

Jesús Calavia Traín: Creando juegos para gamificar

POBLACIÓN OBJETO

Estudiantes de primer ciclo de Primaria con el fin de que mejoren su capacidad de expresión escrita y oral y su nivel de lectura de una manera lúdica y divertida. Se busca también dotar a otros docentes de herramientas necesarias para poder afrontar en sus aulas un proyecto gamificado.

**DIRIGIDO A
FUNDACIÓN SOCIAL PEREA**

2024

Jesús Calavia Traín: Creando juegos para gamificar

OBJETIVO DEL DIPLOMADO

Mejorar la competencia lingüística y matemática del alumnado de 1º de Primaria, así como su competencia digital, utilizando la gamificación como técnica de aprendizaje principal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Mejorar la capacidad de expresión oral de los niños y las niñas de la clase, adquiriendo distintas técnicas, para que sean capaces de hablar en público de una manera más fluida.
- ❖ Desarrollar la comprensión lectora a través de la narrativa de las diferentes misiones que componen la gamificación.
- ❖ Mejorar la expresión escrita del alumnado mediante las tareas presentes en las distintas misiones.
- ❖ Interiorizar los principales contenidos gramaticales vistos en el área de Lengua con dinámicas de aprendizaje cooperativo.
- ❖ Favorecer el aprendizaje del cálculo y de la resolución de problemas apoyándonos en el aprendizaje cooperativo.
- ❖ Desarrollar la competencia digital del alumnado.
- ❖ Dotar de recursos educativos a docentes de distintas partes del mundo para poder enriquecer a la comunidad educativa.

DIRIGIDO A

Esta propuesta de intervención nace sobre la necesidad de fomentar el hábito de la lectura en los niños y niñas desde edades tempranas. Siguiendo a la Ley Orgánica de Modificación de la Ley de Educación (LOMLOE), esta establece que el fomento de la competencia lectora es uno de los objetivos principales de la Educación Primaria. Además, la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica muy efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en su aprendizaje. Es por esto que, la gamificación en la lectura se convierte en una propuesta interesante para mejorar la competencia lectora de los alumnos en el curso 1º de Educación Primaria.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Troti es la mascota que tenemos en el aula. Cada fin de semana, el alumnado se la lleva a casa para poder compartir con ella distintas experiencias. En el cuaderno viajero que acompaña a este simpático rinoceronte (protagonista principal de la editorial S.M), escriben lo que han hecho con ella: sitios que han visitado, actividades realizadas, deportes que han practicado, etc. Esto permite trabajar tanto la expresión escrita como la expresión oral, ya que, durante el fin de semana anotan todas sus vivencias (a modo de diario) y el lunes se lo explican de forma oral a los compañeros y compañeras de su grupo.

La narrativa fue presentada con un vídeo, en el que Troti les explicaba todos los mundos que teníamos que salvar y en qué problema se encontraba cada uno de ellos. Además, al finalizar cada mundo, Troti nos enviaba otro vídeo, felicitándonos por haber sido capaces de salvarlo y, al mismo tiempo, explicándonos qué íbamos a tener que hacer en el siguiente. En dichos vídeos, también aprovechaba para explicar diferentes contenidos de manera más visual, poniendo en práctica una metodología llamativa como es el “flipped classroom”.

El elemento estrella de la gamificación han sido las misiones, las cuales consisten en distintos juegos educativos en los que el alumnado puede reforzar distintos contenidos trabajados en clase de una manera lúdica y divertida. Dichas misiones han sido divididas en cuatro mundos:

Mundo del Cine: en dicho mundo se trabajan los siguientes contenidos:

- ❖ Comprensión de palabras (m, l y p).
- ❖ Uso de el, la, los y las, un, una, unos y unas.
- ❖ Sumas y restas sin llevada
- ❖ Palabras según su número de sílabas.
- ❖ Comprensión lectora de oraciones.
- ❖ Ordenar sílabas de una palabra.
- ❖ Identificar el número de sílabas de una palabra.
- ❖ Diferenciar entre personas, objetos y animales.

