

Didáctica a través del juego en educación primaria. La gamificación como propuesta

Didactics through the primary education course. Gamification as proposed

DOI:10.34117/bjdv7n2-140

Recebimento dos originais: 08/01/2021

Aceitação para publicação: 08/02/2021

Rocío Muñoz Melgar

Graduada en Educación Primaria
Institution: RG Formación
Calle Rosalía de Castro, 44, 30107 Murcia

Juani González Muñoz

Graduada en Educación Primaria,
Institution: RG Formación
Calle Rosalía de Castro, 44, 30107 Murcia

Belén Cánovas Calderón

Graduada en Educación Primaria
Institution: RG Formación
Calle Rosalía de Castro, 44, 30107 Murcia

Jose María Rabal Alonso

Professor ISEN Centro Universitario
Institution: Universidad de Murcia
Calle Campus Universitario, 12, 30100 Murcia
E-mail: josemaria.rabal@um.es

RESUMEN

No es nada nuevo que las emociones positivas se relacionan con una mayor y mejor capacidad de aprendizaje y es esta situación la que, sobre todo atendiendo a la situación actual de pandemia global con todo el impacto que ha creado a nivel psicológico —y por tanto, directa o indirectamente a nivel educativo— crea la imperiosa necesidad de ofrecer una metodología y dinámica de clase que suscite el interés de los alumnos y cree una motivación hacia el aprendizaje. Ante esta situación el presente trabajo ofrece una pormenorizada síntesis acerca de una metodología que recoge estos requisitos, la gamificación, ofreciendo, además, una serie de actividades idóneas para su uso en las aulas de Educación Primaria.

Palabras Clave: gamificación, metodología, didáctica, organización escolar, motivación.

ABSTRACT

It is nothing new that positive emotions are related to a greater and better learning capacity and it is this situation that, especially in view of the current global pandemic situation with all the impact it has created at a psychological level -and therefore, directly or

indirectly at an educational level- creates the imperative need to offer a methodology and classroom dynamics that arouses the interest of students and creates a motivation towards learning. In view of this situation, this paper offers a detailed synthesis of a methodology that meets these requirements, gamification, offering, in addition, a series of activities suitable for its use in Primary Education classrooms.

Keywords: gamification, methodology, didactics, school organization, motivation.

1 MARCO TEÓRICO

La acción de gamificar supone añadir aspectos habituales de los juegos en situaciones que no son exclusivamente para el juego y cuyos objetivos son otros diferentes al solo hecho de jugar por diversión. Estas situaciones o contextos son el aula, donde se produce el intercambio de información entre docentes y alumnos y por tanto, donde tiene lugar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Podríamos concretar la definición de gamificación como la metodología empleada por los docentes en una determinada actividad, bien analógica o bien digital, introduciendo aspectos del juego (tales como límites de tiempo, tableros, tarjetas, dados, insignias, premios, avatares, barras de progreso, puntuaciones etc.) y orientarlos a adquirir un pensamiento relacionado con los retos, la cooperación, competición... De esa manera, se producen interacciones en el aula que podrían redirigir y modificar el comportamiento y la predisposición ante la acción de aprender y hacia la propia tarea, ya que, tal y como indican Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) indican que a través del uso de la gamificación, los jugadores aumentan el tiempo de dedicación y se comprometen e implican más en la tarea. Si atendemos a esta afirmación, podemos considerar que la gamificación puede acabar con problemas de motivación, inseguridades y miedo al error por parte de los discentes. No obstante, todo docente debe cuidar estos aspectos independientemente de la metodología utilizada.

Por tanto, como ya hemos dicho, la gamificación consiste en aplicar elementos del juego, en este caso, dentro del aula de Primaria, sin embargo, no se debe confundir la acción de gamificar con el hecho de jugar en el aula sin más. Si nos remontamos bastantes años atrás, incluso cuando se llevaban a cabo las técnicas de enseñanza más tradicionales, el uso de algunos aspectos del juego dentro del ámbito educativo han estado presentes, ya sea compitiendo entre compañeros en alguna actividad, utilizando algún cronómetro, puntuando a los más rápidos en la realización de las tareas para ordenarlos en el típico

ránking etc. Estos ejemplos muestran cómo añadir elementos del juego, no obstante, no se trata de juegos en sí.

Toda acción en el aula tiene un propósito y lo mismo sucede con esta metodología en concreto, cuya intención es ir más allá y no descuidar el proceso de aprendizaje, ya que no solo basta con añadir a cualquier actividad algún elemento del juego, como apuntan Foncubierta y Rodriguez (2014) la gamificación ‘‘va más allá del mero acto de motivar, ya que se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (*engagement*).’’

Cabe destacar la importancia de diferenciar la gamificación con otros conceptos como los juegos y videojuegos. Una actividad gamificada integra elementos del juego con unos objetivos, recompensas y reconocimientos concretos. Hamari y Koivisto (2013) aclara que el videojuego se utiliza por placer, mientras que la gamificación influye en la conducta del individuo

En este sentido, los juegos siempre se han tratado desde el ámbito del entretenimiento fuera del aula, por ejemplo, la práctica del juego se producía en el recreo o fuera del centro con los compañeros. Es fácil comprender que los juegos son sinónimo de diversión, placer y motivación por lo que ¿por qué no utilizarlos como un instrumento más dentro del aula?

