

**Máster Universitario en Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas
mediante la Tecnología**

LA GAMIFICACIÓN: HARRY POTTER MOTIVANDO EL AULA DE VALENCIANO

Elena Carpena Sánchez

ecarpena@uoc.edu

27/06/2021

Tutor/a: Javier Calle Martín

Trabajo final de máster

Curso 2020/2021, semestre 2

Índice

RESUMEN/ ABSTRACT	5
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. La enseñanza de lenguas a través de las TIC.....	7
2.1.1. Aprendizaje de lenguas asistido por ordenador	7
2.1.2. Ventajas y limitaciones	8
2.2. La gamificación en el aula de idiomas	8
2.2.1. Concepto.....	8
2.2.2. Clasificación de la gamificación	9
2.2.3. Elementos de la gamificación	10
2.2.4. Pautas para la gamificación en el aula de idiomas	11
2.2.5. Beneficios y limitaciones	12
3. OBJETIVOS	13
3.1. Objetivo general.....	14
3.2. Objetivos específicos	14
4. METODOLOGÍA.....	14
4.1. Contexto y perfil de estudiantes.....	14
4.2. Diseño de la aplicación didáctica.....	15
4.2.1. Justificación metodológica	15
4.2.2. Objetivos de la intervención pedagógica	16
4.2.3. Contenidos de la intervención pedagógica.....	16
4.2.4. Competencias a desarrollar	17
4.2.5. Fases de la secuencia gamificada en el aula	18
4.3. Instrumentos y procedimientos	20
4.4. Preparación y actividades	22
5. RESULTADOS.....	24
5.1. Propuesta de implementación	24
5.2. Propuesta de evaluación.....	25
5.2.1. Evaluación del Proyecto	25
5.2.2. Evaluación de las personas	26
5.3. Análisis de los resultados.....	27
6. CONCLUSIONES.....	28

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
8. ANEXOS	33
Anexo 1: Temporalización.....	33
Anexo 2: Elementos del juego.....	33
Anexo 3: Elementos del juego.....	34
Anexo 4: Elementos del juego.....	35
Anexo 5: Elementos del juego.....	36
Anexo 6: Actividades	39
Anexo 7: Actividades extra	71
Anexo 8: Evaluación del proyecto.....	76
Anexo 9: Evaluación de actividades concretas	81
Anexo 10: Evaluación por grupos.....	82
Anexo 11: Evaluación entre pares.....	84

RESUMEN

El sistema educativo debe renovarse y adaptarse a las necesidades que demanda la sociedad actual. Así pues, gracias a todas las investigaciones y avances que se han ido realizando a lo largo del tiempo, estas permiten mejorar las carencias que se encuentran en el aula. Por ello, a lo largo del trabajo, se investigan los diferentes aspectos que engloba una metodología innovadora: “la gamificación”, centrándose en las ventajas que supone llevarla a cabo dentro de un aula de idiomas. De este modo, se realiza una propuesta didáctica, donde se analizan y se evalúan tanto las tareas planteadas como el uso de las diferentes herramientas tecnológicas en la asignatura de Valenciano: Lengua y Literatura, en el curso de 5º de Primaria B.

A través de la puesta en práctica de esta aplicación, se pretende aumentar la motivación y la implicación tanto del alumnado como de los maestros que intervienen, creando diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje a través de un aprendizaje significativo. Además, se otorga especial relevancia al uso de las tecnologías, ya que éstas se adaptan a los intereses de los jóvenes. Así pues, se trabaja a través de metodologías innovadoras, dejando atrás la enseñanza tradicional y acercando al alumnado al aprendizaje de una materia a través de los elementos de los videojuegos. Éstos son un recurso muy utilizado por los discentes, por lo que aprovechar su potencial supondrá realizar el trabajo con mayor atención e interés hacia los contenidos presentados.

Palabras clave: aprendizaje significativo, educación primaria, gamificación, motivación, tecnologías

ABSTRACT

The educational system must be renewed and adapted to the needs demanded by today's society. Thus, thanks to all the research and advances that have been made over time, these allow us to improve the deficiencies found in the classroom. For this reason, throughout this work, the different aspects that an innovative methodology encompasses are investigated: “the gamification”, focusing on the advantages of carrying it out within a language classroom. In this way, a didactic proposal is made, where both the tasks proposed and the use of the different technological tools in the Valencian subject: Language and Literature, are analyzed and evaluated in the 5th year of Primary A.

Through the implementation of this application, it is intended to increase the motivation and involvement of both the students and the teachers involved, creating different teaching-learning situations through meaningful learning. In addition, special relevance is given to the use of technologies, since they are adapted to the interests of young people. Thus, this project seeks to work through innovative methodologies, leaving traditional teaching behind and bringing students closer to learning a subject through the elements of video games. These are resources widely used by students, so taking advantage of their potential will mean carrying out the work with greater attention and interest towards the content presented.

Keywords: gamification, motivation, primary education, significant learning, technologies

1. INTRODUCCIÓN

La sociedad ha ido experimentando cambios a lo largo de la historia y con ella, la educación. Actualmente nos encontramos en un período donde la enseñanza de idiomas se encuentra en plena expansión, pues la gente necesita dominar diferentes lenguas para poder comunicarse con las personas ya que, como seres sociables que somos, necesitamos compartir nuestras ideas e inquietudes con los demás.

Por otra parte, el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) ya se encuentra en el día a día de las personas. Los niños, desde que nacen, son capaces de manejar las nuevas tecnologías a través del ensayo-error (que cada vez dejan de ser más nuevas). Así pues, nos encontramos en una era digital, donde la mayoría de los recursos que están a nuestro alcance están mediados por la tecnología (móviles, televisores, electrodomésticos, domótica...). Esta, tal y como comentan Velázquez y Peña (2015, p. 36), se utilizan ya no solo en el ámbito personal, sino que se desarrolla también en el profesional y educativo. Por tanto, la función de los docentes es lograr integrar estas tecnologías en el ámbito educativo, trabajando así a través de las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento), ya que estas consisten en el uso pedagógico de las TIC. De este modo, los docentes deben reinventarse y explorar las nuevas metodologías que se pueden llevar al aula para conseguir que el alumnado desarrolle la competencia digital sin presentar ningún problema.

Finalmente, el juego, a diferencia de los puntos mencionados, que se encuentran actualmente en expansión, se practica desde tiempos remotos. El juego no deja de ocupar importancia en toda la niñez (Hervas, 2008), por lo que es necesario entender este como una motivación intrínseca en el niño. Según Pujolà y Herrera (2018, p. 584) “el juego tiene un papel fundamental a la hora de desarrollar la competencia comunicativa, a través de juegos tradicionales, de mesa, o incluso al aire libre”.

A todas las personas les gusta que se les presente un nuevo conocimiento en forma de juego, independientemente de la edad en la que se encuentren, ya que esas situaciones de aprendizaje permiten que el proceso de enseñanza-aprendizaje se adapte más a las necesidades del alumnado. Así pues, dada la importancia que tiene este, la Organización de las Naciones Unidas [ONU], (1989) reconoce el derecho que tiene el niño al descanso y al esparcimiento, así como al juego.

Por tanto, debido a la necesidad actual que tienen los tres puntos que se han tratado en este apartado, es importante trabajar a través de estos de forma conjunta para lograr así el máximo desarrollo de los discentes, ya que se llevará a cabo un aprendizaje significativo, adaptado a las necesidades e inquietudes del grupo-aula. El principal problema nace de un aula conflictiva, donde el alumnado ha perdido el interés por el aprendizaje de idiomas en este caso, lo que supone que el progreso de la clase sea lento y siempre se encuentre con interrupciones. Así pues, ¿se conseguirá a través del juego y de las herramientas tecnológicas un cambio de actitud por parte de los discentes?

2. MARCO TEÓRICO

2.1. La enseñanza de lenguas a través de las TIC

2.1.1. Aprendizaje de lenguas asistido por ordenador

El aprendizaje de lenguas asistido por ordenador (ALAO), también conocido en inglés como computer-assisted language learning (CALL) hace referencia al uso de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua (Chapelle, 2001).

Bax (2003, p. 20) diferencia tres enfoques del CALL que se han observado desde que se acuñó el término y que se clasifican según la tarea realizada y el feedback que se proporciona, encontrando el CALL restringido, abierto e integrado.

- *CALL restringido*: se trata de ejercicios de repetición y exámenes tipo test. En estas actividades no existe una interacción con los compañeros y se responden a preguntas cerradas. El feedback tan solo consta de si está correcto o incorrecto.
- *CALL abierto*: se basa en juegos y simulaciones, donde existe mayor interacción con los alumnos a pesar de que esta es mínima. En este caso los comentarios por parte del profesorado son más flexibles y permiten dar explicaciones sobre el desarrollo de las destrezas lingüísticas según el momento.
- *CALL integrado*: este enfoque es el que mejor recoge las destrezas que debe adquirir el alumnado. Estos realizan tareas de comunicación a través del ordenador y se utilizan una gran variedad de herramientas, manteniendo una interacción frecuente entre todos. Así pues, el maestro tiene la función de estimular, comentar, corregir y evaluar cualquier proceso.

No obstante, debido a que la tecnología ha avanzado y han aparecido nuevos aparatos tecnológicos, se debe tener en cuenta el aprendizaje de idiomas asistido por móviles, conocido como MALL (Mobile-Assisted Language Learning). Así pues, se debe aprovechar estos recursos y llevarlo al aula, siempre dentro de un entorno controlado. A través de actividades diseñadas para el aprendizaje de idiomas, se aprende de forma colaborativa, se lleva a cabo a través de la significación de los contenidos y siempre se integran los conocimientos mediante el concepto de aprender haciendo (Rosell-Aguilar, 2017), por lo que se debe aprovechar la motivación que esto produce en los discentes.

A través de este aprendizaje asistido, tanto por ordenador como por el móvil, el alumnado desarrolla una completa alfabetización digital que mejorará el manejo de todas estas herramientas. Warschauer y Shetzer (2000), realizan una clasificación donde incluyen cuatro tipos de competencias tecnológicas:

- *Competencia tecnológica*: es el conocimiento de las manipulaciones básicas de equipos y programas.
- *Competencia informacional*: la habilidad de recoger, entender, manipular y seleccionar de manera crítica la información de las páginas web.

- *Competencia multimedia*: la capacidad de manipular diferentes medios de comunicación.
- *Competencia comunicativa mediada por ordenador*: la habilidad de comunicarse de manera eficaz con los demás por internet.

2.1.2. Ventajas y limitaciones

La enseñanza de idiomas mediada por la tecnología puede presentar, como cualquier recurso didáctico, unas ventajas e inconvenientes a la hora de llevarlo a la práctica en el aula. Juan (2012, p. 1) y Fombella (2018, p. 37) realizan la siguiente clasificación:

Ventajas:

- Permite repetir diferentes actividades en caso de equivocación.
- Se puede llevar a cabo un trabajo tanto individual como colectivo.
- El alumnado está motivado ya que, a pesar de que pueda no dominar la lengua, para la tecnología no encuentra ningún problema.
- Se trabaja la competencia comunicativa y se adquieren habilidades tecnológicas que no se poseían.
- Desarrollo del pensamiento crítico en la búsqueda de información.
- Adaptación a los diferentes estilos y niveles del aprendizaje.

Desventajas:

- Problemas técnicos dentro del aula (el wifi, el ordenador...).
- Material insuficiente para todo el alumnado.
- Puede aislar socialmente al alumnado, ya que pueden mantener una menor interacción tanto con los compañeros como con el maestro.
- Falta de conocimiento de algunas herramientas tecnológicas.

No obstante, el uso de las TIC en el aula nos permite utilizar diferentes recursos y metodologías para crear así una experiencia global (Fombella, 2018). Además, gracias a estas herramientas, el papel del docente va evolucionando, lo que permite que se renueve y trabaje de acuerdo con los intereses del grupo-aula.

2.2. La gamificación en el aula de idiomas

2.2.1. Concepto

La gamificación, conocida en castellano como ludificación, ha sido descrita por muchos autores en los últimos años. Según Werbach y Hunter (2012, p. 26) es “el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos ajenos al juego”. Kapp (2012) establece que se caracteriza por “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9). Por otro lado, Zichermann & Cunningham (2011, p. 11) definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. Así pues, en este caso, el juego no se caracteriza por ser el centro de atención, sino que el juego es un medio para llegar a nuestro fin, en este caso la

enseñanza de un idioma. Estos juegos son aplicados siempre en un ambiente no lúdico, y busca lograr los objetivos que se han propuesto.

Para poner en práctica esta gamificación, los docentes no pueden pensar su estructura de un día para otro, sino que es imprescindible que esté bien planificada, diseñada y adaptada cuidadosamente tanto a los intereses del alumnado como del maestro (Kapp, 2012). A la hora de llevar al aula la propuesta, se debe tener en cuenta en primer lugar con qué situaciones o historias se siente cómodo el discente. Sin embargo, también es fundamental que los docentes dominen el tema de juego que se ha seleccionado y que disfrute a la hora tanto de prepararlo como de llevarlo a la práctica. Por tanto, buscar un punto medio será más beneficioso para el grupo, pues se logrará un ambiente motivado y siempre en continua búsqueda de información.

Así pues, ya que este término se encuentra dentro del aula, es importante no confundirlo con otras expresiones que se ponen en práctica con anterioridad, como “el aprendizaje basado en juegos (game-based learning) o los juegos serios (serious games)” (Pujolà y Herrera, 2018, p. 585).

El aprendizaje basado en juegos consiste en utilizar los juegos que ya existen con un fin lúdico, como un recurso del aprendizaje, por ejemplo, trabajar la expresión oral mediante las preguntas del Trivial que ya están establecidas. Por otra parte, atendiendo la definición de Pujolà y Herrera (2018), el juego serio se establece como una reconstrucción de un juego inventado, creado para mejorar la competencia que se desee, dejando a un lado el entretenimiento. Por ejemplo, a través del dominó se trabajan los números y las formas (la mecánica del juego tradicional, pero con fichas modificadas); o mediante un bingo se trabaja el contenido deseado (se modifican los números por formas geométricas y colores).

Por tanto, se puede concluir que las tres opciones buscan que se produzca el aprendizaje en el alumnado a través de unos objetivos establecidos por el maestro, pero es a través de la gamificación donde se deconstruye el juego y se utilizan aquellos elementos que más nos interesan.

2.2.2. Clasificación de la gamificación

Kapp (2013, p. 1), en su estudio sobre la gamificación, determina que “existen dos tipos que podemos diferenciar: gamificación estructural y gamificación del contenido”.

Respecto a la gamificación estructural, el contenido que se propone no sufre ninguna alteración mientras se aplican los diferentes elementos del juego. El principal objetivo de este tipo de gamificación es involucrar al alumnado en el proceso del aprendizaje mediante las recompensas establecidas para asegurarnos que continúa comprendiendo el contenido que se le presenta. Por ejemplo, recibir una recompensa porque el alumno ha completado la tarea que tenía presente (pero esta tarea no cuenta con ningún elemento del juego).

Por otro lado, referente a la gamificación del contenido, esta sí modifica el contenido para acercarse al juego, es decir, utiliza todos los elementos del juego, como por ejemplo un contexto, unos personajes o una trama para enseñar los

contenidos deseados. El maestro es el encargo de hacer que los elementos del juego y los contenidos sean uno.

2.2.3. Elementos de la gamificación

Por otro lado, podemos observar los elementos que se encuentran a la hora de crear un aula gamificada, que a su vez corresponden con los patrones que se siguen en los videojuegos. Para construir estas clases, se tiene que diferenciar y tomar como referencia las dinámicas, las mecánicas y los componentes (Werbach y Hunter, 2012). Estas se caracterizan por establecerse desde lo más abstracto hasta la parte más concreta del juego.