Mundo Pokémon: se refuerzan los contenidos anteriores pero se añaden los siguientes:

- ❖ Amigos del 10
- ❖ Aumentativos y diminutivos
- ❖ Rima y concordancia de palabras.
- ❖ Decenas y unidades

Mundo Avengers: añadimos estos conceptos a los trabajados anteriormente:

- ❖ Verbo
- ❖ Sinónimos y antónimos
- ❖ Signos de interrogación y de exclamación
- ❖ Sumas con llevada

Mundo Mario Bros: en este último mundo se añaden los siguientes:

- Ordenar secuencia de números matemáticos
- Problemas matemáticos

Dentro de esta gamificación, también se contemplaron las cartas de recompensa tanto individuales como grupales. Durante la realización de las misiones o en el tiempo que duró la gamificación, el alumnado podía ir ganando una serie de puntos de recompensa que le otorgaba una serie de premios a disfrutar posteriormente en el aula. Por ejemplo, si conseguían sumar 10 puntos, serían el ayudante del profesor durante un día. Podían canjear los puntos que tenían por premios cuando ellos quisieran (con el simple hecho de calcular si podían canjear o no también era una forma de trabajar el cálculo mental) Todos estos puntos eran gestionados con la herramienta ClassDojo. Destacar que, las cartas no han sido solo individuales sino que también teníamos grupales, a las cuales podían acceder en función de los méritos que iban alcanzando los miembros del grupo. Por ejemplo, si todos los integrantes del grupo tienen 10 puntos, ese grupo podrá ir a jugar a un juego de mesa.

En segundo lugar, cada alumno o alumna tenía un álbum de cromos en el que iban pegando los cromos que conseguían al final de cada misión. De esta manera, podían ver cuál era el progreso que iban llevando y cuánto les quedaba para finalizar el proyecto. Otro elemento muy importante y motivador de este proyecto ha sido los cromos coleccionables de rasca y gana - Estos cromos eran obtenidos tanto durante el desarrollo de las misiones (si conseguían superarlas) como, en función de los méritos del alumnado (si tenían una actitud adecuada en el aula). Estaban basados en la temática de la gamificación y como novedad, tenían una etiqueta de rascar, la cual ofrecía un premio extra para gastar en el aula. Esto permite enriquecer el clima de convivencia en el aula ya que, en algunos casos, una buena actitud era premiada con un cromo. Algunos de ellos, también iban acompañados de una pequeña actividad para trabajar la expresión escrita; por

ejemplo, escríbele una nota a alguien de la clase. De esta forma, podía trabajar este aspecto tan importante de una manera más motivadora.

Por último, la gamificación también ha contado con distintos materiales analógicos que han permitido trabajar de forma más concreta dos de los objetivos marcados al inicio del proyecto: desarrollar una buena capacidad de comprensión lectora y de expresión escrita. Para ello, se han utilizado dos materiales: lecturas comprensivas y pokémon para decorar el aula. Las lecturas comprensivas, eran unos textos que he realizado semanalmente y que han ido acompañados de una serie de preguntas. La gran novedad ha sido que, al tratarse de textos relacionados con sus pokémon favoritos, la motivación era mucho mayor y esto hacía que tuvieran un gran interés en leer y en comprender lo que ponía en el texto. De esta forma, el alumnado ha ido adquiriendo distintas habilidades para poder mejorar su nivel de comprensión lectora de una manera mucho más divertida. Con respecto a los pokémon para decorar el aula, tenían que colorear los avatares típicos del juego, pero acompañados de una actividad de expresión escrita. Por ejemplo: escribe una oración con 5 palabras. Posteriormente, se usaban para decorar nuestra clase.

METODOLOGÍA.

El presente estudio se centra en diseñar una propuesta educativa dirigida al alumnado de primer curso de Educación Primaria, con el objetivo principal de fomentar la lectura a través de la gamificación. Este objetivo se ha llevado a cabo, ya que se ha diseñado una intervención basada en cada uno de los elementos que componen la gamificación a través de los contenidos regulados en la legislación estatal. En la misma línea, las misiones y actividades planteadas se basan en el aprendizaje cooperativo y en fomentar la motivación del alumnado, ya que son los protagonistas de su propio aprendizaje. A modo de conclusión, cabe destacar que

la gamificación es considerada como una herramienta clave en el futuro, puesto que su objetivo es generar compromiso para facilitar el desarrollo de nuevas ideas, favoreciendo innovaciones en el aula. Pero, debido a la rápida y constante transformación del contexto educativo, ¿La gamificación se quedará obsoleta?

Adjunto enlace web con todos los materiales del proyecto:

<https://sites.google.com/educasilos.com/el-viaje-de-troiti/inicio>

Intensidad horaria: 120 horas

Cada semana se analizarán y se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos.