



Universidad  
**Católica de  
Valencia**  
San Vicente Mártir

# EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO EN CENTROS DE ATENCIÓN EDUCATIVA SINGULAR (CAES)

Presentado por:  
D<sup>a</sup> MARÍA DE LOS ÁNGELES ASENSI RIBES  
Dirigido por:  
Dra. MARÍA TERESA GÓMEZ DOMÍNGUEZ

Valencia, a 23 de mayo de 2022



***Aprender es jugar y jugar es aprender***  
Felipe Perea Sánchez

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN</b>	<b>8</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN	11
1.2. ESTRUCTURA DEL TFG	12
<b>2. METODOLOGÍA DEL TFG</b>	<b>14</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>16</b>
3.1. OBJETIVO GENERAL	16
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
<b>4. MARCO TEÓRICO</b>	<b>17</b>
4.1. CENTROS DE ACTUACIÓN EDUCATIVA SINGULAR (CAES)	17
4.1.1. Educación compensatoria, qué es y a quién va dirigida	17
4.1.2. Qué son los centros CAES y sus características	19
4.2. MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	21
4.2.1. Conceptualización y círculo motivacional	21
4.2.2. Tipos de motivación desde la perspectiva de diferentes autores	23
4.2.3. Fuentes principales y fases de la motivación	26
4.2.4. La motivación en la escuela	27
4.3. GAMIFICACIÓN	29
4.3.1. Qué es la Gamificación y evolución de este término	29
4.3.2. Elementos de la Gamificación	30
4.3.3. Diferencias entre el aprendizaje basado en el juego y gamificación	33
4.3.4. Aplicación del juego a la educación	34
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b>	<b>39</b>
5.1. ÁMBITO DE INTERVENCIÓN	39
5.2. OBJETIVO	40
5.3. METODOLOGÍA	40
5.4. ACTIVIDADES	44
5.4.1. Intervención general	44
5.4.2. Actividades específicas	49
5.5. TEMPORIZACIÓN	64
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>65</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>68</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>71</b>

## ÍNDICE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Estructura TFG	12
<b>Tabla 2:</b> Tipos de motivación intrínseca	24
<b>Tabla 3:</b> Tipos de motivación según la teoría de McClelland	25
<b>Tabla 4:</b> Evolución del término Gamificación	30
<b>Tabla 5:</b> Partes fundamentales que toda actividad gamificada	30
<b>Tabla 6:</b> Elementos del juego	31
<b>Tabla 7:</b> Diferencias entre el aprendizaje basado en el juego y gamificación	33
<b>Tabla 8:</b> Relación de los componentes durante las sesiones	37
<b>Tabla 9:</b> Aspectos a tener en cuenta para gamificar el aula.	37
<b>Tabla 10:</b> Relación actividades específicas	42
<b>Tabla 11:</b> Intervención general	44
<b>Tabla 12:</b> Intervención general	46
<b>Tabla 13:</b> Actividad 1. Normas del aula	49
<b>Tabla 14:</b> Actividad 2. Pobreza Cero	51
<b>Tabla 15:</b> Actividad 3. Breakout Navidad	53
<b>Tabla 16:</b> Actividad 4. Día de la no-violencia y la paz	54
<b>Tabla 17:</b> Actividad 5. Carnavales	56
<b>Tabla 18:</b> Actividad 6. Día de la mujer	58
<b>Tabla 19:</b> Actividad 7. Jornadas culturales	59
<b>Tabla 20:</b> Actividad 8. Final de curso	62
<b>Tabla 21:</b> Temporización intervención general	64
<b>Tabla 22:</b> Temporización actividades específicas	64

## ÍNDICE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Ciclo motivacional	22
<b>Figura 2:</b> Jerarquía de necesidades humanas de Maslow	23
<b>Figura 3:</b> Tipos de motivación según Carrillo et al.	24
<b>Figura 4:</b> Fuentes principales de motivación	26
<b>Figura 5:</b> Fases de la motivación	27
<b>Figura 6:</b> Explicación neurocientífica de cómo afecta la gamificación en el cerebro humano	35

## RESUMEN

Gracias a la globalización de hoy en día y los cambios en la sociedad que ello provoca, los centros escolares también se ven afectados. Es por ello que dichos centros deben modificar sus metodologías para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado. En este Trabajo de Fin de Grado se pretende utilizar el juego como recurso motivacional para alumnado de un centro de atención educativa singular (CAES). En dichos centros existe un alto riesgo de abandono y fracaso escolar, es por ello que a través de este trabajo se pretende crear un plan de intervención que active la motivación intrínseca del alumnado para impedir que se produzca tal fracaso. Así mismo, también se pretende fomentar la empatía, el cooperativismo y la colaboración entre los estudiantes.

La propuesta de intervención presentada está destinada para alumnado de primero de Educación Primaria y se basa en el fenómeno mundial de Harry Potter. En dicha propuesta, el alumnado deberá trabajar en equipo para poder superar una serie de misiones para que el mago más malvado de todos, Lord Voldemort, no consiga la Piedra Filosofal.

**PALABRAS CLAVE:** centros CAES, Gamificación, Aprendizaje y juego, Motivación, Educación Primaria.

## RESUM

Gràcies a la globalització de hui en dia i els canvis en la societat que això provoca, els centres escolars també es veuen afectats. És per això que aquests centres han de modificar-ne les metodologies per enriquir els processos d'ensenyament-aprenentatge de l'alumnat. En aquest Treball de Fi de Grau es pretén utilitzar el joc com a recurs motivacional per a l'alumnat d'un centre d'atenció educativa singular (CAES). En aquests centres existeix un alt risc d'abandonament i fracàs escolar, i és per això que a través d'aquest treball es pretén crear un pla d'intervenció que active la motivació intrínseca de l'alumnat per impedir que es produïska el fracàs esmentat. Així mateix, també es pretén fomentar l'empatia, el cooperativisme i la col·laboració entre els estudiants.

La proposta d'intervenció presentada està destinada per a l'alumnat de primer d'Educació Primària i es basa en el fenomen mundial de Harry Potter. En la proposta esmentada, l'alumnat haurà de treballar en equip per poder superar una sèrie de missions perquè el mag més dolent de tots, Lord Voldemort, no aconseguisca la Pedra Filosofal.