A pesar de que existe una clasificación muy amplia respecto a estos elementos según el autor que los defina, este trabajo se centrará en la realizada por Werbach y Hunter (2012, p. 25):

- Las *dinámicas* se constituyen como la parte más abstracta de los elementos del juego y permiten poner en práctica las mecánicas. Determinan la estructura que se va a seguir, así como la motivación y el comportamiento de los discentes. Algunos tipos que encontramos son:
 - Restricciones: las limitaciones que se ponen al estudiante.
 - Emociones: aquello que sentirá el estudiante durante juego (curiosidad, competitividad...).
 - Progreso: la evolución y sensación de avance.
 - Relaciones: las interacciones que se crean en el juego.
 - Narrativa: la historia que va a guiar el aprendizaje del alumnado.
- Las *mecánicas* son las acciones que se llevan a cabo para mantener la motivación del estudiante, es decir, los componentes básicos del juego. En esta categoría se detallan los siguientes elementos:
 - Desafíos: las tareas que supongan un esfuerzo o un reto.
 - Suerte: los elementos que aparecen al azar y que influyen en el estudiante.
 - Competición: supone que unos tienen que ganar y otros perder (o con uno mismo).
 - Cooperación: el trabajo conjunto para conseguir los objetivos.
 - Retroalimentación: la información sobre los logros o errores, es decir, conocer cómo lo está haciendo el discente.
 - Adquisición de recursos: las herramientas de las que dispone el juego.
 - Recompensas: los premios que se consiguen cuando se supera una prueba.
 - Transacciones: el intercambio de elementos entre los propios estudiantes.
 - Turnos: la participación secuencial y alternativa entre todos.
 - Estados de victoria: los que determinan quienes son los ganadores y los perdedores.
- Los *componentes* permiten montar las mecánicas y dinámicas, es decir, ayuda a poner en práctica de manera real todo lo mencionado anteriormente. Se

encuentra una gran variedad de tipos, entre los que se puede encontrar los siguientes:

- Logros: todos los éxitos que se van consiguiendo.
- Avatares: las representaciones virtuales del estudiante.
- Insignias: las representaciones visuales de los logros.
- Misiones heroicas: los momentos donde se consigue pasar de nivel.
- Colecciones: los elementos que se pueden acumular, como los logros.
- Combate: las luchas entre los participantes o contra el sistema.
- Desbloqueo de contenido: los nuevos elementos que se encuentran disponibles tras conseguir los objetivos.
- Regalos: las oportunidades de compartir recursos con los demás.
- Tablas de clasificación: muestran la situación del jugador, es decir, su progresión, pudiéndose comparar con los demás.
- Niveles: marcan la progresión del juego.
- Puntos: las recompensas que representan la progresión.
- Misiones: desafíos que debe intentar cumplir el estudiante.
- Interacción social: permite la continuidad de los estudiantes dentro del sistema gamificado.
- Equipos: el trabajo en grupo que presenta un fin común.
- Bienes virtuales: las habilidades especiales que se consiguen para ser utilizados en otros niveles.

Para llevar a cabo una actividad gamificada, “no es necesario adaptar todos los elementos que se han detallado anteriormente, sino que se debe seleccionar aquellos que mejor se adapte al contexto en el que se encuentra cada docente, teniendo en cuenta las necesidades del alumnado” (Pujolà & Herrera, 2018, p. 587). Las decisiones tomadas serán claves a la hora de desarrollar la clase, pues determinarán no solo la motivación que presenten los discentes, sino el tipo de juego que se está empleando.

No obstante, incluir estos elementos del juego en una nueva tarea no significa que esta se convierta en un juego gamificado (Kapp, 2013), pues puede no estar bien planteada y no adaptarse a los elementos mencionados. Esto supone realizar un análisis exhaustivo para no confundir con otra tipología de juego, como el juego serio o el aprendizaje basado en juegos.

2.2.4. Pautas para la gamificación en el aula de idiomas

Para que la gamificación que se lleva al aula sea útil, es imprescindible planificarla y organizarla con antelación y siguiendo unas pautas que ayuden a entender los objetivos y conocimientos que se plantean. Así pues, González (2019, p. 10) y Levkina (s.f., p. 16), determinan los siguientes pasos.

Paso 1: Entender el por qué (análisis de la situación)

El primer obstáculo que se debe abordar a la hora de planificar un aula gamificada es conocer los factores de situación de los que se parte, es decir, el contexto en el que nos encontramos, las características tanto del alumnado como del profesorado, así como de los recursos que se dispone.

Paso 2: Delimitar los objetivos

Es necesario determinar qué debe aprender el alumnado al finalizar la tarea, el trimestre o el curso, es decir, establecer cuáles son los contenidos, habilidades y actitudes que se espera que el discente consiga. Por tanto, algunos ítems que se tendrán en cuenta serán los objetivos generales y específicos, así como el tiempo que se empleará en esa experiencia gamificada.

Paso 3: El diseño de la experiencia

Una vez determinados los resultados del aprendizaje, es el momento de estructurar la experiencia que se va a tener que superar. Para ello, primero se deberá decidir el tema y hasta qué punto se gamifica el aula, siguiendo la clasificación que realiza Kapp (2012) mencionada anteriormente. A continuación, será necesario ir configurando la historia, con los personajes que aparecen, la localización de estos, los conflictos que pueden alterar la historia, el tiempo, las estrategias utilizadas... Además, contar con la opinión de personas ajenas ayuda a comprobar si se está trabajando por el camino del éxito.

Paso 4: Repasar el papel del docente

El alumnado siempre es centro del aprendizaje, pero el docente debe conocer las funciones que debe desempeñar para que la experiencia sea un éxito. Por tanto, este es el encargado de elegir la historia que se va a llevar a cabo; crear y revisar los materiales; explicar el juego al alumnado; y mantener constante feedback con los discentes para cambiar aquellos aspectos que no funcionen.

En todo momento es importante no perder de vista el propósito inicial de nuestro trabajo, por lo que siempre que se considere oportuno convendrá revisar pasos anteriores. Mantener el compromiso de los estudiantes es el principal objetivo, por lo que, en ocasiones, retroceder en algún punto para reconducir la historia puede suponer un logro para el aprendizaje.

2.2.5. Beneficios y limitaciones

La gamificación ha sido estudiada por muchos autores en los últimos años debido al éxito que se encuentra en las aulas, por lo que se han realizado estudios donde han mostrado los beneficios y las limitaciones de esta práctica educativa. Respecto a las ventajas, Martínez (2017, p. 258) y Herranz (2019, p. 16) determinan las siguientes:

- Experiencia positiva
- Se consiguen mejores logros en el aprendizaje del alumnado, inculcando una predisposición positiva a la hora de integrar nuevos conocimientos.
- Trabajar a través de aprendizajes significativos y cercanos a los discentes, como es el juego.
- Incrementar y mantener la motivación durante las horas lectivas.
- Fomento de la participación e implicación.
- Competitividad dentro de unos parámetros, pues favorece el espíritu de juego y mantiene la atención de los discentes.

- Trabajo a través del ensayo-error, interiorizando la idea que el error forma parte del proceso.

No obstante, a pesar de las grandes ventajas que tiene la gamificación a la hora de ponerla en práctica dentro del aula, otros autores también han señalado algunas limitaciones que se deben tener en cuenta, tanto para el alumnado como para el profesorado. Martínez (2017) y Borrás (2015) exponen las siguientes desventajas:

- Exceso de carga a la hora de preparar el juego, lo que puede derivar en un trabajo incompleto.
- Otorgar premios según la participación del alumnado y no por la calidad de las intervenciones.
- Sobre-gamificación, donde el alumno considere que debe recibir un premio por cualquier comportamiento o trabajo realizado.
- Incentivar en el alumnado un sentimiento excesivo de competición en lugar de la colaboración, lo que supone que, en caso de recibir ayuda, los alumnos no reciban puntos por ello.
- Disminuir la autoestima de los discentes si se encuentran, por ejemplo, al final de la clasificación, adquiriendo comportamientos no deseados.

En conclusión, la gamificación, al igual que cualquier metodología o recurso que se quiere introducir en el aula, cuenta con ventajas y desventajas a la hora de llevarla a cabo. No obstante, como se ha podido observar, los beneficios derivados de la utilización del juego con el alumnado supera las limitaciones que se pueden encontrar.

Sin embargo, en muchas ocasiones las familias consideran que el juego no es esencial en las aulas de primaria, pues a medida que crece el alumnado debe centrarse en tareas más importantes. Para que esto no ocurra debe existir una colaboración por parte del personal docente y de las familias para que se puedan generar los cambios de forma positiva (Montero, 2017) y el espacio de trabajo sea el idóneo.

Para lograr minimizar al máximo la parte negativa, es necesario, en primer lugar, tener la voluntad de llevar a cabo esta tarea en el aula, así como estar en continua formación para lograr el máximo. Por otro lado, es importante realizar un análisis de necesidades para tener una idea del contexto de enseñanza-aprendizaje donde se va a llevar a cabo el trabajo. Por último, es imprescindible que se observe la motivación en los docentes, para así poder transmitir esos sentimientos a los discentes y que se logre la actividad con éxito.

3. OBJETIVOS

Para la realización de este TFM, se han establecido unos objetivos generales y específicos que guiarán el trabajo y que darán la solución a la problemática que se plantea. Gracias a estos se tendrá una idea concreta sobre la investigación que se va a poner en práctica pues, tal y como determina Tamayo (2004, p. 141), a través de

estos enunciados se conocerán los propósitos del investigador, pudiendo tomar decisiones para conseguir una mejora.

3.1. Objetivo general

El objetivo principal a la hora de realizar este trabajo, tal y como se ha especificado en la introducción, ha sido la creación y el análisis de una propuesta de intervención con materiales gamificados para la adquisición de un idioma en un contexto AICLE. La necesidad de esta propuesta busca dar solución a la poca participación y motivación del alumnado con los idiomas, contando con la ayuda de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) para desarrollar así la competencia digital.

3.2. Objetivos específicos

- Conocer y analizar los estudios realizados para saber desde dónde partimos y hasta dónde queremos llegar.
- Desarrollar una propuesta de intervención, centrada en el área de Valenciano: Lengua y Literatura mediada a través de la gamificación en un curso de 5º de Primaria en un centro público de Valencia. Para esta intervención se atenderá a la legislación vigente de la Comunidad Valenciana.
- Trabajar en las necesidades afectivas y en los problemas de conducta que aparecen cuando deben trabajar con los compañeros.
- Adquirir interés por parte del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo de la premisa “aprender haciendo”.
- Analizar las metodologías que están presentes en el aula y valorar si las estrategias utilizadas son adecuadas para el aula seleccionada.
- Comprender los puntos fuertes y débiles de la metodología empleada para mejorar en futuras intervenciones dentro del aula.

4. METODOLOGÍA

4.1. Contexto y perfil de estudiantes

Esta propuesta de intervención se va a desarrollar en un colegio público situado en la localidad de Valencia, concretamente en un barrio obrero donde el nivel socioeconómico de las familias es medio-bajo. El centro se caracteriza por ser un CAES (Centro de Acción Educativa Singular) y cuenta con un porcentaje elevado del alumnado que necesita un apoyo educativo, ya que presentan dificultades porque se encuentran en una situación más vulnerable debido a circunstancias sociales, económicas, culturales, étnicas o personales. Por tanto, a través de la ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano, se tendrán en cuenta todas estas situaciones, ya que, para lograr un desarrollo completo en el alumnado, estas no deben ser un obstáculo en ningún caso.

El curso en el que se va a implementar la secuencia gamificada se centrará en el alumnado de 5º de Educación Primaria, concretamente en el aula de 5º B,

compuesto por 16 discentes entre 9 y 10 años (10 niñas y 6 niños). El grupo-aula no se encuentra integrado ya que, a pesar de que algunos discentes se conocen desde la Educación Infantil, este curso se han incorporado 6 alumnos, manteniendo una actitud lejana referente a la socialización. No obstante, el bajo número de discentes facilita las relaciones que se pueden producir en el entorno educativo. Durante los años anteriores se ha podido observar que dentro del aula conviven diferentes culturas, pero al finalizar las horas lectivas, no mantienen relaciones con sus compañeros ya que cada uno potencia la suya con sus iguales. Por tanto, será fundamental trabajar a través de una metodología cooperativa, para así erradicar estos comportamientos. Por otro lado, en clase se encuentra una alumna con necesidades educativas especiales. Esta presenta una hipoacusia severa, aunque cuenta con un implante coclear. Gracias a este puede seguir la clase sin problema, a pesar de que siempre se tiene en cuenta y se sitúa cerca de la maestra, reduciendo el espacio entre ambas. En caso de necesitarlo, a la hora de explicar las actividades se contará con recursos escritos para que comprenda todas las actividades que se plantean.

Estos alumnos del centro presentan problemas de conducta, bajas tasas de asistencia, niveles socioeconómicos bajos y necesidades afectivas, así como falta de interés en los diferentes idiomas. En general, el nivel de motivación de los alumnos es bastante bajo y sus intereses están relacionados principalmente con programas de televisión, videojuegos y juegos de rol relacionados con la fantasía.

4.2. Diseño de la aplicación didáctica

4.2.1. Justificación metodológica

Como se ha podido observar, a través de la implementación de una secuencia didáctica, el siguiente trabajo persigue un cambio de actitud, tanto en ellos mismos como en la forma de enfrentarse a las tareas pedagógicas. Para ello, la base metodológica que sustenta este trabajo es amplia, logrando así cubrir las necesidades de todos los discentes, adaptando los objetivos y contenidos a sus preferencias.

La metodología principal con la que se va a trabajar en el aula y a partir de la que se irá construyendo el conocimiento será la gamificación. No obstante, también se utilizarán otras que servirán para complementar las tareas, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo. Todas estas se desarrollan a través de una metodología mayor que forma parte del proyecto del centro, y que se caracteriza por el aprendizaje de los idiomas a través de diferentes asignaturas (metodología AICLE). Además, siempre se tendrán en cuenta el uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) para dar forma a los contenidos propuestos.

Mediante esta propuesta, se pone especial relevancia en aspectos concretos para conseguir el mejor desarrollo del alumnado, como es la creatividad, el pensamiento crítico, la motivación en todos los miembros de la comunidad educativa, así como un aprendizaje autónomo. Todo esto se realiza siempre a través de un aprendizaje significativo, pues es fundamental que los discentes aprendan a través de los intereses y las necesidades que presentan según el nivel madurativo en el que se encuentren.

A pesar de que el alumnado trabaja mediante la metodología AICLE, estos no tienen un buen nivel de valenciano pues, como se ha comentado, muchos de ellos han venido nuevos al colegio y, al no ser la lengua materna, presentan dificultades a la hora de expresarse y comprender, por lo que pierden el interés en las asignaturas. Además, aunque los otros alumnos son españoles, debido a que las familias son extranjeras y no conocen esta lengua, tampoco se potencia en casa.

4.2.2. Objetivos de la intervención pedagógica

Para mejorar las actitudes de los alumnos, se ha decidido gamificar tanto su comportamiento como los objetivos y contenidos referentes a la lengua valenciana. Para ello se ha utilizado las casas de Harry Potter como hilo conductor. Este proyecto se implementará durante el segundo trimestre, ya que el primero ha servido de toma de contacto para observar y analizar la situación del aula. Esta intervención forma parte de un proyecto mayor que se está llevando a cabo en el centro, y que está basado en el cine y la fantasía. Así pues, a pesar de que en este trabajo nos centraremos en la clase de Valenciano: Lengua y Literatura, las otras asignaturas de lengua también se encuentran gamificadas, logrando así captar la atención durante todo el horario escolar.

Teniendo en cuenta las características de los alumnos, se ha considerado crucial priorizar tanto la actitud, las emociones y la motivación de los estudiantes, como los contenidos curriculares, ya que se percibe como una necesidad fundamental en este contexto particular. El objetivo de este proyecto es gamificar el comportamiento y el interés por los idiomas de los alumnos en los diferentes contextos de la vida real, y no solo dentro del aula como, por ejemplo, en casa, en el parque, en el patio, con familiares, etc. Los comportamientos que quiero que los alumnos mejoren se han organizado en niveles graduales, que comienzan por prestar atención a actitudes simples que los alumnos deben mostrar en el aula, avanzando hacia comportamientos más complejos que deben manifestar en sociedad. Respecto al valenciano, se comenzará trabajando aspectos básicos y a través de tareas significativas para ellos, se llegará a un contexto más complejo.

