

EDUCACIÓN INFANTIL: EDUCAR PARA EL FUTURO



DIPLOMADO
2023



Más información:
+57 311 869 7206



Fundacionsocialperea.org

INSCRIPCIÓN

Contenido

Módulo 1: Elementos clave de la motivación en educación.....	2
1.1. La motivación.....	2
1.2. Importancia de la motivación en la escuela	5
1.3. Metodologías tradicionales y metodologías activas	7
1.4.¿Siguen manteniéndose las metodologías tradicionales en los centros educativos? .	9
1.5. Elementos relevantes en las metodologías activas.....	10
Módulo 2: Metodologías activas.....	12
2.1. Aprendizaje basado en proyectos.	12
2.2. Aprendizaje basado en problemas	14
2.3. Aprendizaje cooperativo.....	17
2.4. Flipped Classroom.....	18
2.5. Visual Thinking.....	19
Módulo 3: Metodologías basadas en juegos.....	22
3.1. ¿Qué es la gamificación?	22
3.2. Mecánicas de la gamificación.	23
3.3. Beneficios de llevar a cabo la gamificación	28
3.4. Puesta en práctica de la gamificación: Ejemplos.....	29
Módulo 4: Recursos y plataformas que fomentan la motivación por el aprendizaje.....	31
4.1. Radio escolar.....	32
4.2. Eco- huerto	34
4.3. Scape Room	35
4.4. Aplicaciones Tic.....	37
Bibliografía.....	39



Módulo 1: Elementos clave de la motivación en educación

1.1. La motivación

Según la Real Academia Española (RAE), la motivación es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

Siguiendo esta definición, es de vital importancia tenerla en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes, siendo la motivación, la base para llegar a los objetivos planteados, sintiendo el propio alumnado la euforia y el interés de conseguirlo de manera personal.

Como apuntan algunos autores (Robinson, 2009, citado en Fierro et al., 2019), la emoción es la clave para conseguir la automotivación, que sería lo contrario al aburrimiento. La falta de motivación por el aprendizaje es uno de los principales problemas del sistema educativo

Por lo tanto, nos preguntamos como docentes ¿qué beneficios tiene que el alumnado se encuentre motivado en el ámbito escolar? La motivación es el eje que mueve al estudiante a llevar a cabo las tareas de manera interesada. Normalmente, unos resultados académicos elevados se relacionan con una elevada motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que unos resultados bajos, suelen ir de la mano de falta de motivación por parte del infante.

Esto se relaciona con lo que confirma Medrano y Mateos (2018) en su trabajo, en el que demuestran que la motivación, está dirigida por dos factores, el por qué de gastar el tiempo en una tarea planteada y el por qué orientarse hacia un objetivo dictado. Dichos factores son intrínsecos de la motivación.

Así mismo, siguiendo a Ryan y Deci (2000) y abarcando la Teoría de la autodeterminación, encargada de analizar y estudiar la motivación en los estudiantes durante las clases, la motivación es concerniente a la energía, la dirección, la persistencia y la equifinalidad. Todos estos conceptos, son aspectos de la activación y la intención por realizar ciertas acciones. Los niños pueden estar motivados porque valoran una actividad o por existir una fuente externa que lo consiga, sintiéndose satisfechos cuando sus niveles de autonomía y relación estén llenos al finalizar la actividad.

Debemos distinguir dos tipos de motivación:

- Motivación intrínseca

Estar motivado de manera intrínseca significa plantearse un problema como es un reto personal, enfrentándose a una situación sin saber si existirá recompensa externa. “Esta motivación está relacionada con aspectos más profundos de

crecimiento y autoconocimiento.” (Pereyra, 2020)

Existen diferentes formas en las que la motivación intrínseca se presenta en los alumnos y alumnas (Granero et al. , 2014, citado en Ordoñez et al. 2021):

- Motivación intrínseca del conocimiento, cuando el discente siente satisfacción a la vez que aprende.
 - Motivación intrínseca por consecución, cuando el discente disfruta de la tarea mientras que intenta superarse a sí mismo.
 - Motivación intrínseca por experiencias estimulantes, cuando el discente decide realizar la tarea para probar nuevas impresiones asociadas a los sentidos.
- Motivación extrínseca

Persigue obtener recompensas externas (González et al. 2017), llegando a conseguir una meta ya establecida, sin embargo, puede volverse una amenaza, ya que el alumnado puede realizar las tareas simplemente por el hecho de conseguir la recompensa y no por su satisfacción de conseguir llegar al objetivo.

Siguiendo a Ryan y Deci (2000), podemos distinguir diferentes paradigmas de la motivación extrínseca:

- Motivación extrínseca por regulación externa, el alumno/a realiza la tarea por imposición o simplemente por obtener una recompensa.
- Motivación extrínseca por regulación introyectada, el discente lleva a cabo la tarea con un pequeño dote de autonomía, aunque sigue realizándola para obtener recompensa o no cumplir un castigo.
- Motivación extrínseca por regulación identificada, el infante no se involucra en la tarea, mostrando un bajo nivel de motivación intrínseca.

- Motivación extrínseca por regulación integrada: se involucra en la tarea, mostrando mayor autonomía, aunque sigue sin mostrar un interés personal por dicha actividad.

Finalmente, debemos saber que también existen alumnos y alumnas con **desmotivación** por el aprendizaje, para Ryan y Deci (2000), se trata del “estado en que se carece de la intención de actuar”, no existiendo motivación intrínseca ni extrínseca. Algunos factores que podemos tener en cuenta para solventar este estado pueden ser (Selvi, 2010, citado en Beltrán et al. 2020):

- Involucración e ímpetu de los docentes
- Materiales y contenidos de interés para el alumnado y su contexto.
- Clases bien programadas y organizadas.
- Expectativas reales adaptadas a las dificultades de los alumnos/as.
- Participación constante del alumnado en las actividades planteadas.
- Uso de diferentes metodologías y técnicas.
- Utilizar problemas y situaciones de la vida real y cercana al alumno/a.

1.2. Importancia de la motivación en la escuela

Para comenzar a hablar de la escuela y la necesidad de motivar a nuestros discentes, debemos tener en cuenta los distintos elementos que forman los procesos de enseñanza (Abreu et al. 2018):

- Objetivo: se trata del producto final que conseguiremos tras realizar todas las actividades y tareas planteadas.
- Contenidos: temario necesario para obtener los conocimientos necesarios.

- Organización: forma de disponer a los alumnos y alumnas, de forma individual, parejas, grupos, etc.
- Metodología: procedimientos, estrategias que se utilizan y formas de actuar con el alumnado. Mencionamos en este punto la importancia de usar metodologías activas, trabajo cooperativo y dejar atrás, la metodología tradicional.
- Medios: recursos que se usarán en clase, pizarra digital, ordenadores, cuadernos, etc.
- Evaluación: Con esta logramos si se cumplió el objetivo deseado, debemos evaluar inicialmente, evaluar el proceso y el resultado.

