



Universidad  
Católica  
de Valencia  
San Vicente Mártir

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO MOTIVADOR  
EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA

**Presentado por:**

D<sup>a</sup>. MATILDE RODRÍGUEZ PEIRÓ

**Dirigido por:**

D<sup>a</sup>. BELÉN PALACIOS GRACIA

**Burjassot, a 28 de mayo de 2021**

## AGRADECIMIENTOS

El presente Trabajo Fin de Grado ha sido realizado con la máxima dedicación posible, contando con el apoyo de aquellas personas que han estado a mi lado durante todo el curso; pero, en especial, durante el proceso de realización del mismo.

Entre estas personas me gustaría destacar, en primer lugar, a mi directora, Belén, quien confió en mí desde el primer momento, y me facilitó muchísimo el camino con sus consejos y mensajes tan motivadores. Durante todo este tiempo he tenido la suerte de poder contar con su ayuda, su profesionalidad y su apoyo en momentos difíciles.

Cabe destacar también el papel de mi familia, que han sido mi mayor fuerza y alegría. Les estaré eternamente agradecida por brindarme la oportunidad de poder cursar mi carrera, por confiar en mí y por hacer posible mi sueño.

He de agradecer también el soporte que he recibido desde el primer momento de mi círculo de amistades, que siempre han sabido comprender mi situación, sacarme de casa cuando lo necesitaba y hacerme ver lo orgullosos que están de mí.

Me gustaría remarcar también el trabajo de todos aquellos docentes y profesionales de los que he tenido la oportunidad de aprender en estos cuatro años de carrera, por su dedicación y por ser el mejor ejemplo de docentes que podría tener. Gracias a ellos nuestra profesión cobra sentido.

A todos vosotros que habéis estado a mi lado, me habéis visto crecer y darlo todo, infinitas gracias. Es un orgullo poder decir que por vosotros lo he conseguido.

¡Muchas gracias!

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

0.	<b>RESUMEN/ RESUM/ ABSTRACT</b>	9
1.	<b>JUSTIFICACIÓN</b>	12
2.	<b>OBJETIVOS</b>	15
3.	<b>METODOLOGÍA</b>	16
4.	<b>MARCO TEÓRICO</b>	18
4.1	Concepto de gamificación y su evolución histórica	18
4.1.1	Evolución del término	18
4.1.2	Definición del término y rasgos principales	21
4.2	Tipologías de gamificación en Educación Primaria	23
4.3	Beneficios de la introducción de la gamificación en el aula	25
4.4	Teorías vinculadas al aprovechamiento en el aprendizaje de actividades lúdicas	28
4.5	Elementos y requisitos previos para gamificar en Educación Primaria	30
4.5.1	Requisitos para que una actividad pueda ser gamificada	30
4.5.2	Elementos necesarios para que una tarea sea gamificada	32
5.	<b>PROPUESTA DIDÁCTICA</b>	36
5.1.	Objetivos	37
5.2	Contenidos y criterios	38
5.3	Sesiones	39

5.3.1 Sesión 1	40
Ficha Actividad 1.	40
5.3.2 Sesión 2	41
Ficha Actividad 2.	42
5.3.3 Sesión 3	43
Ficha Actividad 3.	44
5.3.4 Sesión 4	45
Ficha Actividad 4.	46
5.3.5 Sesión 5	47
Ficha Actividad 5.	48
5.3.6 Sesión 6/7/8/9/10	49
Ficha Actividad 6.	50
5.3.7 Sesión 11	52
Ficha Actividad 7.	52
Ficha Actividad 8.	53
5.3.8 Sesión 12	54
Ficha Actividad 9 (estación 1).	56
Ficha Actividad 10 (estación 2).	57
Ficha Actividad 11 (estación 3).	58
Ficha Actividad 12 (estación 4).	59

Ficha Actividad 12 (estación 5).	60
5.3.9 Sesión 13	61
Ficha Actividad 14 (estación 6).	61
Ficha Actividad 15 (estación 7).	62
Ficha Actividad 16 (estación 8).	64
Ficha Actividad 17 (estación 9).	65
Ficha Actividad 18 (estación 10).	67
5.4 Evaluación de la propuesta	68
<b>6 CONCLUSIONES</b>	69
<b>7 REFERENCIAS</b>	71
<b>8. ANEXOS</b>	75
Anexo 1: Ficha trabajo sesión 1	75
Anexo 2: Ficha trabajo sesión 2	76
Anexo 3: Ficha trabajo sesión 3	77
Anexo 4: Ficha trabajo sesión 4	78
Anexo 5: Ficha trabajo sesión 5	79
Anexo 6: Ficha trabajo sesiones 6/7/8/9/10	80
Anexo 7: Ficha trabajo sesión 11	81
Anexo 8: Ficha trabajo sesión 11	82
Anexo 9: Ficha trabajo sesión 11	82

Anexo 10: Ficha trabajo sesión 12	83
Anexo 11: Ficha trabajo sesión 12	84
Anexo 12: Ficha trabajo sesión 12 estación 1	85
Anexo 13: Ficha trabajo sesión 12 estación 3	87
Anexo 14: Ficha trabajo sesión 12 estación 4	88
Anexo 15: Ficha trabajo sesión 12 estación 5	89
Anexo 16: Ficha trabajo sesión 13 estación 6	90
Anexo 17: Ficha trabajo sesión 13 estación 6	91
Anexo 18: Ficha trabajo sesión 13 estación 7	92
Anexo 19: Ficha trabajo sesión 13 estación 8	93
Anexo 20: Ficha trabajo sesión 13 estación 8	95
Anexo 21: Ficha trabajo sesión 13 estación 9	96
Anexo 22: Ficha trabajo sesión 13 estación 10	97
Anexo 23: Ficha trabajo sesión 13 estación 10	98
Anexo 24: Evaluación (tabla de registro del docente)	99
Anexo 25: Autoevaluación (tabla de registro del alumno)	100

## ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1.** *Criterios y contenidos de la propuesta.* ..... 38

**Tabla 2.** *Temporalización de la propuesta.*..... 39

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1.** *Elementos característicos de una tarea gamificada.* ..... 23

**Figura 2.** *Elementos principales de una tarea gamificada.* ..... 32

**Figura 3.** *Relaciones de competitividad entre los alumnos.* ..... 34

## 0. RESUMEN/ RESUM/ ABSTRACT

### RESUMEN

La globalización vivida en todo el mundo, las evoluciones tecnológicas y los cambios en la sociedad hacen de la escuela un espacio abierto a cambios constantes en sus prácticas y en su manera de transmitir conocimientos. Ante estas transformaciones, desde los centros educativos se buscan nuevos planteamientos y metodologías para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Por ello este Trabajo Fin de Grado trata en profundidad el término de gamificación como herramienta para el aprendizaje, concretamente en Educación Primaria. Este tipo de enfoque se centra más que nunca en los gustos y motivaciones de los escolares, con el fin de transmitir conocimientos y valores de un modo más inclusivo, interdisciplinar, transversal y significativo. En este sentido la gamificación resulta ser un recurso pedagógico clave para que las propuestas diseñadas por los docentes se ajusten a las necesidades de los alumnos a los que va dirigida la misma. Además se convierte en una herramienta a través de la cual los participantes pueden aprender partiendo de diversas agrupaciones, fomentando, entre otros aspectos, la socialización de los alumnos, resolución de conflictos, el trabajo en equipo, la participación, la responsabilidad y valores éticos clave. La ejecución de esta teoría se lleva a cabo a través de una propuesta didáctica, empleando principalmente dinámicas relacionadas con el juego. Esta misma se pondrá en práctica en cuarto de Primaria para enseñar a los alumnos conceptos que tradicionalmente han sido aprendidos a partir de la memorización.

**Palabras clave:** gamificación, juego, aprendizaje significativo, Educación Primaria, Ciencias Sociales.

## RESUM

La globalització viscuda a tot el món, les evolucions tecnològiques i els canvis en la societat fan de l'escola un espai obert a canvis constants en les seues pràctiques i en la seua manera de transmetre coneixements. Davant aquestes transformacions, des dels centres educatius es busquen nous plantejaments i metodologies per tal d'enriquir el procés d'aprenentatge dels alumnes. Per això aquest Treball Fi de Grau tracta en profunditat el terme de gamificació com a eina per a l'aprenentatge, concretament en Educació Primària. Aquest tipus d'enfocament se centra més que mai en els gustos i motivacions dels escolars, amb la finalitat de transmetre coneixements i valors d'una manera més inclusiva, interdisciplinària, transversal i significativa. En aquest sentit la gamificació resulta ser un recurs pedagògic clau perquè les propostes dissenyades pels docents s'ajusten a les necessitats dels alumnes als quals va dirigida la mateixa. A més es converteix en una eina a través de la qual els participants poden aprendre partint de diverses agrupacions, fomentant, entre altres aspectes, la socialització dels alumnes, resolució de conflictes, el treball en equip, la participació, la responsabilitat i valors ètics clau. L'execució d'aquesta teoria es du a terme a través d'una proposta didàctica, emprant principalment dinàmiques relacionades amb el joc. Aquesta mateixa es posarà en pràctica en quart de Primària per a ensenyar als alumnes conceptes que tradicionalment han sigut apresos a partir de la memorització.

**Paraules clau:** gamificació, joc, aprenentatge significatiu, Educació Primària, Ciències Socials.

## **ABSTRACT**

Globalization experienced throughout the world, technological evolutions and changes in society make the school a open space to constant changes in its practices and in the way it transmits knowledge. Faced with these transformations, schools are looking for new approaches and methodologies to enrich and improve the teaching-learning process of students. For this reason, this Final Degree Project deals in depth with the term gamification as a tool for learning, specifically in Primary Education. This type of approach focuses more than ever on the interests and motivations of schoolchildren, in order to transmit knowledge and values in a more inclusive, interdisciplinary, transversal and deep way. In this sense, gamification turns out to be a key pedagogical resource so that the proposals designed by teachers are adjusted to the needs of the students to whom it is directed. It also becomes a tool through which participants can learn from different groups, promoting, among other aspects, the socialization of students, conflict resolution, teamwork, participation, responsibility and key ethical values. . The execution of this theory is carried out through a didactic proposal, mainly using dynamics related to games. This will be put into practice in the Primary room to teach students concepts that have traditionally been learned from memorization.

**Keywords:** gamification, game, deep learning, Primary Education, Sciences.

## 1. JUSTIFICACIÓN

El Plan de Innovación Metodológica de Magisterio (PIMM) ofrece a sus alumnos la oportunidad de desarrollar sus competencias profesionales, para que en un futuro sepan desenvolverse con total confianza y profesionalidad dentro de un aula, poniendo en práctica todo lo adquirido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Trabajo Fin de Grado constituye así mismo un documento resultante de la culminación a nivel individual de cuatro años invertidos en el estudio, la vocación, el esfuerzo y la dedicación diaria.

El tema que se va a tratar en este trabajo es la utilización de la gamificación como recurso en el ámbito educativo. Este recurso pedagógico tiene como finalidad conseguir el aprendizaje de los alumnos a través de una experiencia motivadora y significativa para ellos, utilizando para ello componentes propios de los juegos (puntuaciones, clasificaciones, reglas, etc.) con el fin de lograr el objetivo propuesto. En el caso de la propuesta diseñada la meta es lograr el aprendizaje de las comunidades autónomas y sus provincias.

La gamificación trata de conseguir que las tareas y experiencias en las que los alumnos participan se conviertan en situaciones más agradables y motivadoras, impulsando al alumno hasta alcanzar un estado de ánimo que le permita vivir la experiencia gamificada de una manera lo más significativa posible. Asimismo, en el Decreto de Educación Primaria se destaca el papel que tiene el juego como elemento potenciador de la socialización a nivel grupal de los alumnos y el aprendizaje de las distintas áreas y lenguas nombradas en el currículo.

Una de las principales razones que ha motivado la búsqueda de información y el desarrollo de una propuesta relacionada con la gamificación es el propósito de evidenciar que esta metodología puede cambiar la perspectiva sobre el juego que se ha tenido durante mucho tiempo dentro de las aulas.

Otro de los motivos para buscar información acerca de este recurso pedagógico ha sido explorar metodologías diferentes a las que como alumna he podido experimentar a lo largo de mi vida académica. Además en los periodos de prácticas he podido observar y participar en varias metodologías distintas a las utilizadas tradicionalmente. De esta manera mi curiosidad profesional acerca de metodologías menos extendidas en la realidad de las aulas ha ido aumentando.

En el presente TFG se aportarán argumentos, experiencias, ventajas, limitaciones, cómo solventarlas y puntos de vista acerca de la puesta en práctica de esta forma de enseñar a los alumnos. Del mismo modo, se expondrán los orígenes de la gamificación y su progresiva incorporación a nivel metodológico en las aulas.

Además, se expondrá el papel activo del cual goza el alumno en este tipo de metodología y se abordarán otros aspectos como la intervención fundamental del docente, el rol que representa el mismo durante las actividades, los requisitos para crear una actividad con estas características y los diferentes tipos de gamificación que se pueden poner en práctica en el aula.

Todo lo expuesto anteriormente se evidenciará a partir de un marco teórico desarrollado a partir de la búsqueda de información sobre el tema y de una propuesta dirigida a unos alumnos de un rango de edad concreto (9-10 años). El contenido alrededor del cual girará el objetivo de aprendizaje pertenece al área de Ciencias Sociales, siendo este las comunidades autónomas de España y sus capitales. Este contenido es aprendido por los alumnos tradicionalmente a partir de la memorización de datos.