En conclusión, con la puesta en marcha de este proyecto, se pretende fomentar la cooperación de los alumnos, pidiéndoles que trabajen en grupo, que respeten las ideas de los compañeros y que sean críticos a la hora de desarrollar una tarea, manteniendo la motivación a la hora de emprender una nueva aventura sobre las lenguas. Además, la reflexión es uno de los aspectos principales de esta propuesta gamificada, ya que los alumnos deben evaluar tanto sus actitudes como la de los compañeros.

4.2.3. Contenidos de la intervención pedagógica

Los contenidos que se recogen en esta propuesta permiten determinar los conocimientos específicos que son fundamentales para el desarrollo y la socialización del alumnado. Así pues, a través de todas estas herramientas y aplicaciones los discentes trabajarán para lograr los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

Contenidos conceptuales:

- Trabajo a través de los libros como fuente de creatividad y de información.
- Ampliación del vocabulario y de la ortografía.
- Desarrollo del pensamiento crítico a través de la lectura de textos.
- Fomento de las 4 destrezas lingüísticas en valenciano (expresión oral, comprensión auditiva, expresión escrita y expresión lectora).

Contenidos actitudinales:

- Respeto por los comentarios y opiniones de los compañeros.
- Interés por la lectura de cualquier género literario, comenzando por temáticas cercanas a ellos.
- Disfrute personal durante la lectura de los libros.
- Participación tanto en las actividades individuales como en las colectivas.
- Motivación por las tareas propuestas.

Contenidos procedimentales:

- Comunicación crítica con los compañeros.
- Transmisión de ideas a través de una entonación adecuada.
- Interpretación de los textos y vídeos propuestos.

4.2.4. Competencias a desarrollar

A la hora de desarrollar cualquier proyecto, es fundamental tener en cuenta las competencias clave que se determinan en el currículum. A través de estas, tal y como determina en el DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana, el alumnado va adquiriendo habilidades, conocimientos, motivación, valores y emociones que le permiten lograr un aprendizaje eficaz, permitiendo un desarrollo personal esencial para el bienestar de la sociedad.

Por tanto, a través de esta gamificación se trabajan las siguientes competencias:

- Competencia comunicación lingüística (CCLI)
- Competencia digital (CD)
- Competencia aprender a aprender (CAA)
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Del mismo modo, se tienen en cuenta los diferentes elementos transversales que se proponen en el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, ya que es a través de estos de donde se especifican las competencias que se deben adquirir:

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita
- Comunicación Audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Emprendimiento
- Educación cívica y constitucional

Por tanto, debido a que las competencias nacen de la necesidad de concretar estos elementos transversales, se pueden unir ambos bloques, estableciendo una relación que siempre se tendrá presente.

ELEMENTOS TRANSVERSALES	COMPETENCIAS
Comprensión lectora, expresión oral y escrita	Comunicación lingüística (CCLI)
Comunicación Audiovisual	Comunicación lingüística (CCLI) y competencia Digital (CD)
Tecnologías de la información y la comunicación	Competencia Digital (CD)
emprendimiento	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
educación cívica y constitucional	Competencia Social y cívica (CSC)

4.2.5. Fases de la secuencia gamificada en el aula

Para lograr que la propuesta esté bien organizada y cumpla las premisas iniciales, he llevado a cabo las diferentes fases para concretar la gamificación dentro del aula, pudiendo modificar aquello que no cumpla los objetivos propuestos. Para ello, es importante no solo tener en cuenta la propia aplicación, sino también el proceso previo, pues este es fundamental para que la secuencia gamificada sea un éxito. Así pues, teniendo en cuenta los pasos explicados en el marco teórico por González (2019) y Levkina (s.f.), se ha seguido la siguiente estructura.

a) Primera fase

Esta fase tuvo lugar durante el primer trimestre, ya que permitió realizar un análisis de las necesidades de mi alumnado. Los discentes no mostraban interés por los idiomas a nivel general, no socializaban entre ellos y se debían trabajar las emociones, pues estas quedaban siempre en un segundo plano.

De este modo, se llevan a cabo tres fases para determinar las necesidades de estos. En primer lugar, se han identificado las necesidades que estos tienen y se ha establecido el objetivo principal, en este caso, lograr la atención de los discentes en los idiomas. En segundo lugar, se han recogido los datos que se necesitan analizar a través de la observación y el debate informal en el aula. Así pues, se ha concluido que los discentes conocen la lengua valencia, pero al no mostrar interés por ella, no la trabajan en profundidad y los conocimientos son básicos, dejando de lado las reglas gramaticales. Por otro lado, todos ellos cuentan con acceso a la tecnología, habiendo mostrado un gran manejo de las diferentes herramientas tecnológicas que se encuentran a su alcance. Por último, se han tomado las decisiones en función de las respuestas obtenidas, donde se determinó que la magia era una temática cercana a ellos. Por tanto, gracias a este análisis, se ha llegado a la conclusión de que, disponiendo de una gran cantidad de recursos, y contando con un bajo interés de

alumnado, se debe trabajar esta situación para fomentar las ganas de aprender, siendo ellos los que investiguen en su proceso de aprendizaje.

Así pues, tras observar qué era lo que los estudiantes dominaban en mayor y menor medida, me permitió establecer una línea de aquello a donde quería que llegaran, para así conseguir formar a personas completas en todos los aspectos (tanto académicos como sociales). Una vez determinada la actuación con mi alumnado, fue el momento de determinar mis características. Este paso fue fundamental pues, a pesar de que los discentes son los que posee el aprendizaje, los maestros somos los responsables de crear las situaciones de aprendizaje idóneas y guiarlos en el aprendizaje. Para ello debía establecer un hilo conductor que nos motivara a todos y nos mantuviera inmersos en la aventura, siendo Harry Potter la mejor elección.

Por último, se analizaron todos los recursos de los que se disponía para poner llevar a cabo unas actividades u otras. Tras la observación, se determinó que en cuanto a recursos más tradicionales se contaba con una gran variedad de material, pero referente a los recursos tecnológicos, se podían utilizar un ordenador y la pizarra digital que se encontraban en clase, así como unos ordenadores portátiles y una tablet cada dos alumnos, que se debía reservar ya que era un material compartido con la clase del mismo nivel.

b) Segunda fase

Esta segunda fase se realizó seguidamente tras especificar todos los aspectos de la primera fase. Se determinaron los objetivos de la gamificación, que se han especificado al inicio de la metodología, así como los objetivos curriculares de la asignatura de Valenciano, establecidos en el DECRETO 108/2014, de 4 de julio, mencionado anteriormente.

c) Tercera fase

Como se ha mencionado, en esta fase era el momento de establecer el tema que guiaría el aprendizaje del grupo durante el segundo trimestre. Para ello, durante el primer trimestre se realizó una investigación, donde a través de la observación y las charlas informales con el alumnado, se llegó a la conclusión que a todos nos motivaba Harry Potter. Esta fase fue una de las más emocionantes a la vez que complicada pues la historia debe tener una estructura clara, comprensible y ordenada, ya que será el hilo conductor de todas las tareas. Además, se debían especificar todos los elementos que iban a participar, ya que estos tienen un papel fundamental en el aprendizaje.

Por tanto, a pesar de que este período también se ha desarrollado antes del comienzo de la secuencia gamificada, durante la puesta en práctica de esta, siempre que ha sido necesario, se ha modificado cualquier elemento de la programación, pues esta se encuentra abierta al cambio, ya que se debe adaptar a las necesidades del alumnado para ofrecer mejoras en el aprendizaje.

d) Cuarta fase

Este período, a diferencia de los otros, se lleva a cabo durante el segundo trimestre, pues es la parte práctica del proyecto donde el alumnado comienza a

intervenir. Esta fase se encuentra explicada con más detalle en los apartados posteriores.

En primer lugar, es primordial crear un clima y un ambiente apropiado, donde el alumnado se sienta cómodo, lo que facilitará la introducción del tema y la participación de todos ellos. A continuación, se deberán ambientar todas las situaciones de aprendizaje, para que se involucren en la historia. Además, se tendrán que dejar claras las normas ya que, al tener la estructura de un juego, debemos ofrecer al alumnado las claves que guiarán la experiencia. De este modo, realizarán unas acciones u otras en función de lo que se ha planteado. Finalmente, será el momento de llevar a cabo las actividades que se han planteado para que el alumnado pueda alcanzar los objetivos propuestos en las primeras fases.

e) *Quinta fase*

Por último, se ha realizado una evaluación en el aula que se ha gamificado. Esta es una de las fases más necesarias en el proceso, pues el papel que jugamos determinará el éxito o fracaso de esta experiencia. Esta fase es fundamental ponerla en práctica tanto al finalizar el proyecto como durante el desarrollo de este, pues gracias al feedback proporcionado se podrán cambiar aquellos elementos que no han funcionado.

Posteriormente se realiza una explicación de todos los aspectos que se van a evaluar, donde no solo es importante la autoevaluación que nosotros hacemos del trabajo realizado, sino que los discentes, ya que han formado parte de la experiencia, también deben valorar tanto su propio aprendizaje como la experiencia de juego que han vivido.

En conclusión, se puede observar que, a la hora de utilizar este tipo de metodologías, es fundamental tener en cuenta todas estas fases, otorgando la misma importancia a primeras fases, que son de planificación, como a las últimas, donde ya se lleva a cabo la propuesta y se evalúa todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3. Instrumentos y procedimientos

Tras el análisis exhaustivo realizado previamente a la implantación de la secuencia gamificada, se han tenido en cuenta diferentes herramientas que han permitido mantener la atención del alumnado y que servirán, no solo para aumentar el nivel de la lengua valenciana, sino también guardarlas y poder utilizarlas en cualquier otra situación, tanta académica como personal.

Debido a que el alumnado es un nativo tecnológico, se ha buscado utilizar las TIC para desarrollar todos los objetivos propuestos. De este modo, se ha querido usar diferentes aparatos, como los ordenadores, las tablets o la pizarra digital para, a través de estos, poder aplicar los contenidos del currículum, llevando así al uso de las TAC.

Por tanto, ya que se va a gamificar el aula durante tres meses en la asignatura de valenciano, se emplearán diferentes herramientas, no solo para continuar con la atención del alumnado, sino para que también trabajen a través de varias plataformas y vayan consolidando la competencia digital desde una perspectiva crítica en la búsqueda de información. Además, se creará un ambiente de libertad, donde a través

del ensayo-error explorarán y trabajarán con las herramientas que se les presenta, fomentando así la creatividad. La secuencia didáctica está planteada para que sean ellos los que preparen algunas tareas.

A continuación, se muestran las herramientas que se utilizarán durante este período. Para que se familiaricen con ellas, durante las ocho semanas que dura la programación, se pondrán en práctica diferentes aplicaciones en función de la actividad planteada. Además, debido a que en las otras asignaturas de lenguas se está llevando a cabo la misma metodología, tendrán una inmersión global y dominarán por completo cada una de ellas. Por tanto, contaremos con un total de 6 herramientas más una extra, que nos servirán para comunicarnos con el alumnado.

ClassDojo

Esta herramienta se encontrará presente a lo largo del trimestre. Servirá para mantener el contacto maestra-alumnado-familiares. Además, nos servirá para, de forma virtual, ir añadiendo los puntos y logros que se van consiguiendo en el aula a pesar de que también se encontrará de manera visual en el aula para que consulten su progreso siempre que quieran.

Socrative

A través de esta aplicación se produce un feedback sobre el conocimiento a través de diferentes tipos de cuestionarios. Las preguntas que se realizan en esta son de respuesta múltiple, de verdadero o falso o de respuesta corta.

Drive

Es un servicio para almacenar archivos online. Se pueden encontrar diferentes herramientas, como Google Docs, presentación, o formularios entre otros. Además, al trabajar de forma online, también se puede modificar un texto o actividad simultáneamente con otros compañeros, lo que facilita el logro de la actividad.

Padlet

Es una plataforma digital que permite crear muros colaborativos. Así pues, los discentes pueden crear el conocimiento a través de diferentes “post-It” trabajando al mismo tiempo. Además, el tablón puede ser modificado siempre que los discentes cuenten con el enlace y se les autorice a modificar el contenido.

Genially

A través de esta herramienta, se pueden crear diferentes recursos interactivos, presentaciones, infografías, vídeos, imágenes, juegos, mapas interactivos y cuestionarios entre otros.

Educaplay

Es una plataforma educativa donde se permiten crear diferentes actividades como, por ejemplo, un pasapalabra, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, diálogos, dictados, ordenación de palabras, relaciones de elementos, vídeos, etc.

Redes sociales

Las redes sociales son herramientas que, utilizándolas adecuadamente, pueden ser beneficiosas para el alumnado, pues están presentes en su día a día. Será una tarea donde, a través del consentimiento familiar, se utilicen con un fin educativo, aprendiendo, a su vez, el uso apropiado que se debe hacer de estas. Algunas con las que se trabajarán será Instagram, Twitter, Facebook, Tiktok o Youtube.

No obstante, también se tienen en cuenta otras aplicaciones para que, en el caso de que estas no funcionen y no sean todo lo motivadoras que se pretenden que sean, cambiarlas para el mejor funcionamiento de la clase. Entre estas, encontramos Canva, ThingLink, Plickers, Powtoon, Celebriti, Edpuzzle, Quizlet o incluso Classcraft.

4.4. Preparación y actividades

Tal y como se ha comentado, la propuesta que se presenta gira en torno a la saga Harry Potter. Una vez se han establecido todos los elementos necesarios para que la gamificación sea adecuada y esté adaptada al alumnado, será el momento de presentar el proyecto al alumnado.

Esta experiencia se pondrá en práctica durante diez semanas, donde la primera semana se destinará a la familiarización de los recursos básicos y necesarios que se necesitarán, como los avatares, la tabla de clasificación, la decoración de la clase... Durante las siguientes ocho semanas se llevarán a cabo los 4 retos propuestos (dos semanas por reto). La última semana servirá para evaluar la experiencia completa. Para este proyecto gamificado, siguiendo las directrices del DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana, se pondrá en práctica la asignatura de valenciano un día a la semana, contando cada sesión con una duración de 45 minutos. La temporalización del trimestre se puede observar en el Anexo 1.

En primer lugar, como se ha comentado, se establecerá un clima y un ambiente apropiado. Para ello, el primer día, antes de que el alumnado entre a clase, se colocará en la puerta el escudo de la escuela de Hogwarts de Magia y Hechicería junto con un pergamino pegado. Una vez el alumnado vaya entrando, se llevará a la cabo una pequeña presentación para introducir al alumnado en la historia (Anexo 2). A continuación, se mantendrá un intercambio de opiniones, donde comenzarán a interesarse por el inicio de la aventura. Poco a poco se irán desvelando, a través de las preguntas-respuestas y la teatralización de la situación, todos los secretos que engloba este proyecto.

Por otro lado, para mantener la motivación, el primer día del inicio de cada gran reto se introducirá el tema a través de un breve discurso donde se conectará la temática de Harry Potter, pudiéndose observar en el Anexo 3. Además, cada actividad se conectará con el hilo conductor para no perder el interés en ningún momento y siempre se hará mención de este.

En primer lugar, como ocurre en cualquier escuela, deberán ser aceptados en el colegio, por lo que tendrán que enviar una la solicitud que se realizará en clase. Yo

tendré el papel de Dumbledore (el director de la escuela) y una vez hayan sido admitidos, en una ceremonia en el salón de actos, a través del sombrero seleccionador, se irán formando grupos donde se dividirán en las cuatro casas que forman parte del colegio Hogwarts (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin). Por tanto, al finalizar este acto, se habrán confeccionado 4 grupos de 4 personas. Además, cada alumno se creará un avatar en la aplicación Class Dojo (Anexo 4). Por otra parte, se decorará la clase a través de diferentes banderas de las casas y cualquier material que se considere imprescindible. También se confeccionará la varita personal y el animal que los acompañará. Por último, se creará una clasificación de puntos tanto física como en la aplicación mencionada, estando siempre visible para todo el alumnado. Estos acontecimientos se llevarán a cabo durante la primera semana.