Debemos tener en cuenta que todos estos elementos deben actualizarse, adaptarse y apropiarse a los contextos, vivencias y características de nuestro alumnado, para que de esta forma se sientan involucrados en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo a Junco (2010) el aprendizaje escolar es inconcebible sin motivación. El alumnado debe aprender más, esforzándose y con el impulso adicional que dé lugar al éxito. Por ello, el docente debe servir de guía, motivando a sus discentes, estableciendo los siguientes principios:

- El proceso de enseñanza-aprendizaje no puede realizarse sin motivación.
- El niño y niña puede estar motivado por sí mismo, aunque si no es el caso, es función del docente motivarlo.

Además, también es importante que se cumplan las siguientes condiciones, para que el alumno/a trabaje con motivación:

- Valorar los logros del alumno/a.
- Crear actividades y tareas de agrado para los niños y niñas.
- Reconocer sus progresos por ellos mismos.

1.3. Metodologías tradicionales y metodologías activas

Para comenzar debemos definir metodología, para ello seguimos a Herrán (2008), el cual la define como el modo de desarrollar la práctica docente, poniendo de manifiesto las intenciones educativas del maestro/a y su didáctica, su concepción de la educación y la idea que tiene de sus discentes, sus valores y capacidad para gestionar la motivación y sus conocimientos sobre los elementos curriculares básicos.

La **metodología tradicional** está centrada en los resultados, a través de la transmisión de los conocimientos por el docente y el uso del libro de texto, siendo este una herramienta mayoritaria en el aula (Travé, Estepa y Delval, 2017). Esto no significa que al llevar a cabo metodologías activas, esté prohibido el uso del libro de texto, sino que, éste se convierte en un recurso más de aula.



Por otro lado, las **metodologías activas**, que se están incorporando poco a poco, derivadas de las necesidades de la sociedad de hoy en día, requieren mayor formación en la resolución de problemas, capacidad crítica, autonomía, resolución de situaciones reales, dejando atrás la memorización y repetición de contenidos. Además, también incluyen estrategias de atención a la diversidad desde una perspectiva inclusiva.

Podemos sintetizar la información anterior a través del siguiente cuadro en el que podemos observar como las características de cada una de las metodologías, relacionadas directamente con la escuela tradicional y la escuela moderna y actual.

ESCUELA TRADICIONAL	ESCUELA MODERNA Y ACTUAL
El docente es un mero transmisor de conocimientos y contenidos.	El docente guía al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo este el protagonista de su aprendizaje.
Los contenidos son seleccionados sin tener en cuenta los intereses ni contexto del alumnado.	Los contenidos se adaptan a las necesidades y peculiaridades del contexto y del alumnado al que van dirigido.
Las metodologías usadas se basan en trabajo individual, memorización y repetición.	Las metodologías usadas se basan en el trabajo cooperativo, el aprendizaje significativo, a través de actividades lúdicas y atractivas para el alumnado.
Los recursos no son de interés para los niños y niñas, ni están actualizados a la sociedad actual. (Pizarra, libro de texto...)	Los recursos se adaptan a las necesidades e intereses de los discentes, haciendo uso de herramientas Tic para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Se realiza la evaluación del producto final.	Se realiza la evaluación inicial, del proceso y final.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es igual para todo el alumnado.	El proceso de enseñanza-aprendizaje se adapta a las necesidades de aprendizaje de cada uno de los niños y niñas, siendo inclusivo.
---	--

Tabla 1: Síntesis escuela tradicional y moderna.

1.4. ¿Siguen manteniéndose las metodologías tradicionales en los centros educativos?

Las metodologías tradicionales siguen siendo usadas en algunos centros educativos, determinadas por la no actualización de los docentes, el contexto o la no disposición de recursos necesarios para llevar a cabo otro tipo de métodos.

En trabajos como los de Calle y Quichimbo (2021), se confirma lo dicho anteriormente, realizando una revisión de diferentes investigaciones que concluyen en que en muchas instituciones siguen usando las metodologías tradicionales. Destacamos las siguientes conclusiones por las cuales se debe romper con las metodologías tradicionales:

- Todas las propuestas didácticas deben ser diseñadas basándose en los intereses y necesidades de los niños y niñas, así como en el contexto donde se desarrollan.
- El docente no debe ser un simple transmisor de conocimientos, y servir de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando protagonismo al alumnado en dicho proceso.
- Un problema de la educación es mantener la enseñanza del contenido por encima del desarrollo de destrezas y habilidades.
- Se debe respetar la edad evolutiva del discente.
- Aplicar metodologías de pensamiento lógico y abstracto en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Para adquirir un aprendizaje significativo, se deben llevar a cabo metodologías activas, participativas y herramientas que se acomoden a las necesidades de los estudiantes.
- Importancia de la formación docente.
- Utilización de las TIC, para aumentar la motivación en el alumnado y la adquisición de un buen uso por partes de estos.

En definitiva, la sociedad avanza y por consiguiente la educación debe avanzar para poder seguir siendo un pilar fundamental dentro de la sociedad y del desarrollo de los niños y niñas.

1.5. Elementos relevantes en las metodologías activas

A continuación, se recogen una serie de elementos a tomar en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas (Johnson y Johnson, 2000, citado en Bravo et al., 2020):

- El escenario, se basa en el contexto donde se desarrolla el problema. Siendo estos contextos reales o cercanos al alumnado.
- Trabajo en grupo, se realiza trabajo cooperativo, repartiendo tareas y responsabilidades.
- Solución de problemas, se plantean problemas cuya resolución desarrollara el razonamiento e indagación por parte del alumnado. Se debe graduar el problema ajustándolo al contexto de los discentes.

- Descubrimiento de nuevos conocimientos, búsqueda de nuevos conocimientos, partiendo de lo que saben y lo que necesitan saber para poder seguir abordando la tarea.

Finalmente, a través del siguiente esquema podemos ver de forma sintetizada las diferentes metodologías activas que desarrollaremos en las siguientes unidades que conforman este diplomado.

11

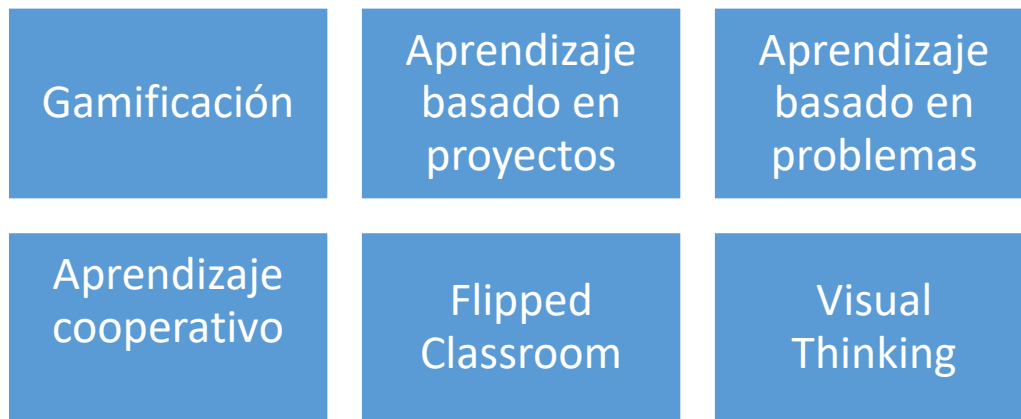


Ilustración 1: Metodologías activas Fuente: Elaboración propia



Módulo 2: Metodologías activas

2.1. Aprendizaje basado en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos nació en Estados Unidos a finales del siglo XIX, partiendo de los trabajos de Kilpatric (1918), que elaboró este concepto a través de su publicación de Project Method, estableciendo los elementos clave del aprendizaje basado en proyectos, dando el protagonismo al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cascales y Carrillo, 2018).