La memorización en sí misma, entendida como habilidad, ha ido perdiendo atractivo en los últimos años, quizá por estar asociada a métodos de enseñanza más tradicionales. Resulta fundamental para el futuro de los alumnos entrenar la memoria ya que esta es necesaria para

multitud de actividades y tareas a las cuales la persona debe enfrentarse en su día a día. Sin embargo, es necesario planificar con esmero las actividades en las cuales se entrena la memoria para que resulten motivadoras para el alumno. Por todo ello, la propuesta no se basa únicamente en la memorización, sino que ofrecerá a los alumnos una forma divertida de asimilar contenidos conceptuales sin apenas esfuerzo y de forma eficaz.

## 2. OBJETIVOS

### Objetivo general

Diseñar una propuesta práctica, a modo de guía para el docente de Educación Primaria, a fin de implementar en el aula el recurso a la gamificación.

Mediante este objetivo se pretende valorar y estudiar este recurso pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en Educación Primaria, después de profundizar en los estudios teóricos más representativos en este objeto de estudio. De este objetivo general derivan a su vez otros objetivos que se pretenden alcanzar con el presente trabajo.

### Objetivos específicos

- Conocer y analizar las aportaciones de diferentes autores sobre la gamificación en las que se evidencian las ventajas en relación con la motivación y el aprendizaje del alumnado de Educación Primaria.
- Describir el concepto, así como el origen y el desarrollo cronológico de la gamificación.
- Exponer las ventajas de la introducción de la gamificación como estrategia para el aprendizaje de los alumnos.
- Identificar qué aporta el juego al rendimiento académico del niño.

### 3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este TFG se ha empleado una metodología cualitativa, puesto que se ha partido del estudio teórico de diferentes autores especialistas en el ámbito de estudio.

Se ha utilizado en primer lugar el enfoque analítico, puesto que se ha partido de las fuentes primarias, como libros, artículos publicados en revistas de impacto, consultadas en las bases de datos y repositorios, como Dialnet, Google academic y otras bases de datos que presentan obras digitalizadas. Mediante este enfoque se ha podido reflexionar sobre la importancia que estos estudios otorgan a la gamificación en general y, en particular, aplicados a la didáctica en el aula.

Al mismo tiempo, se ha partido también de un enfoque inductivo, puesto que de cada estudio y actividad planteada se ha podido llegar a considerar la necesidad de presentar una propuesta práctica, de interés y guía para el docente de Primaria, a implementar como recurso en el aula, de manera que se permita conseguir un mayor aprendizaje significativo y se repercuta en la mejora del clima del aula.

Por último, y en cuanto al planteamiento de la propuesta práctica se ha empleado un enfoque descriptivo, puesto que se presentan una serie de actividades y sesiones que el docente puede poner en práctica siguiendo el criterio de la flexibilidad, de las exigencias, gustos y motivaciones del grupo clase, como centro del aula y fundamento del aprendizaje.

Para llegar a enfocar el trabajo con la metodología anteriormente descrita, y tal como se requiere en cuanto al planteamiento de un trabajo académico, antes de seleccionar el tema se realizó una lluvia de ideas; se consultaron, en consecuencia, diversas fuentes de información primarias y secundarias, para conocer más acerca del tema objeto de estudio.

De esta manera el marco teórico abarca diversos apartados como qué es la gamificación, sus principales características, sus orígenes y evolución a lo largo del tiempo. Asimismo algunos de los principales tipos de gamificación y qué beneficios aporta la introducción de esta herramienta dentro de las aulas, concretamente de Educación Primaria.

Del mismo modo se alude a los requisitos necesarios para gamificar, vinculados tanto con la formación y el papel del docente como con el espacio físico que representa el aula en sí. Además se aporta información sobre varias teorías relacionadas con el aprovechamiento y el disfrute del aprendizaje partiendo de actividades de carácter lúdico.

Como se mostrará a continuación, algunos de los profesionales seleccionados y referenciados en parte del marco teórico son autores de gran relevancia en el mundo de la docencia, destacando así: Piaget, Badillo, Prensky, Gardner o Chamorro entre otros.

Finalmente todo el contenido aportado a nivel teórico en el marco se hace realidad a partir de la propuesta didáctica, dado que los principios y beneficios que aporta la gamificación han sido utilizados como guía para elaborar y diseñar una propuesta gamificada que sirva para los docentes de Educación Primaria.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 Concepto de gamificación y su evolución histórica

#### 4.1.1 Evolución del término

Para poder entender el origen de la gamificación se precisa aportar un repaso de la evolución del recurso al juego a lo largo del tiempo, concepto que, en sus diversas expresiones, existe desde el año 3000 a.C.; ha acompañado al ser humano y ha evolucionado al mismo tiempo que lo han ido haciendo diversas culturas de la historia de la humanidad.

Empezó a resultar importante en la vida de las personas cuando estas entendieron que aprender era fundamental para sobrevivir y evolucionar, por ello surgieron las primeras actividades lúdicas con reglas establecidas (Blanco 2009). Los juegos en aquel momento eran actividades que tenían como finalidad que los niños se adaptaran al medio a través de ejercicios en un contexto seguro. Estas actividades simulaban situaciones de la vida cotidiana como la caza, la defensa del poblado o hacer fuego.

Durante la segunda mitad del siglo XVIII, con la revolución industrial en pleno auge en la etapa que hoy se conoce como Educación Infantil se le otorgaba algo más de importancia al valor lúdico del juego, mientras que en la Educación Primaria y Secundaria en muchas ocasiones todo resultaba ser menos dinámico y más automatizado. Esto era lógico teniendo en cuenta que la gran mayoría de alumnos en su futuro se dedicarían a trabajos relacionados con la industria y las máquinas.

Fue a finales del siglo XIX y principios del XX cuando la perspectiva empezó a cambiar a favor del papel pedagógico del juego en el ámbito educativo. En esta época empezaron a surgir respuestas a las formas de pensar que hasta ese momento eran aceptadas. Por ello afloraron

instituciones y fundaciones como la Institución Libre de Enseñanza en 1876, que estaba influenciada por la Escuela Nueva y revistas como La Escuela Moderna (1891-1934). Del mismo modo destaca el “Decreto sobre el juguete educativo y didáctico en 1969, legislado por el Ministerio de Educación y Ciencia; o la Ley General de Educación de 1970, que dictamina en su artículo 14 que la educación se compondrá, entre otras actividades, de juegos”(López Marí, 2020, p.69).

El juego ha cobrado más influencia en las aulas en las últimas décadas con la aparición de los llamados nativos digitales, aquellos que “han nacido y se han formado utilizando la particular lengua digital de juegos por ordenador, vídeo e Internet” (Prensky, 2010, p. 5). Esta generación favoreció la aparición de nuevos juegos y con ello un cambio de mentalidad en relación al juego en diferentes ámbitos como en el mundo empresarial vinculado al marketing y tiempo después en la educación.

La aparición de la gamificación está directamente ligada con algunos sucesos que hicieron que las concepciones previas sobre el juego cambiaran. Algunos de esos acontecimientos son la salida al mercado del primer soporte lúdico, llamado Pong (1972), la publicación del libro *Homo Ludens* de Huizinga y el cambio de formato a lo digital a finales de los 70. Pero no fue hasta el año 2003 cuando Pelling utilizó por primera vez el término gamificación. Etimológicamente hablando, la palabra gamificación es un anglicismo formado por el sustantivo *game* que implica diversión, entretenimiento y el morfema derivativo sufijo -ification procedente del latín (Cortizo et al., 2011).

Según Vargas-Machuca (2013):

Es a partir de 2010 cuando comienza a despertarse el interés por la gamificación y se populariza hasta tal punto que, según *Google Trends* (sistema de medición de tendencias de Google), el número de búsquedas sobre este concepto y otros relacionados se sitúa en más de 100.000 mensuales, estando el pico en diciembre de 2012, con más de seis millones de búsquedas, algo que va en aumento cada mes. (p. 7)

Al igual que la sociedad y las tecnologías, el juego ha ido evolucionando, adaptándose a las circunstancias y tendencias de cada momento, pero guardando su característico valor didáctico. Por ello se explica el término gamificación, que no solo está relacionado con el contexto educativo, sino que, originalmente, se pone en práctica en muchos otros ámbitos. En este sentido, Ortiz-Colon, Jordán y Agredal (2018) destacan los siguientes ejemplos:

Nike y el ejercicio físico. Mediante su aplicación Nike+, Volkswagen y su *Fun Theory* para combatir la seguridad vial, el sedentarismo o el cambio climático. En el mundo de las dietas, el programa Weight Watchers busca hacer de la pérdida de peso una actividad más divertida y llevadera. En el ámbito de las empresas, la consultora Deloitte Touche Tohmatsu Ltda. está incorporando elementos de los videojuegos en sus centros de trabajo. (p.4)

Centrándonos en el ámbito educativo, son numerosas las definiciones que existen sobre el concepto de gamificación en este contexto, pero es cierto que en su gran mayoría, todas coinciden en que la gamificación es un recurso pedagógico cuyo diseño integra elementos propios de los juegos en contextos que no son de juego, utilizando estos componentes como eje conductor del aprendizaje, haciendo que este sea más atractivo, motivador y significativo para los alumnos. El objetivo principal de la gamificación “es enriquecer actividades, acciones o

entornos con elementos de juego para involucrar a los usuarios creando la sensación de estar jugando” (López Marí, 2020, p. 76).

#### ***4.1.2 Definición del término y rasgos principales***

Durante toda la historia de la educación, numerosos autores han dejado patente que el juego es la forma de aprendizaje por excelencia. A continuación veremos algunos ejemplos.

Piaget (1962) describe el juego como “una actividad especialmente poderosa que fomenta la vida social y la actividad constructiva del niño” (Edo, Blanch y Anton, 2016, p.58). Según dicen Howes y Matherson (1992) jugando se adquieren numerosas competencias clave para el correcto desarrollo de los niños, tanto habilidades a nivel académico y social como destrezas necesarias para su evolución. Como destaca Fornasa (1988), jugando los niños generan sus propias conclusiones para solucionar problemas que se les plantean durante su vida cotidiana.

En el campo de las destrezas matemáticas, según apunta Way (2011) el juego ayuda a desarrollar el sentido numérico. Al mismo tiempo Edo, Deulofeu y Badillo (2007) también plantean que jugando se fomentan el sentido temporal, el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos.

Pero antes de seguir indagando en el término gamificación, resulta conveniente tener en cuenta dos distinciones que hace González Tardón, (2014), primeramente entre **video juegos** y **juegos serios** y en segundo lugar entre **ludificación** y **gamificación**.

En primer lugar, cuando se alude a **videojuegos** se hace referencia a cualquier tipo de juego que se encuentra en formato de video y tienen como principal objetivo generar placer a aquel que juega. Mientras que si se alude a **juegos serios** se hace referencia a aquellos juegos que recrean la realidad de manera virtual, pero cuya finalidad no está centrada tanto en el disfrute, sino en aquel objetivo que sus diseñadores pretenden transmitir, siendo el mismo

formativo.

En segundo lugar, la **ludificación** está asociada al entretenimiento y el disfrute que se extrae al participar en un juego en tiempo de ocio, mientras que la **gamificación** busca generar una respuesta en los usuarios a través de mecanismos característicos del juego, así como la consecución de un aprendizaje preestablecido en este caso por el docente.

Como se ha expuesto, la relación entre el juego y el aprendizaje es innegable ya que a través del juego se interiorizan y aprenden numerosas competencias y destrezas. Según Sarlé (2001) el juego actúa como vehículo para conseguir que los niños se adapten al entorno que les rodea y puedan aprender libre y voluntariamente en un entorno seguro, familiarizarse con ciertas prácticas, rutinas y hábitos que desarrollarán de manera práctica en el futuro. Por otra parte, aprenden a socializar, a respetar reglas y normas para vivir en sociedad, así como la importancia de la cohesión grupal y la consecución de un objetivo, o aspectos tan importantes como el control de la frustración y la competitividad y la adquisición de valores éticos como el compañerismo, la empatía o el respeto, entre otros.

En su tesis doctoral González Tardón, (2014) concluye que en los estudios sobre el tema tratado se afirma que existen cuatro características principales de las técnicas de gamificación. La primera de ellas es que las tareas más aburridas y monótonas se convierten en atractivas, la segunda es que este tipo de estrategia hace que los usuarios, en este caso los alumnos, participen más. Asimismo, otra característica es que la inteligencia social se ve muy desarrollada con el uso de la gamificación dado que su comienzo está muy ligado con la web social y por último los recursos gamificados mantienen más el nivel de atención de los alumnos ya que se trabaja a partir de refuerzos y castigos.

A la hora de trabajar con un diseño curricular fundamentado en la gamificación se tendrá en cuenta que aprender jugando no es sinónimo de éxito asegurado, sino que se trabajará para que los alumnos no pierdan la disposición, utilizando nuevos retos, agrupaciones y tareas basadas en los intereses y motivaciones de los alumnos.

#### 4.2 Tipologías de gamificación en Educación Primaria

Al tratarse de un término relativamente nuevo en cuanto a su aplicación en las aulas no existe una clasificación clara de los distintos tipos de gamificación, pero tras revisar y contrastar diferentes fuentes y recursos, se llega a la conclusión de que la mayoría de los autores coinciden en tres elementos (**Figura 1**).

**Figura 1.** Elementos característicos de una tarea gamificada.



Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta estos tres elementos clave podemos destacar la clasificación que hacen Herrera, González y Mena (2017), que realizan esta distinción a partir de las características de aquello que se desea gamificar. Siguiendo esta premisa encontramos cuatro tipos de gamificación distintos:

-Gamificación de tipo **estructural**: los proyectos gamificados de este tipo presentan los contenidos que se pretende enseñar a los alumnos sin modificar los conceptos, procedimientos, actitudes y los objetivos previamente establecidos por el docente. Este tipo de gamificación se da cuando se plantean los juegos a partir de la programación ya existente, es decir manteniendo su estructura, el juego se utiliza de manera puntual como un recurso más.

-Gamificación de **contenido**: en este caso se realizan modificaciones del currículo ya que las competencias van a ser enseñadas a los alumnos en formato de juego. Este tipo de gamificación se da cuando a través de la propuesta gamificada planteada los contenidos se amplían como parte natural del juego.

-Gamificación **superficial**: este tipo de gamificación se presenta a los alumnos en sesiones de corta duración y en su diseño aparecen elementos simples característicos del juego, como las insignias o los puntos, como en kahoot.

-Gamificación **profunda**: en este caso el proyecto gamificado se caracteriza por ser más prolongado en el tiempo por lo que se necesitan más sesiones y por contener elementos complejos como un relato más elaborado. Por todo lo apuntado anteriormente este último tipo requiere de un grado de planificación e implicación mayor por parte del docente, este tipo de gamificación se observa cuando de manera parcial o en su totalidad un proyecto es gamificado.

A la hora de escoger qué tipo de gamificación va a llevar al aula, el docente debe tener claro cuáles son sus objetivos, qué diseño quiere que presente su proyecto gamificado y qué contenidos pretende enseñar.

Además, deberá conocer de primera mano los gustos, las preferencias y motivaciones de sus alumnos para diseñar el proyecto lo más adecuado posible a sus necesidades.

Cabe destacar que dicho docente trabajará en colaboración con otros profesionales y especialistas. Para ello coordinarán reuniones y elaborarán las programaciones de manera conjunta intentando que todas las clases de un mismo curso trabajen de manera coherente.

Seguidamente se tratarán las razones por las cuales resulta beneficioso llevar la gamificación dentro de un aula de Educación Primaria.

#### **4.3 Beneficios de la introducción de la gamificación en el aula**

Es cierto que gamificar es una tendencia actualmente. Pero realmente este motivo resulta insuficiente. No está apoyado sobre ningún argumento científico, dado que no se han establecido resultados que relacionen de manera directa el juego con la mejora del rendimiento. Por ello a continuación se tratará explicar por qué resulta beneficioso llevar la gamificación a las aulas.

Como ya se ha aludido anteriormente, la sociedad está cambiando. Con ello también varían las necesidades de nuestros alumnos, sus gustos y maneras de aprender... por ello es necesario buscar maneras de enseñar diferentes y novedosas que se adapten a todos estos cambios (Prensky, 2015).

El aprendizaje obtenido de una propuesta gamificada es resultado de la experimentación, así pues el alumno desarrolla destrezas y adquiere valores éticos. Por consiguiente, es el propio discente quien alcanza vivencias clave. Chamorro (2010) destaca que mediante el juego, los niños y niñas pueden experimentar de primera mano las consecuencias y los usos reales de sus

aprendizajes. Dado que ellos son conscientes de que durante el periodo de tiempo que están jugando, cuentan con la protección de que las consecuencias de sus actos no tienen repercusión en el mundo real. Este aspecto les concede la oportunidad de equivocarse, volver a intentarlo las veces que les sean necesarias y aprender.

Otro de los beneficios más llamativos que hemos abordado en alguno de los puntos del trabajo acerca de la gamificación es la motivación (Igado y Valle, 2013) y la predisposición que muestran los alumnos para la realización de las tareas que se les presentan. En relación con esto cabe diferenciar entre motivación extrínseca y motivación intrínseca como dice González Tardón, 2014)

Cuando se hace referencia a la **motivación extrínseca** se vincula un origen externo al ser humano. Este primer tipo es el que ha estado presente siempre en las aulas, premiando a los alumnos según las notas obtenidas y sus comportamientos. Por el contrario, el segundo tipo de motivación, la **motivación intrínseca**, se refiere a aquella que tiene su origen en el propio sujeto, lo prepara y predispone para la participación en aquellas tareas que le apetece realizar según sus intereses.

La gamificación destaca como recurso pedagógico porque consigue combinar los dos tipos de motivación logrando que el aprendizaje sea realmente significativo para los alumnos.

Otros beneficios de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo están relacionados con la autonomía, ya que en una propuesta gamificada son los alumnos quienes tienen libertad para empezar a trabajar por donde quieran y marcar sus propios ritmos (Gallego et al., 2014).

Asimismo con el juego, los niños y niñas desarrollan el proceso de toma de decisiones dado que tienen que determinar ciertos aspectos relevantes, como pueden ser: las reglas del juego, los materiales que utilizan, las agrupaciones, la duración del mismo, etc. (Evans, 2006).

Destaca también el feedback instantáneo que reciben los alumnos, ya que al mismo tiempo que están inmersos en la actividad, el propio juego según los resultados que obtienen les va indicando si están haciendo las cosas de manera correcta o si por el contrario no. Este detalle hace que aprender de este modo sea muy intuitivo, dinámico y que ellos mismos sean capaces de administrarse (Carreras, 2017).

Shapiro y Tiscornia, (1997) apuntan que el fomento de la inteligencia social es otro de los beneficios de la gamificación dentro de las aulas, dado que jugando los niños pueden llegar a comprender al resto de los compañeros, ponerse en su lugar e interactuar de manera efectiva porque todos están en la misma situación y se enfrentan a los mismos retos.

Del mismo modo se trabaja la inteligencia emocional(Gardner, 2001)puesto que a través de las actividades de carácter lúdico se generan gran cantidad de emociones, tanto positivas como negativas, pero todas ellas igual de importantes de trabajar. Jugando se viven numerosos sentimientos y emociones, esto facilita que los alumnos los discriminen en ellos mismos y en sus compañeros.

Además, cabe destacar que jugando los alumnos desarrollan un sistema de comunicación propio ampliando su vocabulario, el respeto por opiniones diferentes a la propia y el respeto por los turnos de palabra de sus compañeros (Montecinos, 2000).

Asimismo, el juego “es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas” (Sánchez Peris, 2015, p. 13)

Como se ha visto, la gamificación en el contexto educativo genera a los alumnos numerosos beneficios. No obstante, existen ciertos aspectos y dificultades que cabe tener en cuenta como pueden ser la planificación del proyecto gamificado o la importancia del papel del docente.

Después de conocer los tipos de gamificación y algunas de las razones para introducirla dentro del aula se tratarán una serie de teorías relacionadas con el nivel de gozo producido en los alumnos.

#### **4.4 Teorías vinculadas al aprovechamiento en el aprendizaje de actividades lúdicas**

En relación con la motivación y el aprendizaje de las actividades basadas en el juego existen diferentes teorías, a continuación se exponen algunas de ellas.

En primer lugar, Spenser (1897) introdujo la **teoría del excedente energético**, que se basa principalmente en que los niños tienen la necesidad de utilizar la energía que les sobra al no tener que luchar por su supervivencia, buscando comida o huyendo de los depredadores mientras que Lazarus (1883) presenta una teoría relacionada con la **relajación** que presenta al juego como la tarea a través de la cual los niños se relajan y recuperan parte de la energía que han invertido en tareas más complejas.

Posteriormente, en 1896, de la mano de Gros aparece la **teoría del preejercicio** que considera al juego como la herramienta mediante la cual los niños se preparan y entrenan para la vida adulta. Un ejemplo de ello es el juego simbólico.

En 1904 Hall plantea la **teoría de la recapitulación**, esta plantea el juego como la herramienta que tienen los niños para aproximarse a la forma de vivir de nuestros antepasados.

Por último, destaca la **teoría del flujo** (Csikszentmihalyi, 1975). Esta teoría está directamente ligada con la gamificación, ya que define esta misma como el estado mental que presenta el alumno que le permite estar totalmente sumergido en la actividad lúdica en la que está participando, siendo esta situación un motor para su aprendizaje.

Santamaría (2018) menciona que el hecho de que los alumnos lleguen a alcanzar el estado de flujo significa que presentan el estado perfecto para aprender, ya que al estar inmersos en la tarea gamificada aprenden sin darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor, aumentando así su grado de atención sostenida, y evitando así distracciones.

Para que los alumnos lleguen a presentar este estado de flujo se deben dar diferentes circunstancias, como que los objetivos de la tarea sean claros, el feedback constante, la participación y que el reto presentado sea accesible para los alumnos a quienes va dirigida la actividad (González Tardón, 2014)

Conseguir que los alumnos lleguen al estado de flujo es uno de los mayores retos presentados a los docentes en la actualidad a fin de garantizar un aprendizaje comprometido para ello; es necesario que conozcan cuál es el perfil de sus alumnos y ajustar la dificultad del reto a sus características.

## **4.5 Elementos y requisitos previos para gamificar en Educación Primaria**

Seguidamente se tratarán aquellas condiciones que tienen que presentar las actividades para poder hablar de tarea gamificada.

### ***4.5.1 Requisitos para que una actividad pueda ser gamificada***

Actualmente las tareas gamificadas basadas en los juegos todavía plantean dudas a la comunidad docente y a las familias, a causa del desconocimiento sobre la efectividad de esta.

En muchas ocasiones, el éxito de ciertos recursos educativos radica en el potencial que tienen los mismos para la enseñanza de algunos contenidos. Sin embargo, la gamificación no garantiza la enseñanza de todos los contenidos presentes en el currículo ni se trabaja de manera exclusiva, sino que debe combinarse con otras metodologías como puede ser el Aprendizaje Basado en Proyectos o por Servicio (Bastillejo y Pereira, 2019).

De igual modo esta estrategia también debe desarrollar habilidades sociales y valores como el compañerismo, la colaboración o el respeto. Para ello, los juegos escogidos por el docente deben estar muy bien seleccionados y planificados para que no resulten individualistas sino que cada equipo tenga que progresar unido, ayudándose para lograr la consecución de un objetivo común.

Por otro lado, la gamificación ofrece a los alumnos la oportunidad de experimentar libremente, llevando al aula el modo natural por excelencia de aprendizaje, el juego. Todo ello de forma controlada, planificada y guiada por el docente para alcanzar los objetivos previamente propuestos.

Uno de los principales problemas presente hoy en día en la educación es la falta de motivación por parte de los alumnos (Porcar 2018). La gamificación es una posible solución para esta cuestión, ya que presenta las propiedades principales de un buen recurso educativo puesto

que, su diseño es intencional. Debido a que parte de las motivaciones de los alumnos y de la cooperación, la gamificación hace que el aprendizaje sea significativo.

Para convertir cualquier tarea en una acción gamificada, esta misma debe presentar una serie de características principales:

En primer lugar, el contenido tiene que poder ser aprendido por los alumnos, es decir, es necesario tener en cuenta sus capacidades y necesidades (González Tardón, 2014). Cabe destacar que si el contenido seleccionado para ser gamificado no se adapta al nivel del grupo-aula los alumnos recibirán la propuesta como un reto imposible que producirá desmotivación en los mismos.

En segundo lugar, las decisiones de los niños durante el juego tienen que poder ser recogidas por el docente para, posteriormente, poder ser analizadas y valorar el desarrollo de la actividad. El docente tiene que poder analizar y recopilar datos, principalmente a partir de la observación para evaluar el éxito de la propuesta y las posibles mejoras de esta (Nivela, 1997)

En tercer lugar, el docente tiene que dar feedback a sus alumnos, con el objetivo de hacerlos reflexionar sobre las decisiones que han tomado durante la propuesta y orientarles a cerca del funcionamiento de esta estrategia.

De igual manera, es necesario tener en cuenta los contenidos que se pretende presentar a los alumnos, los objetivos, las reglas que van a regir el juego, las preferencias de los niños y el contexto socioeducativo que les rodea.

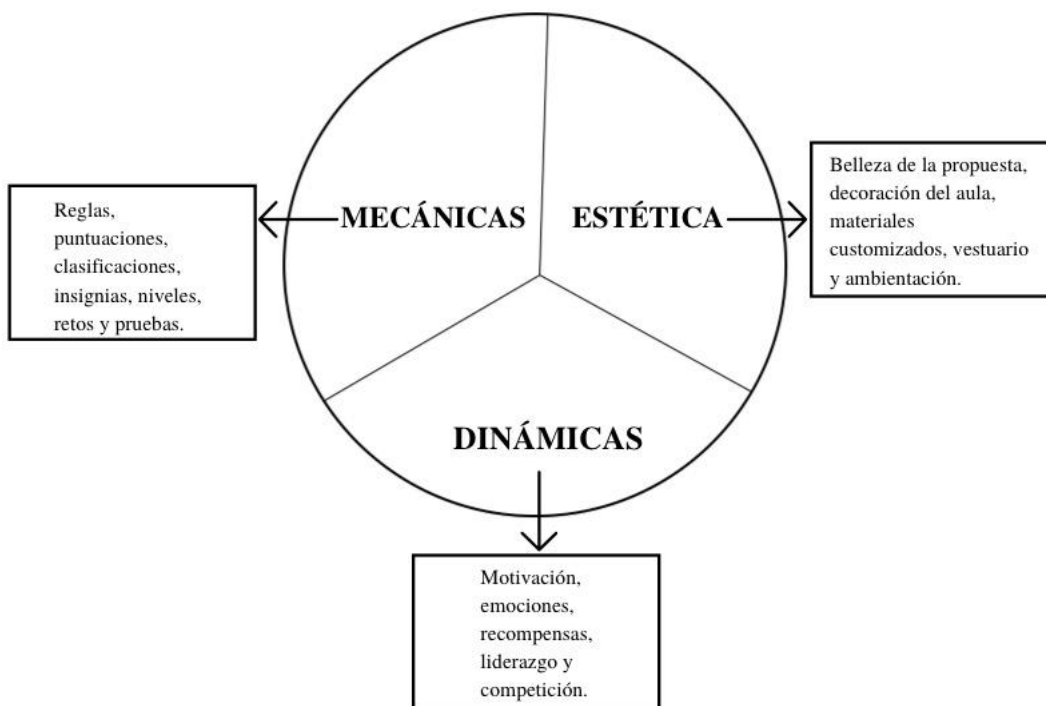
Cabe señalar que este tipo de prácticas deben introducirse en el aula poco a poco y combinando estrategias que previamente conocen, para que los alumnos se acostumbren a este tipo de tareas. El docente por su parte tiene que ser el responsable de su propia formación de manera constante para mejorar sustancialmente las prácticas que introduce en su aula (Davini,

2015). Si se tienen en cuenta estas premisas podría decirse que la gran mayoría de tareas pueden ser gamificadas e introducidas dentro del aula con relativa facilidad.