Por otro lado, durante esa semana se explicarán las diferentes reglas (Anexo 5) con las que cuenta el trabajo, ya que deben conocer todo el procedimiento para poder conseguir todas las recompensas que van a adquirir. Debido a que se cuenta con una gran cantidad de reglas, se explicarán tranquilamente, en diferentes momentos y se repetirán las veces que sean necesarias.

A continuación, se muestran las actividades que se han planteado, donde el alumnado deberá desarrollar su creatividad y trabajar de forma autónoma, siempre con la ayuda de la maestra, que hará de guía durante esta experiencia. El desarrollo de todas las tareas se especifica día a día, junto a los objetivos, los materiales y herramientas necesarias y la temporalización de cada una en el Anexo 6.

Además, para mantener la motivación constante del alumnado, de vez en cuando aparecerán los retos sorpresa, donde a través del trabajo conjunto de todas las casas, deberán superar un obstáculo que se les presenta, por ejemplo, la falta de un profesor a la escuela. La superación de este ofrecerá recompensas a todos, ya que se habrá realizado de manera colaborativa.

Los dos últimos días de cada reto estarán destinados a visualizar aquellas tareas extra (que no son obligatorias) y que se han realizado en casa, sumando puntos extra a cada alumno. Estas actividades se pueden observar en el Anexo 7. Por otro lado, se solucionará cualquier duda que tengan los discentes sobre los contenidos, realizando actividades para reforzar el conocimiento. Por último, también se llevará a cabo una pequeña evaluación del reto, donde se recordarán las actividades que se han llevado a la práctica y se realizará cualquier comentario, tanto positivo como negativo de la actividad, hacia la maestra o hacia la propia actitud del alumnado, a través de la autocrítica. De este modo, aquellas acciones que se han observado que no han sido adecuadas, pueden modificarse a lo largo de la programación, para no cometer los mismos errores, pues a pesar de que las actividades y contenidos están establecidos, esta unidad está abierta al cambio, ya que se busca el máximo beneficio del alumnado.

Así pues, superar los 4 retos que se han propuesto supondrá la adquisición del primer libro de la saga, así como una excursión al teatro para ver dicha obra.

5. RESULTADOS

5.1. Propuesta de implementación

Para realizar una reflexión crítica acerca de la propuesta planteada, se ha realizado un testeo con amigos y familiares donde se les ha explicado el contexto en el que se desarrollaría esta propuesta, para aproximarse lo más posible a una clase real.

Como se ha comentado anteriormente, la secuencia gamificada se llevaría a cabo en un aula de 5º de Primaria, con un total de 16 alumnos y alumnas que asisten a un centro CAES. Estos discentes presentan problemas de conducta, necesidades afectivas y falta de interés en los diferentes idiomas, por lo que es fundamental trabajar teniendo en cuenta estas características.

Por tanto, para que la propuesta que se desea implementar sea exitosa, es fundamental establecer el rol que va a llevar el docente durante todo el aprendizaje. Tal y como debería ocurrir en cualquier acción educativa, los maestros, en primer lugar, deben conocer a los discentes y poner a estos en el centro de toda planificación, es decir, construir su papel y las actividades a través de los alumnos que se encuentran en el aula cada año.

En este caso, se cuenta con una maestra para el aula descrita. Con referencia a la planificación de esta secuencia, también han jugado un papel importante los docentes de otras asignaturas, como la de inglés y la de castellano: lengua y literatura, pues también han gamificado el aula en sus sesiones, trabajando las mismas herramientas tecnológicas.

Toda práctica descrita en este trabajo está planteada de manera que se pueda favorecer la autonomía entre los estudiantes, ofreciendo un andamiaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje que les permite ir progresando entre sus barreras educativas.

Por ello, la figura de la maestra tratará de servir como guía y orientación para el alumnado, ofreciendo ayuda siempre que lo necesiten y siendo ellos mismos los que la soliciten. De este modo, se resolverán los problemas que puedan manifestarse tanto en contenidos del currículum como en el funcionamiento de las herramientas tecnológicas utilizadas para dicha secuenciación. Contará con algunos modelos de las actividades en caso de que el alumnado se sienta desorientado, pero se dejará libertad para que exploren e indaguen en los problemas que puedan ir surgiendo, desarrollando la creatividad sin ningún patrón a seguir y fomentando así el ensayo-error, utilizando estos en última instancia. Es fundamental que consigan una actitud de perseverancia y superación en los diferentes retos que se les plantea.

Así pues, el docente será el facilitador del contenido y de los materiales que se deberán utilizar durante las sesiones, además de supervisar en todo momento el cumplimiento de las reglas establecidas, tomando nota en cada práctica con la intención de evaluar de manera eficaz el progreso realizado dentro del aula. Así pues, en todo momento, proporcionará la información relevante sobre los objetivos y contenidos propuestos, así como el conocimiento de cómo, dónde, cuándo y a través de qué ítems van a ser evaluados.

Por otro lado, también se debe establecer el papel que va a tener el discente durante la experiencia. En primer lugar, como se ha comentado, el alumnado, durante el primer trimestre y de forma indirecta, era el encargado de elegir el hilo conductor que guiaría todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Después de diferentes debates, decidieron que el mundo mágico era significativo para ellos. Así pues, debido a que la gran mayoría utilizaban videojuegos de esta temática, propusieron diferentes nombres, pero se llegó a la conclusión que los juegos y películas de Harry Potter estaban presentes en el día a día de casi todos los discentes.

Durante la propuesta, a través de las situaciones de aprendizaje que propone el docente, será el encargado de crear e investigar, a través de la ayuda de los compañeros, los conocimientos propuestos. El trabajo se llevará a cabo a través del ensayo-error, donde en caso de equivocarse, podrán volver a intentar resolver la tarea propuesta, bien realizando otra acción diferente o solicitando ayuda a compañeros o, en última instancia al maestro. Además, debido a que son nativos digitales, al utilizar las TIC sin ningún problema, se sentirán cómodos y trabajarán con las TAC evitando la frustración pues, aunque se equivoquen en el contenido, serán capaces de volver a plantearse la actividad con otra mentalidad.

Por último, tendrán un papel fundamental en la evaluación, ya que se pretende que sean partícipes de ella, y que a través de sus comentarios críticos vayan mejorando aquellos ítems en los que todavía no han conseguido el máximo de ellos mismos. Además, al finalizar la experiencia harán una valoración tanto del proyecto como de la actuación del maestro, lo que servirá para realizar los cambios necesarios en futuras aplicaciones, pues la visión de estos es necesaria ya que son ellos quienes viven la experiencia personalmente. Así pues, comentarán aspectos relacionados con la historia como, por ejemplo, si no ha estado bien planteada o si ha faltado mayor presencia de esta; el papel que ha tenido el maestro, si ha sido el adecuado o no; y, por ejemplo, si las actividades o los recursos planteados se han adaptado a sus necesidades y al nivel que presenta el grupo.

5.2. Propuesta de evaluación

En primer lugar, la evaluación, como afirma Christodoulou (2018, p. 1), “no es más que un tipo de medición”. A través de la evaluación, por tanto, nos permite conocer tanto los objetivos y contenidos que ha adquirido el alumnado, así como los errores cometidos por parte del docente o del discente, pudiendo modificar aquellos que no han sido los adecuados.

Por tanto, para que el proyecto de gamificación que se va a desarrollar sea beneficioso para el alumnado, es fundamental realizar una correcta evaluación, tanto de este como de las personas implicadas (maestros y alumnado).

5.2.1. Evaluación del Proyecto

Una vez se ha decidido implementar esta metodología en el aula, el proyecto se debe encontrar en continua revisión, para modificar aquellos aspectos que se consideren que no han sido los adecuados.

Para ello, y como propone Bates (2015, p. 1), “se lleva a cabo el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación)”, donde se establece una

buena base para diseñar nuestro proyecto, teniendo en cuenta todas las variables que se encuentran en este. Por tanto, en todo momento siempre se lleva a cabo una revisión que permita modificar cualquier situación. Para ello, a través de las notas tomadas y de una rúbrica (Anexo 8) donde se especifican los ítems de cada fase, se comprueba el funcionamiento del trabajo. A través de esta evaluación se pretende comprobar si el análisis de necesidades que se realizó durante el primer trimestre, el diseño y el desarrollo de la propuesta y la implementación dentro del aula de 5º B han sido exitosas para el grupo-aula, teniendo en cuenta los objetivos propuestos.

5.2.2. Evaluación de las personas

En primer lugar, el docente debe ser crítico y analizar si el papel que ha desempeñado en esta tarea ha sido correcto. Para ello, además de realizar personalmente una autoevaluación constante junto con la evaluación del proyecto, el maestro que se encuentra en el mismo nivel (5º A), debido a que también lleva a cabo esta metodología, también proporcionará feedback, logrando una visión más amplia y objetiva de la propuesta. Para ello, a medida que vamos pasando de fase, será fundamental realizar una reunión y comentar, a través de los apuntes tomados y la rúbrica completada, las situaciones que se han ido desarrollando.

La evaluación global al alumnado, como se ha comentado anteriormente, se realizará la última semana del trimestre. No obstante, a lo largo de la experiencia, y en ciertas actividades de interés, se llevará a cabo una evaluación a través del registro anecdótico (Anexo 9), ya que permitirá anotar aquellos comportamientos característicos en momentos puntuales. Por otro lado, las propias actividades servirán de evaluación, ya que en ellas se presenta el contenido que se quiere integrar. Sin embargo, el discente, a través de estas, trabaja el contenido sin presión, pues se trata de una actividad más. De este modo, se puede encontrar, por ejemplo, presentaciones, debates, imágenes interactivas, comentarios en un blog o la grabación de algún vídeo exponiendo sus comentarios entre otras.

Por otro lado, durante la última semana de este proyecto, mientras el alumnado está recolectando todos sus trabajos en un portfolio, cada grupo, por orden, realizará una entrevista con la maestra (Anexo 10) donde, a pesar de tener unas preguntas cerradas, habrá total libertad para modificarlas y añadir nuevas cuestiones en función de las demandas de los discentes. Además, un día se realizará una evaluación entre iguales. Cada alumno se unirá a otro discente que pertenezca a su casa y se completará una rúbrica (Anexo 11) pues, al haber trabajado tanto tiempo en grupo, podrán determinar algunas partes de la evaluación.

Todas estas evaluaciones serán grabadas, con el permiso de los familiares, para posteriormente, y con más tranquilidad, poner a analizarlas detenidamente y recopilar todos los resultados.

Por último, al finalizar el proyecto, también valorarán la actuación tanto de la maestra durante toda la situación de enseñanza-aprendizaje como del propio proyecto. Sin embargo, esta se llevará a cabo a través de un pequeño escrito, donde expondrán

todos los aspectos tanto positivos como negativos. Cada uno hablará libremente y comentará aquello que considere fundamental para la reflexión del trabajo realizado.

5.3. Análisis de los resultados

Tras la recogida de resultados durante el testeo, se ha llegado a la conclusión que, al finalizar la lección, los alumnos serán capaces, no solo de integrar los conocimientos que se establecen en el currículum, sino también de tener interés por la lengua valenciana (tanto aspectos culturales como la lectura en este idioma) y de contar con un total dominio de la tecnología, ya que habrán trabajado con diferentes herramientas a lo largo del cuatrimestre en las diferentes asignaturas.

Con relación a la tecnología, los discentes que se encuentran en el aula son nativos tecnológicos, por lo que, en un primer momento, siempre que se adapten al nivel en el que se encuentran, no debería haber ningún problema. No obstante, con todos los datos recogidos durante la implementación, tres alumnos presentaban dificultades a la hora de desarrollar las diferentes tareas ya que en casa no disponían de conexión a internet y no estaban tan familiarizados con los recursos que se podían presentar. Sin embargo, a pesar de esta situación, y debido a la facilidad con la que cuentan para trabajar a través de las TIC, donde exploran e investigan, se adaptaron al nivel general de la clase, integrando todos los conocimientos que se habían propuesto a través de su esfuerzo y la ayuda, tanto del docente como de los propios compañeros. Estos jugaron un papel fundamental ya que, debido a que en el aula no existe una cohesión de grupo, muy esporádicamente se podía observar una situación de compañerismo donde se pidiera o se recibiera ayuda de forma voluntaria. Así pues, gracias a la utilización de la tecnología, donde la gran mayoría se siente confiado y motivado, se observó un clima de aula que permitió desarrollar las actividades propuestas sin ningún problema.

Por otro lado, tras la evaluación final realizada al alumnado, es decir, la recogida del portfolio y de los diferentes instrumentos utilizados, como el registro anecdótico, la evaluación entre pares o la entrevista en pequeños grupos, se puede llegar a la conclusión que el alumnado se siente cómodo a la hora de utilizar diferentes herramientas tecnológicas, ya que pueden trabajar con diferentes materiales. Se logra mantener el interés y la motivación en todo momento, pues tras ocho semanas trabajando las diferentes aplicaciones en las tres asignaturas, permite una interiorización completa, cambiando de herramienta tecnológica en las actividades para así mantener la atención, pues la utilización de una sola aplicación puede hacer que se pierda el interés. De este modo, se busca mantener al alumnado alerta, adaptándonos siempre a sus intereses y teniendo en cuenta la secuencia gamificada. Además, los discentes, casi de forma unánime, comentaron que la herramienta que más les había gustado a la hora de trabajar había sido las redes sociales ya que, a pesar de tener entre 10 y 11 años, viven con ellas y están acostumbrados a usarlas, por ejemplo, buscando vídeos en Youtube o realizando vídeos en la plataforma de TikTok.

Respecto a la unidad didáctica planteada, esta se adaptaba al nivel del alumnado, teniendo siempre como referencia sus gustos, lo que permite crear un clima adecuado dentro del aula. Las actividades que se plantearon no presentaban un nivel

ni muy complejo ni muy fácil, buscando que estas se presentaran como un reto, pero nunca permitiendo la frustración para alcanzar los objetivos debido a la posible complejidad de las actividades. Así pues, siempre se tenían en cuenta los tiempos del alumnado, y si algún conocimiento o actividad necesitaba mayor atención, esta ocupaba el período que fuera necesario. De este modo, si alguna tarea no se ha podido poner en práctica, se ha utilizado como actividad para conseguir puntos extra si el alumnado ha terminado antes de tiempo. Las programaciones nunca pueden ser cerradas, pues pueden surgir problemas o situaciones que requieren atención, por lo que se deben modificar en función de las demandas del grupo.

En conclusión, se puede afirmar que gracias a la tecnología que se implementó en el aula, ayudó a mejorar aquellos objetivos que se habían propuesto al inicio de este trabajo, modificando, si así requería el contexto en el que me encontraba, cualquier aspecto para lograr la adquisición de conocimientos.

6. CONCLUSIONES

Como se ha podido comprobar a lo largo del trabajo expuesto, la gamificación es una de las metodologías que, si se planifica con tiempo y se adapta a las necesidades de todos los participantes, teniendo en cuenta tanto a los discentes como al profesorado que interviene, se pueden lograr los objetivos propuestos. Los alumnos suelen tener especial interés por las actividades que supongan un reto personal, y donde entren en juego los elementos que se han mencionado anteriormente, como los puntos, las recompensas o la creación de una historia que sirva como hilo conductor de los conocimientos. Así pues, esta metodología resulta útil con todo tipo de alumnado, pero aumenta la efectividad cuando los discentes presentan alguna necesidad concreta, como, por ejemplo, las necesidades afectivas o la falta de motivación y participación a la hora de aprender una lengua dentro del aula.

El presente trabajo ha mostrado la actitud positiva del alumnado a la hora de aprender una segunda lengua a través de las TAC. Ha resultado una propuesta motivadora en ambos sentidos, pues no solo se han utilizado elementos de los juegos que se encuentran presentes en su vida, sino que las actividades también se han llevado a cabo a través de herramientas tecnológicas (algunas conocidas y otras nuevas) donde el dominio de estas ha permitido tener más confianza a la hora de abordar las tareas propuestas.