**PARAULES CLAU:** Centres CAES, Gamificació, Aprenentatge i joc, Motivació, Educació Primària.

## ABSTRACT

Nowadays, schools are affected by globalisation and changes in society. That is why school centres must adapt their methodologies in order to enrich the teaching-learning process in students. In this End of Degree Project, the aim is to use gaming as a motivational resource for students in a CAES school centre (Centro de Atención Educativa Singular). In the aforementioned centres, both school failure and early school leaving rates are high, so an attempt to create an intervention plan to stimulate the students' motivation will be carried out to prevent these from happening. Likewise, empathy, cooperation and collaboration among the students will be encouraged at the same time.

The intervention proposal exposed here is targeted to students in the First Year of Primary Education, and based on the world-wide phenomenon Harry Potter. During its execution, students must work in teams to overcome a series of missions to defeat the most villainous wizard of all, Lord Voldemort, and stop him from getting the Philosopher's Stone

**KEYWORDS:** CAES school centre, Gamification, Learning and gaming, Motivation, Primary education

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

A través de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se pretende realizar una propuesta de intervención mediante la metodología de Gamificación en un aula de primero de Primaria de un Centro de Actuación Educativa Singular (CAES).

Según la Orden de 4 de julio del 2001, los centros CAES son aquellos “centros docentes ubicados en un Barrio de Acción Preferente (BAP) o que escolaricen alumnado con necesidades de compensación educativa en un porcentaje igual o superior al 30% del total del centro”. En ella se recoge que el alumnado con necesidades de compensación educativa es aquel que muestra dificultades de inserción escolar por encontrarse en situación desfavorable. Esto puede ser debido a sus circunstancias sociales, culturales, étnicas, económicas o personales.

La idea de la creación de esta propuesta surge a través de la observación directa de la situación encontrada en un aula de estas características. Según Álvarez (2011) en estas aulas se puede localizar claras evidencias de las necesidades del alumnado, así como la indispensable utilización de recursos motivadores que impliquen en el proceso enseñanza-aprendizaje al alumnado.

Según Conchillo (2017) en los últimos tiempos se ha detectado que la motivación del discente es un elemento imprescindible para que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga éxito. Además, también influye la propia motivación del docente, así como las familias (Maquilón et al. 2016). Ortiz-Colón et al. (2018) explican cómo las tendencias y los avances de las nuevas tecnologías han comportado que no siempre se satisfagan las inquietudes de las nuevas generaciones. Dichos cambios comportan que el profesorado necesita indagar nuevas estrategias y recursos para el aula y así incrementar la motivación y el compromiso de su alumnado.

Una de estas nuevas estrategias surgidas es la Gamificación, un término que se define como el uso de elementos de diseños de juego en contextos no lúdicos (Vergara et al. 2019). Si bien es cierto que se llevan utilizando elementos del mundo lúdico en diferentes

aspectos de la vida con el objetivo de incentivar el compromiso en un proyecto, será a partir de 2008 cuando, según Deterding (2011) se empieza a utilizar con una cierta frecuencia el concepto de Gamificación.

Los juegos pueden disfrutarse tanto individualmente como grupalmente, siendo esto último un fomento a la cohesión del grupo. Según Igado (2013) en el juego existen ciertas reglas mecánicas y dinámicas que regularizan las conductas del jugador, como por ejemplo mediante condicionamientos del tipo castigo-recompensa u otras como la vinculación emocional o reciprocidad. De dichas reglas se obtiene un efecto positivo sobre la constancia de la conducta durante el juego cuando se deben enfrentar a los obstáculos coherentes con sus niveles cognitivos. La propuesta de este trabajo se inspira en estos beneficios para fomentar el aprendizaje motivado dentro del centro educativo.

Cabe destacar que a lo largo de este trabajo se ha utilizado el género neutro siempre que la redacción lo ha permitido. Cuando no ha sido el caso, se utiliza el género masculino con objetivo de englobar ambos.

## 1.2. ESTRUCTURA DEL TFG

Para establecer la estructura de este TFG se muestra en Tabla 1.

**Tabla 1:**  
*Estructura TFG*

ESTRUCTURA	NÚM.	TÍTULO
<b>PRIMERA PARTE</b> <b>Marco teórico</b>	1	Introducción
	2	Metodología
	3	Objetivos
	4	Marco teórico <ul style="list-style-type: none"> <li>- Centros de Actuación Educativa Singular (CAES).</li> <li>- Educación compensatoria, qué es y a quién va dirigida</li> <li>- Qué son los centros CAES y sus características</li> <li>- Motivación en los procesos de enseñanza-aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptualización y círculo motivacional</li> <li>- Tipos de motivación desde la perspectiva de diferentes autores</li> <li>- Fuentes principales y fases de la motivación</li> <li>- La motivación en la escuela</li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación</li> <li>- Qué es la Gamificación y evolución de este término</li> <li>- Elementos de la Gamificación</li> <li>- Diferencias entre el aprendizaje basado en el juego y gamificación</li> <li>- Aplicación del juego a la educación</li> </ul>
<b>SEGUNDA PARTE</b> <b>Propuesta de intervención dedicada a la transmisión de valores en centros CAES</b>	5	Propuesta de intervención: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ámbito de intervención</li> <li>- Objetivo</li> <li>- Metodología</li> <li>- Actividades</li> <li>- Temporización</li> </ul>
	6 7	Conclusiones Referencias bibliográficas

*Fuente: Elaboración propia*

El trabajo consta de dos partes principales que, a su vez, se divide en diferentes apartados. La propuesta de intervención de este TFG se plantea para el aula de 1º de Educación Primaria de un Centro CAES. A lo largo de la primera parte se refleja qué son estos centros y la legislación que los regula. También qué es la educación compensatoria y a quién va dirigida y el gran absentismo escolar que ocurre en dichos centros. Es por ello que existe la necesidad del factor motivación en la educación. Posteriormente, se desarrolla un recorrido por el concepto de la motivación, tipos, fuentes principales, fases y su papel fundamental en la escuela. Por esta razón vemos la necesidad de encontrar nuevas metodologías que motiven al alumnado. En este punto el juego entra como una gran alternativa. Por tanto, se realizará un recorrido histórico de la metodología de la Gamificación y su aplicación en la educación. En la segunda parte, se encuentra una propuesta de intervención para todo un curso escolar utilizando el juego como metodología principal.

## 2. METODOLOGÍA DEL TFG

En este punto se plantea la metodología que se va a utilizar a lo largo de este TFG para desarrollar tanto los apartados del marco teórico como la propuesta de intervención, así como la normativa a seguir en la citación de los documentos de referencia.