Según (Kiang, 2014) cuando una persona está jugando e intenta vencer los retos que se le proponen empieza a crear estrategias utilizando la creatividad y el ingenio, no solo durante el juego, sino que tras acabarlo, se sigue pensando posibles soluciones para resolverlo. La capacidad que tiene el juego para influir en el comportamiento de los alumnos, incrementando su motivación y favoreciendo la participación en el aula hace que sea una herramienta idónea para tratar los contenidos dentro del aula.

El concepto de Gamificación no es solo llevar el juego dentro del aula, sino crear estrategias para animar, motivar y enfocar la educación de una manera más positiva, con la finalidad de reservar los problemas que se presentan (Kapp,2012). Intentando definir el concepto de Gamificación es conveniente hacer una serie de matices, separando el concepto de juego serio y aprendizaje basado en juegos.

- La Gamificación se centra en incorporar reglas, algunos principios o técnicas de los diferentes juegos dentro del contexto escolar (Deterding et al., 2011; Kim, 2015)

- Los juegos serios se enmarcan dentro de la tecnología dedicada más a el entretenimiento, por este motivo es más complicado introducirlos dentro del aula de manera más “natural” dentro del contexto escolar, este tipo de juegos están relacionados con el desarrollo de habilidades sociales, emocionales...(Wouters, van Nimwegen, van Oostendorp y van der Spek, 2013)

- El aprendizaje basado en juegos se presenta dentro del contexto escolar con un diseño realizado por los docentes. Lo normal es que se utilicen con juegos que ya existen, con reglas establecidas. Este tipo de aprendizaje no es digital sino tradicional (EdTechReview, 2013).

Por tanto, podemos concluir con que la gamificación en educación intenta motivar al alumnado, a través de experiencias reales y atractivas, interacciones persiguiendo un aprendizaje significativo mediante los elementos del juego. (Kiryakova, Angelova y Yordanova 2014). En consecuencia, los docentes deben conocer a sus alumnos, guiándolos a través del descubrimiento guiado, mediante la participación activa y ayudándolos a no perder la motivación.

La gamificación educativa es, por tanto, una estrategia didáctica, a través de la cual se integran aspectos del juego en el aula que persiguen potenciar la motivación entre otros valores positivos. Del mismo modo, tiene componentes sociales y simulaciones de la vida real relevantes para la vida de los alumnos. Por tanto, esta estrategia didáctica tiene especial relevancia ya que mantiene el interés de los alumnos, se eviten abandonos, falta de compromiso y que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea algo aburrido, al mismo tiempo que se adquieren competencias. (AREA; GONZÁLEZ, 2015).

2 PROPUESTAS

2.1 ACTIVIDAD 1

-Título: “Party and compis”

-Área: Ciencias de la Naturaleza.

-Tipo de actividad: actividad de repaso.

-Duración: 55 minutos.

-Curso: primer nivel del primer tramo, primero de Primaria.

Desarrollo de la actividad.

Tarea:

Objetivos:

Para esta actividad se han creado unos determinados objetivos, de acuerdo a lo que se trabaja en ella. Los objetivos son los siguientes:

- Conocer las características propias de los animales.
- Clasificar los animales según sus diferentes características.
- Repasar los contenidos vistos anteriormente.
- Fomentar el trabajo en equipo.

2.1.1 Metodología.

La metodología de esta actividad se va a basar en fomentar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el trabajo en equipo. Para ello hemos seleccionado como metodología principal la gamificación, que es una medida ordinaria metodológica, la cual consiste en enseñar jugando, y como metodología en segundo plano, el aprendizaje cooperativo, el cual también es una medida ordinaria metodológica, que promueve la participación colaborativa entre el alumnado.

Por medio de la utilización de la gamificación como metodología principal de esta actividad, se quiere llegar a conseguir los objetivos propuestos, así como un asentamiento en los contenidos trabajados en ella. Además, se ha seleccionado este tipo de metodología, porque es innovadora, a la par que diferente para el alumnado, para así fomentar la motivación de estos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la utilización de la metodología de enseñanza de aprendizaje cooperativo, se quiere fomentar el trabajo en equipo por un bien común, es decir el trabajo cooperativo, así como también se intenta desarrollar por medio de esta metodología las habilidades sociales entre los alumnos, ya que, al realizarse las actividades en grupos, estos tienen que comunicarse entre ellos para compartir información y poder superar la prueba entre todos. Destacar que, aunque hemos seleccionado las dos metodologías citadas anteriormente para realizar la actividad, también hemos querido destinar una pequeña parte de la actividad a fomentar el trabajo autónomo entre los alumnos, para fomentar en ellos tanto la responsabilidad como la propia autonomía

La actividad a realizar se va a dividir en tres partes:

1. Presentación del juego y preparación previa.

En primer lugar, le vamos a presentar la actividad al alumnado. Para ello le diremos que el juego que van a realizar es una adaptación del juego de mesa “party and co”, y les explicaremos en que consiste el juego, así como sus reglas. Seguidamente dividiremos a los alumnos en grupos, así como a cada grupo se le asignara una ficha, que en este caso las fichas serán un tigre, un pájaro, y un pez debido a los contenidos que se quieren abarcar con el juego, además de decirles que para avanzar en el juego se utilizara un dado virtual, el cual aparecerá en la pizarra digital, y que cada vez tirara un miembro del grupo.

