual presentada a los alumnos. De esta manera tendríamos mucha más información sobre ellos y su nivel de comprensión lectora.</p> <p>A cada alumno según su nivel de acierto/error le corresponde un nivel determinado, que se revisa de manera mensual, y según la categoría obtienen unos beneficios o otros.</p> <p>De esta forma al final de curso podremos observar la puntuación que tiene cada equipo de manera global, y observar si los alumnos han realizado muchos cambios de nivel durante el curso.</p>
Cierre	La misión finaliza en el momento que todo el equipo ha obtenido las diferentes insignias de la misión.

	<p>Los precios de cada insignia los tienen siempre en la página web y siempre deben obtener los «dactarios» necesarios para poder comprar la misma insignia para todos los miembros de la tripulación. Para dar las insignias se realiza una entrega oficial de medallas donde suena la música ceremonial de «Star Wars» y se le coloca a cada alumno su insignia en la bata. Estas insignias las deben conservar durante todo el curso escolar teniendo comportamientos adecuados. De esta manera se pretende educar en la responsabilidad, siendo conscientes de que esta tarea requiere dedicación por su parte. Si durante el año han tenido algún conflicto, ha habido alumnos que han perdido durante algún tiempo insignias, y como equipo han tenido que recuperarlas, realizando pequeñas tareas comunes extras y, de esta manera, se les empieza a educar en el compromiso con el equipo.</p>
--	---

CAPÍTULO 3. VIAJE MUSICAL: UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN UN MUNDO VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE LA MÚSICA

Adaptación por Fabio Ernesto García Ramírez.

Fuente:	<p>Amante, Lúcia. (2014). Musical Journey: A virtual world gamification experience for music learning.</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/262010978_Musical_Journey_A_virtual_world_gamification_experience_for_music_learning</p>
Nombre del Proyecto:	<p>Viaje Musical: Una experiencia de gamificación en un mundo virtual para el aprendizaje de la música</p> <p>Nombre Original</p> <p>Musical Journey: A virtual world gamification experience for music learning</p>
CONTEXTO	
Institución:	<p>Escuelas Públicas de Matosinhos, Portugal:</p> <p>Maria Manuela de Sá</p> <p>Leça do Balio – Padrão da Légua</p>
Grupo seleccionado:	<p>Estudiantes de Quinto de Primaria y Sexto de Bachillerato, con edades entre 9 a 11 años de edad y que atienden clases de Educación Musical.</p>
Recursos:	<p>Los resultados de la experiencia de gamificación documentan los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• El desarrollo del Mundo Virtual en 3D se realizó con la herramienta Vivaty Studio².• Las pruebas(quices) de seguimiento a los estudiantes, se realizaron en la herramienta QuizFaber³• Plataforma de LMS Moodle

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Objetivos

La investigación plantea cuatro preguntas de investigación, de las cuales se documentan los resultados de la primera:

1. ¿Cómo los estudiantes perciben la usabilidad del Mundo Virtual?
2. ¿Cuál es la importancia de los juegos para los estudiantes?
3. ¿Qué piensan los estudiantes acerca de los elementos de gamificación presentes en el Mundo Virtual “Viaje Musical”?
4. ¿Cuáles son las contribuciones en el aprendizaje de la historia de la música, la exploración e interacción con un Mundo Virtual?

Con relación a Objetivos de Aprendizaje, se indican los siguientes:

- Aprender la evolución de la música y su relación con otras formas de arte, haciendo énfasis en la relación de la música con la cultura y sociedad.
- Aprender a identificar los periodos de evolución, sus características tales como instrumentos musicales, compositores y composiciones.

Contenidos de aprendizaje:

Se orientan a presentar la historia de la música en seis importantes periodos:

- Edad Media
- Renacimiento
- Barroco
- Clásico
- Romántico
- Siglo XXI

Competencias utilizadas:

Competencias Básicas en el manejo de computadores

Metodología utilizada	El aprendizaje de los periodos de la música se agrupa en tres sesiones (2 periodos por sesión). Al finalizar cada sesión, los estudiantes deben realizar una evaluación (Quiz). Los estudiantes deben superar el 50% de las preguntas para poder avanzar a la siguiente sesión; en caso contrario, deben repetir la sesión anterior. Los estudiantes con dificultades en completar una sesión o que parezcan desmotivados, recibirán acompañamiento que les permita superar sus falencias.
Secuenciación del proyecto.	N/A
Indicadores de Evaluación y mejora	<ul style="list-style-type: none"> • Los puntos acumulados por el estudiante en la medida que supera cada Quiz • Completar los tres niveles en el tiempo previsto.
Personalización del aprendizaje (recompensas)	<p>Los elementos de gamificación incluidos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntos (cantidad de preguntas correctas del Quiz) • Niveles/Sesiones: Nivel 1(Edad Media y Renacimiento), Nivel 2(Barroco y Clásico) y Nivel 3(Romántico y Siglo XXI). • Restricciones de Tiempo (Máximo 20 minutos para explorar cada nivel). • Tablero de Lideres, para mostrar los cinco mejores puntajes. • Interacción entre los estudiantes.
Narrativa Selección del material a trabajar	Se realiza por la plataforma en la medida que el estudiante supera cada Nivel (Evaluación con más del 50% de aprobación).
Resultados que indiquen una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes	N/A

CAPÍTULO 4. TIERRA A LA VISTA

Adaptación por Fernando Martínez Rodríguez.

Fuente:	<p>Título: Experiencia de gamificación "¡Tierra a la vista!" Autor: Fernando Posada Prieto Mail: fernandoposada@gmail.com Entidad: Centro del Profesorado de Lanzarote. Consejería de Educación del Gobierno de Canarias Tipo: Experiencia gamificada para alumnado y profesorado Niveles: Alumnado 5º-6º Primaria y 1º-4º ESO. Profesorado todos los niveles. Edición: 2018 Licencia de uso: Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional</p> <p>https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CI/VE17_paper_74.pdf?sequ</p>
Nombre del Proyecto:	TIERRA A LA VISTA
CONTEXTO	
Institución:	Este ejemplo se hizo en el marco del SIMO 2017 y fue un taller para profesorado. SIMO EDUCACIÓN es un evento de referencia tecnológica para los profesionales de la actividad docente.
Grupo seleccionado:	Grado 4º de primaria.
Recursos:	<p>En el proyecto se combinan dos tipos de herramientas:</p> <p>Las digitales: Padlet, EducaPlay, Quizziz, Kahoot, Deck Toys. Academia Play y Youtube. A la vez se ofrece autonomía a los alumnos para poder entrar al sitio web del proyecto y poder repasar las lecturas que se realizan en clase o entrar en el área de entrenamiento.</p> <p>Las no digitales: Material como: Tarjeta para cada equipo, pegatinas con estrella, cofre del tesoro para cada equipo, tarjeta de participación para cada equipo.</p>

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Comprender los sucesos que llevaron al descubrimiento de América.• Resolver los desafíos lingüísticos y matemáticos relacionados con el descubrimiento de América.
Contenidos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de las fechas claves en el descubrimiento de América• Conocimiento de los actores principales del descubrimiento de América• Causas y consecuencias del descubrimiento de América.• Resolver adecuadamente las tareas planteadas.• Mostrar actitud respetuosa hacia las reglas y hacia los demás.• Colaborar con los demás.
Competencias utilizadas:	<ul style="list-style-type: none">• Favorecer un aprendizaje más significativo, motivador, colaborativo y participativo usando estrategias de gamificación con TIC.• Poner en práctica metodologías alternativas a la instrucción directa.• Desarrollar dinámicas de grupo aprovechando las mecánicas y elementos de la gamificación.• Aplicar dispositivos móviles y apps específicas para fomentar el aprendizaje, la colaboración y la participación.
Metodología utilizada	La metodología estará basada en la reflexión y reestructuración de las representaciones y conceptos individuales y sociales, la investigación, el estudio colaborativo y la construcción del conocimiento histórico.

Secuenciación del proyecto.	<p>Inicio del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se visualiza el vídeo inicial en gran grupo. • Se organizan en equipos de 3-4 y se nombra un anotador. • Cada equipo recibe la tarjeta y las pegatinas premio. • Todos los grupos realizan a la vez la misión propuesta. • El docente dirige las misiones desde el ordenador del aula. <p>Durante el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los distintos ritmos se igualan al finalizar cada misión. • Se evalúa el logro (pegatina) cuando se termina la actividad. <p>Final del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es posible una puesta en común al concluir la tarea
Indicadores de Evaluación y mejora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valoración de la tarjeta de seguimiento de cada equipo. 2. Recogida de observaciones de la evolución del juego. 3. Información mostrada por las soluciones tecnológicas utilizadas. 4. Puesta en común final.
Personalización del aprendizaje (recompensas)	<p>Bienes virtuales: estrellas pegatina que se sitúan en la tarjeta de seguimiento grupal y cofre con premio oculto.</p>
Narrativa Selección del material a trabajar	<p>vídeo YouTube descubrimiento de América: “Justo en la noche del 11 al 12 de octubre de 1492 se dio el grito de "¡Tierra!", y la historia de Europa y de América cambió de manera irreversible. Así descubrió Cristóbal Colón el posteriormente llamado "Nuevo Mundo"</p> <p>Ellos no lo sabían, pero su viaje cambiaría el rumbo de la historia de manera irreversible. El que había de ser uno de los viajes más trascendentales de la historia empezó a tomar forma el 22 de mayo de 1492, cuando llegó al puesto de Palos de la Frontera, en Huelva, una carta de los Reyes Católicos en la que se le ordenaba a la municipalidad contribuir con dos embarcaciones a la expedición. Aunque no fue fácil armar los barcos y reclutar a la tripulación, Colón pudo echarse finalmente a la mar el 3 de agosto al frente de tres naves, la Santa María, la Pinta y la Niña. Tres naves cargadas</p>

	<p>de provisiones, marineros y esperanzas de encontrar una nueva ruta comercial que cruzará el Atlántico.</p> <p>La primera, la capitana, era una nao, mientras que las otras dos eran carabelas. Las naos eran barcos de tres mástiles y velas cuadradas, de tradición atlántica; pesadas y robustas, resultaban muy aptas para navegaciones largas. Por su parte, las carabelas eran más ligeras y maniobrables, tenían dos o tres palos que se solían aparejar con velas latinas”</p>
Resultados que indiquen una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes	<p>Para la misión 1, deben subir posit con el nombre del equipo, cita filosófica y foto selfie del grupo. Deberán situar la aportación completa en el mural colectivo.</p> <p>Para la misión 2, Debe usar un dispositivo por equipo con navegador web y Averiguar todas las palabras con 3 comodines del público.</p> <p>Para la misión 3, Debe usar un dispositivo por equipo con navegador web y Relacionar cada palabra con su traducción. Para la misión 4, Debe usar un dispositivo por equipo con navegador web y Resolver con éxito al menos 5 de los 10 problemas.</p> <p>Para la misión 5, Debe usar un dispositivo por equipo con navegador web y Resolver con éxito al menos 5 de los 10 problemas.</p> <p>Para la misión 6, Debe usar un dispositivo por equipo con navegador web y Resolver todas las pruebas y llegar al poste final.</p>
APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN	
Proyecto:	TIERRA A LA VISTA

Temporalización.	<p>Inicio del juego: 10 minutos → Se visualiza el vídeo en gran grupo. 5 minutos → Se forman equipos de 4. Cada equipo se empareja con otro. 3 minutos → Se reparten tarjetas individuales y pegatinas premio. 3 minutos → Cartel informativo con la tarea en cada estación. 2 minutos → Cada pareja de equipos se sitúa en una estación.</p> <p>Durante el juego: 10 minutos → Para realizar cada misión. 5 minutos → Al finalizar cada tarea se evalúa el logro (pegatina) 2 minutos → Se rota a la siguiente estación siguiendo el orden.</p> <p>Final del juego: 10 minutos → Al finalizar la sesión se realiza la puesta en común. Tiempo estimado: 50 minutos</p>
Estructura	<p>El profesor aparece caracterizado con ropas del siglo XV, y hablando en acento español, dando un contexto del proyecto, indicando que es Cristóbal Colón.</p> <p>El profesor en tono misterioso hace la apertura para la visualización del vídeo que permite una introducción del proyecto a desarrollar.</p> <p>El profesor hace notar sobre la importancia de trabajar esta gran misión en grupos y pide a los integrantes formar equipos de 4, así mismo cada equipo se empareja con otro.</p> <p>Se da a conocer la gran misión, las reglas que se deben mantener y se reparten tarjetas individuales y pegatinas premio. Por medio de un cartel se da la información con la tarea en cada estación.</p> <p>Cada pareja de equipos se sitúa en una estación, que indica el profesor... así ya estarían listos para iniciar.</p> <p>Se conceden el tiempo suficiente para realizar cada misión y el profesor controla todo desde su computador.</p> <p>Al finalizar cada tarea (misión) se evalúa el logro (se pone la estrella en la lista de logros usando pegatina) y Se rota a la siguiente estación siguiendo el orden indicado por el profesor.</p>

	<p>Al finalizar la sesión se realiza la puesta en común por parte de todo el grupo para establecer el grado de aprendizaje.</p>
<p>DESARROLLO:</p>	
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se visualiza el vídeo inicial en gran grupo. • Se organizan en equipos de 3-4 y se nombra un anotador. • Cada equipo recibe la tarjeta y las pegatinas premio. • Todos los grupos realizan a la vez la misión propuesta. • El docente dirige las misiones desde el ordenador del aula.
<p>Misión:</p>	<p>Misión 1. Rumbo a las Indias Objetivo: crear un mural con las aportaciones de cada grupo. Herramienta: Padlet Material: Un dispositivo por equipo con navegador web. Actividad: subir posit con el nombre del equipo, cita filosófica y foto selfie del grupo. Evaluación: situar la aportación completa en el mural colectivo.</p> <p>Dado que este es un ejemplo, las otras misiones no se muestran</p>

Episodios:	<p>EPISODIO I</p> <p>El profesor aparece caracterizado con ropas del siglo XV, y diciendo en acento español, ...Lo recuerdo como si fuera ayer: "¡Tierra! ¡Tierra! ¡Tierraaa!"... gritó Rodrigo de Triana, desde el palo mayor de La Pinta. "¡Tierra a la vistaaa!" repitieron los demás tripulantes de las carabelas. Querían lanzarse a las aguas del Océano Atlántico. Querían correr, llegar, llorar... Era tanta la alegría que sentían.</p> <p>- Ahhh que maravilla ... "¡ Tierra! la tierra de mis sueños!". Tenía los ojos llenos de lágrimas. De mis labios no salía una sola palabra. Mi corazón latía fuertemente. Casi se me salía del pecho... ¡Había descubierto el Nuevo Mundo!</p> <p>Recuerdo que, al llegar a tierra, me puse de rodillas. Besé el suelo. Planté una cruz. Y, juntando mis manos al pecho, dirigí una oración a Dios, en acción de gracias. Era el amanecer del 12 de octubre de 1492.</p>
Normas de juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver adecuadamente las tareas planteadas • Mostrar actitud respetuosa hacia las reglas y hacia los demás. • Colaborar con los demás.
Equipos:	<p>Se crean grupos naturales de cuatro alumnos, en cada grupo con diferentes capacidades... la idea es que aprendan a organizarse, a compartir conocimientos y capacidades para llegar a cumplir los objetivos comunes.</p>

Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> • Capitán (comandante): Es según las leyes marítimas quien tiene la absoluta autoridad y última decisión dentro del barco. Este será el encargado de orientar al equipo y será la voz en la toma de decisiones. Al iniciar el profesor nombra un capitán temporal. (Este nivel será alcanzado con 5 o 6 medallas) • Oficial jefe: Realmente es la persona que controla el puente de mando en conexión con el capitán. Será el encargado de manejar todos los aspectos tecnológicos. (Este nivel será alcanzado con 4 medallas) • Sobrecargo: El sobrecargo es el oficial responsable de la carga del barco. Será el encargado de manejar los avances de cada uno de los integrantes de los equipos en sus respectivos premiso o medallas ganadas. (Este nivel será alcanzado con 3 medallas) • Maestre: Encargado de los aspectos económicos y de intendencia. Encargado de administrar todas las ganancias del equipo. (Este nivel será alcanzado con 2 medallas) • Marinero: Son los otros integrantes distintos a los niveles anteriores. En este nivel iniciarán todos los miembros del equipo y por los logros alcanzados llegarán a uno u otro nivel.
Puntos de control y penalizaciones:	<p>En la actividad se han considerado 6 misiones, a que están asociadas a una actividad específica. Para cada actividad se tienen los siguientes puntos de control:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al culminar la actividad el sistema dará al equipo un puntaje de 0 a 100 puntos que se escribirán en su bitácora, si está por encima de 80 punto se tendrá ganancia de una estrella en el tablón del equipo y una medalla al integrante de mejor desempeño. <p>Penalizaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que un equipo copie las soluciones de otro equipo. • Que el equipo presente problemas de convivencia. • Que algunos/as alumnos/as no participen.