En primer lugar, se debían establecer los puntos fundamentales de los que iba a constar este trabajo, para posteriormente, buscar información acerca de dichos puntos. Así que el primer punto a realizar fue la estructura del TFG. Posteriormente, se continuó con los objetivos, tanto generales como específicos. Una vez hecho esto, se hizo una búsqueda exhaustiva de los términos clave “gamificación”, “CAES” y “motivación”, en las plataformas de referencia tales como Redined: Red de Información Educativa, Dialnet o Google Académico, además de libros especializados.

Uno de los filtros que se aplicó a los resultados encontrados en las plataformas de búsqueda fue referenciar aquellos artículos más novedosos, es decir, dichos artículos debían de estar publicados en los últimos cinco años. Además, se prestó especial interés a aquellos en los que se defendía el juego como recurso motivador del aula. Una vez hecho este filtrado, se empezó a elaborar el marco teórico. Teniendo en cuenta siempre citar correctamente según las normas indicadas por la Asociación Americana de Psicología (APA) séptima edición.

Una vez terminado esto, se realizó la propuesta de intervención, teniendo presente en todo momento los conceptos definidos en el marco teórico, así como la normativa educativa siguiente:

- Ley Orgánica que Modifica la Ley Orgánica de Educación 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica para la Mejora Educativa 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana.
- Documento puente de la Comunidad Valenciana que facilita el paso del Decreto 108/2014 a la programación de las aulas de Educación Primaria.
- ORDEN de 4 de julio de 2001, de la Conselleria de Cultura y Educación, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades de compensación educativa (DOGV 17/07/2001).

Dado que se tuvo la oportunidad de poner en práctica dicha intervención, las características del centro y del alumnado se pudieron conocer de primera mano. Del mismo modo, también se pudieron experimentar directamente las dificultades de la puesta en práctica de dicha intervención

Seguidamente, se elaboró el punto de las conclusiones donde se han revisado los objetivos propuestos a fin de mostrar si han sido alcanzados. Asimismo, se describen las dificultades encontradas con la implantación de esta propuesta y posibles mejoras en futuras puestas en práctica.

Paralelamente a la elaboración de este TFG se ha mantenido una constante comunicación con la supervisora de este trabajo, María Teresa Gómez Domínguez, profesora de la Universidad Católica de Valencia. A lo largo de estas comunicaciones se ha dado una orientación y resolución de las dudas encontradas, así como una constante corrección y propuesta de mejoras a dicho trabajo.

### 3. OBJETIVOS

#### 3.1. OBJETIVO GENERAL

- Realizar una propuesta de intervención basada en la metodología del juego destinada al alumnado de primero de Educación Primaria de un centro CAES.

#### 3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer qué son los centros CAES, así como sus características.
- Determinar cómo afecta la motivación en los procesos de aprendizaje.
- Mostrar la conceptualización e historia del término Gamificación.
- Descubrir los efectos de la Gamificación dentro del ámbito educativo.
- Elaborar una serie de actividades basadas en el juego para incentivar la motivación en alumnado del primer ciclo de Educación Primaria de un centro CAES

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. CENTROS DE ACTUACIÓN EDUCATIVA SINGULAR (CAES)

A lo largo de este apartado se va a exponer que es la educación compensatoria, porque se aplica y a quién va dirigida. Posteriormente, se describen qué son los centros CAES y sus características.

#### 4.1.1. Educación compensatoria, qué es y a quién va dirigida

Tal como se presenta la Orden 4 de julio de 2021, el objetivo de la compensación educativa es que el alumnado pueda llegar a superar las situaciones de desigualdad que presenten para así alcanzar los objetivos que se establecen en la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Para ello, la compensación educativa se compondrá de una serie de acciones que se realizarán para compensar y prevenir las desigualdades educativas.

La Orden 4 de julio de 2021 especifica que las actuaciones a realizar en la compensación educativa deben facilitar:

- La integración social y educativa de todo el alumnado, neutralizando los procesos de exclusión social y cultural.
- Favorecer la educación intercultural, es decir, se debe potenciar los múltiples y diferentes valores que dan las diferentes culturas.
- Potenciar la colaboración solidaria de todos los miembros de la comunidad educativa y de la sociedad, fomentando así la convivencia y previniendo posibles situaciones de conflicto.
- Asesorar e informar a las familias o tutores legales, consiguiendo así una buena escolarización del alumnado.
- Garantizar la igualdad de oportunidades de todo el alumnado y evitar el abandono escolar, sobre todo, del alumnado con desventaja socioeducativa.
- Fomentar programas de adquisición del idioma local para aquellos que lo necesiten, así como dotar de recursos humanos y materiales necesarios.

Así mismo, se establece que para favorecer la escolarización del alumnado con estas necesidades compensatorias se debe garantizar que dicha escolarización se lleve a cabo en centros escolares gratuitos de su propia localidad o zona, sin deteriorar lo establecido en el artículo 65 de la LOGSE. Además, se debe garantizar la continuidad de su escolarización en el cambio de etapa educativa. Al mismo tiempo, se debe impulsar la primera escolarización del alumnado, al menos, en el primer curso del segundo ciclo de la Educación Infantil. También se deben aplicar programas de seguimiento de la escolarización, así como la prevención y control del absentismo escolar.

Para garantizar todas estas medidas, en la Orden 4 de julio de 2021 se estipula que el consejo escolar del centro deberá solicitar cada año la detección y definición de las necesidades de compensación educativa de su alumnado de nuevo ingreso, así como colaborar con sus familias. Además, los centros considerados CAES deben realizar ajustes de organización y adaptaciones curriculares para el conjunto de su alumnado. También se deben crear programas de acogida y acercamiento a las familias. Así mismo, también se debe flexibilizar horarios, grupos y la utilización de espacios.

Para ello, según la Orden 4 de julio de 2021, estos centros deberán elaborar o modificar su Proyecto Educativo, es decir, el correspondiente Proyecto Curricular y la Programación General Anual, para que incluya las actuaciones de compensación educativa que se van a realizar, especificando los objetivos que se pretenden alcanzar, así como las características del alumnado a las que dichas compensaciones van dirigidas. Además, es necesaria la elaboración de programas de educación bilingüe. Este proyecto también debe incluir un plan de atención a la diversidad y establecer los criterios básicos para una buena organización del centro escolar. En él se incitará la participación y coordinación de todos los miembros de la comunidad educativa, poniendo especial énfasis en el propio alumnado, así como en sus familias. El centro también se coordinará con los servicios del municipio y otras entidades públicas y privadas para una buena integración social. Al mismo tiempo, se deberá elaborar un plan de régimen interior para una buena convivencia que prevenga el absentismo escolar.

Cabe destacar la importancia de atender adecuadamente las necesidades de compensación educativa. Gracias a los estudios realizados por Caravantes y Serrano (2018) se conoce que existe una alta tasa de desempleo en la población con desigualdad social,

sobre todo, entre los jóvenes. Esto es debido a la falta de motivación que lleva al absentismo escolar y por ende a un bajo nivel sociocultural, así como una baja cualificación.

Cuando nos referimos al absentismo escolar, tal y como afirma Cruz (2020), hablamos de aquel alumnado que aún estando en edad de una escolarización obligatoria (entre 6 y 16 años en España) presentan una inasistencia injustificada a las aulas. Los informes PISA lo cuantifican entre el 25 y el 28% (García-Gracia, 2013). Esto supone un obstáculo para acceder a la mayoría de puestos de trabajo con una cierta especialización, es decir, los que suelen estar mejor regulados y remunerados. Tarrés (2018) asegura que el alumnado con educación compensatoria tiene un alto porcentaje en absentismo escolar.

Para poder evitar este absentismo, el individuo debe tener un buen mesosistema. Es decir, debe haber una estrecha relación entre los cuatro mundos de la infancia que son la familia, los amigos, la escuela y el trabajo académico (Bronfenbrenner, 1979). Si el niño tiene un buen mesosistema donde se encuentren buenas conexiones entre las partes, supondrá una mayor implicación en las tareas. Así mismo, también se debe tener en cuenta la implicación de la familia. Hay estudios que demuestran que el interés mostrado por parte de los familiares directos en la educación de sus hijos conlleva un efecto positivo en el rendimiento escolar de estos (Marks, 2000 y Corchuelo et al., 2019). Es por ello que cada día los centros educativos se esfuerzan más para implicar a las familias en el aprendizaje de sus hijos, así como elaborar actividades llamativas que motiven al alumnado.

#### 4.1.2. Qué son los centros CAES y sus características

Como se ha descrito anteriormente los centros de actuación educativa singular son aquellos ubicados en barrios de acción preferente o con alumnado igual o superior al 30% del centro con necesidades de compensación educativa (Orden de 4 de julio del 2001).

Según Lasagabaster (2013) la Conselleria de Educación ha ido desarrollando desde 1983 actividades compensatorias para el alumnado en situación de desventaja, ya sea por razones económicas, de nivel social o su lugar de residencia. Aunque es con la Orden de 4 de julio de 2001, de la Conselleria de Cultura y Educación, donde se regulan las necesidades de compensación educativa. Esta Orden se aplica tanto en colegios privados

concertados como en públicos de la Comunidad Valenciana cuyo alumnado tenga necesidades de compensación educativa, independientemente de si están en la etapa de Educación Infantil (segundo ciclo), Educación Primaria o Educación Secundaria Obligatoria.

La Orden de 4 julio de 2001 especifica que el alumnado tiene necesidades de compensación educativa cuando tiene dificultades de inserción escolar por una situación desfavorable. Dicha situación puede ser debida a sus circunstancias sociales, étnicas, culturales, económicas o personales. Las necesidades de compensación educativa pueden darse por diferentes motivos tales como:

- Retraso de escolarización o desconocimiento de las lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana, ya sea por ser refugiado o inmigrante.
- Pertenecer a minorías culturales o étnicas con desventaja social.
- Larga duración en hospitales u hospitalización domiciliaria de larga duración tras una prescripción facultativa.
- Escolarización irregular, debido a itinerancia familiar o abandono educativo reiterado.
- Inadaptaciones del medio escolar y dependencias de instituciones de protección social del menor.

Álvarez (2011) puntualiza que la necesidad de dicha compensación educativa se produce porque en los últimos tiempos tenemos un incremento de alumnado inmigrante, por lo que provoca una amplia multiculturalidad en los centros educativos. Además, ha habido un incremento de casos de inadaptación escolar y social, así como un aumento de familias pertenecientes a etnias en desventaja social o económicamente desfavorecidas. También cabe tener en cuenta el establecimiento de viviendas de acogida de menores dependientes de Instituciones de Protección Social en algunas localidades.

Según las últimas estadísticas del portal de inmigración del Ministerio de inclusión, seguridad social y migración (2021), el mayor número de extranjeros que encontramos en España son de procedencia marroquí, seguidos por los de origen venezolano, ingleses, colombiano y rumano. Según Tarrés (2018) los extranjeros procedentes de países con distinta lengua materna del español, tales como Marruecos o Rumanía, pueden encontrarse con un choque tanto cultural como idiomático. Además, el cambio de residencia entre distintas poblaciones también suele ser habitual debido a las necesidades de trabajo de los

adultos. Todo esto puede provocar que el alumnado inmigrante se encuentre en riesgo de exclusión social. Asimismo, puede que las familias no estén implicadas todo lo que deberían en la educación y formación de sus hijos.

Un aspecto fundamental para poder avanzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de este alumnado es activar su motivación (Carrillo et al. (2009)), por lo que a continuación mostraremos aspectos referidos a ello.

## 4.2. MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se muestra la conceptualización referida a dicho término, tipos de motivación bajo la perspectiva de diferentes autores, fuentes principales y fases de la motivación.

### 4.2.1. Conceptualización y círculo motivacional

Carrillo et al. (2009) definen la motivación como aquello que impulsa el motor de la conducta humana. Es decir, cuando en el ser humano, se produce un interés por un elemento o actividad, internamente aparece una necesidad que impulsa al ser humano a la acción, pudiendo ser dicho impulso de origen fisiológico o psicológico.

Tal como vemos en la Figura 1, encontramos que la manifestación de una necesidad rompe el estado de equilibrio del ser humano, produciendo un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que conduce a forzar a la persona a descargar dicha tensión mediante una acción o comportamiento. Como todo ciclo, una vez descargada dicha tensión, el ser humano vuelve al estado de equilibrio. Por todo esto, cuando se produce una situación de desequilibrio, es la propia motivación la que determina el nivel de esfuerzo y dirección en la que actúa el ser humano (Carrillo et al., 2009).