2. Explicación del juego

El juego consiste en realizar diferentes pruebas (todas relacionadas con los contenidos del tema), en este caso existen un total de cuatro pruebas distintas, y cada una de ellas se representará en el tablero con un color distinto, que serán los siguientes:

- Color rojo: representa la prueba de dibujar, en la cual un alumno del grupo deberá salir a dibujar el animal que yo le diga en la pizarra y que los demás miembros del grupo lo intenten adivinar.

- Color azul: representar la prueba de las preguntas, en la que todos los miembros del grupo deberán de ponerse de acuerdo para responder a una pregunta que yo les haga.

- Color verde: representa la prueba de mímica, en la cual un alumno del grupo deberá de imitar al animal que yo le diga para que el resto de su equipo lo adivine.

- Color blanco: representa la prueba de “taboo”, en la cual los alumnos deberán de decir las características del animal que yo les diga para que el resto del grupo lo adivine, siempre sin decir el nombre del animal.

2.1.2 Reglas del juego:

- Los alumnos deben de estar divididos en grupos, y trabajar en equipo.
- Para conseguir las estrellas de cada prueba, para ganar el juego, deberán tener un total de cuatro pruebas bien resueltas de ese mismo color. De lo contrario, sino tienen esas cuatro pruebas bien resueltas y caen en una casilla de estrella no podrán optar a esta.
- Tienen un total de un minuto y medio para dar la respuesta correcta a la prueba.
- No hay rebotes si algún grupo no sabe la respuesta.
- El equipo ganador será el primero que consiga todas las estrellas.

- Los grupos deberán de ponerse de acuerdo para que participen todos los miembros, y para que cada prueba la realice una persona distinta.

3. Realización de la actividad.

Esta parte es la destinada a que los alumnos realicen el juego que se ha preparado para esta actividad.

2.1.3 Vuelta a la calma.

En esta parte de la actividad los alumnos volverán a su sitio disolviendo así los grupos creados para realizar el juego, así como se recogerán todos los materiales utilizados para este. Una vez los alumnos estén cada uno en su lugar, se le realizaran una serie de preguntas para valorar su experiencia, y para valorar el propio juego, así como para descubrir si han asentado conocimientos.

2.1.4 Recursos:

Para la realización de esta actividad precisaremos de diferentes recursos:

- Espaciales: se necesitará la propia aula de los alumnos, ya que esta actividad está diseñada para realizarse dentro de clase.

- Personales: solo se precisará de la figura de un profesor/a.

- Materiales: utilizaremos tanto de elaboración propia, como el tablero del juego, tanto impreso como las fichas de cada grupo, como las imágenes destinadas a la prueba de “taboo”, además también se utilizará material propio del aula, como la pizarra donde se colocará el tablero, la pizarra digital o el ordenador del aula, así como las mesas y las sillas en las que se situaran los alumnos.

Gestión del tiempo, del espacio, y de los alumnos:

2.1.5 Tiempo:

La gestión del tiempo para esta actividad ira dividida de tal manera que sea equilibrado, para que los alumnos consigan los objetivos propuestos, a la vez que aprenden y se divierten.

Presentación del juego y preparación previa. (15-20 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara entre quince o veinte minutos como máximo, ya que al tratarse de alumnos de 1º de primaria no suelen estar acostumbrados a jugar a juegos de este tipo, y seguramente no conozcan el juego en el que está basado esta actividad, y por ello les pueden surgir más dudas que a otro que si conozca dicho juego.

Realización de la actividad. (20-25 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara entre veinte o veinticinco minutos como máximo debido a que al tratarse de alumnos de 1º de primaria y a su corta edad, su tiempo de concentración máximo en una tarea oscila entre los doce y los treinta minutos, y por lo tanto dedicar más tiempo del indicado a la realización de la actividad podría desembocar en una pérdida de interés y de motivación en el alumno. Además, los alumnos dispondrán de un minuto y medio para resolver la prueba que les haya tocado realizar.

Vuelta a la calma. (10-15 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicará entre diez y quince minutos como máximo, puesto que habrá que recoger el material utilizado para realizar el juego, así como devolver a la clase el aspecto original, ya que para hacer los grupos los alumnos se cambian de sitio y mueven mesas y sillas. Además, este apartado de la actividad sirve para calmar a los alumnos, ya que al realizar algo distinto a lo que realizan en su día a día pueden llegar a alterarse por la novedad, y esto lo realizaremos haciéndole preguntas relacionadas con el juego que acaban de realizar, ya que de esa manera también podremos evaluar nuestra propia actividad, a la par que devolvemos la normalidad al aula, y la calma a los alumnos.