Aunque la muestra de alumnado ha sido reducida para realizar una afirmación genérica, esta metodología, como se ha podido observar en el marco teórico a través de las diferentes investigaciones realizadas, capta la atención del alumnado desde el primer momento en el que se introduce el tema, pues se crea un ambiente que atrae los sentidos de estos y logra que estén inmersos en el aprendizaje.

Así pues, y tras poner en práctica el estudio realizado, se pueden establecer unas pautas generales a la hora de tener en cuenta esta metodología dentro del aula:

- Es necesario conocer todas las necesidades que se encuentran en el aula, tanto de los discentes como de los docentes, pues todos juegan un papel fundamental en el desarrollo de las actividades.

- Todos los objetivos, contenidos, y materiales se deben adecuar al tipo de alumnado que se tiene, creando las tareas para el nivel adecuado del grupo-aula, y atendiendo a las necesidades individuales, pues las clases son variadas y se cuenta con alumnado muy diverso.
- Potenciar el trabajo en equipo para crear un ambiente sano dentro del aula, donde se refuercen el compañerismo y la competitividad sana, creando un sentimiento de ayuda, donde se fomente el elemento transversal de la educación cívica.
- Se debe tener en cuenta la práctica docente y analizar este trabajo detenidamente antes, durante y después de la experiencia, siendo crítico con el trabajo realizado y contando con la visión de profesionales externos, que permite descubrir errores que no se observan con la autoevaluación.

Sin embargo, una vez realizado el testeo, se han encontrado algunos inconvenientes que se deben tener en cuenta. En primer lugar, sería más útil ponerlo en práctica en un verdadero trabajo, que tenga en cuenta la situación real del contexto. A pesar de que se ha explicado cuáles son las características que deben experimentar, ha resultado complicado crear un contexto que se pareciera, pues algunos no sabían cómo debía actuar un alumno de 10 años. Así pues, poder realizar un proyecto global en un colegio, donde todos trabajen a través de la gamificación, y donde se realicen actividades que tengan que intervenir todos los cursos, supondrá un análisis exhaustivo de la educación y la especificación de conclusiones en un ámbito mayor. La interrelación constante entre alumnado de diferentes edades permitiría una mejora para todos pues, por una parte, para el que integra los nuevos conocimientos, supone una situación de igualdad, donde los contextos de aprendizaje los crea un igual. Por otro lado, el que prepara el conocimiento se siente fortalecido, pues sabe que él domina ese tema y le va a enseñar a otro compañero. En este aspecto se podrá observar una mejora a nivel general y no solo dentro de un aula, donde al final, la experiencia puede quedar descontextualizada a nivel general.

Por otro lado, se ha observado que algunos participantes no terminaban la tarea a tiempo, ya que algunas actividades requerían una explicación más amplia o la herramienta que se utilizaba se necesitaba probar. Así pues, en caso de no haber finalizado algunas de las tareas, estas servirán como puntos extra. Debido a que en el aula se encuentra alumnado con distintas necesidades, se debe tener en cuenta los diferentes ritmos que presentan. Por tanto, las actividades se plantean, y dependiendo de cada uno, se realizarán durante las horas lectivas o servirán como deberes para realizar en casa.

Otra mejora que se debería tener en cuenta sería el llevar a cabo la gamificación no solo dentro del aula de idiomas (castellano, valencia e inglés). Realizar esta experiencia después de haber recibido una clase más tradicional, por ejemplo, en matemáticas, supone contar con mayor tiempo para adentrarse en la historia, pues la atención no está presente. Además, debido a que se dispone de poco tiempo por sesión (45 minutos), cuando el alumnado comienza a estar motivado, la clase debe finalizar. Para ello, sería conveniente gamificar todas las asignaturas

durante el trimestre, para observar el verdadero cambio que se puede producir y si la metodología seleccionada ha obtenido resultados. No obstante, para poder llevarlo a cabo, todos los maestros, a pesar del trabajo que conlleva, deben querer participar e involucrarse por completo en la experiencia.

Por último, uno de los inconvenientes que se han encontrado ha sido que, a pesar de que se contaba con la aplicación de Class Dojo para guiar el aprendizaje, en algunos momentos el alumnado se ha podido sentir perdido porque la información no se encontraba detallada en un espacio concreto. Para ello, como propuesta de mejora, sería conveniente realizar una página web por ejemplo a través de la plataforma Wix, donde el discente pueda consultarla siempre que se necesite y contar con las diferentes pestañas para localizar aquellos elementos que se quieren revisar, por ejemplo, las reglas, los retos, o los diferentes niveles que existen.

En conclusión, podemos afirmar que la gamificación dentro de un aula de idiomas y a través de la tecnología supone un trabajo complejo, no solo por el tiempo necesario de preparación, sino porque las lenguas suelen ser una materia aburrida, lenta y monótona donde se enseñan las reglas gramaticales. No obstante, si los objetivos se han planteado adecuadamente, a través de las diferentes tareas concretas y significativas, el alumnado desarrollará el pensamiento creativo a la vez que se fomentará el aprendizaje motivador.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bates. A. W. (Tony). (2015, 5 abril). 4.3 The ADDIE model. Pressbooks.Pub. Tony Bates Associates Ltd.
<https://ecampusontario.pressbooks.pub/remediateteachingindigitalage/chapter/6-5-the-addie-model/>
- Bax, S. (2003). CALL- past, present and future. *System*, 31, 13-28.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. *Gabinete de Tele-Educación (GATE)*. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Chapelle, C. (2001). *Computer applications in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Christodoulou. D. (2018). Assessment: why it matters and what you need to know. *Impact: journal of the chartered college of teaching*. Recuperado de <https://impact.chartered.college/article/christodoulou-assessment-matters-need-to-know/>
- DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana.
- Fombella, J. (2018). Ventajas y amenazas del uso de las TIC en el ámbito educativo. *Debates y prácticas en educación*, 3(2), 30-46.
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate. net*, 1-22.
- Herranz, E. (2019). *La gamificación en el ámbito de la mejora del proceso software: marco metodológico*. [Tesis doctoral]. Universidad Carlos III, Madrid, España.
- Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. *Revista digital d innovación y experiencias educativas*, 13, 1-13.
- Juan, A. D. (2012). El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lengua extranjeras. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, 22.
<https://www.um.es/tonosdigital/znum22/secciones/tintero-6-uso-de-las-nuevas-tecnologias.htm#:~:text=El%20uso%20de%20las%20TICs%20en%20el%20aula%20de%20lenguas.compartir%20historias%20entre%20los%20alumnos>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kapp, K. (2013). *Two Types of Gamification*. Recuperado de <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>

- Levkina, M. (s.f.). *Introducción a la enseñanza y al aprendizaje de idiomas en línea* [recurso de aprendizaje]. Recuperado del Campus de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), aula virtual. Recuperado de http://materials.cv.uoc.edu/cdocent/PID_00275703/index.html?id=42
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso del Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de Investigación pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Organización de las Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>
- Pujolà, J.T. & Herrera, F.J. (2018). Gamificación. En: Muñoz-Basols, J., Gironzetti, E. & Lacorte, M. *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2*, (pp. 583-595). Londres: Routledge.
- REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Rosell-Aguilar, F. (2017). State of the App: A taxonomy and framework for evaluating language learning mobile applications. *CALICO Journal*, 34(2), 243-258.
- Tamayo, M. (2004) *El Proceso de la Investigación Científica*. Editorial Limusa.
- Velázquez, L.A. & Peña, C.C. (2015) Uso de los videojuegos como auxiliar didáctico en la educación superior. *Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 1(5).
- Warschauer, M., & Shetzer, H. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching. En Warschauer, M., & Kern, R. (Eds.). *Network-based language teaching: Concepts and practice* (pp. 171-185). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Filadelfia: Wharton Digital Press.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

8. ANEXOS

Anexo 1: Temporalización

ENERO 2021						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEBRERO 2021						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARZO 2021						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Leyenda	
Introducción del tema y contacto con la gamificación	
Reto 1	
Reto 2	
Reto 3	
Reto 4	
Evaluación global	
Inicio y final de la gamificación	X
Vacaciones de fallas	X

Anexo 2: Elementos del juego

PRESENTACIÓN DE LA HISTORIA

Queridos estudiantes, comienza un nuevo curso en la escuela Hogwarts de Magia y Hechicería. Estamos buscando alumnos para que aprendan los conocimientos que necesitan para convertirse en magos experimentados. Necesitamos vuestra ayuda, pues, como ya todos sabéis, Voldemort, el mago oscuro que quería dominar a toda la comunidad mágica, a regresado. Hace muchos años desapareció, y todos pensábamos que jamás volvería, pero fuentes fiables nos han dicho que está sucediendo lo mismo que la última vez.

Él está comenzando a reclutar gente (los mortífagos), y nosotros debemos aprender todo lo necesario para poder vencerlo. Vivíamos en una sociedad donde todos dependíamos del trabajo duro y constante, ya que cada uno tenía una misión para seguir avanzado. No obstante, con esta situación, todo se está derrumbado, pues muchas personas, por miedo a las consecuencias, están yendo a su lado. ¿Vosotros estáis dispuestos a trabajar duro para vencerlo y volver a la normalidad?

Sin embargo, no todo es tan fácil, debéis superar diferentes pruebas y retos, que permitirán adquirir los conocimientos suficientes, y conseguir así nuestra misión. Avanzaremos poco a poco, pero sin distraernos, pues no podemos perder tiempo. No obstante, si en algún momento os sentís perdidos sabéis que podéis contar conmigo para solucionar cualquier duda.

Anexo 3: Elementos del juego

INTRODUCCIÓN DE LA TEMÁTICA AL INICIO DE CADA RETO

Estas historias se podrán ir modificando en función del interés y el desarrollo que se lleve a cabo en el aula, ya que los discentes pueden intervenir en cualquier momento.

RETO 1 (semanas 1 y 2)

“Buenos días mis queridos aprendices. Como sabéis Voldemort ha comenzado a reclutar gente para derrotarnos y hacerse con el poder. Él quiere utilizar la magia para fines malvados y no podemos permitirlo. Para ello, durante estas dos semana tenemos que trabajar duro algunos aspectos, pues estos nos ayudarán a crear correctamente todos nuestros hechizos para derrotarlo. El mundo entero se encuentra en peligro y primero debemos intentar solucionar los problemas que hemos encontrado en nuestra escuela. Nuestra bibliotecaria, Inma Pince, que se encarga de hechizar los libros para que no sean robados y de proporcionar a los alumnos y maestros aquellos textos que necesitan, necesita vuestra ayuda. No sabe cómo clasificar los libros que tiene ya que no conoce los géneros que hay. Por tanto, es fundamental trabajar estos géneros para tener la información ordenada y así poder integrar los conocimientos necesarios de cada libro para poder vencer a Voldemort. ¿Podrías ayudarla realizando las tareas que se han propuesto?”

RETO 2 (semanas 3 y 4)

“Buenos días queridos alumnos. Estas dos semanas lo habéis hecho realmente bien, pues hemos logrado encontrar los libros que necesitamos y a los magos que cuentan con las habilidades especiales. No obstante, sabéis que todavía nos queda un largo camino, pues Voldemort y los mortífagos no nos están poniendo el camino fácil. En primer lugar, conocer las palabras y verbos nos permitirá formular los hechizos sin ninguna equivocación, pues no queremos confundirnos en la pronunciación o el significado de las palabras, ¿verdad? Además, para conseguir la ayuda de todos los magos, es importante saber buscar el lugar que queremos encontrar y a las persona que se encuentran en él. Para ello, será importante que realicemos una buena descripción, pues no queremos terminar perdidos y rodeados de muggels, ya que ellos no nos pueden ayudar. Por tanto, ¿estáis preparados, junto con la ayuda de algunos maestros, como la profesora Minerva McGonagall para adentraros en esta dura aventura? Pues no perdamos más tiempo... Adelante.”

RETO 3 (semanas 5 y 6)

“Bienvenidos de nuevo al penúltimo reto al que nos tenemos que enfrentar. Como habéis podido comprobar, tenemos que tener en cuenta muchos aspectos para que nuestros hechizos salgan correctos. ¿Os acordáis cuando en la clase de Encantamientos con nuestro profesor Filius Flitwick un alumno no conseguía que la pluma levitara porque dijo “Wingardium leviosá” en lugar de “Wingardium leviosa”? Así pues, para que esto no ocurra, debemos trabajar la acentuación de las palabras, así como los signos de puntuación. Si solucionamos estos problemas no encontraremos errores a la hora de recitar nuestros hechizos y derrotaremos a nuestro enemigo.”

Además, conocer palabras como conectores puede ayudar a realizar las adivinanzas y encantamientos con sentido. Estáis capacitados para lograr este reto. Yo confío en vosotros y en vuestra implicación en las tareas, pues solo nos queda un último esfuerzo. Por tanto, no esperamos más, y empezamos nuestra lección”.

RETO 4 (semanas 7 y 8)

“Queridos magos, ahora sí que sí, después de todos los obstáculos que hemos encontrado por el camino, junto con la pérdida de algunos magos que se han cambiado al lado de Voldemort, nos falta muy poco para lograr nuestro objetivo. Poco a poco nos hemos hecho más fuertes, y hemos aprendido muchos hechizos y reglas que nos servirán para la batalla final. Sin embargo, nos queda un último paso que debemos superar. Para estas dos últimas semanas, será imprescindible que tengáis en cuenta todo lo aprendido, pues la sumana de todos esos conocimientos nos ayudará a compeltar nuestro encargo. Como sabéis, cada casa es especialista en una temática:

1. Casa Gryffindor → Transformaciones y encantamientos
2. Casa Hufflepuff → Pociones y herbología
3. Casa Ravenclaw → Historia de la magia y astronomía
4. Casa Slytherin → Defensa contra las artes oscuras y vuelo

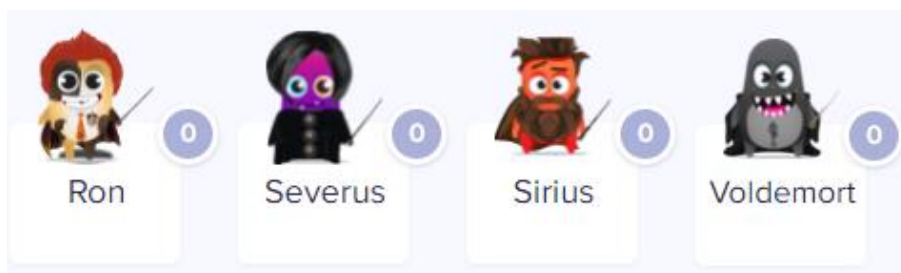
Así pues, tendremos que crear un blog entre todos, donde cada casa investigue sobre sus puntos fuertes. De este modo, cuando finalicemos el trabajo, al leer el trabajo de los compañeros nos permitirá a toda la comunidad mágica conocer todos los temas y hacernos expertos, lo que ayudará a derrotar los planes de Voldemort a través del trabajo cooperativo. Este reto es el más importante, pues si no conseguimos nuestro objetivo, Voldemort conseguirá su objetivo. Por tanto, ¿estáis dispuestos a trabajar muy duro? Pues adelante en esta recta final.”

Anexo 4: Elementos del juego

AVATARES

A continuación se muestran algunos ejemplos que pueden seleccionan para para ser ese personaje.





Anexo 5: Elementos del juego

REGLAS DE LA GAMIFICACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES

Al alumnado se le comunicarán las reglas, y se encontrarán siempre en el aula para que las puedan consultar siempre que sea necesario.

“Bienvenidos, por fin habéis sido aceptados en la mejor escuela de magia. Sin embargo, como en todos los lugares, existen unas normas que debéis cumplir, pues aquí convivimos muchas personas y no podemos hacer lo que queramos.

Como sabéis, el regreso de Voldemort ha agilitado todos los trámites, pues os necesitamos para vencerlo. Yo, el director Dumbledore os guiaré y dirigirá a lo largo de todo este camino, asignándoos todos los retos que debéis superar. Además, tendremos ayuda de otros profesores, como la profesora McGonagall. A continuación, enunciaré todos los aspectos que debéis tener en cuenta para no perder puntos.

1. Deberán dirigirse a los compañeros por el nombre elegido, así como dirigirse al grupo en general por el nombre de la “casa” a la que pertenecen.
2. Siempre deberán utilizar la lengua valenciana para comunicarse, ya que es el único idioma que se conoce.
3. Se deberá mantener un comportamiento adecuado, tanto con los compañeros como en las actividades propuestas.
4. Dentro de cada grupo se repartirán diferentes roles, cambiando estos papeles al inicio de cada reto, por lo que todos experimentaréis las mismas responsabilidades al finalizar el proyecto. Estos serán los siguientes:
 - Portavoz: cuando se trabaje en grupo será el responsable de comunicar la respuesta. Solo valdrá su contestación.
 - Supervisor: se encarga de vigilar que la participación sea equitativa.
 - Pacificador: debe controlar el ruido del equipo.
 - Distribuidor: tiene que repartir el material y guardarlo cuando no se utilice.
5. Dependiendo de la dificultad de la actividad se podrá conseguir 3, 5 o 7 puntos. El valor de cada actividad se os comunicará antes de comenzarla.
6. Los puntos, que se otorgarán de manera individual, os permitirá subir el nivel en el que se encuentran
 - De 0 a 30 puntos: Muggle
 - De 30 a 60 puntos: Mestizo
 - De 60 a 90 puntos: Estudiante

- De 90 a 120 puntos: Prefecto
 - De 120 a 150 puntos: Animagos
 - De 150 a 180 puntos: Brujo/ bruja
 - De 180 a 200 puntos: Maestro de magia
7. Cada 10 puntos obtenidos, el alumnado recibirá un galeón (la moneda mágica), que podrán ser canjeados en la tienda, si así lo consideran, por cartas especiales que les ofrecerá algún poder extra durante la realización de actividades o para disfrutar en el aula.
- Traslador: ir durante toda la semana a otras aulas a por cosas (1 galeón)
 - Espejo de Oesed: escoge una canción para bailar (1 galeón)
 - Poción multijugos: pedir ayuda a un compañero para resolver una tarea (1 galeón)
 - Capa de invisibilidad: Puedes ir al cuarto de baño sin pedir permiso (1 galeón)
 - Espada de Griffindor: escoge un juego para jugar durante el recreo (2 galeones)
 - Sombrero seleccionador: puedes cambiarte de casa con un compañero (2 galeones)
 - Profecía: elige una película para ver durante el recreo (2 galeones)
 - Mapa del merodeador: el profesor te puede ayudar con una pregunta de un examen (3 galeones)
 - Recordadora: No pasa nada si se te olvida un día la tarea (4 galeones)
 - Varita de sauco: cuentas con día extra para entregar el trabajo (5 galeones)
 - Snitch dorada: recibe medio punto en el trabajo que quieras (6 galeones)
 - Piedra de la resurrección: dejar un trabajo sin entregar (10 galeones)
8. También se podrán recibir puntos extra en ciertas actividades. En cada reto se especificarán cuáles son estas actividades.
9. Al finalizar cada reto se sumarán los puntos de los integrantes de la misma "casa". La casa que vaya primera conseguirá un bonus de 10 puntos.
10. Al finalizar los 4 retos se sumarán los puntos de los integrantes de las mismas "casas". Aquella que se encuentre en primera posición ganará la Copa de la casa, donde se realizará una ceremonia.
11. Algunas actividades que se encuentran en los retos, ocultan un premio. Si todas las "casas" superan la tarea, se entregará un Horrocrux (elementos donde el villano ha dividido su alma), que permitirá derrotar al villano. En caso de no superar esa actividad por cualquier motivo, se deberán realizar unas actividades extra.



- a) Anillo
- b) Diario de Tom Riddle
- c) La copa Hufflepuff
- d) El guardapelo de Slytherin
- e) La diadema de Ravenclaw
- f) Harry Potter
- g) La serpiente Nagini

12. Si en algún momento se incumplen algunas de las normas propuestas, el discente perderá 5 puntos. Para ello, se le notificará a través de la vociferadora, que es la carta mágica que se utiliza para entregar un mensaje con tono enfadado.



Anexo 6: Actividades

RETO 1

Día 1: prefijos y sufijos

Día 2 y 3: verbos

Día 4 y 5: descripciones de lugares

Día 6: onomatopeies

Día 7 y 8: descripciones de personas

Día 9 y 10: visualizar actividades de puntos extra, solucionar dudas y realizar una evaluación

Lunes 11 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Presentación 10 min	Dar una idea general de las actividades y de los objetivos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra digital• Ordenador	La maestra realiza una breve explicación de los contenidos que se van a trabajar durante el reto 1 y ofrece apoyo a los estudiantes que lo necesitan.	Grupo clase	La profesora muestra el desarrollo del reto.
Los nuevos códigos 20 min	Conocer los diferentes tipos de prefijos y sufijos que existen. Diferenciar los prefijos y sufijos.	<ul style="list-style-type: none">• Código QR• Ordenador con acceso a internet• Documento Word	Para trabajar los prefijos y sufijos, los discentes deben escanear unos códigos QR que se encuentran por la clase. Cada código pertenece a los diferentes tipos que se pueden encontrar. Podrán añadir más ejemplos para completar la tarea.	Grupo pequeño	Mientras descubren los códigos tendrán que anotarlos en el documento Word que tiene cada casa.
Los relevos	Relacionar los prefijos y sufijos con	<ul style="list-style-type: none">• Tablets• Herramienta	Los discentes realizan un ejercicio por relevos. Cuando el alumno haya	Grupo pequeño	El ejercicio se realizará por relevos

15 min	la palabra. Respetar el turno de los compañeros.	Educaplay	completado una oración y posteriormente una palabra, deberá pasarle la tablet a un compañero. Realizarán esta acción hasta completar las dos actividades.		dentro de cada casa.
--------	---	-----------	---	--	----------------------



Los nuevo códigos:

Los relevos: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9644437-prefixos_y_sufijos.html (oraciones)

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9644448-prefixos_y_sufijos.html (sopa de letras)

Martes 12 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Cuáles son los verbos? 15 min	Clasificar los verbos en función de la terminación. Distinguir las formas verbales.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet 	La maestra realiza una explicación sobre el infinitivo de los verbos. A continuación, se informa sobre las diferentes conjugaciones que hay.	Grupo clase	Los discentes van tomando las notas que consideren importantes.
¿Qué hacen? 15 min	Relacionar una imagen con la acción. Establecer la conjugación de cada verbo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Documento Word • Drive 	Cada alumno debe entrar al documento que se encuentra en Drive y repartirse las fotografías que se encuentran en el apartado de su "casa". Una vez escogida la imagen, deberán colocarla en el documento Word que comparte el grupo e indicar algunos verbos que se relacionan con las fotos y la conjugación a la que pertenecen.	Grupo pequeño	Al finalizar cada grupo contará con diferentes verbos que tienen relación con una imagen concreta.
Verbo por aquí, verbo por allá 10 min	Comparar las diferentes conjugaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Padlet 	A través de la herramienta Padlet, los discentes deberán crear un listado de verbos, haciendo distinción según las conjugaciones que hay. Utilizarán los verbos trabajados en la anterior actividad y añadirán algunos nuevos.	Individual	Al finalizar la tarea, todos serán expertos, ya que habrán participado en la creación de un gran recurso.

Revisión 5 min	Identificar los errores cometidos.	<ul style="list-style-type: none">• Ordenadores con internet• Herramienta Padlet	Los discentes leerán los verbos que se han escrito y corregirán, en caso de existir algún error, la clasificación de los verbos.	Pequeño grupo	
-------------------	------------------------------------	---	--	---------------	--

¿Qué hacen?: <https://drive.google.com/drive/folders/1Y27DC41roo5DGCQ5UKOqJNUOAv-oCKCt?usp=sharing>

Verbo por aquí, verbo por allá: <https://padlet.com/ecs1996/qc7psj33gvg1n27a>

Miércoles 13 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Principio y fin 15 min	Encontrar los verbos dentro de un texto. Indicar los tipos de cada verbo. Interiorizar el concepto de raíz y desinencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet • Libreta y bolígrafo 	En primer lugar, se muestra un texto al alumnado. En este tienen que seleccionar los verbos, indicar el tipo de verbo y señalar la conjugación a la que pertenecen. Posteriormente, a través del texto se explica la raíz y la desinencia de los verbos.	Individual	
El tiempo vuela 10 min	Expresar la raíz y desinencia de los verbos. Seleccionar diferentes verbos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Herramienta Class Dojo 	Cada "casa" piensa diferentes verbos. A continuación, deben llegar a un acuerdo y decidir qué "casa" rival debe resolver la tarea. Una vez les comunican el verbo, la otra "casa" debe consensuar y decidir cuál es la raíz y cuál la desinencia.	Pequeño grupo Grupo clase	Deben decidir quién es el portavoz, ya que solo será válida la respuesta que de este. Habrá un crono y cuando el tiempo se acabe pasará el turno.
¿Qué te ha pasado a ti? 20 min	Utilizar las redes sociales con conciencia. Describir historias. Mantener un	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Facebook 	Se crea una página privada en Facebook. Ahí los discentes deben contar anécdotas (de frase en frase para que se pueda realizar un intercambio de información).	Pequeño grupo	Dentro de cada "casa" deben hacerse parejas. Una pareja contará las anécdotas en

	intercambio de ideas.				singular (que le ocurren a una sola persona) y la otra pareja en plural (situación donde intervienen varias personas)
--	-----------------------	--	--	--	---

Principio y fin: https://docs.google.com/document/d/1dIHKxcKTt9j1W3s-om_0M3Wvdi-lpMcljsDxrglARgw/edit?usp=sharing

Jueves 14 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Qué pone ahí? 15 min	Trabajar la comprensión lectora. Adecuar el tono y la entonación.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Texto 	En primer lugar, se muestra un texto al alumnado y se realiza una lectura conjunta. Después se habla sobre este y se resuelven las dudas del vocabulario.	Grupo clase	El alumnado lee por turnos.
Cinco sentidos 10 min	Asociar los sentidos con los elementos descritos. Considerar los objetivos utilizados para las descripciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Texto • Documento Word • Drive 	A través del texto que se ha leído anteriormente, debido a que presenta una gran cantidad de descripciones, deben determinar con qué sentido se percibe cada elemento.	Pequeño grupo	Los discentes deben realizar la clasificación en el Drive de la “casa”.
Yo he visitado... 20 min	Recordar aspectos de algún lugar visitado. Planificar la descripción a realizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Documento Word • Drive 	Los discentes realizan una descripción de un lugar especial que han visitado. Para ello, primero deben planificar las ideas, después escribir el texto, y finalmente revisar el texto).	Individual	A la hora de revisar podrán pedir consejo o ayuda de algún compañero de su “casa”. La descripción se quedará guardada en Drive.

¿Qué pone ahí? Y cinco sentidos:

<https://docs.google.com/document/d/1S2KTJXbym45WBjv8CWVMlfdM6nxIIbQ9ZFKe4wLQ3E/edit?usp=sharing>

MU en Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas
mediante la Tecnología

Viernes 15 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Sabes qué foto es la correcta? 15 min	Describir una fotografía. Discriminar las imágenes en función de la descripción. Seleccionar los aspectos adecuados para la descripción.	<ul style="list-style-type: none"> Folio con todas las fotografías 	<p>En casa el alumnado ha recolectado imágenes de un lugar importante para él.</p> <p>Dentro de una “casa” se realizan dos parejas. Por turnos, deben describir esas fotografías sin que las vea el compañero.</p> <p>A través de las pistas, el alumnado que adivina debe ir descartando aquellas imágenes que no se adaptan a la oración que va diciendo el compañero.</p>	Pequeño grupo	Todas las imágenes las ha colocado la maestra en un documento Word dentro del Drive, por lo que habrá 16 fotografías.
Mi lugar favorito 30 min	Comprender la explicación de los compañeros. Determinar las mejores descripciones.	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra digital 	Cada “casa” tendrá unos 5-6 minutos para proyectar las imágenes que ha seleccionado cada uno a través de una breve explicación.	Grupo clase	Deberán decir los puntos principales: dónde está el lugar, por qué lo conocen y qué es lo que más les gusta de allí.

Lunes 18 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Ring ring 15 min	Investigar las diferentes onomatopeyas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Educaplay 	Los discentes realizan un pequeño juego de onomatopeyas en Educaplay, que deben superar para desbloquear la siguiente actividad.	Individual	
¿Onomatopeya o ruido? 15 min	Explorar los diccionarios. Asociar la onomatopeya al verbo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Documento Word • Drive • Diccionario online 	A cada "casa" se le reparte unos verbos que hacen referencia al sonido que hace cada animal. Cada uno tiene que buscar en el diccionario online el significado de estos e inventar una oración con cada verbo. Además, deben colocar al lado de cada verbo la onomatopeya que hace referencia a este.	Individual	Todos estos datos se recolectarán en el documento Word que comparte toda la clase.
Pensemos 15 min	Detallar onomatopeyas referentes a un espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Un ordenador con acceso a internet • Documento Word • Drive 	El alumnado tiene que escribir onomatopeyas que se relacionen con algunos lugares como la ciudad, la cocina, el colegio y la piscina.	Pequeño grupo	Cada "casa" tendrá un lugar concreto.

Ring ring: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9644527-onomatopeies.html>

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9644550-onomatopeies.html>

¿Onomatopeya o ruido?: <https://docs.google.com/document/d/1KeZhXwNEAw8JMWYhG0wEfgF13Ne3SgEUxf5pM44ALc4/edit?usp=sharing>

Martes 19 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Alguien de clase 20 min	Identificar las ideas generales de la descripción de un alumno. Reconocer el léxico básico de las descripciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Herramienta ClassDojo 	Uno de los alumnos sale a la pizarra. A través de la aplicación Class Dojo, aparecerá un avatar de un compañero de la clase. A continuación, tiene que describir las características del alumno mientras los compañeros deben averiguarlo.		El avatar solo lo verá el alumno que salga a la pizarra. El alumno que acierte debe ser el encargado de describir.
No es solo lo que se ve 15 min	Distinguir los diferentes tipos de descripciones que se pueden utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta y bolígrafo 	Los discentes analizan el tipo de descripciones que ha realizado el alumnado. A partir de sus conocimientos, se amplían con el tipo de descripciones de personas que se pueden hacer (físicamente, el carácter, cómo suele vestirse y cuáles son sus aficiones).	Grupo clase	
¿Y cómo es? 10 min	Establecer un guion. Revisar el conocimiento adquirido.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Documento Word • Drive 	Después de haber tomado notas en el Drive personal, se les asignará el nombre de un alumno de la clase. A continuación, debe escribir las ideas sobre cómo realizará la descripción de la persona asignada.	Individual	

Miércoles 20 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Quién es? 20 min	Realizar preguntas para obtener la respuesta. Recordar los tipos de descripciones que hay.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Herramienta Class DOjo 	<p>En casa el alumnado habrá realizado la descripción del compañero.</p> <p>En clase se emparejará a través de la herramienta Class Dojo de forma aleatoria.</p> <p>Se realiza un juego donde uno de los alumnos lee una frase y el otro puede realizar una pregunta relacionada con uno de los tipos de descripción (físicamente, el carácter, cómo suele vestirse y cuáles son sus aficiones).</p>	Parejas	Cuando el alumno 1 acierta, se cambian los papeles. Si el alumno 1 falla, puede seguir realizando preguntas.
Sintetizamos 10 min	Recopilar los contenidos trabajados. Revisar las aportaciones de los compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Padlet 	En la aplicación Padlet se crean 4 aportados (1 para cada tipo de descripción), y en ella deben escribir los alumnos palabras que se utilizan para esa descripción. Por ejemplo, para la descripción física: más alta que; el pelo color castaño...	Individual	
Este animal es... 15 min	Comprender la intervención de los compañeros. Ofrecer indicaciones		Dentro de cada "casa", se realizarán dos parejas. Uno de ellos hace una pequeña descripción de un animal. El otro compañero, a través de las	Pequeño grupo	El animal puede tener los complementos que quiera cada uno,

	claras.		indicaciones debe realizar un dibujo que corresponda con las instrucciones. Posteriormente se cambian los papeles.		desarrollando la imaginación.
--	---------	--	--	--	-------------------------------

Sintetizamos: <https://padlet.com/ecs1996/q1kbat0ydpnaq7r0>

RETO 2

Día 1: biblioteca

Día 2: cuento

Día 3: medios de comunicación

Día 4: diccionario

Día 5, 6 y 7: teatro

Día 8: creacion del manual

Día 9 y 10: visualizar actividades de puntos extra, solucionar dudas y realizar una evaluación

Lunes 25 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Presentación 10 min	Dar una idea general de las actividades y de los objetivos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet 	La maestra realiza una breve explicación de los contenidos que se van a trabajar durante el reto 2 y ofrece apoyo a los estudiantes que lo necesitan.	Grupo clase	La maestra muestra el desarrollo del reto en la pizarra digital.
Nuevo mundo 35 min	Explorar la biblioteca virtual. Seleccionar la temática del libro.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Buscador de biblioteca virtual • Documento Word • Drive 	El alumnado, en primer lugar, debe realizar una búsqueda exhaustiva en la biblioteca virtual. En ella deberá buscar los libros que se ajustan a su edad, a través de los filtros que aparecen, y, después de leer la sinopsis, escoger aquel que le gustaría leer.	Individual	Se anotará en un documento Word aquellos que más le ha llamado la atención junto con una breve descripción.

Nuevo mundo: <https://comunitatvalenciana.ebiblio.es/resources>

Martes 26 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
<p>Crea cuento</p> <p>45 min</p>	<p>Proponer ideas para crear un cuento.</p> <p>Enumerar las fases para realizar el cuento.</p> <p>Crear preguntas relacionados con el cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Padlet 	<p>Cada “casa”, a través de las aportaciones individuales, crea un cuento colaborativo, donde cada discente añade al tablón de la aplicación su parte.</p> <p>Primero deben comentar la idea que van a seguir y cómo quieren que se desarrolle.</p> <p>Posteriormente, todos los miembros de la “casa” deben crear unas preguntas para que los compañeros las puedan responder.</p>	<p>Pequeño grupo</p>	<p>El cuento deberá tener sentido y cada uno tendrá que crear una entrada nueva donde tenga sentido con la publicación anterior.</p>

Crea cuento: <https://padlet.com/ecs1996/8sv6cp3j30awjvwe>

Miércoles 27 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Leemos y contestamos 25 min	Comprender los textos propuestos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta Padlet • Documento Word • Drive 	Por grupos entran al enlace de cada cuento que han realizado los otros compañeros en la sesión anterior, que se encontrará en el Google Drive de la clase. Deberán leer el cuento que ha escrito otro grupo y responder a las preguntas planteadas	Pequeño grupo	Se asignará a cada "casa" un trabajo para que todos tengan una actividad.
¿Este cuál es? 20 min	Interiorizar los diferentes textos que hay (expositivo, argumentativo...). Compartir opinión con los compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Documento Word • Drive 	A continuación, investigan sobre los diferentes tipos de textos que se encuentran. Deben escribir una pequeña descripción para conocer en qué consiste cada uno.	Pequeño grupo	

Jueves 28 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Mi definición 30 min	Explorar el diccionario. Escoger la definición adecuada.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Documento Word • Drive 	<p>Cada alumno escribe las 5 palabras que más le gusten. En primer lugar, tiene que buscar la palabra en el diccionario y escoger, en caso de que lo hubiera, aquella acepción que se adapte a lo que él quiere. Así pues, al final habrá un total de 20 palabras por "casa".</p> <p>Posteriormente, las palabras establecidas por la casa Hufflepuff, por ejemplo, se entregarán a la casa Gryffindor (y así con todos los trabajos). Después de leerlas y comprobar que entienden el significado de todas, tienen que crear una historia con ellas para realizar un pequeño teatro.</p>	Pequeño grupo	<p>Cada "casa" tiene un documento compartido en Drive donde va anotando las palabras y el significado.</p> <p>Tendrán un diccionario físico, aunque en primer lugar trabajarán a través del diccionario online.</p> <p>Si no conocen alguna palabra, podrán buscarla en el traductor de internet.</p>
Yo creo que... 15 min	Ofrecer ideas para crear un teatro. Respetar las ideas de los compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Word • Drive 	Los discentes tienen que realizar una lluvia de ideas en el documento compartido sobre el teatro que quieren hacer.	Pequeño grupo	

Mi definición: <https://www.avl.gva.es/lexicval/>

Viernes 29 de enero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Palabras clave 45 min	Desarrollar la creatividad. Tener en cuenta las posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> Papel y bolígrafo 	Los discentes tienen que confeccionar el guion que van a realizar, teniendo en cuenta las palabras que han elegido los compañeros.	Pequeño grupo	<p>Deberán tener en cuenta el vestuario, la ambientación y todos los recursos que van a utilizar.</p> <p>El teatro tendrá una duración de unos 4 minutos (no obstante, se dejará libertad para que exploren y trabajen según las necesidades).</p>

Lunes 1 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Damos vida 45 min	Interpretar el guion tanto con la palabra como con el cuerpo. Aceptarse a uno mismo.	<ul style="list-style-type: none"> Tablets 	El alumnado realiza la grabación a través de las tablets en el lugar que decidan.	Pequeño grupo	<p>El alumnado ya habrá practicado el teatro durante el fin de semana.</p> <p>Se contará con la ayuda de otros maestros para estar con los discentes mientras se graban.</p> <p>Se traerán los disfraces o materiales que necesiten para ambientar.</p>

Martes 2 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Dándole forma 45 min	Recolectar la información trabajada. Distribuir las tareas en función de las capacidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Herramienta Genially • Herramienta de Youtube 	Cada “casa” deberá repartirse las dos tareas que se proponen a continuación como quieran. Dos de los alumnos tienen que subir el vídeo a Youtube. Los otros alumnos van preparando una pequeña presentación a través de Genially, donde debe aparecer el tema que han escogido, las palabras que debían utilizar en el teatro y el vídeo exportado de Youtube.	Pequeño grupo	Se contará con la ayuda de la maestra en caso de no saber realizar alguna opción de edición.

Dándole forma: <https://www.youtube.com/>
<https://www.genial.ly/es>

Miércoles 3 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Somos magos 10 min	Sintetizar la información en una estrofa de 4 versos. Trabajar las estrofas. Desarrollar la imaginación.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Documento Word • Drive 	Cada “casa” deberá crear tres hechizos mágicos. Para ello se inventarán el movimiento que debe realizar la varita, el nombre de este y la habilidad que se consigue al realizarlo.	Pequeño grupo	
Unamos fuerzas 35 min	Trabajar de forma cooperativa. Resumir toda la información.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Pizarra digital • Herramienta Genially 	Todas las casas, para derrotar al Troll que ha entrado en las mazmorras, se deben recoger todos los hechizos para poder usarlos. De este modo, a través de una imagen interactiva y con la participación de todos, se confeccionará el manual, para consultarlo siempre que se necesite.	Grupo clase	

Unamos fuerzas: <https://www.genial.ly/es>

RETO 3

Día 1: verbos

Día 2: adverbios

Día 3 y 4: acentuación

Día 5 y 6: signos de puntuación

Día 7 y 8: conectores

Día 9 y 10: visualizar actividades de puntos extra, solucionar dudas y realizar una evaluación

Lunes 8 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Presentación 10 min	Dar una idea general de las actividades y de los objetivos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet 	La maestra realiza una breve explicación de los contenidos que se van a trabajar durante el reto 3 y ofrece apoyo a los estudiantes que lo necesitan.	Grupo clase	La maestra muestra el desarrollo del reto en la pizarra digital.
Ayer, ahora o mañana 15 min	Distinguir las diferentes formas de los verbos (presente, pasado y futuro). Analizar las características de cada verbo.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet • Herramienta Genially 	Se realiza una presentación esquemática a través de la herramienta Genially sobre los verbos, encontrándose en ella un texto corto donde aparezcan la persona, el tiempo y el modo. Así pues, se irán analizando todos los verbos.	Grupo clase	

¿Estoy hablando bien? 10 min	Evaluar los conocimientos del alumnado a través de una herramienta tecnológica.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador/ tablet con internet • Herramienta Socrative 	Se lleva a cabo una actividad a través de Sócrative, donde los discentes deben escoger el tiempo verbal adecuado en función de la frase que se les presenta.	Individual	
Somos autocríticos 5 min	Examinar los aciertos y errores obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Pizarra digital 	Se analizarán todas las respuestas para observar dónde se ha fallado y qué contenidos se han superado.	Grupo clase	

Ayer, ahora o mañana: <https://view.genial.ly/60c629b3e701430db308a1a5/presentation-presentacion-genial>

¿Estoy hablando bien?: <https://drive.google.com/file/d/10vM3mAE-KwARTt4Gr3JE6gZjcnznmBGc/view?usp=sharing>

Martes 9 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Dónde utilizo cada uno? 15 min	Determinar los tipos de adverbios que existen. Interiorizar la utilización de los adverbios.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Pizarra digital 	En la pizarra se indican los diferentes tipos de adverbios que hay y se lleva a cabo un pequeño ejercicio para practicar.	Grupo clase	
Paso a paso 10 min	Elaborar un guion para la producción del vídeo. Revisar la información que se va a utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y bolígrafo 	El alumnado, en último lugar debe grabar un pequeño vídeo sobre los diferentes tipos de adverbios que existen. Para ello, en esta tarea deberán realizar un pequeño guion sobre los elementos de los que van a tratar.	Individual o por parejas	
Famosos 20 min	Poner en práctica las ideas recogidas. Escoger los efectos y tipología de la letra para completar la grabación.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet con internet • Herramienta Tik tok 	Una vez escogida la idea, deben grabarse un vídeo en la herramienta de Tik tok, añadiendo la información necesaria.	Individual o por parejas	El vídeo se podrá realizar en clase (cada uno en un lugar, ya que no tienen que hablar). El vídeo dura entre 15 segundos y un minuto.

¿Dónde utilizo cada uno?: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9645272-adverbis.html>

Miércoles 10 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Acentuando 15 min	Conocer las reglas de acentuación a través de la investigación. Obtener conclusiones en función de las palabras trabajadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores / tablets con internet • Documento Word • Drive 	Se lleva a cabo una búsqueda de información por parte del alumnado sobre las reglas de acentuación	Pequeño grupo	1 grupo encargado de las palabras agudas 1 grupo de planas 1 grupo esdrújulas 1 grupo diéresis
Somos expertos 30 min	Compartir el conocimiento de un tema con los compañeros. Recolectar información sobre la información que se desconoce.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y bolígrafo 	Se formarán grupos de expertos y por turnos van explicando a los compañeros las ideas sobre la acentuación.	Pequeños grupos	Los grupos estarán formados por un miembro de cada "casa". Cuando uno esté hablando, los demás irán tomando notas para tener toda la información.

Acentuando: página que se le puede proporcionar para conseguir las reglas:

https://www.llenguavalenciana.com/documents/ortografia/l_accent_i_la_dieresis

Jueves 11 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Poniendo en práctica 15 min	Aplicar las normas de acentuación a través del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets • Herramienta Educaplay y Genially 	Los discentes realizan tres actividades para trabajar para trabajar la acentuación que se estudió en la clase anterior.	Pequeño grupo	El alumnado va rotando. Todo el grupo acude al mismo rincón.
Pasapalabra 30 min	Poner en práctica las reglas de acentuación a través de un juego. Participar en la confección del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Pizarra digital • Herramienta Educaplay 	Los discentes de la otra clase no cuentan con el profesor Severus Snape, ya que se ha tenido que ir al médico. Por tanto, crearemos entre todos un pasapalabra, donde se trabaje la acentuación para que la clase de pociones sea todo un éxito.	Grupo clase	La otra clase habrá preparado un “quien quiere ser millonario”, para que este grupo pueda trabajarlo en algún momento.

Poniendo en práctica: <https://view.genial.ly/60c61093e701430db3089f49/interactive-content-trivial-accentuacio>

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9645081-accentuacio.html>

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9645174-accentuacio.html>

Viernes 12 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
¿Cuántos signos hay? 10 min	Entender los diferentes signos de puntuación que existen. Interiorizar el uso de los signos de puntuación.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Ordenador con internet 	La maestra realiza una breve presentación oral sobre los consejos a la hora de utilizar los signos de puntuación.	Grupo clase	Se traba el punto (punto y seguido, punto y aparte, punto final) , los signos de interrogación, los signos de exclamación, coma, punto y como y los dos puntos.
Recordamos 15 min	Recordar las oraciones que se presentan. Comparar el texto original con el que se ha confeccionado. Valorar los fallos cometidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Documento Word • Drive • Texto 	La maestra habrá colocado en el pasillo del aula un pequeño texto repleto de signos de puntuación. A través de las “casas”, y de uno en uno, tienen que salir, recordar una frase y decírsela a los compañeros, que la anotarán en el Word. A continuación, el resto del grupo tiene que realizar la misma acción hasta finalizar el texto. Por último, se leerá el texto original y el creado para ver si coinciden.	Pequeño grupo	Pueden salir al pasillo las veces que lo necesiten, pero una vez finalizado el tiempo habrá terminado la actividad.

Utilizo todos 20 min	Informar sobre un suceso. Aplicar las reglas de acentuación y de puntuación.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Documento Word • Drive 	Los discentes, separados por sus “casas”, deben crear un texto donde aparezcan los diferentes signos de puntuación que se han trabajado.	Pequeño grupo	
-------------------------	---	---	--	---------------	--

Recordamos: <https://docs.google.com/document/d/16zLybeuPsEv61SZo6Wp448xY53pAvZBwqnN9i9hIDww/edit?usp=sharing>

Lunes 15 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Soy la profe 45 min	Evaluar los aspectos formales de la expresión escrita. Trabajar la destreza oral.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con internet • Herramienta educaplay 	Cada “casa”, por orden, saldrá a la pizarra y leerá el texto creado. Mientras tanto los compañeros, a través de la aplicación Educaplay, realizan un dictado con el texto que está leyendo el compañero.	Grupo clase	Los discentes que van leyendo el dictado deben tener una entonación adecuada y no correr a la hora de leerlo.

Martes 16 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
No es correcto 15 min	Reubicar los conectores en la columna correcta. Consensuar con el grupo.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet Herramienta Padlet 	<p>Los discentes entran a la aplicación Padlet. Allí se encuentran diferentes columnas donde cada una hará referencia a un tipo de conector. Dentro de cada columna se encontrarán los conectores, pero estos no estarán en la columna correcta.</p> <p>Por tanto, los discentes deben consensuar con su “casa” y decidir dónde coloca cada conector.</p>	Pequeño grupo	
Ampliando 15 min	Investigar las páginas de internet. Discriminara la información que se presenta.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenadores con internet Documento Word Drive 	<p>Se le proporcionará al alumnado una página donde habrá muchos conectores para que puedan anotar aquellas que más les interesen.</p> <p>Además, podrán investigar otros recursos, como vídeos, para ampliar el conocimiento.</p>	Individual	
Inventamos 15 min	Inventar una actividad para trabajar los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet Documento Word 	Cada “casa” debe desarrollar la imaginación y crear una actividad donde se trabajen estos contenidos.		Pueden usar las herramientas que se han ido trabajando o usar

	Escoger el tipo de actividad que se quiere poner en práctica.	<ul style="list-style-type: none"> • Drive • Herramienta utilizada 			alguna que conozcan.
--	---	--	--	--	----------------------

No es correcto: <https://padlet.com/ecs1996/Bookmarks>

Ampliando: <https://mitjaedu.wordpress.com/2009/10/20/els-connectors/>

Miércoles 17 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Somos twitteros 20 min	Seleccionar la información trabajada. Interactuar a través de las tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets 	Deben iniciar un debate en la red social Twitter donde se utilicen estos conectores para expresar las ideas.	Pequeño grupo	La temática será libre, pero los conectores deberán usarse.
Vendedores 25 min	Consultar los contenidos trabajados. Determinar cómo será el anuncio.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y bolígrafo 	Los discentes escriben un anuncio sobre algo que quieren vender. Para realizarlos deben consultar todos los apuntes y trabajar a través de todos los contenidos que se han estudiado.	Individual	

Somos twitteros: <https://twitter.com/?lang=es>

RETO 4

Día 1: introducción al blog

Día 2-3-4-5: construcción de la entrada

Día 6-7-8: finalización del proyecto

Día 9 y 10: compartir y dar feedback

Lunes 22 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Introducción al Blog 45 min	Introducir la herramienta del blog. Explorar y recordar los recursos que se pueden utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Pizarra digital 	<p>En primer lugar, se exploran diferentes blogs que se encuentran en internet.</p> <p>A continuación, se recuerdan todas las herramientas con las que se han trabajado y que servirán para completar el blog.</p> <p>Por último, se distribuyen los temas que se van a trabajar.</p>	Grupo grande	En todo momento se resuelven las dudas que puedan encontrar los discentes.