Tareas	<p>Las siguientes son las tareas específicas que cada equipo debe cumplir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión 1 Video Quiz • Misión 2 Ruleta de palabras • Misión 3 Quizizz Matemático • Misión 4 Mural colectivo • Misión 5 Kahoot de Lengua • Misión 6 JeoQuiz TV <p>Todos los equipos deben culminar las seis misiones.</p>
Análisis de beneficios	<p>Es un modelo de clasificación donde se observa el progreso de los alumnos durante todo el curso escolar de manera permanente.</p> <p>Como propuesta, esta clasificación de observación, en caso de seguir haciéndolo en próximos cursos.</p> <p>A cada alumno según su nivel de acierto/error le corresponde un nivel determinado, que se revisa de manera permanente, y según la categoría obtienen unos beneficios u otros premios.</p> <p>De esta forma al final de curso podremos observar la puntuación que tiene cada equipo de manera global, y observar si los alumnos han realizado muchos cambios de nivel durante el curso.</p>
Cierre	<p>La misión finaliza en el momento que todo el equipo ha cumplido las misiones respectivas y cuando se han asignado los puntajes obtenidos y las diferentes medallas de la misión que los clasifican por niveles.</p>

CAPÍTULO 5. LAS RELACIONES TÓXICAS. DETECCIÓN, ACTUACIÓN Y PREVENCIÓN

Adaptación por - Adaptación por Dewar Willmer Rico Bautista.

Fuente:	<p>Santos, Nerea & Soriano, Sílvia & Rivera Vargas, Pablo. (2019). Experiencias reales de gamificación en educación.</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/333093158_Experiencias_reales_de_gamificacion_en_educacion/citation/download</p>
APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN	
Proyecto:	<p>Realizada en el segundo curso del Grado de Pedagogía, en la asignatura optativa de Educación Moral, con el profesor Josep M. Puig Rovira.</p> <p>Las relaciones tóxicas. Detección, actuación y prevención.</p> <p>Alumnado de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) del <i>Instituto Milà i Fontanals</i> del barrio del Raval de Barcelona.</p> <ul style="list-style-type: none">– Banderines de color verde afirmativo por un lado y rojo negativo por el otro.– Cajas de cartón con recortes de papel.– Rompecabezas creados a partir de una imagen, dividida en cuatro partes, que representaba las relaciones tóxicas.– Sobres numerados del uno al diez.– Presentación digital.
Temporalización.	NO registra el autor.