2.1.6 Espacio:

Para realizar esta actividad necesitaremos pocas modificaciones en el espacio, debido a que el juego que vamos a llevar a cabo no precisa de mucho movimiento para los alumnos, por lo que solo tendremos que mover algunas mesas y algunas sillas de sitio a la hora de realizar los grupos.

Alumnos:

Los alumnos deberán de agruparse en tres grupos de ocho alumnos cada uno.

2.1.7 Evaluación.

Evaluación contenidos:

La evaluación de los contenidos trabajados en esta actividad se hará por medio de la observación directa. Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables reflejados a continuación se recogen en el Decreto nº 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

La evaluación de estos estándares se realizará del uno al cinco, quedando la puntuación de cada estándar de la siguiente forma:

- 1 → Excelente.
- 2 → Muy buena.
- 3 → Buena.
- 4 → Regular.
- 5 → Insuficiente.

2.1.8 Evaluación actividad:

La evaluación de la actividad se llevará a cabo durante la tercera parte de esta, ya que en la parte de “vuelta a la cama”, ira dedicada a realizarle preguntas a los alumnos sobre la actividad que acaban de realizar para comprobar que les parece, así como también pediré la opinión de la profesora de Ciencias de la Naturaleza. De esta manera con la opinión de los alumnos, los consejos y el punto de vista de la profesora y mi propia autoevaluación tras realizar la actividad, podre tener una buena evaluación de esta.

2.2 ACTIVIDAD 2

- **Título:** A palabras
- **Área:** Lengua Castellana y Literatura.
- **Tipo de actividad:** actividad de refuerzo.
- **Duración:** 55 minutos.
- **Curso:** primer nivel del primer tramo, primero de Primaria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Objetivos:

Para esta

actividad se han creado unos determinados objetivos, de acuerdo a lo que se trabaja en ella. Los objetivos son los siguientes:

-

Aprender la correcta escritura de determinadas palabras.

-

Trabajar la separación de sílabas.

-

Reforzar los contenidos dados anteriormente, en concreto los relacionados con

las letras “b”, “v”, “j”, “g”, “z”, y “c”.

-

Fomentar el trabajo en equipo.

-

Trabajar la expresión escrita mediante el trabajo autónomo.

2.2.1 Metodología.

La metodología de esta actividad se va a basar en fomentar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el trabajo en equipo. Para ello hemos seleccionado como metodología principal la gamificación, que es una medida ordinaria metodológica, la cual consiste en enseñar jugando, y como metodología en segundo plano, el aprendizaje cooperativo, el cual también es una medida ordinaria metodológica, que promueve la participación colaborativa entre el alumnado.

Por medio de la utilización de la gamificación como metodología principal de esta actividad, se quiere llegar a conseguir los objetivos propuestos, así como un asentamiento en los contenidos trabajados en ella. Además, se ha seleccionado este tipo de metodología, porque es innovadora, a la par que diferente para el alumnado, para así fomentar la motivación de estos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la utilización de la metodología de enseñanza de aprendizaje cooperativo, se quiere fomentar el trabajo en equipo por un bien común, es decir el trabajo cooperativo, así como también se intenta desarrollar por medio de esta metodología las habilidades sociales entre los alumnos, ya que, al realizarse las actividades en grupos, estos tienen que comunicarse entre ellos para compartir información y poder superar la prueba entre todos. Destacar que, aunque hemos seleccionado las dos metodologías citadas anteriormente para realizar la actividad, también hemos querido destinar una pequeña parte de la actividad a fomentar el trabajo autónomo entre los alumnos, para fomentar en ellos tanto la responsabilidad como la propia autonomía

2.2.2 Desarrollo de la actividad.

Tarea:

La actividad que vamos a realizar se divide en tres partes:

1. Presentación del juego y preparación previa.

En primer lugar, presentaremos la actividad que van a llevar a cabo el alumnado. Para ello se realizará una explicación sobre el juego que van a realizar, y seguidamente se procederá a dividir a los alumnos, así como a preparar la clase para proceder al comienzo del juego, pero antes de comenzar la explicación los alumnos deberán de poner nombre a cada uno de los equipos que han formado.

2. Explicación del juego:

El juego consiste en construir unas palabras determinadas, que en total serán catorce, estas se les irán diciendo de una en una para que con las sílabas que hay escritas en las tarjetas que se le van a dar a cada equipo las vayan formando. Conforme cada equipo forme la palabra, deberán de levantar la mano para así ir y comprobar si esta está bien o mal escrita, para que el equipo se lleve el punto o no. Esto se repetirá hasta que se agoten las catorce palabras de la lista, aunque cuando queden solo tres o cuatro palabras en la lista los alumnos deberán de escoger a un representante de su equipo para que esté cuando hayan compuesto la palabra y se haya comprobado que está bien formada salga al centro de la clase, y diga una frase con esa palabra.