A continuación, señalamos las características del ABP (Thomas, 2000, citado en Abella et al. 2020):

- Tratar elementos relevantes del currículum y evitar centrar el interés en aspectos menos importantes de este.
- Cuando los discentes eligen el tema en el que se basarán las tareas, se debe encaminar hacia contenidos relevantes de la temática.

- Es muy importante que la problemática que se plantee sea un desafío para el alumnado. Por ello, el niño o niña con los conocimientos que tiene no debería poder encontrar la solución de este reto.
- Durante el proceso de realización de la propuesta, el alumno/a debe ir aumentando su autonomía y responsabilidad hacia la actividad.
- Es vital que el reto planteado tenga relación con la vida real.

Además, destacamos el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos potencia en el alumnado el desarrollo de (Barbachán Rurales, et al., 2020, citado en Zambrano, et al., 2022):

- La motivación intrínseca
- La cooperación entre los participantes del equipo.
- La mejora de la fluidez oral y escrita en sus ideas.
- Aumento de la responsabilidad hacia la actividad.
- Habilidades sociales que potencian la comunicación con los compañeros y con el entorno.
- Aumento de competencia de resolución de problemas.
- Crecimiento de autoestima y percepción propia de fortalezas y debilidades.

Siguiendo a Malpartida Márquez (2018), para llevar a cabo el Aprendizaje basado en proyectos debemos tener en cuenta las siguientes etapas:

1. Inicial

- Elección de la temática, vinculados con la vida real.
- Análisis de contenidos, deben formar parte del currículo de la asignatura.
- Creación de equipos: formar los grupos y repartir los roles correspondientes.
- Información sobre ubicación, tiempo y recursos necesarios.
- Objetivo del proyecto: debe ser de interés por el alumnado.

2. Implementación

- Investigación por parte del alumnado.
- Análisis de la información que han encontrado.
- Producción del trabajo, de forma cooperativa, usando la creatividad y el pensamiento crítico.

3. Final

- Presentación del proyecto por parte del equipo.
- Evaluación y reflexión.

14

En definitiva, y basándonos en la investigación de Cascales Martínez y Carrillo García (2018), el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos, da lugar a un cambio en las dimensiones y recursos de los centros educativos, suponiendo una innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Aprendizaje basado en problemas

El aprendizaje basado en problemas nace en la década de los sesenta, en la Universidad MacMaster, facultad de Medicina en Hamilton (Canadá). En Europa aparece 10 años después en la Universidad de Maastricht en Holanda (Arpí Miró et al., 2012, citado en Vaca Narváez, 2020)

Siguiendo a Luna (2018) podemos destacar las siguientes características del ABP:

- Los docentes son guías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El alumnado es el protagonista y responsable de su propio aprendizaje.

- El proceso de enseñanza-aprendizaje está contextualizado partiendo de conocimientos previos del alumnado, y se va construyendo a lo largo del proceso.
- Existe cooperación entre los alumnos y alumnas.
- Toma como base un aprendizaje que pueda aplicarse en la vida real.

Para llevar a cabo el proceso de Aprendizaje Basado en Problemas debemos seguir los pasos que se muestran a continuación (Montserrat del Pozo, 2014, citado en Vaca Narváez, 2020):

- **Presentación del problema:**
 - El alumno/a de forma cooperativa se pone de acuerdo para elegir un portavoz y exponer lo que han decidido para comenzar a resolver el problema.
 - El maestro/a guía a los grupos para que estos comprendan el problema de manera adecuada.
- **Organización de la información:**
 - El alumno/a selecciona ideas y propuestas para solucionar el problema de manera grupal.
 - El maestro/a lleva a cabo una lluvia de ideas, de esta forma da el visto bueno a los estudiantes, para que estos sepan si van por buen camino, y también escuchen las propuestas de otros grupos.
- **Reparto de actividades:**
 - Cada niño/a que conforma el grupo, debe encargarse de una parte de la actividad, para ello se reparte el trabajo de manera equitativa describiendo lo que cada alumno/a debe hacer. Se puede realizar a través de un esquema o mapa mental.

- El docente va supervisando y ayudando a cada uno de los grupos en este proceso.
- **Búsqueda, organización, análisis e interpretación de la información:**
 - El alumno/a busca de forma individual la información necesaria, para después exponer cada uno dicha información a sus compañeros de grupo.
 - El docente sigue actuando de guía y ayuda durante este proceso.
- **Exposición de resultados:**
 - Cada alumno/a presenta la información obtenida en forma de exposición.
 - El docente puede aclarar la información y seguir sirviendo de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Nueva búsqueda de información si es necesario:**
 - El alumno/a comprueba la información que ha buscado y busca nuevamente información si es necesario.
 - El docente guía en la comprobación de la información y nueva búsqueda de ésta si es necesario.
- **Producto final:**
 - Cada grupo se pone de acuerdo y prepara de manera clara la solución al problema planteado.
 - El docente aconseja a cada grupo acerca de los recursos que puede utilizar para llevar a cabo el material necesario.

- **Exposición oral del producto final:**
 - Cada grupo expone como ha sido el proceso y qué solución dan al problema que se ha planteado.
 - El docente escucha las presentaciones orales.
- **Evaluación individual y grupal:**
 - El alumno debe reconocer fortalezas y debilidades tanto individuales como a nivel de grupo.
 - El docente ofrece feedback a cada alumno/a y al grupo en general.

2.3. Aprendizaje cooperativo

Desde el ámbito de la Pedagogía, podemos encontrar antecedentes del aprendizaje cooperativo, destacando dos autores Ferrer i Guardia y Freinet, centrando sus obras en las bases de lo que actualmente se denomina “aprendizaje cooperativo”. Se caracterizaba por la cooperación entre alumnado, entre docentes y entre ambos. (García, et al. 2019).

Siguiendo a Jonhson y Jonhson (2015), el aprendizaje cooperativo es una metodología activa. En ella los alumnos y alumnas forman pequeños equipos para trabajar de manera conjunta y aumentar su propio aprendizaje y el de los demás.

Los ejes más importantes del aprendizaje cooperativo son (García, et al. 2019):

- **Cooperación:** el alumnado trabaja en equipo para adquirir los contenidos y desarrollar el sentido de la cooperación con los demás, haciendo hincapié en que todos triunfan de forma conjunta.
- **Responsabilidad:** cada participante del equipo debe realizar una tarea en la que debe involucrarse y exponer al resto del equipo.

- Comunicación: en el equipo deben compartir ideas, materiales e información para reflexionar y asegurarse de que todo el equipo está comprendiendo la tarea.
- Trabajo en equipo: en grupo se comunican, desarrollan confianza, resuelven problemas y toman decisiones relevantes para llevar a cabo la tarea planteada.
- Autoevaluación: cada equipo debe ser crítico con los objetivos que se ha marcado, de esta forma analizan la forma en la que han conseguido las metas y reflexionan sobre los problemas que han tenido para cumplir otras acciones.

Por todo ello, el aprendizaje cooperativo ofrece al alumnado la posesión de competencias relacionadas con el entorno laboral como puede ser el pensamiento crítico, la división de tareas, la empatía con sus compañeros, la toma de decisiones, la motivación e interés hacia lo que se hace o la resolución de conflictos. (Navarro, et al. 2015, citado en Juárez, et al. 2019).

2.4. Flipped Classroom

El modelo pedagógico Flipped Classroom se establece en 2016 (Adams, et al. 2017). Este realiza la acción de invertir la forma de enseñar los contenidos, llevando al docente a ser un guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, y al estudiante lo pone como protagonista de este proceso.

Para llevar a cabo este modelo, seguimos los siguientes etapas (Ass, 2012, citado en Llanos y Bravo, 2017):

- Etapas 1. Formación de grupos heterogéneos. Se realizan equipos mixtos.
- Etapas 2. Toma de conciencia. Se informa a alumnado y familias de la forma en la que se van a realizar las clases, dando importancia a la autonomía que el niño y niña debe demostrar.

- Etapa 3. Fabricación de recursos de vídeo. Se analiza y selecciona material de interés para nuestro alumnado y con una duración apropiada para la edad a la que va dirigida. Para ello se pueden utilizar páginas como EDpuzzle, Powtoon...
- Etapa 4. Difusión del vídeo. Una vez terminado el diseño del vídeo, se debe subir a la plataforma que se acuerde con los alumnos y alumnas, como puede ser el blog de aula, Classroom, Youtube...
- Etapa 5: Debate y tareas. Para conocer los conocimientos previos del alumnado sobre la temática, se realizan debates en pequeños grupos, sirviendo el docente de guía en todo momento.

2.5. Visual Thinking

El pensamiento visual o “Visual Thinking” facilita la comprensión, la comunicación y producción de nuevo contenido y conceptos de una forma motivante, creativa y lúdica. (López, 2018).

Algunas técnicas para llevar a cabo este modelo pueden ser:

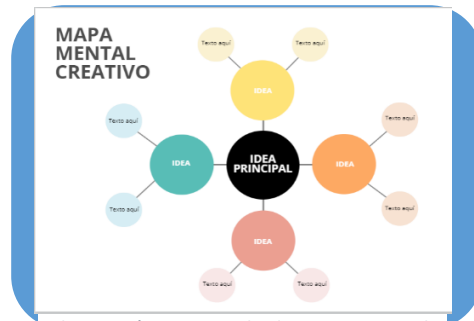


Ilustración 2: Ejemplo de mapa mental.

Fuente: edit.org

Mapa mental



Ilustración 3: Ejemplo de Canva.

Fuente: Genially

Canva



Ilustración 4: Ejemplo de línea del tiempo.

Fuente: Rojotse

Línea del tiempo



Ilustración 5: Ejemplo de Visual Thinking en Youtube.

Fuente: eIMformación

Youtube

Finalmente, algunos elementos importantes para utilizar las técnicas del pensamiento visual en el aula con los alumnos y alumnas son (Martín, 2016, citado en López, 2018)

- Tener herramientas de dibujo para poder expresar las ideas de manera creativa.
- Tomar como base una imagen, y a partir de esta iniciar el proceso.

- Utilizar diferentes colores para destacar los aspectos más relevantes.
- Abarcar también efectos tridimensionales.
- Utilizar texturas, tramas, movimiento, etc.
- Usar diferentes tamaños en las letras y en los dibujos, dependiendo de la importancia que le queramos dar a cada aspecto.
- Ordenar y separar las ideas de manera clara y concisa.
- Utilizar líneas para relacionar diferentes conceptos o ideas.
- Usar la creatividad.



Módulo 3: Metodologías basadas en juegos

El aprendizaje basado en juegos o Game Based Learning, es un método que fija como base las ideas que Rousseau y Fröbel plantearon en el siglo XVIII, considerando que los intereses de los alumnos y alumnas pueden ser una buena estrategia para desarrollar su aprendizaje, concibiendo el juego como una acción natural de las personas desde que nacen, pudiendo a través de éste, expresar, comunicar y aprender del entorno. (Tamayo, 2012, citado en Herrero y Sanz, 2020).

3.1. ¿Qué es la gamificación?

Comenzaremos ubicando el nacimiento de este término, proviene del término “game” que significa juego en inglés. Empezó a usarse en el ámbito de las empresas, para incrementar la competitividad, utilizando técnicas que se usaban en los videojuegos, de esta forma se intentaba entender qué aspectos motivaban a un trabajador para realizar la acción que se deseaba (Robledo, et al. 2013, citado en González, 2021).

Al tener muchos puntos a favor en el mundo empresarial, se llevó al camino de la educación.

Según el Libro Blanco del Desarrollo español de videojuegos(DEV), la gamificación es la puesta en marcha de recursos de juegos en entornos no lúdicos para cambiar comportamientos a través de acciones en la motivación de las personas. (DEV, 2016).

En definitiva, la gamificación tiene como eje principal el uso de estrategias diseñadas del videojuego en diferentes entornos que no son parte de este, por lo que son servicios que dan lugar a que la actividad planteada a través de esta metodología sea más emocionante y más motivadora para quien la realiza. (Deterning, 2012, citado en González, 2021).

3.2. Mecánicas de la gamificación.

La gamificación ubica al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y para ello se intenta que el alumno/a sienta que está decidiendo las acciones que se llevan a cabo por simple interés propio. De esta forma los discentes juegan con los contenidos observándolos como si fueran retos que deben conseguir.

La base de la gamificación son las dinámicas, que pueden ser los intereses y necesidades que se satisfacen cuando se juega. Dentro de las dinámicas nos encontramos con las mecánicas y los elementos. (Contreras y Egria, 2017). Para ello debemos comenzar por definir estos conceptos (Posada, 2017):

- Las mecánicas son las estrategias que se usan en el juego para provocar motivación y compromiso por éste.
- Los elementos son los materiales o recursos determinados para poder obtener una buena mecánica.

A continuación se exponen las diferentes mecánicas y elementos que se usan en la gamificación (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016, citado en Posada, 2017):

- **Metas**

Como mecánicas sería la presentación del problema o reto a alcanzar, generando motivación en el alumnado; mientras que los elementos serían las misiones y retos en sí.

- **Reglas**

En este apartado las mecánicas hacen que el juego pueda ser realizado, limitan lo que se puede hacer y lo que no, siendo reglas concisas y claras. En cuanto a los elementos, se trata de la forma en que se ganan o se pierden puntos, lograr retos, seguir con vida, etc.

- **Narrativa**

Las mecánicas de la narrativa involucran y meten al alumno/a en el juego, a través de su identificación con un personaje o un contexto determinado. Los elementos de la narrativa serían los personajes, entornos, mundos...

- **Libertad para elegir diferentes opciones que se proponen**

Como mecánicas nos encontramos las diferentes maneras de seguir adelante en el juego, eligiendo una opción entre distintas posibilidades, mientras que los elementos serían los caminos y rutas para conseguir esa meta, los distintos poderes que lo ayudan, etc.

- **Posibilidad de equivocación**

Se hace hincapié en tratar de probar a realizar actividades sin miedo a equivocarse, aprendiendo del error para avanzar. Para ello se utilizan elementos como recargas de vida cada cierto tiempo, entre otros.

- **Recompensas**

Las mecánicas de recompensas tienen como objetivo motivar al alumnado poco a poco y los elementos que se utilizan suelen ser vidas, poderes, llaves, códigos para abrir cerraduras, monedas, etc.

- **Feedback**

El feedback se usa para guiar al alumnado hacia el objetivo y se suele dar normalmente al terminar diferentes tareas que se proponen dentro de la actividad gamificada. Como elementos nos podemos encontrar por ejemplo aplausos, símbolos de acierto o error, barras indicando progreso, etc.

- **Clasificación de jugadores visible**

Se informa del estatus de cada participante, destacando que ha conseguido y que le queda por lograr. Se pueden utilizar como elementos, los sellos, insignias, utilizar tablas para los resultados, aplicaciones para mostrar resultados, etc.

- **Cooperación y competición**

Se informa de la importancia de trabajar en equipo, buscando y uniéndose a otros compañeros y compañeras, pero también se motiva a conseguir realizarlo de la mejor manera que se sepa. Como elementos se destacan las batallas, equipos, gremios, lugares de debate, etc.

- **Tiempo limitado**

El tiempo se limita para conseguir un extra de motivación, se pueden utilizar relojes o aplicaciones para cronometrar y realizar la cuenta atrás.

- **Acciones progresivas**

Las actividades o retos se realizan de manera progresiva, siendo cada vez más complejas de resolver o alcanzar. Para ello se utilizan elementos como niveles, acceso a conocimientos bloqueados, etc.

- **Incertidumbre**

Es muy importante que existan elementos sorpresa para motivar y hacer que el alumnado esté más atento. Para ello se utilizan recompensas de forma aleatoria, pistas gratuitas, etc.

Una vez que hemos visto a través de los puntos anteriores, que debe contener la gamificación, también se hace necesario destacar que no se debe hacer o que situaciones de aprendizaje no son gamificación (Contreras y Egria, 2017):

- **No son simples juegos en el aula**

No se trata de realizar juegos o videojuegos a través de aplicaciones, para conseguir el objetivo que se plantea en ese juego en concreto, ya que, como hemos dicho anteriormente debe haber una consonancia entre las mecánicas, los elementos, los contenidos y los retos que se van a alcanzar junto con unas recompensas que se generan tras su logro.

- **No se implica solo el docente de la asignatura, sino todo el equipo docente.**

Si se quiere llevar a cabo una gamificación de manera correcta, sería importante que esta fuera abarcada por todos los docentes que forman parte de esa clase o ese centro educativo, convirtiéndose en la metodología de dicho centro.

- **Equilibrio en el proceso**

Se deben tener en cuenta muchos aspectos, como son la edad del alumnado, los conocimientos previos del contenido a trabajar, el contexto y la motivación inicial que existe hacia esta forma de trabajo.

La progresión debe ser asequible para el alumnado, ya que de no serlo, se producirá un nivel alto de desmotivación por parte del niño o niña y rechazo hacia la actividad, no mostrando interés por conseguir ninguno de los retos planteados.

Así mismo, y relacionado con lo mencionado anteriormente, no debemos realizar retos demasiado pobres y fáciles, ya que pueden provocar aburrimiento y disminución de la diversión por parte de los niños y niñas.

En esta imagen se puede ver la curva de dificultad que existe en un videojuego, y la podemos relacionar directamente con el ámbito de la educación y el equilibrio de estos factores en el uso de la gamificación.

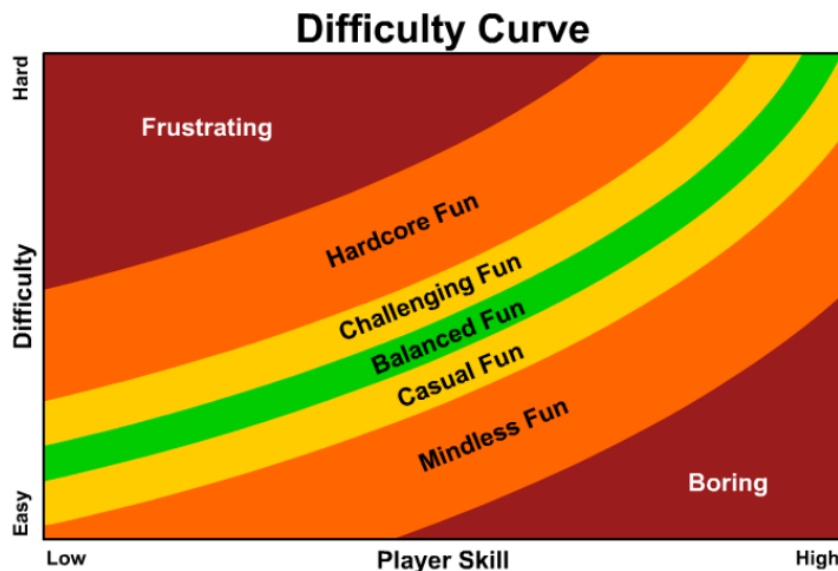


Ilustración 1: Curva dificultad en un videojuego y motivación. Fuente: David Maletz (2012)

Finalmente, para darle más consistencia a la información anterior sobre qué no debemos confundir con gamificación, desarrollamos la Teoría de Flujo, que está totalmente vinculada con los argumentos anteriores.

Esta teoría se desarrolla en los años 70 por el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, definiéndola como el instante en el que una persona está concentrada en su totalidad en la

actividad que está llevando a cabo. Llevando este término al mundo de los juegos, sería el momento de mayor diversión o entretenimiento del jugador. Cada participante del juego, llegara a este estado de flujo de distintas maneras, teniendo en cuenta su motivación, capacidad, competitividad, competencias, etc. (Csikszentmihalyi, 1990, citado en Gallardo, 2015)

Se muestran a continuación, varios consejos para motivar al alumnado y que genere en él este estado de flujo del que hablamos, y que por supuesto, está totalmente conectado con el uso de la gamificación:

- No debe ser una tarea lineal, ya que puede provocar aburrimiento.
- Se debe plantear un objetivo claro, ya que los alumnos y alumnas deben poder lograrlo.
- No debe generar frustración.
- Debe ser un reto alcanzable y accesible por todos los niños y niñas.
- Debe de producirse feedback, para que exista un aprendizaje significativo y adecuado.

3.3. Beneficios de llevar a cabo la gamificación

La gamificación tiene multitud de beneficios en la educación y motivación del alumnado, siguiendo los estudios realizados por Sánchez (2019), destacamos los siguientes:

- **Mejora el aprendizaje cognitivo del alumnado.**

La puesta en práctica de la gamificación mejora los resultados de los alumnos y alumnas, adquiriendo de manera más significativa los conocimientos necesarios para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje progresivo y adecuado.

- **Aumenta la motivación por el aprendizaje.**

En la mayor parte de las revisiones realizadas por este autor, se observa como en las clases en las que se ha gamificado, los alumnos/as han aumentado la motivación, con respecto a las clases en las que no se ha usado esta metodología.

- **Aumento de la participación y mejora del comportamiento.**

Al usar la gamificación, los alumnos y alumnas se muestran más participativos, debido al gran interés y motivación que sienten por esta manera de trabajar y aprender nuevos contenidos.

3.4. Puesta en práctica de la gamificación: Ejemplos.

Antes de gamificar es vital buscar otros proyectos que hayan funcionado, recoger ideas, escoger las que más se relacionen con nuestro alumnado y su contexto, y compartir posteriormente, para que otros docentes puedan realizar el mismo proceso.

Seguidamente, se exponen una serie de enlaces en lo que se desarrollan y explican proyectos de gamificación:

- Proyecto de gamificación de Mario Bross

<https://www.conpdeprimaria.com/post/gamificaci%C3%B3n-con-mario-bros>

- Proyecto de gamificación de Harry Potter

<https://www.conpdeprimaria.com/post/gamificaci%C3%B3n-con-harry-potter>

- Gamificación de matemáticas con Mario Bross

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/150306/2022_TFG_Gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula%20de%20Matem%C3%A1ticas%20con%20Mario%20Bros.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gamificando con los Minions

<https://gamificacioneducativa.com/2018/02/21/gamificando-con-los-minions/>

- Proyecto de gamificación, Classe Royale

<https://www.franceshastaenlasopa.com/2017/10/proyecto-de-clase-classe-royale.html>

- Vídeo motivador para comenzar con el proyecto gamificado de Marvel.

<https://www.youtube.com/watch?v=aHh1BJNTuuE>

- Gamificación: Fantasía épica en clase.

https://www.google.com/search?q=proyecto+de+gamificaci%C3%B3n+de+se%C3%B1or+de+los+anillos&sxsr=APwXEdfVMVwe1QSp2Gn_0H3OvxFA9fnw4g%3A1684435404957&ei=zHFmZJX6OceYkwXW4ov4Dw&ved=0ahUKEwiVknBvww-AhVHzKQKHVbxAv8Q4dUDCA8&uact=5&og=proyecto+de+gamificaci%C3%B3n+de+se%C3%B1or+de+los+anillos&gs_lcp=Cgnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAE6CAGAEKIEELADogQIixAnOgYIABAWEB46CAghEBYQHhAdSgQIQRgBUKYDWKIEYMPGaAJwAHgAgAH5AogBnSgSAQgwLjkuMTAuNJgBAKABAcgBA8ABAQ&sclient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:aea28f49,vid:Hr2IS1oGRNY



Módulo 4: Recursos y plataformas que fomentan la motivación por el aprendizaje.

La rama de la neurociencia confirma que las emociones tienen un papel importante en el aprendizaje de los niños/as. Además, el uso de las metodologías activas, expuestas en los módulos anteriores, ubican al alumnado como protagonista de su proceso, utilizando multitud de recursos que tienen como base potenciar la motivación en los discentes. (Hinton et al., 2008, citado en Elizondo et al., 2018)

Para aumentar la motivación en las clases se pueden usar multitud de recursos como (Moore et al., 2012, citado en Elizondo et al., 2018):

- Hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ofreciendo información relevante a partir de vídeos y actividades interactivas, podcast, juegos educativos, uso de aplicaciones con fines educativos, etc.

- Relacionar lo que se está aprendiendo con temas actuales y de interés para el alumnado.
- Ofrecer información sobre temas importantes y dejar que los alumnos/as sean los que investiguen acerca de ellos.
- Utilizar siempre el refuerzo positivo, provocando un aumento de la confianza y la autoestima.

4.1. Radio escolar

Desde una perspectiva pedagógica, la radio es un recurso muy importante porque para que el alumno/a pueda usarla, debe investigar, leer, escribir, determinar que información es relevante, sintetizar y exponer. Además, para saber como funciona la radio los alumnos y alumnas deben escuchar programas de radio, preseleccionados por el docente, por lo que se familiarizarán con la forma de comunicar, los efectos sonoros, los silencios, la participación activa de los interlocutores, etc. (Pastorella, 2021).

Para poner en marcha la radio, primero debemos plantearnos si queremos una radio a nivel de centro, o queremos participar en una radio local. Además, centrándonos en las nuevas tecnologías y su cabida actualmente, sería fácil hacer radio vía streaming. (Pastorella, 2021).

A continuación, siguiendo a Castilla (2007), enumeramos una serie de actividades a llevar a cabo a través del uso de la radio en la escuela:

- Actividades en las que interviene el formato de radio real:
 - Las noticias de nuestro centro escolar y entorno más cercado.
 - Información sobre campeonatos escolares
 - Programación de música, preseleccionada por el alumnado y supervisada por los docentes encargados.

- Retransmisión de partidos o efemérides que se lleven a cabo en el centro.
- Debates sobre temas educativos y de interés para los niños y niñas.
- Entrevistas a docentes, profesionales de diferentes ámbitos laborales, alcalde...
- El teatro en la radio.
- Programas culturales sobre historia, películas, etc.

- Actividades que se llevan a cabo para poder usar la radio
 - Trabajo en grupos: se desarrolla la cooperación, la habilidad comunicativa, la responsabilidad ante el trabajo y el respeto hacia las ideas y tareas que realizan los compañeros y compañeras.
 - Práctica de la expresión oral y exposición.
 - Desarrollo y elaboración de guiones y diálogos, desarrollando la creatividad y la expresión escrita.
 - Búsqueda de información relevante y de interés, desarrollando la capacidad de síntesis del alumnado y su producción posterior.

- Actividades vinculadas con las materias que forman el currículo
 - Contenidos concretos de algunas materias, podemos destacar algunos ejemplos:
En Lengua, la redacción de diferentes textos de distintas tipologías (argumentativo, noticia, expositivo) y su exposición en la radio como tarea final. De la misma forma, se puede utilizar para la asignatura de inglés. En el caso de Ciencias Naturales o Ciencias Sociales, se pueden realizar experimentos o investigaciones y exponer los resultados, para que sean conocidos por todo el alumnado del centro educativo.

En Música, se pueden realizar concursos de canto o espectáculos de distintos tipos de música.

En Educación Física, la radio puede ser de gran ayuda para promover aspectos importantes y beneficiosos para la salud, así como publicitar campeonatos y aumentar así la participación en los ratos de descanso o tiempo libre de los discentes.

En Matemáticas, se puede aumentar la motivación hacia esta materia, proponiendo acertijos y problemas matemáticos que deben resolver los alumnos en grupo-clase, desarrollando clasificaciones y otorgando premios anunciados por la radio.

4.2. Eco- huerto

En este apartado vamos a tratar de exponer las características del huerto escolar como recurso educativo motivador. El huerto debe de tener, además de la utilidad de ser un entorno donde cultivar, también darle protagonismo al ámbito experimental, convirtiéndose en un espacio donde adquirir conocimientos a través de la experimentación de los propios niños y niñas. (Nicolás et al., 2014, citado en García, 2019)

En el huerto escolar se genera aprendizaje activo y por tanto se lleva a cabo el modelo constructivista, provocando un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. (Klemmer, et al., 2005). Haciendo alusión a lo visto en los módulos anteriores, para trabajar con el huerto, se pueden utilizar metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos

(ABP). Así mismo, es vital que el docente encargado del huerto escolar tenga conocimiento de aspectos básicos sobre el cuidado de éste.

A continuación, podemos observar diferentes aportaciones que el huerto escolar puede provocar en el alumnado (García, 2019)

- Aumento de la motivación y el interés al realizar actividades fuera del aula
- Conceptos básicos conectados con el huerto
- Resolución de problemas
- Conocimiento de lenguaje específico y científico
- Protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Llevan a cabo proyectos planteados, viendo con sus propios ojos cuales son los resultados.
- Desarrollo de la creatividad e imaginación
- Conocimiento de los problemas medioambientales
- Trabajo en equipo

35

4.3. Scape Room

El Scape Room puede definirse como una estrategia o recurso lúdico, que tiene un potencial muy alto para aumentar la motivación en el alumnado y hacer más significativo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de la narración de un juego en el que se deben ir resolviendo actividades para poder escapar de una habitación, a través de códigos y enigmas. Todo ello se puede conectar con el contenido curricular que se estén tratando en las diferentes materias. (Manzano León, 2022).

A continuación, ofrecemos diferentes enlaces donde se describen algunos proyectos de
scape room:

- Scape Room: Coronavirus
<https://view.genial.ly/5e6f846a80c12e0fd17b3bc8?fbclid=IwAR1DfsAfu6w5VAyXV19gS3jO8ivC9hAB1479jaJcGE59HFi9bKy4kX84-FQ>
- Scape Room: ¿Extinción?
https://intered.org/es/recursos/juego-cooperativo-extincion?gclid=CjwKCAjwvZv0BRA8EiwAD9T2VR8X78rv5z1jjXg69uf5tysGgKshxoQG4RxE8SbSCKcMyUXNocQcxoCeaQQAvd_BwE
- Scape Room Navideño
<https://lock-clock.com/es/blog-tags/escape-room-para-ninos>
- Scape Room: La partitura secreta de Mozart
<https://sites.google.com/site/profeantoni/juegos-musicales/escape-room-de-musica/escape-room-01-la-partitura-secreta-de-mozart>
- Spider Tank
<https://view.genial.ly/5ca08fcdfbe2c24e886b6e6c/game-breakout-reto-final-7>
- Alicia en el País de los juegos
<https://s94hvf7fp7tpqzuwlv1i3w.on.driv.tw/Alicia-Escape/>
- La caja misteriosa
<https://sites.google.com/view/escaperoomcajamisteriosa/presentaci%C3%B3n>

4.4. Aplicaciones Tic

En este apartado se describen diferentes plataformas y herramientas TIC útiles para aumentar la motivación por el aprendizaje de nuestro alumnado. Destacamos las siguientes:

- **Quizizz**

Es una plataforma que contiene preguntas online a modo de cuestionario, sirve para crear, compartir y evaluar diferentes contenidos, utilizando tablas, memes, añadiendo música, entre otros. Es gratuita y como docentes nos puede servir para evaluar al alumnado de manera individual y también grupal.

El docente debe crear su cuenta o perfil y crear las preguntas, mientras que el alumnado accede a través de un enlace proporcionado por el profesor/a en el que escribirá su nombre. Al finalizar el cuestionario, se muestran los nombres de los niños junto con sus respuestas, así como estadísticas básicas sobre que pregunta ha resultado más compleja, el tiempo empleado, etc. (Martínez et al. 2018)

- **Kahoot**

Es otra plataforma de aprendizaje que sirve para crear cuestionarios, batería de preguntas, encuestas, etc. Es gratuita y los alumnos/as interactúan a la vez, respondiendo preguntas de manera individual o en pequeños grupos.

Una vez que el docente crea la actividad (Discusión, preguntas, encuesta, completar oraciones...), se crea un código o pin que los alumnos/as deben introducir para acceder. Por lo tanto, es necesario para usar esta aplicación que cada participante o grupo, tenga en posesión una tablet u ordenador.

Al igual que en la plataforma anterior, en Kahoot también se pueden ver los resultados obtenidos por los participantes, así como las tres puntuaciones más altas. (Álvarez, 2019).

- **Classdojo**

Es una plataforma en la que cada alumno y alumna está personificado a través de un avatar. El docente se encarga de poner diferentes ítems para evaluar a los discentes. Mediante el alcance o no de estos ítems los niños/as consiguen puntos positivos o negativos.

Normalmente esta aplicación se usa para controlar el comportamiento en el aula, y aumentar la motivación de los estudiantes, ya que el docente puede poner un premio final, como dejar tiempo libre, elegir un juego para realizar conjuntamente, etc.

Así mismo, se puede compartir la evolución de los niños/as con los padres y madres.

Para comenzar a usar Classdojo, el docente debe crear una cuenta de forma gratuita y escribir los nombres de sus alumnos/as.

- **Classcraft**

Es una plataforma muy parecida a Classdojo, ya que utiliza avatares y trabaja con poderes, que se obtienen según el comportamiento que tenga el alumno/a. Sin embargo, esta herramienta no permite el contacto con los padres y madres.

Bibliografía

Abella Garcia, V., Ausín Villaverde, V., Delgado Benito, V. y Casado Muñoz, R. (2020).

Aprendizaje Basado en Proyectos y Estrategias de Evaluación Formativas:
Percepción de los Estudiantes Universitarios. *Revista Iberoamericana de Evaluación
Educativa*, 13(1), 93-110.

<https://doi.org/10.15366/riee2020.13.1.004>

Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Worosz, T. B. y Vichot, I. B. (2018). El
proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la
motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 610-
623.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-
76962018000400610&script=sci_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962018000400610&script=sci_arttext&tlng=en)

Adams Becker, S.; Cummins, M.; Davis, A.; Freeman, A.; Hall Giesinger, C. y
Anathanarayanan, V. (2017). Horizon Report: 2017 higher education edition,
Austin. *The New Media Consortium*.

<https://www.learntechlib.org/p/174879/>.

Álvarez Cisneros, G.E. (2019) *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y
el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de
Lima*. [Tesis para optar el grado académico de magíster en integración e innovación
educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación]

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14206>

Bravo Lucas, E., Costillo Borrego, E., Bravo Galán, J.L. y Borrachero Cortés, A.B. (2020). Emociones de los futuros maestros de educación infantil en las distintas áreas del currículo. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 96-114.
DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8846

Calle Suárez, C.A., Quichimbo Rosas, A.R. (2021). Presencia de metodologías tradicionales en la educación del Ecuador. *Ciencias de la educación*, 7(4), 1205-1215.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2164>

Cascales-Martínez, A., & Carrillo-García, M. E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil : cambio pedagógico y social. *Revista Iberamericana de Educación*, 76, 79–98.

Castilla, E. B., Calderón, B. G., y Rojano, F. J. P. (2007). La utilización de la radio como herramienta didáctica. Una propuesta de aplicación. *FISEC-Estrategias-Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora*, 6, 35-50.
https://www.researchgate.net/profile/Elena-Blanco-Castilla/publication/242592398_LA_UTILIZACION_DE_LA_RADIO_COMO_HERRAMIENTA_DIDACTICA_UNA_PROPUESTA_DE_APLICACION/links/53e2780c0cf275a5fdd85a60/LA-UTILIZACION-DE-LA-RADIO-COMO-HERRAMIENTA-DIDACTICA-UNA-PROPUESTA-DE-APLICACION.pdf

Contreras Espinosa, R.S. y Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. [Archivo PDF].

https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11

DEV (2016). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*. España.

<https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>

Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J.V. y Rodríguez Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 15 (29), 3-11

<https://doi.org/10.29197/cpu.v15i29.296>

Fierro Suero, S., Almagro, B.J. y Sáenz López Buñuel, P. (2019). Necesidades psicológicas, motivación e inteligencia emocional en Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 167-186

<https://doi.org/10.6018/reifop.22.2.345241>

Fradejas Medrano, Enrique y Espada Mateos, María (2018). *Evaluación de la motivación en adolescentes que practican deportes en edad escolar. "Retos nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación"*, 33, 27-33.

<https://oa.upm.es/55020/>

Gallardo, M. H. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. [Archivo PDF]

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/M1TE108_S2_Gamificar_e_l_uso_de_los_elementos.pdf

García Aloy, S. (2019). El Huerto Escolar y el Aprendizaje Basado en Proyectos como propuesta de intervención para motivar a los alumnos de 4º de la ESO. [Archivo PDF]

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8440/GARCIA%20ALOY%2c%20SARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, R., Traver, J. A., y Candela, I. (2001). Aprendizaje cooperativo. *Fundamentos, características y técnicas*. [Archivo PDF].

<https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>

González Moya, O., Ramos Rodríguez, E. y Vásquez Saldías, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de Educación a Distancia*. 21 (68).

<https://doi.org/10.6018/red.485331>

González Valero, G., Zurita Ortega, F. y Martínez Martínez, A. (2017). Panorama motivacional y de actividad física en estudiantes: Una revisión sistemática. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*. 1(1): 41-58.

<http://hdl.handle.net/10481/48961>

Herrán, A. (2008), Metodología didáctica en Educación Secundaria: Una perspectiva desde la Didáctica General. *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. 134-148

Herreros, D. y Sanz, M.T. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, Educación y Sociedad*, 3(1), 33-47.

<https://journals.uco.es/mes/article/view/12702/11612>

Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (2015). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*.

Junco Herrera, I. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Federación de Enseñanzas de CC.OO. de Andalucía. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7, 1-14.

<https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7327.pdf>

Klemmer, C.D., Waliczek, T.M y Zajicek, J.M. (2005). Desarrollo de un instrumento de Evaluación de Logros en Ciencias para un Programa de Huertos Escolares.

HortTechnology horttech, 15(3), 433-438.

<https://doi.org/10.21273/HORTECH.15.3.0433>

Llanos García, G. y Bravo Agapito, J. (2017). Flipped classroom como puente hacia nuevos retos en la educación primaria. *Revista Tecnología y Educación*, 8, 39-49.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6159622>

Luna Durán, A. M. (2018). *El aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica para llevar la enseñanza de la medicina a la práctica*. [Tesis de Maestría].

<https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/20533>

Malpartida Márquez, J.D. (2018). *Efecto del aprendizaje basado en proyectos en el logro de habilidades intelectuales en estudiantes del curso de contabilidad superior en una universidad pública de la región Huánuco*. [Tesis para optar el grado de maestro en educación superior con mención en docencia e investigación en educación superior].

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/1515/Efecto_MalpartidaMarquez_Jose.pdf?sequence=1

Manzano León, A. y Arrifano Tadeu, P.J. (2022). Escape romos educativos: una experiencia en una universidad portuguesa. *Revista INFAD*, 1 (1), 281-288.

<http://hdl.handle.net/10662/16273>

Martínez Martínez, N., Berenguer Albaladejo, C., Cabedo Serna, L., Evangelio Llorca, R., López Richart, J., y Múrtula Lafuente, V. (2018). *Aprender Derecho jugando. Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo*. [Archivo PDF]

<http://hdl.handle.net/10045/87665>

Ordoñez Bustamante, D.E. y Heredia León, D.A. (2021). Niveles de actividad física y Motivación a la práctica deportiva en estudiantes de Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(2), 505-594.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1251>

Pastorella, M. (2021). La radio como proyecto escolar. La implementación y sostenibilidad de las radios escolares en educación media. Tesis de maestría en Ciencias Sociales y Humanidades.

<http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/3056>

Pereyra, E. (2020). Influencia de la motivación en la actividad física, el deporte y la salud. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 5.

<https://doi.org/10.32351/rca.v5.200>

Posada Prieto, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula.

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>

Pulido, M. J., Gutman, I. R., y Lázaro, S. M. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Prisma Social: revista de investigación social*, (26), 200-210.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7016662>

Ryan, R.M. y Deci, E.L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist*, 55 (1), 68-78.

DOI: 10.1037110003-066X.55.1.68

Sánchez Pacheco, C.L. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista internacional Docentes 2.0 Tecnológica-Educativa*, 7(1).

<https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>

Travé, G., Estepa, J. y Delval, J. (2017). Análisis de la fundamentación didáctica de los libros de texto de conocimiento del medio social y cultural. *Educación XXI*, 21(1), 319-338.
doi: 10.5944/educXX1.11831

Vaca Narváez, E.A. (2020). *Aprendizaje Basado en Problemas: estrategias para desarrollar Pensamiento Lógico- Matemático*. [Archivo PDF].

<http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/18406>

Zambrano Briones, M.A., Hernández Díaz, A. y Mendoza Bravo, K.L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Revista Conrado*, 18(84), 172-182.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2223/2157>