Del 23 al 26 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
<p>Construcción de la entrada</p> <p>180 min (4 días)</p>	<p>Organizar la información que quieren compartir.</p> <p>Ofrecer feedback al trabajo de un compañero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet 	<p>Los estudiantes realizan un borrador/esquema sobre la temática que se les ha asignado.</p> <p>Pueden compartir con sus compañeros el texto para que estos evalúen y ofrezcan mejoras.</p> <p>Además, comienzan a crear imágenes, audios, vídeos o actividades que quieren crear.</p>	Individual	<p>En todo momento se resuelven las dudas que puedan encontrar los discentes.</p> <p>Deben poner en práctica todos los contenidos que se han trabajado durante el trimestre.</p>

Del 1 al 3 de marzo de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
<p>Finalización del proyecto</p> <p>135 min (3 días)</p>	<p>Revisar el trabajo realizado.</p> <p>Introducir material audiovisual de creación propia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet 	<p>Los estudiantes tienen que completar sus entradas en el blog, añadiendo las imágenes, audios, vídeos o actividades que han creado en las plataformas trabajadas.</p>	Individual	<p>En todo momento se resuelven las dudas que puedan encontrar los discentes.</p>

Del 4 al 5 de marzo de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Compartir y feedback 90 min (2 días)	Convencer a las clases a través de argumentos elaborados. Ofrecer argumentos positivos y negativos del trabajo realizado.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet 	<p>Los estudiantes tienen que convencer a las otras clases para que lean su blog y se enteren de todos los misterios. Así pues, deben visitar algunas aulas y presentar el proyecto a los compañeros.</p> <p>Además, se realizará un debate entre la clase donde se expondrán los comentarios para mejorar o aquellos aspectos que han sido adecuados.</p>	Pequeño grupo Grupo clase	<p>En todo momento se resuelven las dudas que puedan encontrar los discentes.</p> <p>Los alumnos pueden proponer a los mayores que lean el blog a los alumnos que no saben leer.</p> <p>Los alumnos pueden utilizar el hilo conductor de Harry Potter para “vender” el blog.</p>

Anexo 7: Actividades extra

Las actividades extra que se proponen servirán para que los discentes puedan conseguir más puntos, y así conseguir monedas y poder obtener ventajas. Estas no cuentan con una temporalización, pues cada uno tendrá libertad para realizarlas cuando quieran y en el tiempo que necesiten. Estas actividades, para obtener los puntos, deberán estar listas al finalizar la segunda semana. En caso de necesitarlo, la maestra responderá dudas a través de la aplicación Class Dojo.

RETO 1

Jueves 18 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Seguro que sabes cuál es	Realizar una evaluación para los compañeros. Rememorar los aspectos trabajados en clase.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet Herramienta Socrative 	Crear una actividad de evaluación sobre los verbos trabajados en el aula.	Individual	
¿Qué te gustó?	Recoger información. Resumir las notas tomadas. Analizar el trabajo realizado.	<ul style="list-style-type: none"> Varía en función del discente 	Entrevistar a los padres sobre un lugar especial para ellos. Posteriormente se analiza la entrevista (si han hecho las descripciones adecuadas o falta algún elemento).	Individual	Pueden utilizar la grabación de vídeo, de audio o la transcripción escrita.

<p>¿Esto que será?</p>	<p>Investigar sobre las onomatopeyas. Desarrollar la creatividad. Trabajar a través del diccionario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con internet • Documento Word • Drive 	<p>Los discentes confeccionarán un diccionario de onomatopeyas, donde a través de una búsqueda exhaustiva, recolectarán aquellas que consideren que deben formar parte de este.</p>	<p>Individual</p>	<p>Por otro lado, pueden crear un apartado de onomatopeyas inventadas, que podrán utilizar para desarrollar su creatividad.</p>
------------------------	--	---	---	-------------------	---

RETO 2

Jueves 18 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Realizar una presentación	Resumir la información del libro. Transmitir los conceptos básicos del libro. Trabajar la comprensión y expresión escrita.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador Herramienta de presentación Libro escogido 	Los discentes realizan una pequeña presentación sobre el libro escogido al resto de compañeros, utilizando para ello un apoyo visual donde aparezcan palabras clave para que todos sigan el discurso.	Individual	Si algunos alumnos coinciden en el libro, podrán realizar la presentación de forma conjunta.
Soy autocrítico	Comentar los aspectos positivos y negativos del teatro realizado. Trabajar la expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> Tablet/ móvil Herramienta de Youtube 	El alumnado se graba un vídeo sobre los aspectos positivos y aspectos a mejorar sobre el teatro que han realizado. Este vídeo se debe subir a la herramienta de Youtube.	Individual	Los vídeos serán compartidos de manera privada, donde solo podrá acceder el alumnado del aula. Pueden realizar autocrítica tanto de su vídeo como del de los compañeros.

¿Cómo nos comunicamos?	Buscar información para ampliar el conocimiento. Utilizar herramientas trabajadas en clase.	<ul style="list-style-type: none">• Ordenador con internet	Los alumnos profundizan en los diferentes tipos de texto que hay y escriben un texto que responda a sus intereses y a la tipología escogida.		Pueden escoger uno y trabajar sobre ese, presentando la información que consideren importante.
------------------------	--	--	--	--	--

RETO 3

Jueves 18 de febrero de 2021					
Actividad y temporización	Objetivo/ Propósito	Materiales y herramientas	Pasos	Agrupación	Notas
Ofrecemos feedback	Ofrecer comentarios constructivos.	<ul style="list-style-type: none"> Móvil o tablet 	Los discentes visualizarán los TikTok de los compañeros y les dejarán comentarios tanto del contenido como de la producción.	Individual	
Amplío mi conocimiento	Autoevaluar los conocimientos a través de actividades creadas por los compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet/ móvil/ tablet 	Los discentes realizarán las actividades que han creado los compañeros para trabajar los conectores	Individual	Las actividades quedarán registradas, por lo que se podrá controlar la participación.
Soy publicista	Fomentar la creatividad a través de los anuncios.	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador con internet Drive Móvil/ tablet 	Los discentes podrán llevar a la práctica el anuncio que han escrito. Posteriormente deberán subir la tarea al Drive de la clase.	Individual	Podrán realizarlo en papel como si fuera un periódico (con imágenes, texto y una maquetación correcta); o realizar un vídeo como si fuera un anuncio.

Anexo 8: Evaluación del proyecto

RÚBRICA DE ANÁLISIS DEL PROYECTO GAMIFICADO				
ASPECTOS PARA VALORAR (ADDIE)		EXCELENTE	MEDIO	INSUFICIENTE
ANÁLISIS	Recogida de información	Los métodos han sido los adecuados para el contexto en el que se desarrolla el proyecto.	Algunos métodos han ayudado, pero otros se podrían haber modificado.	Los métodos no han ayudado para determinar las preferencias del alumnado.
	Metas de enseñanza	Se ha determinado cuál era el problema que se quería subsanar con la gamificación.	Se han determinado algunos problemas, pero no estos no han sido los adecuados porque no se ha investigado lo suficiente.	No se ha determinado cuál era el problema que se quería subsanar con la gamificación.
	Destinatarios y características	Se han determinado las características del alumnado y se conoce cuáles son sus intereses, pudiendo aplicar los elementos del juego.	No se han determinado al completo las características del alumnado, pero sí se conocen los intereses de estos. No obstante, se aplican elementos que quizás no son muy motivantes.	No se han determinado las características, por lo que se ha escogido un tema que no les termina de motivar, determinando elementos aleatorios del juego.
	Recursos necesarios	Los recursos se adaptan al contexto y se presentarán de forma motivadora.	Los recursos se adaptan al contexto, pero no se sabe cómo se presentarán.	Los recursos no se adaptan al contexto y no se sabe cómo se presentarán

DISEÑO	Objetivos de aprendizaje	Los objetivos de aprendizaje se ajustan completamente a las metas que se han planteado. Estos son específicos y permiten medirse en una escala.	Los objetivos de aprendizaje se ajustan a las metas que se han planteado, pero estos no son muy específicos y presenta dificultades para medirse en una escala.	Los objetivos de aprendizaje no se ajustan a las metas que se han planteado. Estos son muy genéricos y no permiten medirse en una escala.
	Estrategias de enseñanza	La estructura de la narración es clara y tiene una continuidad. Además, se tienen en cuenta los estilos de aprendizaje.	La estructura de la narración es clara, pero presenta algunas incoherencias. Además, no se tienen en cuenta los estilos de aprendizaje.	La estructura de la narración no es clara y presenta saltos sin sentido. Además, no se tiene en cuenta los estilos de aprendizaje del alumnado.
	Feedback	Las estrategias de evaluación están claras y el feedback se adapta a los elementos del juego (logros, premios, progreso...).	Las estrategias de evaluación no están del todo claras y el feedback no se adapta por completo a los elementos del juego (hay premios, pero no un progreso).	Las estrategias de evaluación no están claras y el feedback no se adapta a los elementos del juego (no hay logros, premios, progreso...).
DESARROLLO	Desarrollo de la gamificación	Están delimitados los medios que se usarán para transmitir la historia y los materiales que se utilizarán están completos.	Están delimitados los medios que se usarán para transmitir la historia, pero los materiales presentan algunas carencias.	No están delimitados los medios que se usarán para transmitir la historia y los materiales que se utilizarán están incompletos.

	Tipos de jugadores	Los personajes y premios propuestos cubren los distintos estilos de aprendizaje del alumnado.	Los personajes y premios propuestos cubren uno pocos estilos de aprendizaje del alumnado.	Los personajes y premios propuestos no cubren los distintos estilos de aprendizaje del alumnado.
	Componentes gamificados	Los elementos narrativos y gamificados, así como las normas que se llevarán a cabo están claras y determinadas.	Los elementos narrativos y gamificados están claros, pero las normas no están bien delimitadas.	Los elementos narrativos y gamificados, así como las normas que se llevarán a cabo no están claras ni determinadas.
	Evaluación con los compañeros	Se ha realizado una evaluación con los compañeros, reuniendo información para mejorar antes de implementar la propuesta.	Se ha realizado una evaluación con los compañeros, pero no se ha reunido información para mejorar.	No se ha realizado una evaluación con los compañeros, por lo que no se puede recoger información para mejorar la propuesta.
IMPLEMENTACIÓN	Espacio de aprendizaje	Se ha preparado el aula teniendo en cuenta la narración que se va a llevar a cabo y se utilizan las TIC.	No se ha preparado el aula teniendo en cuenta la narración que se va a llevar a cabo, pero sí que se utilizan las TIC.	No se ha preparado el aula teniendo en cuenta la narración que se va a llevar a cabo y no se utilizan las TIC.

	Motivación	Antes de comenzar con las actividades propuestas se ha creado un clima de emoción y motivación, manteniendo la atención del alumnado para introducirlo en el tema.	Se ha creado un clima de emoción, pero no se ha logrado la atención del alumnado al inicio del tema.	Se ha comenzado directamente con las actividades propuestas, sin crear un clima de emoción y motivación, manteniendo la atención del alumnado para introducirlo en el tema.
EVALUACIÓN	Formativa	Se ha realizado una evaluación antes de la implementación para determinar si los recursos son los adecuados con Una prueba piloto en alumnado.	Se ha realizado una evaluación antes de la implementación para determinar si los recursos son los adecuados con la ayuda de compañeros.	No se ha realizado una evaluación antes de la implementación para determinar si los recursos son los adecuados.
	Acumulativa	El alumnado se ha sentido cómodo con la experiencia.	La mitad del aula se siente cómoda pero la otra mitad no ha experimentado una buena sensación.	El alumnado no se ha sentido cómodo con esta experiencia.
		Los discentes han adquirido los conceptos y habilidades que se quería lograr.	Los discentes han adquirido solo una parte de los conceptos y habilidades que se quería lograr.	Los discentes no han adquirido los conceptos y habilidades que se quería lograr.

		Se han adquirido unos conocimientos que no estaban previstos debido al aumento de compromiso.	No se han adquirido conocimientos que no estaban previstos, pero si se ha aumentado el compromiso.	No se han adquirido unos conocimientos que no estaban previstos porque no ha habido compromiso por parte de los discentes.
--	--	---	--	--

Anexo 9: Evaluación de actividades concretas

REGISTRO ANECDÓTICO	
ALUMNOS/AS:	MAESTRO/A:
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	LUGAR:
HORA:	FECHA:
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN:	ANÁLISIS/ INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO:
OBSERVACIONES:	

Anexo 10: Evaluación por grupos

ENTREVISTA EN PEQUEÑOS GRUPOS	
NOMBRE ALUMNOS/AS:	OBJETIVOS DE LA ENTREVISTA:
MAESTRO/A:	FECHA:
HORA:	LUGAR:
CUERPO DE LA ENTREVISTA	CONCLUSIONES IMPORTANTES
1. ¿Cómo ha sido la experiencia de utilizar las diferentes herramientas tecnológicas?	
2. ¿Habéis encontrado algún inconveniente o dificultad a la hora de utilizarlas?	
3. ¿Qué es lo que más os ha costado con estas?	
4. ¿Qué mejorarías de las tecnologías usadas?	
5. ¿Hubierais escogido otras herramientas? ¿Cuáles?	
6. ¿Consideráis que la tecnología es importante para comunicarse con otros? ¿Por qué?	

<p>7. ¿Os han resultado difíciles las actividades que se han propuesto? ¿Por qué?</p>	
<p>8. ¿Qué actividad es la que más os ha gustado? ¿Y la que menos?</p>	
<p>9. Después de realizar varias actividades con los compañeros, ¿ahora os gusta más trabajar con la ayuda de alguien? ¿Por qué?</p>	
<p>10. ¿Qué parte os ha resultado más compleja? ¿Comprender a la maestra cuando hablaba, escribir, leer un texto o hablar en público? ¿Por qué te ha resultado más compleja?</p>	
<p>11. ¿En qué tipo de actividades os habéis sentido más cómodos a la hora de trabajar?</p>	
<p>12. Una vez finalizada esta experiencia, ¿consideráis que domináis mejor todos estos apartados (leer, escribir...)?</p>	
<p>13. A la hora de unir las actividades tanto con Harry Potter, como otros elementos, por ejemplo, la clasificación, ¿os ha motivado más a seguir realizando las actividades?</p>	
<p>14. ¿Hay alguna cosa que os gustaría modificar? ¿Cuál?</p>	
<p>OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES:</p>	
<p></p>	

Anexo 11: Evaluación entre pares

EVALUACIÓN ENTRE IGUALES			
ALUMNO/A EVALUADO:		ALUMNO/A CON FUNCIÓN DE MAESTRO/A:	
FECHA:		HORA:	
LUGAR:			
ÍTEMS	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
1. Ha trabajado de forma cooperativa con los compañeros cuando la actividad lo ha requerido.			
2. Respeta las ideas aportadas por los demás.			
3. Ha realizado búsquedas de información cuando la actividad lo ha requerido.			
4. Ha mostrado interés por las herramientas propuestas.			
5. Aunque no sabía utilizar una herramienta ha intentado aprender.			
6. En caso de necesitarlo ha pedido ayuda.			
7. Ha utilizado la lengua valenciana para expresarse con los compañeros o realizar las tareas.			
OBSERVACIONES:			