3. Reglas del juego:

- Solo se llevará punto el equipo que tenga bien escrita la palabra.
- Trabajar en equipo y de manera colaborativa.
- Si no intervienen todos los miembros del equipo en el juego, dicho equipo podría ser penalizado.
- Cuando se necesiten representantes de grupo, en cada ronda irán cambiando.
- Cuando se formen las palabras hay que levantar la mano, para que se compruebe si está bien formada o no.
- Una palabra bien formada, es igual a un punto por el equipo, ya que, si esta no está bien escrita, el equipo no se llevará punto.
- Respetar el turno de los compañeros.

2.2.3 Realización de la actividad.

Esta parte es la destinada a que los alumnos realicen el juego que se ha preparado para esta actividad.

2.2.4 Vuelta a la calma.

En esta parte de la actividad los alumnos volverán cada uno a su sitio, disolviendo así las modificaciones hechas para el juego, y los grupos. Una vez los alumnos estén situados en su lugar, se les realizarán una serie de preguntas para que den su opinión sobre el juego que acaban de realizar, a modo de evaluación de la propia actividad. Seguidamente deberán de escribir en su cuaderno todas las palabras que han formado en el juego, y posteriormente escribir una frase con cada una de las palabras. De esta manera los alumnos también trabajarán la expresión escrita, así como la ortografía de las palabras que han formado en el juego, y también servirá para que el ambiente de la clase vuelva a la normalidad, debido a que al tratarse de un juego puede resultar más excitante de lo normal para los alumnos, lo que puede desembocar en un mayor alboroto en esa sesión, así como en la siguiente.

2.2.5 Recursos:

Para la realización de esta actividad precisaremos de diferentes recursos:

- Espaciales: se necesitará la propia aula de los alumnos, ya que esta actividad está diseñada para realizarse dentro de clase.
- Personales: solo se precisará de la figura de un profesor/a.
- Materiales: para esta actividad necesitaremos material de elaboración propia, como las tarjetas en las que aparecerán las sílabas con las que los alumnos deberán de formar las palabras (Anexo IV), además de un plantilla en la que aparezcan todas las palabras que los alumnos deben formar, también hará falta material propio del aula, como la pizarra en la que se irán anotando las palabras que los equipos tienen que construir, así como la puntuación de cada equipo, además de las mesas y las sillas en las que los alumnos estarán situados para realizar el juego.

2.2.6 Gestión del tiempo, del espacio, y de los alumnos:

-Tiempo:

La gestión del tiempo para esta actividad irá dividida de tal manera que sea equilibrado, para que los alumnos consigan los objetivos propuestos, a la vez que aprenden y se divierten.

Presentación del juego y preparación previa. (10-15 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicará entre diez o quince minutos como máximo, ya que, al tratarse de un juego, el cual no está basado en ningún otro ya existente,

y que los alumnos no hayan jugado nunca a uno parecido les pueden surgir más dudas de lo normal, y todos deben de tener muy claro en que consiste el juego y sus reglas, para poder trabajar en equipo.

Realización de la actividad. (15-20 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara entre quince o veinte minutos como máximo debido a que al tratarse de alumnos de 1º de primaria y a su corta edad, su tiempo de concentración máximo en una tarea oscila entre los doce y los treinta minutos, y por lo tanto dedicar más tiempo del indicado a la realización de la actividad podría desembocar en una pérdida de interés y de motivación en el alumno, además de que una vez que se formen todas las palabras (14 en total) se da por finalizado el juego. Cabe destacar que los alumnos dispondrán de un minuto y medio como máximo para formar la palabra que les toque.

Vuelta a la calma. (20-25 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicará entre veinte o veinticinco minutos como máximo, puesto que habrá que recoger el material utilizado para realizar el juego, así como devolver a la clase el aspecto original, ya que para hacer los grupos los alumnos se cambian de sitio y mueven mesas y sillas. Asimismo, en esta parte de la actividad se realizara una breve evaluación de la actividad, a modo de opinión personal por parte del alumnado de la actividad que acaban de realizar, y también se llevara a cabo una pequeña actividad de expresión escrita a modo de evaluación de algunos de los contenidos, dicha actividad estará relacionada con el juego hecho anteriormente, y es por ello que se precisa de más tiempo que en las otras partes de la actividad, debido a que la expresión escrita a algunos alumnos les resulta más difícil que a otros, y pueden necesitar más tiempo para realizar la actividad.

2.2.7 Espacio:

Para realizar esta actividad necesitaremos pocas modificaciones en el espacio, debido a que el juego que vamos a llevar a cabo no precisa de mucho movimiento para los alumnos, por lo que solo tendremos que mover algunas mesas y algunas sillas a la hora de hacer los grupos.

- Alumnos:

Los alumnos deberán de agruparse en cuatro grupos de seis alumnos cada uno.