Estructura	<p>Para llevar a cabo el juego, se dividió al alumnado en dos grupos, que fueron creados mediante la elección individual de una ficha de color, la cual determinaba el grupo perteneciente. Cada grupo ocupaba un espacio del aula. Se disponía de un tiempo determinado para resolver cada prueba. Con esto se pretendía generar cierta competitividad, teniendo en cuenta las edades del alumnado y aquellas cosas que les suelen motivar, provocando interés e iniciativa. Al mismo tiempo, planteando alguna prueba de azar en la cual estaban obligados a ponerse de acuerdo, fomentando así el trabajo en equipo. Por otro lado, también habían recibido información durante la sesión anterior, que les permitía resolver más fácilmente la actividad.</p>
DESARROLLO:	
Inicio:	<p>El juego estaba compuesto por tres pruebas. El objetivo era conseguir completar un rompecabezas de varias piezas que formaban una imagen, que representaba las relaciones tóxicas. La primera prueba consistía en responder a una pregunta mediante los banderines de colores, según si el grupo consideraba que la respuesta era afirmativa o negativa. Si se acertaba la respuesta, se obtenía una de las piezas del rompecabezas.</p> <p>En la segunda prueba, cada grupo tenía a su alcance una caja de cartón, donde debía encontrar, entre recortes de papel, todas las respuestas correctas a una determinada pregunta, que tenía más de una solución, descartando aquellas que no correspondían.</p> <p>El alumnado tenía cinco minutos para conseguir todas las respuestas, y una vez habían sido halladas, algunas de ellas tenían piezas del rompecabezas en su dorso. La tercera prueba consistía en elegir cinco sobres que estaban numerados, intentando que, por azar, se consiguiera aquellos que escondían las piezas del rompecabezas que faltaban. El grupo que escogía el primer sobre era el que había ganado la prueba anterior, dando paso a elegir al otro grupo y así sucesivamente hasta que cada grupo tenía sus respectivos cinco sobres. El juego terminaba descubriendo si habían podido completar el rompecabezas y, por lo tanto, ganar el juego.</p>

	Para finalizar, a través de una presentación digital, se explicó cómo evitar las relaciones tóxicas, mediante unas imágenes con frases concretas que, de manera sencilla y precisa, daban respuesta a las acciones que se tenían que llevar a cabo en este tipo de situaciones.
Misión:	NO registra el autor.
Episodios:	NO registra el autor.
Normas de juego:	NO registra el autor.
Equipos:	NO registra el autor.
Niveles:	NO registra el autor.
Puntos de control y penalizaciones:	NO registra el autor.
Tareas	<p>La formación se dividió en dos sesiones. En la primera, se realizó una conferencia sobre la gente tóxica, definiendo el concepto, especificando de qué tipo de personas se trataba y dando a conocer los problemas que podían llegar a provocar a su entorno, que sufriría las consecuencias. Todo esto mediante una dinámica basada en la interpretación de imágenes que ejemplificaban casos concretos, a los cuales hacían referencia unas preguntas que se planteaban posteriormente para crear un espacio de debate y reflexión. En la segunda sesión, realizada una semana más tarde, se llevó a cabo un juego, a través del cual se trabajaron aspectos importantes sobre las relaciones tóxicas, profundizando en cómo detectarlas, porqué evitarlas y cómo hacerlo, teniendo en cuenta la información aportada en la sesión anterior.</p> <p>consideraba que había sido una experiencia muy enriquecedora para su alumnado, reconociendo que nunca lo había visto tan implicado en un tema, estando convencida de que eso había sido posible gracias a la metodología utilizada en ambas</p>

	<p>formaciones, especialmente en la aquella que se había realizado el juego. En referencia a la valoración, desde el punto de vista de la aplicación, se observó cómo los alumnos se mostraban mucho más dispuestos a las tareas cuando estas conllevaban algún tipo de prueba y recompensa, prestando más atención a todas las explicaciones e instrucciones, mostrándose también más motivados para el trabajo en equipo.</p>
Cierre	<p>NO registra el autor.</p>

CAPÍTULO 6. LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Adaptación por Gustavo Adolfo Villa Vaquero.

Fuente:	David González Alonso, (González 2017). Facultad de educación Universidad de Burgos https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/González_Alonso.pdf;jsessionid=6229DD4ABE510FA4BF7F0C10E35F235B?sequence=1
Nombre del Proyecto:	LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.
CONTEXTO	
Institución:	Sagrado Corazón HH Salesianas de Burgos – España.
Grupo seleccionado:	Segundo (2º.) de Primaria.
Recursos:	Las herramientas utilizadas como recursos son: ClassDojo Plickers Flashcards
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	