#### 4.5.2 Elementos necesarios para que una tarea sea gamificada

Según varios autores el juego es un sistema que está formado por tres elementos principales: las mecánicas, las dinámicas y la estética (**Figura 2**).

**Figura 2.** Elementos principales de una tarea gamificada.



Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, hablaremos sobre las **mecánicas**. Estas son las partes básicas que hacen que un juego se lleve a cabo. Sin ellas no podría desarrollarse correctamente ya que se perdería el control de este. Son por ejemplo las reglas del juego, las puntuaciones, las clasificaciones, insignias, niveles, retos, pruebas, etc.

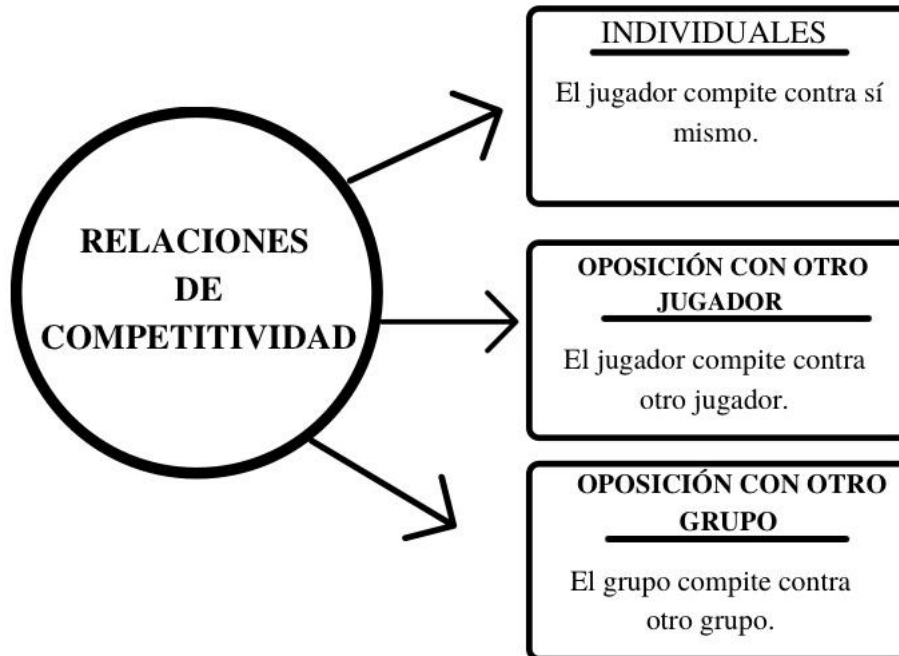
Este primer elemento tiene gran relevancia en los alumnos. González Tardón, (2014) concluyó que:

Las reglas son el conjunto de normas, límites y opciones que son presentados al usuario como marco para que desarrolle su actividad dentro del juego. Suelen centrarse en el control de la información, el flujo del juego y en la creación de un conjunto mínimo de relaciones causales que sean aplicables a la mayor parte de las posibles situaciones que se puedan dar dentro de la situación de juego. (p. 151)

Esta mecánica en concreto es muy relevante en el proceso de desarrollo de los alumnos ya que los conduce hacia aquello que está bien y lo premian. Por ello, si los alumnos no hacen lo correcto en relación con las reglas se les penaliza. A través de las reglas se prepara a los alumnos para vivir en sociedad adquiriendo valores éticos de gran importancia

En segundo lugar, destacan las **dinámicas** que están directamente relacionadas con la motivación y con el hecho de generar emociones a los alumnos a los que va dirigido el juego (Torres Toukoumidis, y Romero Rodríguez, 2018). Son el principal motivo por el que los alumnos escogen un juego u otro. Destacan las recompensas, el liderazgo y la competición. En cuanto a la competición lo ideal es que con la puesta en práctica de la gamificación se den diferentes tipos de agrupaciones entre los alumnos para conseguir que las relaciones competitivas entre ellos sean variadas, destacan los siguientes tipos (**Figura 3**).

**Figura 3.** Relaciones de competitividad entre los alumnos.



Fuente: Elaboración propia.

Por último, destaca la **estética**. Está relacionado con la belleza de la propuesta gamificada, es decir, la decoración del aula, los materiales customizados, el vestuario, la ambientación, entre otras cosas. Es un elemento clave ya que como dicen Canals y Migell (2018) en muchas ocasiones es determinante para despertar el interés del alumno y porque marca la diferencia entre despertar y promover un estado de ánimo idóneo para el aprendizaje o no.

Aunque la estética es igual de importante que los dos elementos anteriores, en ocasiones es un factor poco cuidado, ya que existe una tendencia a pensar que cuidar la estética de la propuesta basada en la gamificación requiere mucho tiempo, esfuerzo y costes adicionales.

No obstante, para llevar a cabo esta estrategia en el aula no son necesarios muchos elementos, incluso es posible reciclar materiales u objetos cotidianos como una botella, un periódico o una carta que los alumnos han recibido. El hecho de reutilizar este tipo de recursos tiene un impacto realmente significativo en los alumnos por el hecho de tratarse de materiales ajenos al funcionamiento diario del aula.

La estética, es un elemento muy efectivo que puede estar al alcance de todos los centros con un poco de imaginación y creatividad, independientemente de los medios de los que dispongan. Este tipo de factores resultan ser fáciles de controlar, pero si bien es cierto que de no ser tomados en cuenta la experiencia puede no obtener los resultados deseados en los alumnos a nivel motivacional.

En definitiva, como se ha podido comprobar con la ayuda de los aspectos aportados acerca de la gamificación, existen numerosos beneficios de introducir este modo de trabajar, concretamente en Educación Primaria. Por ello, se ha diseñado una propuesta práctica en la que se introducen elementos específicos de la gamificación como recurso pedagógico, teniendo en cuenta sus características principales, evolución histórica, elementos clave, etc.

## 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

A continuación, se presenta la propuesta didáctica diseñada para un aula de 4º de Primaria, con la finalidad de fomentar actividades a partir de las cuales los alumnos aprendan cuáles son las comunidades autónomas de España, sus ciudades capitales y las provincias. Esta propuesta no se ha podido poner en práctica en la realidad de un aula, sin embargo, ha sido planteada a partir de observaciones propias en diferentes centros educativos como alumna de prácticas, experiencias de otros docentes y aprendizajes resultantes de la lectura sobre el tema.

Cabe mencionar que la propuesta diseñada está íntimamente ligada con el juego, tomando este elemento como hilo conductor que promueva el aprendizaje y el desarrollo de los alumnos. Por ello, ha sido tenido en cuenta para diseñar la naturaleza de la Unidad Didáctica. Además se emplean en la planificación de cada una de las actividades y sesiones de dicha unidad.

Para alcanzar los objetivos nombrados a continuación se propone una serie de ejercicios y actividades que parten de los principios que caracterizan a la gamificación como las mecánicas, las dinámicas y la estética. Destacar que la propuesta diseñada cuenta con 14 sesiones de 45 minutos cada una, estas se verán con más atención posteriormente y que todas las tablas diseñadas para la propuesta práctica son de elaboración propia.

## 5.1. Objetivos

Seguidamente, se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar con la propuesta didáctica planteada:

En primer lugar, el objetivo general de la batería de actividades es saber situar en el mapa la organización territorial autonómica resultante de la Constitución Española de 1978. Para conseguir este objetivo general, el recurso al juego será imprescindible, tal como se ha estudiado en el marco teórico.

Asimismo, y derivado del objetivo general de la propuesta, se pretende ahondar en una serie de objetivos específicos, tales como:

- Comprender el concepto de límite geográfico y reconocer cuáles son los límites de España y sus tipos.
- Entender el concepto de organización política del territorio y conocer la propia del Estado Español.
- Conocer y recordar las Comunidades y Ciudades Autónomas españolas y sus capitales.

## 5.2 Contenidos y criterios

Para el diseño de esta propuesta práctica se ha escogido entre todas las áreas que se encuentran en el Currículum de Educación Primaria el área de Ciencias Sociales. Entre todos los bloques se ha seleccionado el bloque 3 llamado vivir en sociedad y el bloque 1 llamado contenidos comunes, dado que los alumnos se desenvuelven y viven su aprendizaje rodeados de otras personas con las que establecen relaciones y aprenden de ello.

Los criterios y contenidos que se evidencian en el Currículo y se plasman a lo largo de la propuesta son los siguientes:

**Tabla 1.** *Criterios y contenidos de la propuesta.*

CRITERIO	CONTENIDO
BL1.4. Planificar y realizar una exposición ordenada y con el soporte de las TIC las conclusiones del estudio de un tema haciendo referencia a las estrategias seguidas para llegar ellas, dar razones de por qué se han elegido y mostrar su confianza en su uso.	Planificación y organización de proyectos individuales o colectivos, organizar y gestionar un proyecto y seleccionar la información técnica y los materiales.
BL3.2. Describir y situar en un mapa la organización territorial del Estado español derivada de la Constitución: comunidades autónomas, provincias y municipios y sus principales competencias desde el punto de vista de los servicios básicos al ciudadano	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.

Fuente: Elaboración propia.

### 5.3 Sesiones

Como ya se ha indicado anteriormente esta propuesta práctica cuenta con 14 sesiones y se van a llevar a cabo como podemos ver a continuación:

**Tabla 2.** *Temporalización de la propuesta.*

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Semana 1</b>	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3
<b>Semana 2</b>	Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6
<b>Semana 3</b>	Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9
<b>Semana 4</b>	Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12
<b>Semana 5</b>	Sesión 13		Sesión 14		

Fuente: Elaboración propia.

Seguidamente se explicarán y detallarán todas las sesiones que forman parte de esta propuesta didáctica.

### 5.3.1 Sesión 1

La primera sesión empezará con una pregunta para los alumnos. Esta cuestión marcará el inicio de esta propuesta didáctica, todo ello se trabajará del siguiente modo:

#### Ficha Actividad 1.

<b>1.-Título</b>	Actividad inicial
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Lluvia de ideas en voz alta
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Conocer cuáles son los conocimientos previos de los alumnos y sus concepciones erróneas sobre el tema planteado.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	En primer lugar se les presentará a los alumnos un mapa mudo de España y se les preguntará ¿Qué creéis que es esto?
<b>6.-Agrupación</b>	Para el desarrollo de esta actividad los alumnos trabajarán en gran grupo
<b>7.-Duración aproximada</b>	45 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Para llevar a cabo esta actividad se necesita una pizarra digital o proyector en la que se proyecte un mapa de España como el siguiente ( <b>Anexo 1</b> )

Las respuestas de los alumnos servirán como “prueba de evaluación inicial”. De esta manera el docente podrá conocer cuáles son los conocimientos previos de los alumnos, sus concepciones erróneas y qué términos deben ser reforzados con la aplicación de la propuesta.

Presentar a los alumnos la propuesta de esta manera suscitará en ellos curiosidad, motivación e interés, haciendo que estén más predispuestos para aprender. Puesto que para ellos será una sorpresa espontánea trabajar de esta manera, mientras que el docente tendrá toda la propuesta previamente planificada y preparada.

### **5.3.2 Sesión 2**

En esta segunda sesión se utilizará el mismo mapa como preparación para empezar a explicar el concepto de territorio y cuáles son los límites de España, siendo estos: naturales (mares y cordilleras) o políticos (una frontera establecida por el hombre). Por ello, los límites de España son:

- Al norte, el mar Cantábrico, la cordillera de los Pirineos, Andorra y Francia
- Al sur, el mar Mediterráneo, el océano Atlántico y Marruecos, cabe destacar la posición de Gibraltar, Ceuta y Melilla y las islas Canarias.
- Al este, el mar Mediterráneo, sin olvidar la ubicación de las islas Baleares.
- Al oeste, el océano Atlántico y Portugal.

De esta manera, los alumnos interiorizarán, concretarán y sabrán a qué nos referimos cuando hablamos de España (en cuanto a territorio se refiere).

### Ficha Actividad 2.

<b>1.-Título</b>	España y sus límites
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Ficha interactiva
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Reconocer cuáles son los límites de España y de qué tipo son.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	En la ficha interactiva los alumnos deberán colocar los mismos en su ubicación correcta e identificar de qué tipo son dichos límites. ( <b>Anexo 2</b> )
<b>6.-Agrupación</b>	Para el desarrollo de esta actividad los alumnos trabajaran de manera individual.
<b>7.-Duración aproximada</b>	La duración de esta actividad será de 25 minutos aproximadamente. Teniendo en cuenta que puede variar en función de los alumnos.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Los alumnos necesitaran un dispositivo electrónico con conexión a internet para cada uno, pudiendo ser ordenador o tableta.

### 5.3.3 Sesión 3

A continuación se les presentará el concepto de comunidad autónoma y cuántas comunidades hay en España (concretando en el número, no en los nombres ni en la ubicación geográfica de las mismas) sin desvelar en qué consiste la propuesta y el modo en que los alumnos aprenderán parte de estos conceptos.

Se les dirá a los alumnos que en España hay diecisiete Comunidades Autónomas y dos ciudades autónomas. Además, se les indicará que una comunidad es una de las diferentes partes que forman España y que esta parte a su vez está dividida en partes más pequeñas como son las provincias. Se mencionará a los alumnos que hay diversas comunidades que tienen una variedad de la lengua, costumbres, gastronomía, festividades, historia, propias y características de ese lugar.

Posteriormente se presentará a los alumnos la mecánica de trabajo, primeramente se dividirá a los alumnos en varios equipos en función del número de alumnos que haya en el aula, para esto los equipos serán previamente creados al azar por el docente, utilizando alguna plataforma para ello como ClassDojo. De esta manera se evitará que los alumnos creen los grupos ya establecidos en la clase y que así trabajen con compañeros con los que generalmente no trabajan con tanta frecuencia.

### Ficha Actividad 3.

<b>1.-Título</b>	¿Quiénes somos?
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Elección de un nombre
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Trabajar en equipo para lograr objetivos comunes.
<b>4.-Contenidos</b>	Planificación y organización de proyectos individuales o colectivos, organizar y gestionar un proyecto y seleccionar la información técnica y los materiales
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Cuando ya estén creados los grupos de trabajo cada uno de ellos escogerá con ayuda de todos los miembros un nombre que identifique a su equipo. Para ello indicaremos a los alumnos que los nombres tienen que estar vinculados con el tema que se ha introducido. <b>(Anexo 3)</b>
<b>6.-Agrupación</b>	Los alumnos se dividirán en pequeños grupos previamente establecidos por el docente. En algunas ocasiones el aspecto relacionado con la organización de los alumnos necesita una planificación minuciosa para que las actividades obtengan un resultado positivo.
<b>7.-Duración aproximada</b>	Esta actividad durará aproximadamente 10 minutos. El resto de la sesión se empleará para explicar a los alumnos lo que se ha indicado anteriormente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Cada grupo de alumnos tendrá que una hoja en blanco para hacer una lluvia de ideas de posibles nombres para el equipo.

#### 5.3.4 Sesión 4

En esta sesión cuando los alumnos lleguen al aula encontrarán al maestro esperándolos con la música de *Indiana Jones* y el mapa mudo de España proyectado en la pizarra digital con el objetivo de ambientar el aula lo máximo posible. Asimismo encontrarán repartidos por toda la clase los siguientes objetos:

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| -Bolígrafo.       | -Brújula.          |
| -Libreta.         | -Botas de montaña. |
| -Mapa.            | -Lupa.             |
| -Cámara de fotos. | -Cantimplora.      |
| -Linterna.        | -Cuerda.           |

La selección de estos objetos no es en vano, dichos elementos han sido escogidos cuidadosamente, como se verá posteriormente, porque tienen estrecha relación con una actividad que forma parte de la quinta sesión de trabajo, de este modo son realmente significativos para la propuesta dado que forman parte de la estética de la misma.

Asimismo la elección de la canción para la presentación de la propuesta puede tener dos efectos. En primer lugar el maestro les pregunta si saben de qué canción se trata, con qué personaje la relacionan, si conocen su historia, etc. De esta manera los alumnos descubrirían poco a poco la información fomentando así su curiosidad y por consiguiente su motivación. En segundo lugar si los alumnos conocen previamente quién es este personaje y su historia, la música actuará como acompañamiento y elemento motivador de manera inmediata dado que los alumnos relacionan inconscientemente dicha melodía con aventuras y diversión.

### Ficha Actividad 4.

<b>1.-Título</b>	Nuestro diseño
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Diseño de un cartel
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Trabajar en equipo para lograr objetivos comunes.
<b>4.-Contenidos</b>	Planificación y organización de proyectos individuales o colectivos, organizar y gestionar un proyecto y seleccionar la información técnica y los materiales.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Después de entrar en el aula diseñarán entre todos un cartel identificativo con el nombre del grupo, trabajando así la cooperación, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la creatividad, la imaginación, etc. ( <b>Anexo 4</b> )
<b>6.-Agrupación</b>	Para llevar a cabo esta actividad el docente pedirá a los alumnos que se dividan en los grupos de trabajo ya establecidos en la sesión anterior.
<b>7.-Duración aproximada</b>	La actividad durará 45 minutos aproximadamente ya que los alumnos tendrán que planificar y llevar a cabo su diseño desde cero.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Los alumnos podrán utilizar los materiales que quieran como folios de colores, cartulinas, rotuladores, ceras, tijeras, purpurina, témperas, etc.

### 5.3.5 Sesión 5

En esta sesión se introducirá la propuesta utilizando una historia inventada por el docente: “Buenos días chicos, ¿estáis listos para aprender? Tenéis que estar muy atentos porque aquí empieza vuestra aventura, a partir de ahora os podréis convertir en exploradores. Como futuros expertos en el campo de la exploración tenéis una misión, que más adelante os será desvelada; pero, os doy un consejo, tenéis que estar muy atentos y trabajar todos juntos para poder conseguir vuestro objetivo. Antes de empezar con el reto propiamente dicho tendréis que prepararos y sacaros el carnet de exploradores”.

El docente utiliza el recurso del carnet de explorador como elemento de conexión entre la preparación de los alumnos y la puesta en práctica del juego de pistas en sí.

Al mismo tiempo que cuenta la historia en la clase seguirán encontrando los objetos mencionados en la sesión anterior, por ello el docente les hará preguntas como: qué son esos objetos, para qué creen que sirven, quién los utiliza, etc.

### Ficha Actividad 5.

<b>1.-Título</b>	Exploradores expertos
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Dibujo y escritura
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Producir creaciones de manera autónoma.
<b>4.-Contenidos</b>	Planificación y organización de proyectos individuales o colectivos, organizar y gestionar un proyecto y seleccionar la información técnica y los materiales.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	El docente repartirá un carnet de exploradores a cada alumno, ellos tendrán que cumplimentarlo con los datos que se les piden, la foto y además podrán decorarlo como deseen. ( <b>Anexo 5</b> )
<b>6.-Agrupación</b>	La tarea se desarrolla de manera individual pero los alumnos pueden organizarse según los equipos ya hechos queda a libre elección del docente.
<b>7.-Duración aproximada</b>	La actividad tendrá una duración aproximada de 15 minutos.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Los alumnos necesitarán materiales como pegamento, tijeras, lápices de colores, entre otras cosas y el carnet de explorador se lo facilitará el docente para que todos tengan el mismo.

Para preparar a los alumnos se llevarán a cabo cinco sesiones de descubrimiento en las que trabajarán los siguientes contenidos:

- Comunidades autónomas y sus ciudades capitales (nombre y ubicación).
- Provincias (nombre y número).

### **5.3.6 Sesión 6/7/8/9/10**

En cada sesión se les presentará a los alumnos un grupo de comunidades autónomas y sus ciudades capitales, en el sentido de las agujas del reloj para organizar mejor la información.

Los grupos de comunidades a trabajar en cada sesión son los siguientes:

- Sesión 6: Galicia, Asturias, Cantabria y el País Vasco.
- Sesión 7: Castilla y León, la Rioja, Navarra y Aragón
- Sesión 8: Cataluña, la Comunidad Valenciana, las Islas Baleares y Murcia.
- Sesión 9: Andalucía, Extremadura, Castilla y Mancha y la Comunidad de Madrid.
- Sesión 10: las Islas Canarias y la situación especial de las ciudades de Ceuta y Melilla que cuentan con un estatuto de autonomía.

### Ficha Actividad 6.

<b>1.-Título</b>	Rasca y gana
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Mapa para completar
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Definir qué es una comunidad autónoma y una provincia.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	<p>En primer lugar, la maestra proyectará el mapa mudo en la pizarra digital, dirá el nombre de cada comunidad trabajada en dicha sesión e indicará la ubicación de ese grupo de comunidades autónomas. Al mismo tiempo se trabajarán las provincias de cada una de las comunidades de dicho grupo.</p> <p>El maestro repartirá un mapa de España rascable a cada alumno. Este material será adquirido para los alumnos por el centro, puede ser comprado en plataformas como Amazon, tiendas como Fnac o papelerías.</p> <p>Seguidamente dirá uno por uno de manera alterna el nombre de las provincias que han trabajado ese día. Conociendo el nombre, los alumnos dirán en voz alta a qué comunidad pertenece dicha provincia y si aciertan rascaran en el mapa el lugar donde se encuentra la misma. <b>(Anexo 6)</b></p> <p>Cabe destacar que en cursos anteriores el contenido que trata esta propuesta práctica ha sido trabajado de manera muy superficial, por ello en esta sesión de descubrimiento no se trata de que conozcan todas y cada una de las comunidades y provincias sino que</p>

	<p>empiecen a familiarizarse con los nombres y la ubicación de las mismas. De este modo el aprendizaje se dará de manera continua.</p> <p>De esta manera, los alumnos trabajan al mismo tiempo el nombre de la comunidad, el nombre de las provincias y su ubicación.</p>
<b>6.-Agrupación</b>	<p>Los alumnos se dividirán en pequeños grupos para que cuando digan en voz alta a qué comunidad creen que pertenece cada provincia el resto de compañeros le den feedback. Si es correcto rascará el mapa si no es correcto más tarde tendrá otra oportunidad.</p>
<b>7.-Duración aproximada</b>	<p>Esta actividad tendrá una duración de 25 minutos.</p>
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	<p>Para poner en práctica esta actividad se necesita una pizarra digital en la que se proyectará el mapa para explicar cada grupo de comunidades autónomas y además cada alumno tendrá su propio mapa rascable.</p>

### 5.3.7 Sesión 11

En esta sesión los alumnos realizarán dos actividades diferentes con el objetivo de repasar los contenidos que han visto hasta el momento.

#### Ficha Actividad 7.

<b>1.-Título</b>	Encaja las piezas
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Puzle
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Saber situar en el mapa la organización territorial autonómica de España.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Esta actividad consiste en hacer rompecabezas tanto físicos como interactivos para reforzar y asentar los conocimientos. Demostrando que saben situar cada comunidad y sus provincias. ( <b>Anexos 7 y 8</b> )
<b>6.-Agrupación</b>	Los alumnos realizaran la actividad de manera individual.
<b>7.-Duración aproximada</b>	Duración aproximada de 20 minutos
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Para los rompecabezas interactivos necesitaran un dispositivo electrónico con conexión a internet y para los físicos necesitaran los rompecabezas en sí.

### Ficha Actividad 8.

<b>1.-Título</b>	Arte autónomo
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Dibujo
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Distinguir las características de comunidades y provincias.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Los alumnos tendrán que dibujar el mapa de España en una hoja indicando los límites que se trabajaron en sesiones anteriores, Además situaran las comunidades o provincias que le indique otro compañero. Haciendo ver que saben identificar y ubicar esto en el mapa. <b>(Anexo 9)</b>
<b>6.-Agrupación</b>	Los alumnos trabajaran por parejas.
<b>7.-Duración aproximada</b>	La actividad planteada durará aproximadamente 25 minutos.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Los alumnos necesitaran hojas de papel, lápices y goma.

### 5.3.8 Sesión 12

Después de introducir poco a poco los contenidos a trabajar, los alumnos participarán en un juego de pistas para acabar de asentar e interiorizar la ubicación, el número y el nombre tanto de las comunidades autónomas y sus capitales como de sus provincias.

Para llevar a cabo la gincana se debe buscar los espacios necesarios en el centro, además los alumnos tendrán que superar diferentes juegos de pruebas. Cuando superen cada uno de ellos, recibirán una insignia que será pegada encima del correspondiente elemento que encontrarán en el reverso de su carnet de explorador (**Anexo 10**). Este elemento actuará como componente motivador para los alumnos, puesto que deben lograr todas las insignias para acabar con éxito todo el circuito de pruebas.

La gincana en la que van a participar los alumnos consta de diez estaciones. Al inicio de la misma es el propio docente quien les da las primeras coordenadas a los alumnos para que sepan donde tienen que ir para enfrentarse a la primera prueba. Cuando superen este primer reto se les dará una pista en forma de enigma para que ellos mismos tengan que averiguar dónde se encuentra la siguiente estación. (**Anexo 11**)

Cabe destacar que los diferentes grupos no empezarán por la misma prueba sino que la gincana está planeada y diseñada con el objetivo de que los equipos no coincidan entre sí en las pruebas y así no fomentar la competitividad entre ellos. Además, las diferentes pruebas no se van a realizar en una misma sesión, sino que van a ser temporalizadas durante dos mañanas de modo que se puedan realizar todas las pruebas.

Asimismo como la propuesta didáctica no ha sido llevada a la práctica de manera real no se puede hablar de número de alumnos que forman cada equipo, por ello no se puede especificar por qué prueba empezaría cada grupo. En el caso de que esta batería de actividades sirviera a un

docente en un futuro debería planificar el orden de las pruebas de cada grupo en función del alumnado.

Subrayar que todos los medios necesarios para llevar a cabo cada prueba (especificados en las fichas de cada actividad) serán aportados por el docente encargado de la planificación y programación de la gincana, con la aprobación del centro escolar. Dado que el juego de pistas que se va a presentar a continuación resulta ser de gran envergadura, cuando sea llevado a la práctica un solo docente no podría hacerse cargo de todo así que lo ideal sería que contara con el apoyo de otros docentes del centro, concretamente serían necesarios tantos docentes como número de pruebas que formen la gincana, en este caso 10.

A continuación se explicará lo que se va a hacer en cada una de las estaciones:

### Ficha Actividad 9 (estación 1).

<b>1.-Título</b>	El kahoot definitivo
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego de preguntas
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Relacionar cada comunidad con sus provincias.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 1 Esta primera prueba los alumnos tendrán que responder a un cuestionario de kahoot. Contestarán todos a un cuestionario diferente de manera individual. La pista de esta prueba conducirá a los alumnos al aula de informática para resolver las diez preguntas sobre comunidades autónomas.(Anexo 12)
<b>6.-Agrupación</b>	A partir de esta sesión algunas de las actividades planteadas se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Para esta actividad necesitarán un dispositivo electrónico con conexión a internet un ordenador o una tableta.

### Ficha Actividad 10 (estación 2).

<b>1.-Título</b>	El ping pong
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Relacionar cada comunidad con sus provincias.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 2 Este juego consiste en que los alumnos del mismo equipo se tienen que poner en fila, el primero de la fila dirá el nombre de una comunidad autónoma al oído del segundo compañero, este a su vez dirá al oído del tercer compañero una provincia de esta comunidad autónoma. De manera que el último alumno de la fila tendrá que descubrir de qué comunidad autónoma se trata. Si los compañeros han dicho correctamente las provincias el último sabrá decir de qué comunidad se trata, si no lo adivina volverá a empezar otra ronda cambiando la posición de la fila.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o</b>	Para llevar a cabo esta actividad no se necesita ningún

<b>recursos</b>	tipo de recurso y/o material.
-----------------	-------------------------------

### Ficha Actividad 11 (estación 3).

<b>1.-Título</b>	Dominó no convencional
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego de mesa
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Distinguir las provincias de la misma comunidad autónoma.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 3 Esta prueba consistirá en que los alumnos tendrán que jugar al juego de mesa del dominó. Esta vez las piezas son especiales ya que en vez de tener números tienen nombres de provincias. Los alumnos jugarán por parejas, en primer lugar se repartirán la mitad de fichas a cada jugador y por turnos tendrán que ir colocando piezas de manera que las provincias de una misma comunidad autónoma queden emparejadas.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.

<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Para participar en esta prueba los alumnos necesitarán las piezas del dominó. ( <b>Anexo 13</b> )
-----------------------------------	---

**Ficha Actividad 12 (estación 4).**

<b>1.-Título</b>	Crucimapa
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego (pasatiempo)
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Encontrar la correspondencia entre una comunidad autónoma y el lugar que ocupan en el mapa de España.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 4 En esta estación los alumnos tendrán que completar de manera individual un crucigrama de las comunidades autónomas. Los números del crucigrama están vinculados con el código de números de un mapa. Para resolver el crucigrama tendrán que identificar la comunidad según el número del mapa y posteriormente completar el crucigrama.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.

<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Cada alumno necesitará una ficha como la siguiente ( <b>Anexo 14</b> )

**Ficha Actividad 12 (estación 5).**

<b>1.-Título</b>	Cortar y pegar
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego (pasatiempo)
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Distinguir el relieve y las características de comunidades y provincias.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 5 Esta prueba consiste en que los alumnos tendrán que hacer un mapa de España por parejas desde cero, cuadrando las piezas del recortable sin tener la figura de España como guía. Para esta prueba los alumnos tendrán que identificar y relacionar el contorno de cada una de las comunidades teniendo en cuenta el lugar que pueden ocupar.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.

<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Para superar esta prueba cada pareja tendrá una ficha de recortable. ( <b>Anexo 15</b> )

### 5.3.9 Sesión 13

#### Ficha Actividad 14 (estación 6).

<b>1.-Título</b>	El bingo de la suerte
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Encontrar la correspondencia entre una comunidad autónoma y el lugar que ocupan en el mapa de España.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	<p>Estación 6</p> <p>En esta prueba los alumnos jugarán al bingo de manera individual. Para ello cada componente del grupo tendrá un cartón pero en vez de números tendrá nombres de comunidades autónomas. En el bombo habrá bolas numeradas desde el número 1 hasta el 19, para saber qué número corresponde a cada comunidad tendrán un mapa con todas ellas numeradas.</p> <p>Cuando salga una bola los alumnos tendrán que mirar el mapa para saber dónde está el número que ha salido y por tanto pensar si ese número corresponde a alguna de</p>

	las comunidades que tienen en su cartón.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Cada alumno tendrá un cartón del bingo ( <b>Anexo 16</b> ) y además verá a qué comunidad corresponde el número en un mapa, el listado es el siguiente ( <b>Anexo 17</b> )

**Ficha Actividad 15 (estación 7).**

<b>1.-Título</b>	Memory
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Identificar las comunidades autónomas.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 7 Esta prueba consiste en completar un memory de manera grupal, para ello el nombre de cada comunidad estará repetido en dos piezas. Cuando empiece el juego

	las fichas estarán boca abajo, primero los alumnos le darán la vuelta a una de las fichas y a continuación le darán la vuelta a otra de las piezas intentando que sean de la misma comunidad autónoma. Si emparejan las dos piezas con el nombre de la misma comunidad habrán ganado un punto, si por el contrario no aciertan volverán a dar la vuelta a las fichas y empezarán de nuevo hasta que completen el memory en su totalidad.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Los alumnos necesitaran un juego memory con las comunidades autónomas ( <b>Anexo 18</b> )

**Ficha Actividad 16 (estación 8).**

<b>1.-Título</b>	¿Sabes la respuesta?
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego de preguntas
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Saber información acerca de la disposición de España como territorio.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	<p>Estación 8</p> <p>Esta sexta prueba consiste en que los alumnos deberán contestar diez preguntas sobre comunidades autónomas y provincias utilizando para ello los códigos QR de plickers. Cada alumno tendrá un código único e individual para él ya que están numerados en función del número de la lista de la clase.</p> <p>Las preguntas formuladas son de diferentes alternativas, en primer lugar se leerá la pregunta, los alumnos pensarán que opción es la correcta y en función de la opción escogida (A B C D) inclinarán su código QR de una manera u otra. Seguidamente el maestro utilizará su móvil o cualquier otro dispositivo electrónico para capturar las respuestas de cada alumno, de esta manera podrá saber si han contestado correctamente o no(<b>Anexo 19</b>)</p>
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien

	es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	Cada alumno necesitará su códigos QR de plickers ( <b>Anexo 20</b> )

### Ficha Actividad 17 (estación 9).

<b>1.-Título</b>	He viajado por...
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego de mesa
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Reconocer y ubicar las provincias de cada comunidad autónoma.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	<p>Estación 9</p> <p>En esta estación los alumnos participaran en un juego por parejas que se llama he viajado por. Este juego consiste en que los alumnos se sentaran uno en frente del otro por parejas, cada uno tendrá un mapa de España pero entre ellos dos habrá un obstáculo que no les permite ver el mapa del otro.</p> <p>Antes de empezar a jugar, entre los dos jugadores tendrán que concretar quien empieza primero. Después de esto el alumno que empieza tendrá que formular la siguiente pregunta al otro jugador: ¿Por dónde has viajado?, acto seguido el segundo jugador dice: He</p>

	<p>viajado por...</p> <p>A medida que el alumno inventa su itinerario y lo narra en voz alta lo va dibujando con un rotulador en su mapa. El otro jugador al mismo tiempo, mientras escucha por dónde ha viajado su compañero dibuja en su mapa dicho trayecto.</p> <p>Cuando el alumno ha acabado de narrar cuál ha sido su recorrido los dos alumnos comparan su dibujo para ver si han coincidido. Si el itinerario es el mismo ganarán un punto los dos, si no es igual se empieza otra ronda.</p> <p>Este juego tiene dos variantes, los alumnos pueden elegir viajar a distintas comunidades o a varias provincias</p>
<b>6.-Agrupación</b>	<p>Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.</p>
<b>7.-Duración aproximada</b>	<p>40 minutos aproximadamente.</p>
<b>8.-Materiales y/o recursos</b>	<p>Se necesitarán dos mapas de España plastificados, un objeto que no permita que los alumnos se vean, rotuladores y un borrador. (<b>Anexo 21</b>)</p>

### Ficha Actividad 18 (estación 10).

<b>1.-Título</b>	Pasa palabra
<b>2.- Tipo de actividad</b>	Juego de palabras
<b>3.-Objetivos didácticos</b>	Distinguir las características de la organización territorial del estado español.
<b>4.-Contenidos</b>	Estructura territorial del estado español: comunidades autónomas, provincias, ayuntamientos.
<b>5.-Desarrollo del trabajo propuesto</b>	Estación 10 Esta última prueba consiste en que los alumnos tendrán que contestar al rosco de <i>Pasa palabra</i> ( <b>Anexo 22</b> ). Para ello tendrán tres minutos para intentar resolver la totalidad de letras del rosco, los alumnos podrán decir “pasa palabra” o pedir ayuda a los otros componentes de su equipo. Antes de empezar se le avisará a los alumnos que las letras <K>, <Q> y <W> se les dan como válidas ya que no hay ninguna comunidad, provincia o ciudad capital que empiece ni contenga dichas letras.
<b>6.-Agrupación</b>	Las actividades se realizarán de manera grupal, dichos grupos corresponderán a los equipos ya creados al inicio de esta propuesta. Pero si bien es cierto alguna prueba puede realizarse de manera individual, de este modo estará indicado en el desarrollo de la actividad a realizar.
<b>7.-Duración aproximada</b>	40 minutos aproximadamente.
<b>8.-Materiales y/o</b>	Para llevar a cabo esta actividad, se necesitará un

<b>recursos</b>	cronómetro, un rosco con las letras del abecedario y las definiciones preparadas. ( <b>Anexo 23</b> )
-----------------	---

## 5.4 Evaluación de la propuesta

A continuación se hará referencia a la evaluación de la propuesta práctica planteada anteriormente. Cabe destacar que la observación resultará ser la base de dicha evaluación por parte del docente, asimismo esta será directa, formativa y objetiva.

De la misma manera la unidad desarrollada será evaluada en dos ocasiones. En primer lugar el docente utilizará los resultados obtenidos en el kahoot (realizado por los alumnos en la sesión 13) y en el plickers (en la sesión 14) como herramientas para evaluar, utilizando una tabla de registro para organizar y documentar los frutos de la propuesta didáctica (**Anexo 24**).

Señalar que en estas dos sesiones mencionadas antes, los recursos que se utilizan para evaluar dan la oportunidad al docente de analizar los resultados con posterioridad. Dado que las respuestas de los alumnos, tanto las correctas como las erróneas, quedan almacenadas en una base de datos a la que el docente puede acceder en cualquier momento para ver cómo es la evolución de cada uno de sus alumnos.

En segundo lugar serán los propios alumnos quienes evalúen su nivel de adquisición de conocimientos autoevaluando y reflexionando a través de una tabla de registro qué han aprendido con la puesta en práctica de las actividades de tipo lúdico (**Anexo 25**).

## 6 CONCLUSIONES

El primer aspecto que cabe destacar después de haber realizado el trabajo en su totalidad es que los objetivos, tanto el general como los específicos planteados a cerca del Trabajo Fin de Grado han sido logrados, cumpliendo así con las expectativas que se tenían al inicio del presente trabajo.

La propuesta didáctica diseñada resulta ser una batería de actividades dedicada al docente de Educación Primaria con el fin de que se pueda introducir la gamificación en las aulas y trabajar así la geografía detallada anteriormente. De este modo la propuesta recoge una serie de sesiones y actividades planteadas partiendo de los principios y características de la gamificación.

Asimismo se han realizado aportaciones de gran cantidad de autores relevantes sobre el tema tratado, se analiza y describe el concepto gamificación, el juego y sus puntos positivos respecto al aprendizaje en profundidad.

Se ha tratado de realizar un trabajo innovador ya que la gamificación no es uno de los recursos más comunes en la realidad de las aulas, además se fomenta el uso de las TIC y se integran componentes lúdicos diversos. Por consiguiente, la propuesta didáctica contiene elementos característicos y diferenciadores, nombrados en el marco teórico, que hace que los alumnos aprendan a través del juego.

El trabajo fin de grado aporta enseñanzas a nivel conceptual, como gran cantidad de términos específicos relacionados con el campo del juego, autores y teorías; pero también enseñanzas de un modo más personal.

Como se ha indicado anteriormente la propuesta práctica ha sido diseñada y planteada teniendo en cuenta los aprendizajes extraídos del grado, la búsqueda de información a partir de fuentes variadas y la propia observación. Pero si bien es cierto no ha sido puesta en práctica en la

realidad; es decir, no se ha introducido en un aula para comprobar de primera mano la efectividad de la misma y los resultados obtenidos.

Este aspecto resulta ser una de las principales limitaciones que presenta el trabajo dado que si la propuesta hubiese llegado a las aulas se podría haber analizado en profundidad qué cuestiones podrían ser objeto de mejora o se ha echado en falta su presencia. Asimismo si la gamificación resulta ser verdaderamente útil para la enseñanza del contenido escogido y si los alumnos han aprendido de una manera más significativa con dicha propuesta.

Finalmente algunas de las líneas de estudio para futuras investigaciones podrían ser aquellas directamente relacionadas con hacer una comparación entre la gamificación y otra metodología de aprendizaje que esté siendo utilizada en la actualidad en los centros escolares. De esta manera se podría observar y evidenciar qué aporta la gamificación, como recurso pedagógico que lo diferencia o no de otra manera de trabajar.

De igual modo, se podría hacer un estudio con las familias e incluso a los propios alumnos sobre qué piensan acerca del aprendizaje a través del juego. En función de los resultados obtenidos, se podrían plantear cambios relacionados con el tipo de metodología que se utiliza en un aula de Educación Primaria.

## 7 REFERENCIAS

- Batistello, P., y Pereira, A. T. C. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42.
- Blanco, S. G. (2009). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación* [tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.
- Canals, P. C., y Minguell, M. E. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. *Campus Virtuales*, 7(2), 9-25.
- Carreras Planas, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.
- Davini, M. C. (2015). Acerca de las prácticas docentes y su formación. Argentina: Ministerio de Educación. Instituto Nacional de Formación Docente. Dirección Nacional de Formación e Investigación. Área de Desarrollo Curricular.
- Edo, M., Deulofeu, J. y Badillo, E. (2007). *Juego y matemáticas: Un taller para el desarrollo de estrategias en la escuela*. En Berenguer, M.I. et al. *Actas XIII JAEM*. Granada: Publicaciones FESPM.
- Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.

- Evans, M. I. V. (2006). El proceso de toma de decisiones como un espacio para el aprendizaje en las organizaciones. *Revista Ciencias Estratégicas*, 14(16), 153-169.
- Fornasa, W. (1988). *Nido futuro: strategie e possibilità*. Milán: Franco Angeli.
- Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., y Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más.
- Gardner, H. (2001). La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI (No. 159.955 G171i Ej. 1 020338). Paidós.
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas* [tesis doctoral]. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Herrera, F., Pujolá, J.T. y Castrillejo, V. (2014). La Gamificación en el aula de segundas lenguas. *Ldelengua*, 86 [Audio en Podcast] <https://eledelengua.com/ldelengua-118-experiencias-gamificadas-en-el-aula-de-ele/>
- Howes, C., Matherson, C. C. (1992). Sequences in the development of competent play with peers. *Social and social pretend play. Developmental Psychology*, (28), 961-974
- Igado, M. F., & Valle, A. G. (2013). La 'gamificación' como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. In *II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje* (pp. 228-250).
- López, M. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València.
- Montecinos, J. P. (2000). Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos. *Límite: revista de filosofía y psicología*, (7), 54-66.

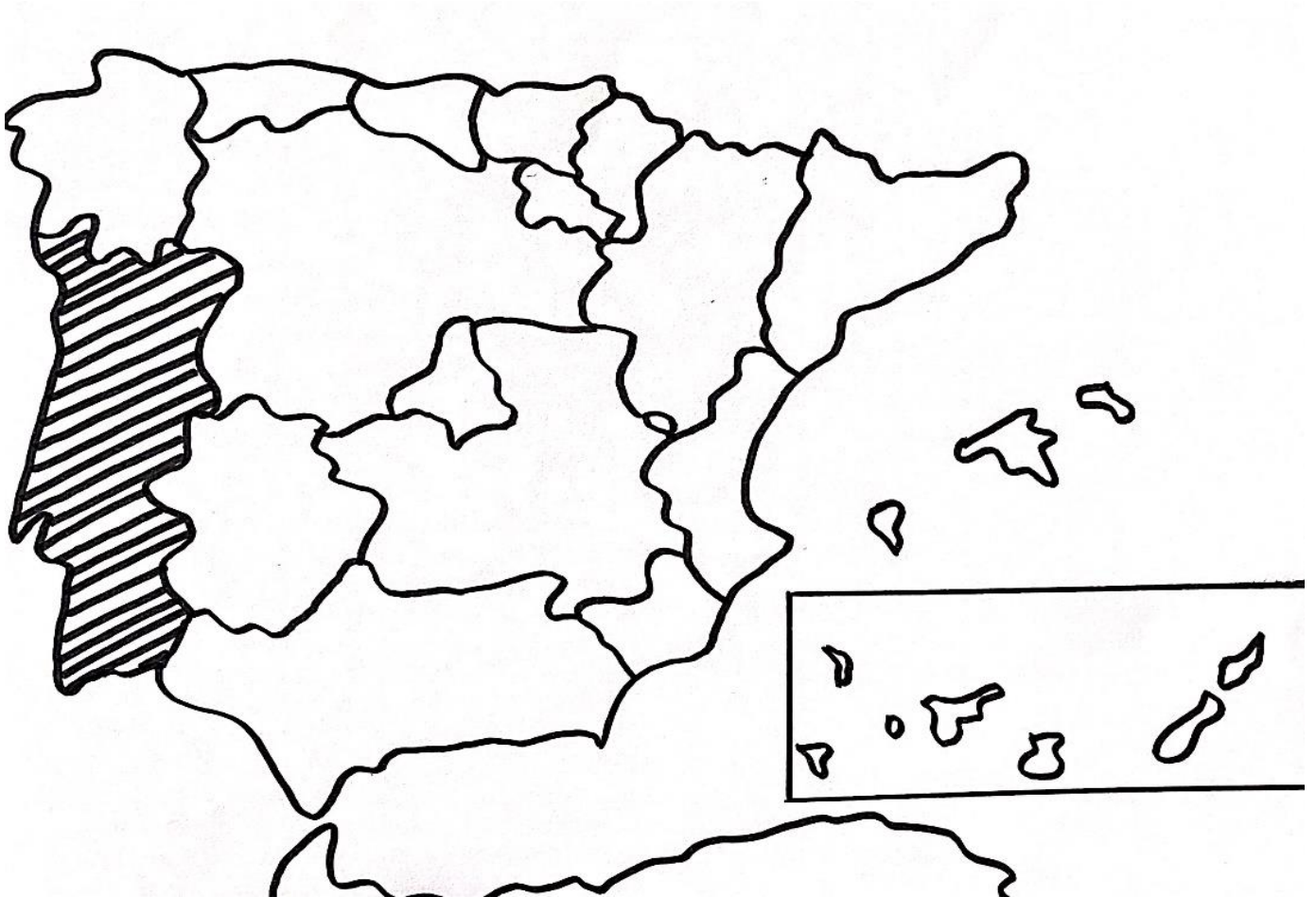
- Nivela, M. L. H. (1997). La importancia de la observación en el proceso educativo. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, (1), 85.
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo*. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Nueva York: Norton.
- Porcar Marín, Ó. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: *Cuadernos SEK 2.0*.
- Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo* (Vol. 12). Ediciones SM España.
- Real Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell por el que se establece el currículo y desarrolla las aportaciones la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. DOCV núm 7311, pp 1625-16694
- Sánchez Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*. DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/eks20151621315>
- Santamaría Goicuria, I. (2018). Gamificación, o el arte de convertir la enseñanza en juego. La importancia del estado de flujo para jugar.
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros.
- Shapiro, L. E., y Tiscornia, A. (1997). *La inteligencia emocional de los niños*. Buenos Aires: Javier Vergara.
- Torres-Toukoumidis, Á., y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos Medios*.

Vargas-Machuca, R. (2013). *La gamificación al servicio de nuevos modelos de comunicación surgidos de la cibercultura* [Trabajo Fin de Máster].

Way, J. (2011). *Number Sense Series: Developing Early Number Sense*. Cambridge: Universidad de Cambridge.

## 8. ANEXOS

### Anexo 1: Ficha trabajo sesión 1



## Anexo 2: Ficha trabajo sesión 2

# LOS LÍMITES DE ESPAÑA



¡Terminado!

Tipos de límites:

- Naturales
- Políticos

Ubicación:

- Norte
- Sur
- Este
- Oeste

### Anexo 3: Ficha trabajo sesión 3

# NOMBRES DE EQUIPOS



CRISTÓBAL COLÓN



INDIANA JONES



JAMES COOK



DARWIN

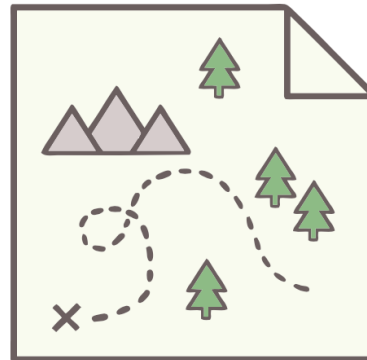


TADEO JONES

## Anexo 4: Ficha trabajo sesión 4



### MIEMBROS:



## Anexo 5: Ficha trabajo sesión 5

# CARNET DE EXPLORADOR

Foto del alumno

- Nombre:
- Apellidos:
- Curso:
- Nombre de equipo:



## Anexo 6: Ficha trabajo sesiones 6/7/8/9/10



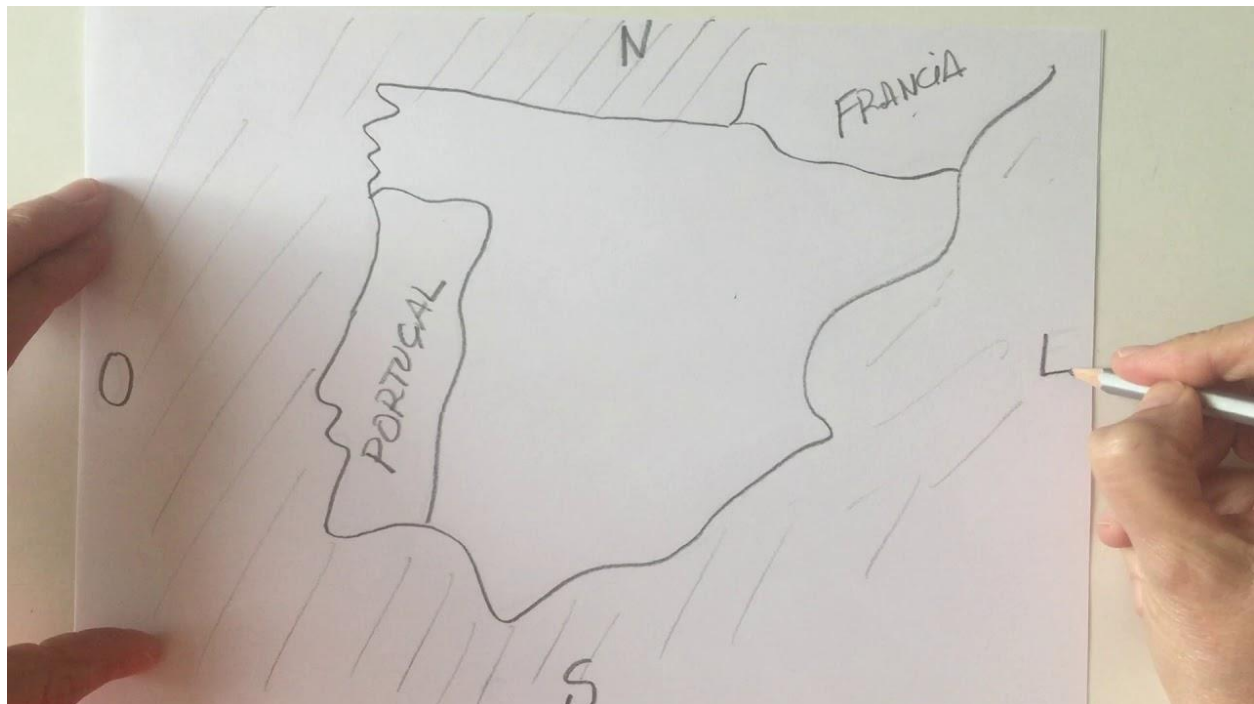
## Anexo 7: Ficha trabajo sesión 11



### Anexo 8: Ficha trabajo sesión 11



### Anexo 9: Ficha trabajo sesión 11



## Anexo 10: Ficha trabajo sesión 12



## Anexo 11: Ficha trabajo sesión 12

# PISTAS GINCANA

Para empezar buscad  
en clase de informática

La próxima prueba  
suena a música

A continuación id  
al campo de  
fútbol

La siguiente prueba  
está en el huerto  
escolar

Ya estáis cerca, mirad  
en el armario de la  
clase

A la hora de la  
comida vamos al..

La próxima prueba  
está en el cuarto  
del material

Donde la seño guarda  
los libros está la  
siguiente prueba

A la hora de  
almorzar salimos al..

Allí guardamos  
todos los libros.

## Anexo 12: Ficha trabajo sesión 12 estación 1



¿A qué comunidad autónoma pertenece Ciudad Real?

<input type="radio"/> Galicia	<input type="radio"/> Cataluña
<input type="radio"/> Castilla La Mancha	<input type="radio"/> Castilla y León



Alicante pertenece a la comunidad de Murcia

<input type="radio"/> Verdadero	<input type="radio"/> Falso
---------------------------------	-----------------------------



Granada pertenece a Andalucía

<input type="radio"/> Verdadero	<input type="radio"/> Falso
---------------------------------	-----------------------------



¿Cuántas provincias tiene Cataluña?

<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 4
<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2



¿A qué comunidad autónoma pertenece Lugo?

<input type="radio"/> Asturias	<input type="radio"/> Galicia
<input type="radio"/> Extremadura	<input type="radio"/> Madrid



¿Guadalajara a qué comunidad autónoma pertenecen?

<input type="radio"/> Extremadura	<input type="radio"/> Madrid
<input type="radio"/> Castilla y León	<input type="radio"/> Castilla La Mancha



Cáceres pertenece a Castilla y León

<input type="radio"/> Verdadero	<input type="radio"/> Falso
---------------------------------	-----------------------------



¿A qué comunidad autónoma pertenece Segovia?