2.2.8 Evaluación.

Evaluación contenidos:

La evaluación de los contenidos trabajados en esta actividad se hará por medio de la observación directa durante la realización del juego, así como por medio de una actividad escrita, la cual se realizará en la última parte de la actividad.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables reflejados a continuación se recogen en el Decreto nº 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

La evaluación de estos estándares se realizará del uno al cinco, quedando la puntuación de cada estándar de la siguiente forma:

- 1 → Excelente.
- 2 → Muy buena.
- 3 → Buena.
- 4 → Regular.
- 5 → Insuficiente.

Evaluación actividad:

La evaluación de la actividad se llevará a cabo durante la tercera parte de esta, debido a que unos minutos de este apartado irán dedicados a realizar preguntas a los alumnos sobre su opinión personal sobre la actividad que acaban de realizar, para así comprobar que les ha parecido a ellos y contribuir a la evaluación de la actividad, aunque también le pediré a la tutora del aula su opinión personal sobre lo que le ha parecido la actividad, para así tener una evaluación más completa.

2.3 ACTIVIDAD 3

-Título: Bingo!

-Área: Primera Lengua Extranjera.

-Tipo de actividad: actividad de refuerzo.

-Duración: 55 minutos.

-Curso: primer nivel del primer tramo, primero de Primaria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Objetivos:

Para esta actividad se han creado unos determinados objetivos, de acuerdo a lo que se trabaja en ella. Los objetivos son los siguientes:

- Reforzar el vocabulario relacionado con la unidad didáctica “What do we eat?”.
- Trabajar la expresión escrita y oral del vocabulario expuesto en la unidad didáctica “What do we eat?”.
- Trabajar en equipo.
- Realizar trabajo autónomo.

2.3.1 Metodología.

La metodología de esta actividad se va a basar en fomentar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el trabajo en equipo. Para ello hemos seleccionado como metodología principal la gamificación, que es una medida ordinaria metodológica, la cual consiste en enseñar jugando, y como metodología en segundo plano, el aprendizaje cooperativo, el cual también es una medida ordinaria metodológica, que promueve la participación colaborativa entre el alumnado.

Por medio de la utilización de la gamificación como metodología principal de esta actividad, se quiere llegar a conseguir los objetivos propuestos, así como un asentamiento en los contenidos trabajados en ella. Además, se ha seleccionado este tipo de metodología, porque es innovadora, a la par que diferente para el alumnado, para así fomentar la motivación de estos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la utilización de la metodología de enseñanza de aprendizaje cooperativo, se quiere fomentar el trabajo en equipo por un bien común, es decir el trabajo cooperativo, así como también se intenta desarrollar por medio de esta metodología las habilidades sociales entre los alumnos, ya que, al realizarse las actividades en grupos, estos tienen que comunicarse entre ellos para compartir información y poder superar la prueba entre todos. Destacar que, aunque hemos seleccionado las dos metodologías citadas anteriormente para realizar la actividad, también hemos querido destinar una pequeña parte de la actividad a fomentar el trabajo autónomo entre los alumnos, para fomentar en ellos tanto la responsabilidad como la propia autonomía.

2.3.2 Desarrollo de la actividad.

Tarea:

La actividad que vamos a realizar está compuesta por dos juegos, “el ahorcado”, y un “bingo de palabras”.

El primer juego que vamos a realizar es “el ahorcado”, en cual se dividirá en dos partes, la cuales son las siguientes:

1. Presentación del juego y preparación previa.

En primer lugar, presentaremos la actividad que va a llevar a cabo el alumnado. Para ello se realizará una explicación sobre el juego que van a realizar, y seguidamente se procederá a dividir a los alumnos en grupos, así como a preparar la clase para proceder al comienzo del juego, pero antes de comenzar la explicación los alumnos deberán de poner nombre a cada uno de los equipos que han formado.

2. Explicación del juego:

El juego a llevar a cabo consiste en “el ahorcado”, la única modificación del juego es que las palabras con las que se va a realizar solo serán las relacionadas con el vocabulario de la unidad cinco de inglés (unidad didáctica “What do we eat?”). Para poder adivinar la palabra escrita cada grupo deberá de ponerse de acuerdo en la letra que van a decir en su turno, si esta se encuentra en la palabra se colocara en su lugar, y si no es así se colocara en una esquina de la pizarra. Cuando un equipo sepa cuál es la palabra escrita un miembro de dicho grupo deberá de levantar la mano, ya que el primer equipo que lo haga será el que resuelva y se lleve el punto. Además, el equipo que adivine la palabra deberá de decirla en voz alta, y seguidamente el resto de la clase, trabajando así la expresión oral.

2.3.3 Reglas del juego:

- Solo se llevará punto el equipo que adivine la palabra.
- Trabajar en equipo y de manera colaborativa.
- Si la letra dicha no se encuentra en la palabra, el equipo perderá su turno.
- Si un equipo dice una letra ya dicha, este perderá su turno.
- Cuando un equipo diga una letra que no esté en la palabra se dibujara una parte del dibujo.
- Si se completa todo el dibujo y ningún equipo ha adivinado la palabra nadie se llevará punto, y se comenzará una ronda nueva con otra palabra.
- Respetar el turno de los compañeros.

3. Realización de la actividad.

Esta parte es la destinada a que los alumnos realicen el juego que se ha preparado para esta actividad.