Objetivos	<p>El objetivo principal es aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje de la lengua inglesa. Para lograrlo, en el diseño de este proyecto se incluyen actividades con elementos motivadores de los juegos como la utilización de alguna aplicación (Plickers), juegos tradicionales como la oca y un sistema de puntos y recompensas apoyado en ClassDojo. Estos recursos serán la base para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje del tema “On Holiday” del libro Tiger Tales 2 de la editorial MACMILLAN.</p>
Contenidos de aprendizaje:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los diferentes lugares que pueden visitarse en vacaciones (swimming pool, ice rink, water park, funfair, zoo, park, beach and aquarium). 2. Diferentes indicaciones de seguridad vial (stop, listen, look right and left, stand on the pavement and cross the road). 3. Estructuras gramaticales sencillas (What is it?, it is..., there is, there are, there isn't, there aren't).
Competencias utilizadas:	<p>CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>

Metodología utilizada	El diseño de esta propuesta responde al objetivo de comprobar la influencia de una metodología basada en el juego (gamificación) en la motivación del alumnado en comparación al uso de una metodología tradicional.
Secuenciación del proyecto.	<p>Primera parte: Las tres primeras sesiones no son gamificadas, llevando a cabo una metodología tradicional en la que se sigue estrictamente el libro de texto de la asignatura, realizando las actividades pertinentes.</p> <p>Segunda parte: En las cinco sesiones siguientes se ponen marcha la gamificación, cimentada en el uso de “ClassDojo” como elemento motivador, en el que los alumnos tendrán un “feedback” continuo con el sistema de puntos y recompensas. Además, se utilizará la aplicación “Plickers” para realizar cuestionarios a modo de juego durante las sesiones.</p> <p>Para terminar, en la octava sesión se realizará un “juego de la oca” en el que cada casilla tendrá una prueba relacionada con el tema que los alumnos (por grupos) deberán completar.</p> <p>La última sesión consistirá en la evaluación a los alumnos para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios.</p>
Indicadores de Evaluación y mejora	Para obtener unos datos más objetivos, los alumnos rellenarán una sencilla rúbrica de colorear al final de cada sesión. En dicha rúbrica se indica lo que han aprendido (mucho, algo o nada), lo que han trabajado (mucho, poco o nada), lo que se han divertido (mucho, poco o nada) y lo que les ha gustado la clase en general (mucho, poco o nada).
Personalización del aprendizaje (recompensas)	Todas las actividades que se realicen, serán puntuadas en ClassDojo, de modo que cuando las realicen correctamente tendrán puntuaciones positivas, cuando tengan algún pequeño error no puntuarán y cuando tengan excesivos errores se les puntuará de manera negativa. Además, se les explica que también obtendrán puntos (positivos y negativos) según su comportamiento, actitud y participación en clase. En el corcho de la parte trasera del aula se coloca un folio donde vienen indicados los premios que corresponden a cada puntuación de ClassDojo

<p>Narrativa Selección del material a trabajar</p>	<p>La narrativa se realiza de acuerdo a 9 sesiones de trabajo y se describen como el ejemplo de una sesión:</p> <p>7ª Sesión (10/05/2017):</p> <p>ClassDojo rewards. Se revisan los puntos conseguidos en la sesión anterior por los alumnos y se van dando los diferentes premios a quien corresponde.</p> <p>“Plickers”. Se realiza un cuestionario de Plickers trabajando ya todo el vocabulario de la unidad (esta vez sin poder mirar en ninguna otra parte).</p> <p>Activity book. Se realizan dos actividades del libro en las que se trabaja y se revisa todo lo visto en la unidad. Se corrige y se puntúa.</p> <p>Los resultados en su primer “Plickers” sin poder ver el vocabulario en las flashcards son muy positivos, por lo que se puede entender que su buen trabajo durante las sesiones anteriores ha hecho que lo aprendan correctamente.</p> <p>El hecho de seguir consiguiendo premios con los puntos de ClassDojo hace que no paren de esforzarse en ningún momento, lo cual les ayuda a superarse a sí mismos y seguir aprendiendo.</p>
<p>Resultados que indiquen una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes</p>	<p>La evaluación se realiza principalmente a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y se termina de completar con las dos actividades de la última sesión.</p> <p>Trabajo Fin de Grado. Grado en Maestro de Educación Primaria. 34 Curso 2016/2017. El valor que se concede a cada parte es el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntos de ClassDojo: 50% • Observación en el aula (actitud, esfuerzo, desarrollo de destrezas lingüísticas, etc): 20% • Listening final: 20% • Plickers final: 10%