**Figura 1:**  
*Ciclo motivacional*

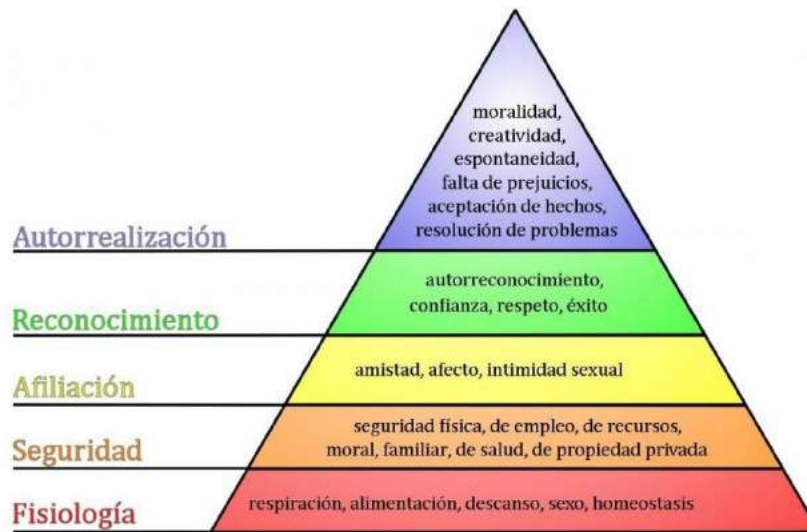


*Fuente: Elaboración propia a partir de Carrillo et al., (2009).*

Otra de las teorías más populares de la motivación es la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956). Dichas necesidades se clasifican en una pirámide según las prioridades del ser humano, es decir, en la base de la pirámide se encuentran aquellas necesidades básicas o simples y en la cima aquello más relevante o fundamental. En la Figura 2, se puede apreciar que los cuatro niveles básicos se consideran como necesidades de supervivencia del ser humano. En cambio, en el último nivel se encuentra la motivación de crecimiento o necesidad de ser, ya que una vez el ser humano controla sus necesidades básicas, van apareciendo progresivamente necesidades de orden superior. Aunque dicho orden sea el considerado normal, diferentes circunstancias pueden alterarlo.

**Figura 2:**

*Jerarquía de necesidades humanas de Maslow*



*Fuente: Ferri et al., (2012)*

#### 4.2.2. Tipos de motivación desde la perspectiva de diferentes autores

Una vez vistas las necesidades que tiene el ser humano, pasamos a mostrar los diferentes tipos de motivación y sus clasificaciones según distintos autores, tales como la teoría de Carrillo et al. (2009) que señalan dos vertientes para definir los tipos de motivación, diferenciando entre motivación interna y externa; positivas y negativas. En la combinación de dichas vertientes se obtienen los cuatro tipos de motivaciones según Carrillo et al. (Figura 3). Estos autores afirman que tanto las reacciones venidas por una motivación negativa como las extrínsecas no persisten en el tiempo, puesto que estas son circunstanciales para evitar un castigo o daño u obedecer a recompensas. Sin embargo, son las motivaciones intrínsecas las que se sostienen, ya que se producen por deseos internos del propio ser humano. Es decir, son los propios deseos y objetivos los que influyen al individuo.

**Figura 3:**

*Tipos de motivación según Carrillo et al.*



Fuente: Carrillo et al., (2009).

Dentro de esta perspectiva, encontramos tres tipos de motivación intrínseca esquematizada en la Tabla 2 (Bruner, 1966 citados por Carrillo et al., 2009).

**Tabla 2:**

*Tipos de motivación intrínseca*

CURIOSIDAD	COMPETENCIA	RECIPROCIDAD
Satisface el ansia por lo nuevo. De aquí surge la atracción por los juegos y actividades constructivas y de exploración	Alude a la necesidad que tiene el ser humano en controlar el ambiente que lo rodea. Cuando esta motivación aparece, es cuando dicho ser humano se interesa por el trabajo y el rendimiento de este.	Necesidad que tiene el ser humano para comportarse de una determinada manera de acuerdo con los requisitos de una situación.

Fuente: Elaboración propia a partir de Carrillo et al. (2009).

Por otro lado, según Llanga et al. (2019) los tipos de motivación son los mostrados en la Tabla 3 dados por la teoría de McClelland.

**Tabla 3:**

*Tipos de motivación según la teoría de McClelland*

LOGRO	MOTIVACIÓN	AFILIACIÓN
Aquello que impulsa al ser humano a ponerse metas elevadas y cuyo objetivo es alcanzarlas, despreciando cualquier cosa no relacionada con alcanzar dicho logro.	El Poder, es decir, la necesidad que tienen algunos seres humanos con un ego elevado. Estos seres humanos tienen la necesidad de tener más autoridad que los demás y luchan para que sus ideas destaquen a la de los demás.	La necesidad del ser humano de sentirse integrado socialmente. Es decir, de pertenecer a un grupo y sentirse popular.

*Fuente: Elaboración propia a partir de Llanga et al. (2019).*

Referente a la motivación extrínseca, Naranjo (2009) matiza que dicha motivación viene dada por situaciones donde el ser humano se involucra en actividades básicamente por motivos externos a dichas actividades, tales como recompensas o castigos.

Llanga et al. (2019) aseguran que la teoría de motivación e higiene de Herzberg muestra los factores que producen satisfacción e insatisfacción en las personas. Concretamente, aseguran que el individuo posee dos tipos de necesidades, por una parte, la de progresar y sentirse realizado. Por otra, la necesidad de evitar el dolor o el malestar. Dicha teoría posee dos factores clave, el primero es el de la higiene. Este se basa en factores extrínsecos, es decir, los que no dependen de la persona sino de la recompensa recibida. Dicha recompensa no genera una satisfacción verdadera, más bien al contrario, se genera un rápido descontento que coincide con los niveles más bajos de las necesidades de la jerarquía de Maslow. El segundo factor clave es el de la motivación, el cual se basa en los factores intrínsecos, incluyendo los sentimientos y la propia percepción de la persona que llevan al crecimiento personal. Dichos autores aseguran que para encontrar una buena motivación, ambos factores deben estar fusionados de manera adecuada.

#### 4.2.3. Fuentes principales y fases de la motivación

A continuación, vemos como diversos autores establecen diferentes fuentes de motivación. Carrillo et al. (2009) puntualizan las cuatro fuentes principales de motivación del ser humano desarrolladas en la Figura 4:

**Figura 4:**

*Fuentes principales de motivación*



*Fuente: Elaboración propia a partir de Carrillo et al., (2009).*

En el caso de Llanga et al. (2019) destacan la teoría de las expectativas. Es decir, el ser humano tiene ciertas esperanzas de hechos futuros, donde se pone como objetivo alcanzar el máximo de recompensas posibles. También, intenta minimizar el dolor en el caso de no alcanzar dichas expectativas o las posibles dificultades que encuentre a lo largo del trayecto. En dicha teoría, la motivación tiene un gran peso y se centra en estos tres efectos:

1. Esfuerzo-Desempeño, el individuo es consciente de que a más esfuerzo su desempeño será mejor.
2. Desempeño-Recompensa, el sujeto cree que un buen desempeño lo guiará a la recompensa deseada.
3. Recompensas-Metas personales, es decir, en función del crecimiento del grado de recompensas, se satisfarán las necesidades personales.

Llanga et al. (2019) aseguran que los docentes deben tener presentes los tres indicadores motivacionales del estudiante. En primer lugar, dar al propio estudiante la opción de elegir entre distintas tareas o actividades, para así conocer los intereses y motivaciones de este. Por otro lado, encontramos el esfuerzo; a un estudiante no le importará esforzarse para conseguir los resultados deseados si está motivado. Por último, se encuentra la

persistencia. El alumnado motivado persevera con la actividad, aunque se encuentre con obstáculos.

En cuanto a las fases de la motivación, a lo largo de la vida humana se pueden distinguir diferentes fases de motivación basándose en el desarrollo del motivo del rendimiento. En la Figura 5 vemos como Junco (2010) las diferencia:

**Figura 5:**

*Fases de la motivación*



*Fuente: Elaboración propia a partir de Junco (2010).*

Cabe destacar las dos primeras fases, las cuales abarcan las etapas de Educación Infantil y Primaria, etapas que abarcan el objeto de dicho TFG. Junco (2010) asegura que en la primera fase de la motivación, los motivos provisionales son las necesidades del niño que les preparará a un mejor rendimiento, cabe destacar los motivos más importantes como son el impulso a la independencia, el instinto de exploración y la perseverancia.

Respecto a la segunda fase, el origen propio del rendimiento, que se sitúa entre los tres y cuatro años de edad, es donde Junco (2010) asegura que el niño cambia su estado permanente del interés por juego. Aquí, empieza a interesarse por las tareas y además se toma con mayor intensidad los éxitos y los fracasos. Es decir, en este punto, el niño asume los éxitos y fracasos como logros o fallos personales.

#### 4.2.4. La motivación en la escuela

Junco (2010) asegura que en este punto debe aparecer una relación inmediata con la escuela. El docente debe encontrar en su alumnado los tres grupos de desarrollo

(cognoscitiva, la social-emocional y la corporal). El origen de un idóneo motivo de rendimiento depende del entorno social, el cual se ve influenciado a gran escala en la primera infancia, a través de los padres, siendo su sistema educativo uno de los siguientes:

- Medio rico en estímulos, donde se conduce al niño a un desarrollo y caracterización idóneo del motivo del rendimiento hasta el inicio del colegio.
- Medio pobre en estímulos, donde se entorpece el origen del motivo del rendimiento.
- Medio carente de estímulos, aquí no se proporcionan estímulos de ningún tipo para el desarrollo. Esto no solamente supone la causa de la falta de rendimiento, sino que también influye negativamente en el desarrollo general del niño.

Este autor recomienda a los docentes algunos mecanismos que regulan el proceso del aprendizaje, tales como evitar las críticas negativas. También, mostrarse como una figura docente no excesivamente autoritaria o fomentar el trabajo grupal. Además, debe haber un reconocimiento de éxito o elaborar tareas creativas, ya que estas son más motivadoras que las repetitivas. Así mismo, se deben elaborar actividades de clase para que el alumnado pueda tomar decisiones con frecuencia, pues con ello se fomenta la motivación del logro y la autoestima, por lo que se aumenta la motivación intrínseca.

Junco (2010) reconoce que el docente puede llegar a obtener de su alumnado altos niveles de motivación si conoce los temas que a estos les interesan, aprovechando dichos temas para enseñar la teoría a través de ejemplos. Además, respetando los y enseñándoles habilidades para resolver los posibles problemas que les surgirán en un futuro. Así mismo, se debe incentivar la participación y enseñar a través de preguntas y respuestas utilizando el diálogo para obtener un aprendizaje significativo.

López (2004) matiza que al docente se le puede enseñar unas técnicas y dar unos apoyos, ya sea para tratar al alumnado de manera tanto individual como colectiva. Aun así, cada uno tiene su propia personalidad y es difícil realizar ciertos cambios. Por esto, los mínimos exigibles deben ser que el docente sea una persona:

- Equilibrada a la hora de tratar los fallos del alumnado, así como las exigencias a este.

- Liberada de su visión subjetiva del tema en cuestión a tratar, así como sus problemas o aspectos personales. Y dotada de capacidad de entender las circunstancias de cada alumno.
- Ilustrada, conociendo el tema a tratar, así como la predisposición a aprender tanto de los compañeros como del mismo alumnado.

Este autor asegura que el nivel de estimulación que el docente aplique a su alumnado debe ser óptimo, es decir, ni muy reducido ni muy excesivo. Además, debe crear y mantener un ambiente interpersonal cálido de respeto y optimismo con cada miembro del grupo, así como en el aula. El docente siempre debe esperar más de su alumnado, es decir, si se considera que el discente ha llegado al máximo de sus posibilidades, se está mermando su autoconfianza y limitando su esfuerzo.

#### 4.3. GAMIFICACIÓN

Ortiz-Colón et al. (2018) aseguran que la mayoría de los autores coinciden en destacar la gamificación como elemento clave para aumentar la motivación de los implicados. Es por ello que a continuación se explicará con más detalle qué es la gamificación, cómo nace y cómo cambia a lo largo del tiempo esta metodología, qué elementos la componen y cómo utilizar dicha metodología en el aula.

##### 4.3.1. Qué es la Gamificación y evolución de este término

Ortiz-Colón et al. (2018) citando a Deterding (2011) definen la gamificación como el uso de elementos y mecánicas de los videojuegos o juegos en entornos que no son de juego con la finalidad de elaborar un producto, realizar un servicio o que el transcurso de la aplicación sea más atractivo, divertido y motivador. De este modo se busca involucrar más a los jugadores / participantes, fomentando tanto desarrollar sus habilidades como la cooperación entre estos.

Khaitova (2021) afirma que el término gamificación se ha vuelto muy popular y abarca muchos aspectos de nuestras vidas hoy en día. Este término ha evolucionado y cambiado su definición a lo largo del tiempo, como se detalla en la Tabla 4, desde el

momento en que se acuñó el término en el siglo XIX hasta la definición que conocemos hoy.

**Tabla 4:**

*Evolución del término Gamificación*

AÑO	AUTOR	ASPECTOS RELEVANTES
S. XIX	Cracker Jack	Nació en el sector empresarial. Principal objetivo → aumentar las ventas. Este autor empezó a colocar juguetes sorpresa en cada caja. Posteriormente, muchas empresas utilizaron este formato.
1980	Richard Bartle	Desarrolló el proyecto: MUD1. Primer juego donde la gente tuvo la oportunidad de entrar en un mundo virtual compartido. Esto ha dado paso a juegos mundialmente conocidos como son Second Life y World of Warcraft. Este proyecto tenía como finalidad desarrollar una plataforma de colaboración gamificada, donde el trabajo se convertía en un juego.
2002 Dos tipos de desarrollo:	Tom Malone	Desarrolló los primeros videojuegos donde pudo demostrar que los niños pueden aprender a través de ellos.
	Ben Sawyer y David Reetsky	Concepto de "Serious Games". Juegos completamente funcionales para enseñar, para después crear simulaciones que no eran juegos.
2003	Khaitova	Se utilizó el término tal y como se conoce hoy en día.
2007	Nick Pelling	Se crea la primera plataforma de gamificación.

*Fuente: Elaboración propia a partir de Khaitova (2021)*

#### 4.3.2. Elementos de la Gamificación

Seguidamente, en la Tabla 5 encontramos las tres partes fundamentales que toda actividad gamificada debe poseer según Ortiz-Colón et al. (2018) citando a Werbach (2012).

**Tabla 5:**

*Partes fundamentales que toda actividad gamificada*

PARTES FUNDAMENTALES	¿QUÉ ES?
Dinámicas	Elementos más abstractos. Son las intrigas o contextos que hacen que los jugadores deseen involucrarse. Se vinculan con los deseos básicos de las personas: emociones, narrativas... Aquellas frustraciones o miedos por no ser los primeros en

	terminar lo que hace al alumnado querer seguir al mismo tiempo que las ganas de autosatisfacción.
Mecánicas	Elementos, reglas o técnicas que ayudan a mantener motivados a los jugadores para así llegar a sus metas. Dentro de una misma dinámica puede haber diferentes mecánicas. Para ver la progresión del alumnado se puede utilizar sistema de puntuación y feedback.
Componentes	Las implementaciones de las dinámicas y mecánicas.

Fuente: Elaboración propia a partir de García-Casaus et al. (2020)

García-Casaus et al. (2020) citando a Mandado-Aguirre (2016) aseguran que las tres partes están tan estrechamente ligadas que incluso comparten ciertos elementos. Pero unos se basan en los elementos internos que provocan el aprendizaje y otros en las partes que se ven del juego.

Todas estas partes del juego las podemos subdividir en diferentes campos. En la Tabla 6 se recogen cada una de estas subdivisiones y en qué consiste cada una.

**Tabla 6:**

*Elementos del juego*

PARTES DEL JUEGO	
D I N Á M I C A S	<b>Fijas</b> , donde los jugadores saben antes de empezar que premios van a recibir. Esto hace que se refuerce la fidelidad al juego o la tarea.
	<b>Aleatorias</b> , los jugadores no saben que tipo de premio recibirán. Entonces se activa la dopamina.
	<b>Inesperadas</b> , los jugadores reciben las bonificaciones sin esperarlo, esto les motiva a seguir.
	<b>Sociales</b> , estas recompensas son intrínsecas en el juego, vienen dadas por los demás jugadores.
	<b>Recompensas:</b> beneficio que el jugador obtiene cuando se esfuerza
<b>Estatus:</b> motivación que siente el jugador al adquirir cierto nivel o posición superior al resto de jugadores. Con ello se siente reconocido y respetado. Se suele utilizar un sistema de puntos.	
<b>Logros</b> , satisfacciones personales que siente el alumnado al resolver los retos o problemas. Es por ello que el docente debe elaborar retos con cierto grado de dificultad para que el alumnado no le resulte demasiado fácil y se aburra o demasiado difícil y desestime resolverlos. Es recomendable exponer sus logros.	
<b>Expresión</b> , se refieren más bien a la autoexpresión. En los videojuegos al jugador se le	