<input type="radio"/> Castilla y León	<input type="radio"/> Cantabria
<input type="radio"/> La Rioja	<input type="radio"/> País Vasco



La Comunidad Valenciana tiene tres provincias

<input type="radio"/> Verdadero	<input type="radio"/> Falso
---------------------------------	-----------------------------



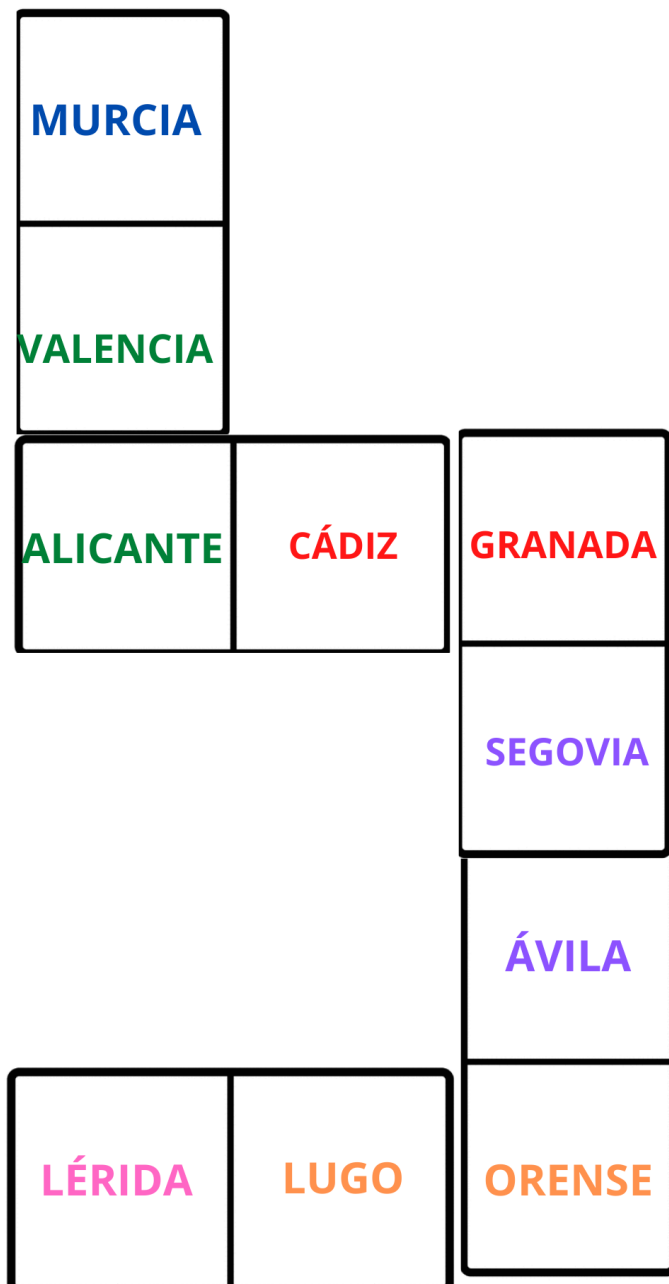
La ciudad capital de la Islas Baleares es Ibiza

<input type="radio"/> Verdadero	<input type="radio"/> Falso
---------------------------------	-----------------------------

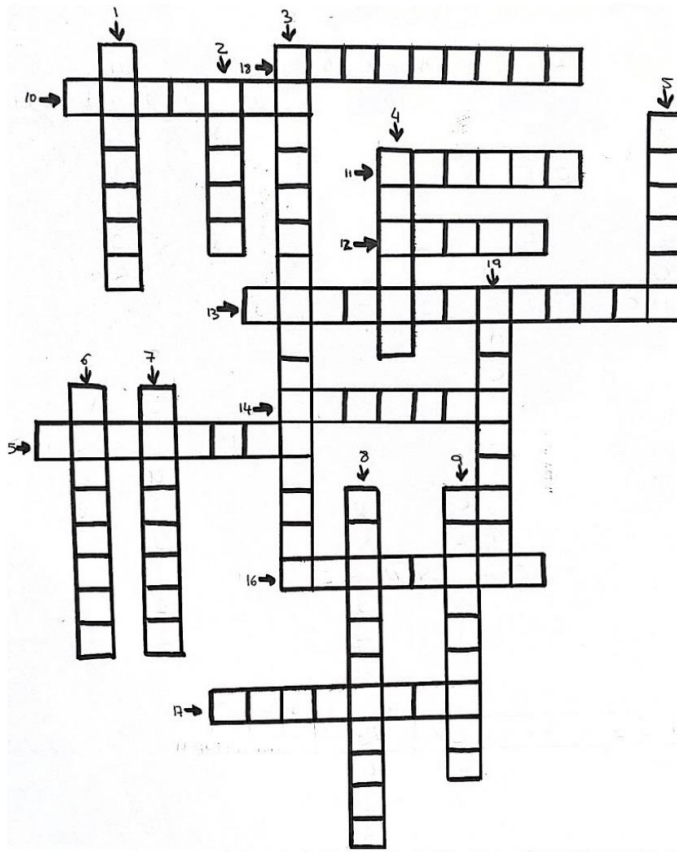
### Anexo 13: Ficha trabajo sesión 12 estación 3



# DOMINÓ

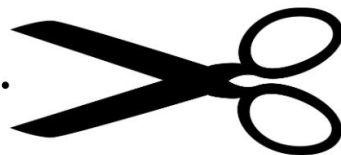
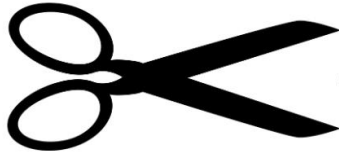


### Anexo 14: Ficha trabajo sesión 12 estación 4



## Anexo 15: Ficha trabajo sesión 12 estación 5

# RECORTABLE



## Anexo 16: Ficha trabajo sesión 13 estación 6



<b>ANDALUCÍA</b> .....	<b>LA RIOJA</b> .....	<b>ASTURIAS</b> .....
<b>MADRID</b> .....	<b>EXTREMADURA</b> .....	<b>MURCIA</b> .....
<b>GALICIA</b> .....	<b>NAVARRA</b> .....	<b>ARAGÓN</b> .....

## Anexo 17: Ficha trabajo sesión 13 estación 6

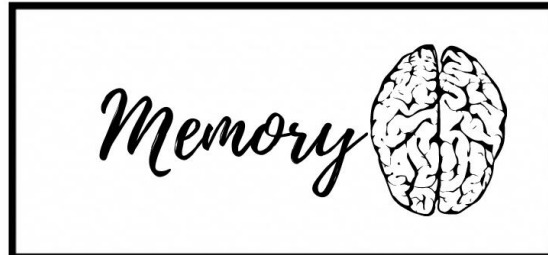
# BOLAS DEL BINGO



- |                        |              |              |
|------------------------|--------------|--------------|
| 1 GALICIA              | 8 CATALUÑA   | 14 CANTABRIA |
| 2 ANDALUCÍA            | 9 PAÍS VASCO | 15 CANARIAS  |
| 3 CEUTA                | 10 BALEARES  | 16 MELILLA   |
| 4 CASTILLA Y LEÓN      | 11 MADRID    | 17 LA RIOJA  |
| 5 EXTREMADURA          | 12 NAVARRA   | 18 ARAGÓN    |
| 6 CASTILLA LA MANCHA   | 13 ASTURIAS  | 19 MURCIA    |
| 7 COMUNITAT VALENCIANA |              |              |



Anexo 18: Ficha trabajo sesión 13 estación 7



## Anexo 19: Ficha trabajo sesión 13 estación 8

¿Cuántas Comunidades Autónomas hay en España?



- A 17 + 2
- B 17
- C 19
- D 15

Ceuta y Melilla NO pertenecen a España



- A True
- B False

¿Cuál es la ciudad capital de Aragón?



- A Teruel
- B Soria
- C Zaragoza
- D Huesca

Mérida es la ciudad capital de Extremadura



- A False
- B True

Uno de los límites al norte de España es el Mar Cantábrico



- A True
- B False

¿Cuántas provincias hay en España?



- A 27
- B 17
- C 60
- D 50

¿Cuántas provincias tiene Navarra?



- A 10
- B 6
- C 1
- D 3

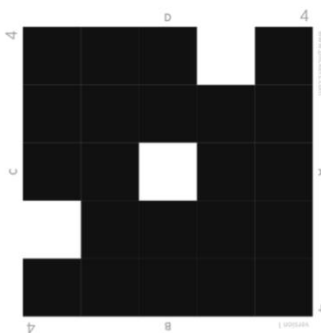
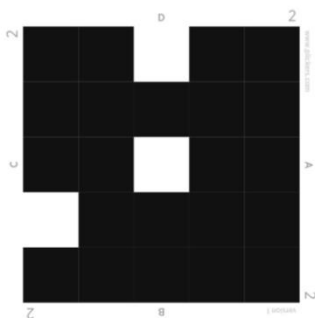
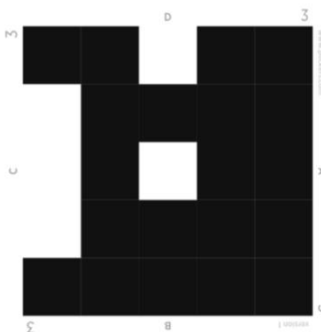
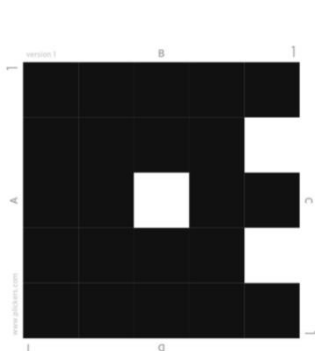
Existen dos tipos de límites: los naturales y los artificiales



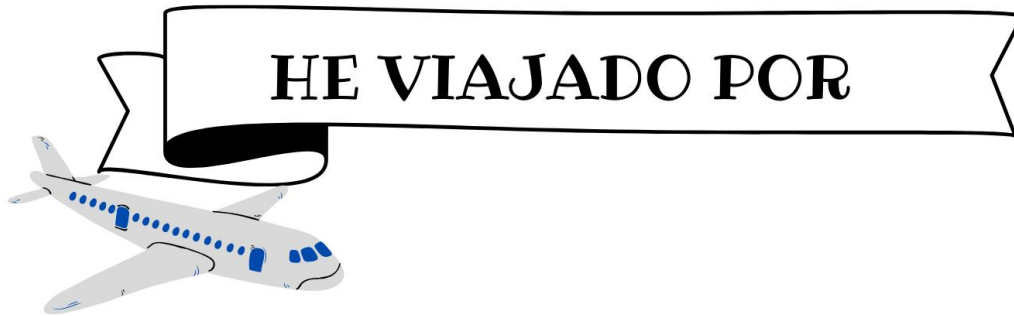
- A True
- B False

## Anexo 20: Ficha trabajo sesión 13 estación 8

# CÓDIGOS PLICKERS



## Anexo 21: Ficha trabajo sesión 13 estación 9



- 1.-Concretar los turnos
- 2.-¿Por dónde has viajado?
- 3.-He viajado por...
- 4.- Variantes del juego:  
comunidades y  
provincias



## Anexo 22: Ficha trabajo sesión 13 estación 10



## Anexo 23: Ficha trabajo sesión 13 estación 10

# RESPUESTAS

- Empieza por A: comunidad autónoma cuya capital es Sevilla (ANDALUCÍA)
- Empieza por B: provincia y ciudad capital de Cataluña (BARCELONA)
- Empieza por C: provincia de Extremadura (CÁCERES)
- Contiene la D: provincia de Extremadura (BADAJOZ)
- Contiene la E: provincia de la comunidad Valenciana (ALICANTE/VALENCIA)
- Contiene la F: provincia de las Islas Canarias (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
- Contiene la G: provincia de las Islas Canarias (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)
- Empieza por H: provincia de Andalucía (HUELVA)
- Contiene la I: ciudad capital de la comunidad autónoma de Asturias (OVIEDO)
- Contiene la J: provincia de Castilla la Mancha (GUADALAJARA)
- Empieza por L: provincia de Galicia (LUGO)
- Empieza por M: comunidad autónoma y capital de España (MADRID)
- Empieza por N: comunidad autónoma cuya capital es Pamplona (NAVARRA)
- Contiene la Ñ: ciudad capital de La Rioja (LOGROÑO)
- Empieza por O: provincia de Galicia (ORENSE)
- Empieza por P: ciudad capital de las Islas Baleares (PALMA DE MALLORCA)
- Contiene la R: ciudad capital del País Vasco (VITORIA-GASTEIZ)
- Empieza por S: ciudad capital de Cantabria (SANTANDER)
- Empieza por T: provincia de Castilla la Mancha (TOLEDO)
- Contiene la U: provincia de Aragón (TERUEL/HUESCA)
- Contiene la V: provincia de la comunidad Valenciana (VALENCIA)
- Contiene la X: comunidad autónoma cuya ciudad capital es Mérida (EXTREMADURA)
- Contiene la Y: Comunidad autónoma (CASTILLA Y LEÓN)
- Empieza por Z: ciudad capital y provincia de Aragón (ZARAGOZA)

**Anexo 24: Evaluación (tabla de registro del docente)**

	<b>NADA</b>	<b>POCO</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>MUCHO</b>
<b>El alumno es capaz de reconocer los límites de España, el tipo y ubicarlos</b>				
<b>El alumno conoce cuál es la organización territorial de España</b>				
<b>El alumno identifica cada comunidad y/o provincia según su relieve</b>				
<b>El alumno sabe qué es un municipio y sus principales características</b>				
<b>El alumno es capaz de ubicar cada comunidad y/o provincia</b>				
<b>El alumno conoce las provincias de cada comunidad</b>				
<b>El alumno sabe cómo trabajar en equipo para alcanzar los objetivos</b>				
<b>El alumno participa de manera activa</b>				
<b>OBSERVACIONES:</b>				

## Anexo 25: Autoevaluación (tabla de registro del alumno)

Marca con una cruz alguna de las opciones siguientes sabiendo que:

- 1: Nada
- 2: Poco
- 3: Suficiente
- 4: Mucho

	1	2	3	4
<b>Se cuáles son los límites de España, decir de qué tipo son y ubicarlos</b>				
<b>Conozco cómo es la organización territorial de España</b>				
<b>Reconozco cada comunidad autónoma y provincia según su relieve</b>				
<b>Identifico qué es un municipio y sus características</b>				
<b>Ubico en el mapa cada comunidad y/o provincia</b>				
<b>Relaciono cada comunidad con sus provincias</b>				
<b>Soy capaz de trabajar en equipo para lograr los objetivos comunes</b>				
<b>Participo de manera activa en las actividades y juegos</b>				