El siguiente juego que se va a llevar a cabo en esta actividad es “el bingo de palabras”, el cual estará dividido en tres partes, que serán las siguientes:

Presentación del juego y preparación previa.

Para comenzar se dará una breve explicación sobre la actividad que van a realizar, y seguidamente se organizará la clase y los alumnos de la manera necesaria, así como se procederá al reparto del material necesario para llevar a cabo el juego.

2.3.4 Explicación del juego:

El juego que se va a realizar consiste en “el bingo”, aunque en este caso en lugar de números, serán letras, las cuales formaran las palabras del vocabulario de la unidad cinco de inglés. Para poder realizar el juego cada alumno dispondrá en su poder de una tarjeta con una palabra escrita (cada alumno tendrá una palabra distinta), estos deberán de ir tapando con plastilina (para poder reutilizar la tarjeta) las letras que aparecen en su palabra según la profesora las diga en voz alta. El juego lo gana el primero que cante bingo, es decir el primero que tape todas las letras de su palabra. Además, el alumno que cante bingo deberá de decir en voz alta la palabra que le ha tocado en su tarjeta, y seguidamente el resto de alumnos lo repetirá, para trabajar la expresión oral.

2.3.5 Reglas del juego:

- Si cuando se compruebe el bingo este es incorrecto porque no se han dicho todas las letras de la palabra, se seguirá con la misma partida.

- Ningún alumno podrá repetir las palabras en ninguna partida.

- Si cantan bingo más de uno a la vez, todos los que lo han cantado ganaran.

Realización de la actividad.

Esta parte es la destinada a que los alumnos realicen el juego que se ha preparado para esta actividad.

2.3.6 Vuelta a la calma.

Esta parte de la actividad está dedicada a devolver al aula el ambiente de tranquilidad y trabajo que debe tener, y para ello los alumnos llevaran a cabo una actividad para fomentar el trabajo autónomo. Dicha actividad consistirá en que estos

copien en su libreta todas las palabras que se han utilizado en los juegos anteriores, y además deberán de hacer una frase con cada palabra, bien diciendo que le gusta, o que no le gusta (debido a que el vocabulario trabajado es de la comida). Asimismo, conforme los alumnos vayan terminando la actividad, se les realizara una serie de preguntas de opinión personal, a modo de evaluación de la propia actividad.

2.3.7 Recursos:

Para la realización del primer juego, “el ahorcado”, precisaremos de diferentes recursos, tales como los siguientes:

- Espaciales: se necesitará la propia aula de los alumnos, ya que esta actividad está diseñada para realizarse dentro de clase.
- Personales: solo se precisará de la figura de un profesor/a.
- Materiales: para esta actividad solo necesitaremos material propio del aula, como la pizarra en la que se irán realizando todos los procesos del juego.

Para la realización del segundo juego “el bingo de palabras”, necesitaremos de diferentes recursos, tales como los siguientes:

- Espaciales: se necesitará la propia aula de los alumnos, ya que esta actividad está diseñada para realizarse dentro de clase.
- Personales: solo se precisará de la figura de un profesor/a.
- Materiales: para esta actividad necesitaremos material propio del aula, como la pizarra en la que se irán apuntando las letras que se van diciendo, así como material de elaboración propia, como las tarjetas en las que irán escritas las palabras del bingo (Anexo V), y además material tangible, tal como la plastilina para tapar las letras que se van diciendo, o los lápices y los cuadernos para realizar el trabajo autónomo.

2.3.8 Gestión del tiempo, del espacio, y de los alumnos:

-Tiempo:

La gestión del tiempo para esta actividad ira dividida de tal manera que sea equilibrado, para que los alumnos consigan los objetivos propuestos, a la vez que aprenden y se divierten.

En el primer juego, “el ahorcado”, el tiempo se gestionará de la siguiente forma:

Presentación del juego y preparación previa. (5 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara cinco minutos como máximo, debido a que es un juego al cual los alumnos han jugado anteriormente, y por lo tanto no le deben de surgir dudas por lo general.

Realización de la actividad. (10-15 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara entre diez o quince minutos como máximo debido a que al tratarse de alumnos de 1º de primaria y a su corta edad, su tiempo de concentración máximo en una tarea oscila entre los doce y los treinta minutos, y por lo tanto dedicar más tiempo del indicado a la realización de la actividad podría desembocar en una pérdida de interés y de motivación en el alumno, además de que al tratarse de una actividad compuesta por dos juegos, no se le puede dedicar más tiempo a cada juego.

En el segundo juego, “el bingo de palabras”, el tiempo se gestionará de la siguiente forma:

Presentación del juego y preparación previa. (5 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara un total de cinco minutos, ya que el juego que van a realizar ya lo han realizado en anterioridad en otras materias como Lengua Castellana, y por lo tanto los alumnos saben cómo se juega y no deberán de tener dudas.

Realización de la actividad. (10-15 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicara entre diez o quince minutos como máximo, ya que al tratarse de alumnos de 1º de primaria y a su corta edad, su tiempo de concentración máximo en una tarea oscila entre los doce y los treinta minutos, y por lo tanto dedicar más tiempo del indicado a la realización de la actividad podría desembocar en una pérdida de interés y de motivación en el alumno, y además no se dispondría de más tiempo debido a que anteriormente se ha realizado otro juego.

Vuelta a la calma. (15-20 minutos)

A esta parte de la actividad se le dedicará entre quince o veinte minutos como máximo, puesto que habrá que recoger el material utilizado para realizar el juego. Asimismo, en esta parte se realizará una breve evaluación de la actividad, a modo de opinión personal por parte del alumnado, y además también se llevará a cabo una pequeña actividad de expresión escrita a modo de evaluación de algunos de los contenidos, dicha actividad estará relacionada con el vocabulario utilizado en los dos juegos anteriores. A esta parte se le dedicara más tiempo puesto que al tratarse de un trabajo autónomo hay a algunos alumnos que les puede costar más tiempo que a otros.

2.3.9 Espacio:

Para realizar esta actividad necesitaremos pocas modificaciones en el espacio, debido a que el juego que vamos a llevar a cabo no precisa de mucho movimiento para los alumnos, por lo que solo tendremos que mover algunas mesas y algunas sillas a la hora de hacer los grupos para el primer juego.

- Alumnos:

Para la realización del primer juego, “el ahorcado”, los alumnos deberán de colocarse en grupos de seis. Para la realización del segundo juego, “el bingo de palabras”, los alumnos se colocarán de manera individual.

2.3.10 Evaluación:

Evaluación contenidos:

La evaluación de los contenidos y de los objetivos trabajados en esta actividad se llevará a cabo por medio de la observación directa mientras los alumnos realizan el juego, así como por medio de una prueba escrita, la cual se llevará a cabo en la última parte de la actividad.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables reflejados a continuación se recogen en el Decreto nº 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

La evaluación de estos estándares se realizará del uno al cinco, quedando la puntuación de cada estándar de la siguiente forma:

- 1 → Excelente.
- 2 → Muy buena.
- 3 → Buena.
- 4 → Regular.
- 5 → Insuficiente.

2.3.11 Evaluación actividad:

La actividad que hemos realizado la evaluaremos gracias a las preguntas de opinión personal que se les realizara a los alumnos en la última parte de dicha actividad, ya que esas preguntas serán sobre los juegos que acaban de realizar, y además le pediremos a la profesora de inglés que nos de su opinión sobre los juegos que acabamos de realizar, para así conseguir una buena y completa evaluación de toda la actividad.

3 CONCLUSIONES

Por último, cabe destacar las numerosas posibilidades que ofrece esta metodología a la hora de llevar a cabo los procesos de diseño y aplicación de actividades en el aula, puesto que mediante la gamificación, las actividades se pueden adaptar al nivel de desarrollo de los alumnos incrementando o reduciendo la dificultad, obteniendo así numerosas variantes que se adapten a las características del grupo en general y de cada alumno en particular, y a su vez, haciéndoles sentir cómodos durante el desarrollo de su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, y para concluir el presente artículo, se constata que la gamificación es una gran herramienta para la educación, con la cual se pueden abordar dificultades del aula. El juego y la educación son dos conceptos que están conectados, que permiten a los alumnos explorar, experimentar y probar distintos contextos.

Actualmente, uno de los principales problemas en la realidad del aula es la falta de motivación de los alumnos. En consecuencia, utilizar la gamificación facilita que los alumnos se involucren en el proceso de aprendizaje, fortaleciendo y poniendo en práctica sus habilidades personales, del mismo modo que aprenden una serie de contenidos de manera más amena y divertida. Por tanto, se pone de manifiesto la importancia de este elemento ya que favorece el desarrollo cognitivo, de las emociones, los procesos de socialización y, de este modo, responder a las necesidades e intereses del alumnado.

La Gamificación no es un camino recto que poder seguir con los alumnos, sino que debemos tener en cuenta como maestros el contexto educativo en el que lo vamos a enfocar. Esto hace que debamos conocer muy bien los elementos, reglas y principios de esta metodología enfocada al juego, para de esta manera, poder enfocarla de manera adecuada dentro del aula. Crear esta dinámica de juego no es tan sencillo como parece ya que pueden parecer imprevistos como: el tiempo, que los alumnos no entiendan el juego o simplemente que no se ajuste al Currículum.

Para finalizar añadir que la gamificación es un buen instrumento que se puede utilizar dentro del aula ya que: incrementa la motivación del alumnado generando una cooperación entre compañeros para resolver el juego promoviendo un ambiente seguro para aprender.

REFERENCIAS

- Alonso, J. M. R., Carpes, M. D. C. G., & García, V. M. (2020). Validación de cuestionarios sobre el uso de las tics en el aula: itica y ticama. *Brazilian Journal of Development*, 6(4), 20166-20166.
- Moreira, M. A., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33 (3), 15-38.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. In *Proceedings of the European Conference on Information Systems*.
- Jofré, D. E. R. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (41).
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. 2014. Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.