	<p>permite crear un avatar a su gusto que puede ir modificando o mejorando a lo largo del juego, es por ello que es interesante que en un aula gamificada el alumnado pueda tener su propio avatar y realizar mejoras o modificaciones a este.</p> <p><b>Competición</b>, es bueno que cada alumno quiera esforzarse para ser mejor que los demás. Pero el docente debe definir una competición sana, encontrar el equilibrio entre cooperación y competición. Es decir, todos deben obtener una recompensa acorde a su rendimiento.</p> <p><b>Altruismo</b>, en la gamificación los jugadores se ayudan entre ellos sin esperar nada a cambio, aunque los jugadores utilizan sus recompensas para ayudar a sus compañeros. Esto les motiva a seguir avanzando para poder hacer ellos lo mismo.</p>				
M E C Á N I C A S	<table border="1"> <tr> <td rowspan="3"> <p><b>Puntos</b>, obtención numérica. Se pueden cambiar por premios o estatus. Con ellos se consigue que el jugador se esfuerce más para resolver los retos o problemas.</p> </td> <td> <p><b>Experiencia</b>, los jugadores los obtienen con su participación.</p> </td> </tr> <tr> <td> <p><b>Compensables</b>, son como los puntos de experiencia, es decir, se obtienen a través de la participación, pero estos se pueden intercambiar por otro tipo de recompensas reales.</p> </td> </tr> <tr> <td> <p><b>Sociales</b>, los jugadores ganan estos puntos siempre que se trabaje en equipo.</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Puntos</b>, obtención numérica. Se pueden cambiar por premios o estatus. Con ellos se consigue que el jugador se esfuerce más para resolver los retos o problemas.</p>	<p><b>Experiencia</b>, los jugadores los obtienen con su participación.</p>	<p><b>Compensables</b>, son como los puntos de experiencia, es decir, se obtienen a través de la participación, pero estos se pueden intercambiar por otro tipo de recompensas reales.</p>	<p><b>Sociales</b>, los jugadores ganan estos puntos siempre que se trabaje en equipo.</p>
	<p><b>Puntos</b>, obtención numérica. Se pueden cambiar por premios o estatus. Con ellos se consigue que el jugador se esfuerce más para resolver los retos o problemas.</p>		<p><b>Experiencia</b>, los jugadores los obtienen con su participación.</p>		
			<p><b>Compensables</b>, son como los puntos de experiencia, es decir, se obtienen a través de la participación, pero estos se pueden intercambiar por otro tipo de recompensas reales.</p>		
		<p><b>Sociales</b>, los jugadores ganan estos puntos siempre que se trabaje en equipo.</p>			
	<p><b>Niveles</b>, suben según el conocimiento adquirido. Con ellos también sube la dificultad y el status.</p>				
	<p><b>Premios</b>, es el mismo docente el que debe decidir cuántos puntos va a necesitar el alumnado para conseguir cada uno. Además, puede diseñar una acreditación tanto física como virtual, como un diploma, trofeo o medalla que hará que el jugador sienta que su trabajo se ha reconocido, lo que provocará que este quiera seguir adelante.</p>				
	<p><b>Calificaciones</b>. Si bien es cierto que se debe tener cuidado con potenciar la competitividad, las clasificaciones harán que el jugador quiera verse en los primeros puestos, por lo que le motivará a seguir trabajando duro.</p>				
<p><b>Retos y misiones</b>, son recomendables para juegos donde varios grupos de alumnado compiten por ser los primeros en resolverlos. Se aconseja que al final de cada uno haya una recompensa como medallas o insignias, porque normalmente estas mecánicas suelen tener objetivos a largo plazo, con lo cual es fácil que algunos estudiantes se desmotiven. Por eso se recomienda dividir los grandes objetivos en estos retos donde el alumnado ve a corto plazo su recompensa.</p>					
C O M P O N E N T E	<p><b>Logros</b>, beneficios que se obtienen al lograr los objetivos</p>				
	<p><b>Avatares</b>, personajes virtuales que se mejoran a medida que se alcanzan niveles superiores</p>				
	<p><b>Luchas con el jefe</b>, retos que se deben superar para alcanzar un nivel superior</p>				
	<p><b>Colecciones</b>, objetos que el jugador va reuniendo para posteriormente intercambiarlos por beneficios</p>				
	<p><b>Bienes virtuales</b>, objetos para añadir a los avatares que se ganan con la superación de los niveles. Se pueden utilizar a lo largo del juego</p>				
	<p><b>Combate</b>, conflicto pacífico entre dos o más jugadores para superar la misma tarea</p>				

**Niveles**, cuanto más nivel y destreza tenga el jugador, mayor será la complejidad del nivel. Estos permiten una motivación continua y a corto plazo.

*Fuente: Elaboración propia a partir de García-Casaus et al. (2020)*

#### 4.3.3. Diferencias entre el aprendizaje basado en el juego y gamificación

Antes de continuar, es necesario destacar las dos metodologías que surgen de utilizar el juego en el aula. Cornellà et al. (2020) las define como Game Based Learning (GBL) o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y Gamificación o Ludificación o gamificación. Ambas alternativas se consideran metodologías activas donde el juego se usa para favorecer el aprendizaje. En cambio, es significativamente distinto el punto de vista desde el que se tratan los elementos de juego.

Para conocer más detenidamente las diferencias entre ambas metodologías, en la Tabla 7 encontramos dichas diferencias.

**Tabla 7:**

*Diferencias entre el aprendizaje basado en el juego y gamificación*

DIF.	ABJ	GAMIFICACIÓN
Uso didáctico	El juego es el elemento esencial del aprendizaje. Se establece como elemento principal la progresión del juego y la relación con el uso didáctico.	El juego es el elemento principal. Sus estrategias y funcionamiento son fuente de aprendizaje.
Elementos lúdicos	Son fuentes de aprendizaje y elementos que ayudan al desarrollo curricular.	Aspectos transversales a los que se debe prestar atención en progreso del día a día en el proceso de gamificación del aula
Organización	El ABJ se puede utilizar de manera puntual en el aula.	La propuesta debe ser duradera en un espacio y tiempo concreto para obtener los beneficios de la gamificación. Se aconseja que la propuesta tenga un mínimo de duración de un curso escolar
Desarrollo curricular	Los temas a trabajar pueden ser concretos del currículum o temas transversales.	El aprendizaje de los contenidos se va adquiriendo a lo largo que se produce la intervención, no de manera puntual.
Funcionamiento en el aula	Se puede combinar con cualquier otra metodología específica de aprendizaje, potenciando así la	Esta intervención debe ser la que gestione el aula.

	transversalidad.	
Gestión de conflictos	Se producirán situaciones que ayuden a solucionar problemas específicos.	No se centran en trabajar conflictos específicos. Es una herramienta de prevención de conflictos en el aula.
Aprendizaje transversal e intrínseco	Permite un amplio espectro de posibilidades, pero siempre basándose en el desarrollo del juego	Se permite en todo momento incorporar aspectos transversales que favorezcan el aprendizaje curricular, emocional y social.
Reglas y objetivos	Son los establecidos por el mecanismo del juego para la gestión de este.	Se establecen a partir de mecanismos, dinámicas y componentes.
Fin de la actividad	Se establecen dos tipos de fines: - Aprender - Ganar/perder.	No se gana ni se pierde, el fin de la actividad es el aprendizaje y el funcionamiento del grupo y el aula. La gamificación tiene como fin su propio desarrollo.
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serious Games (juegos serios) cuya finalidad es entretener y educar a los jugadores para que dominen un contenido concreto.</li> <li>- Escape Room, el jugador debe ir resolviendo enigmas y rompecabezas. La finalidad será escapar de una habitación cerrada.</li> <li>- Breakouts educativos, igual que los escape room, pero el objetivo es abrir una caja con distintos candados.</li> </ul>	<p>EARTHELP de contenido medioambiental que Javier Espinosa propone en 1º ESO de la Escuela Secundaria Antonio de Nebrija (Móstoles, Madrid). Sus alumnos deben ayudar a Grace a salvar el planeta Tierra de la propia actividad humana.<sup>1</sup></p> <p>El alumnado se convierte, durante todo un trimestre, en los responsables de salvar el máximo número de especies del planeta Tierra. Para ello deberán superar una serie de retos y tomar decisiones significativas.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Perea (2021)

#### 4.3.4. Aplicación del juego a la educación

Como última parte de este marco teórico, se quiere seguir con el objetivo de este TFG, que sigue siendo la necesidad de motivar al alumnado y más específicamente al alumnado con necesidad de educación compensatoria. ¿Es el juego un buen recurso para conseguirlo?

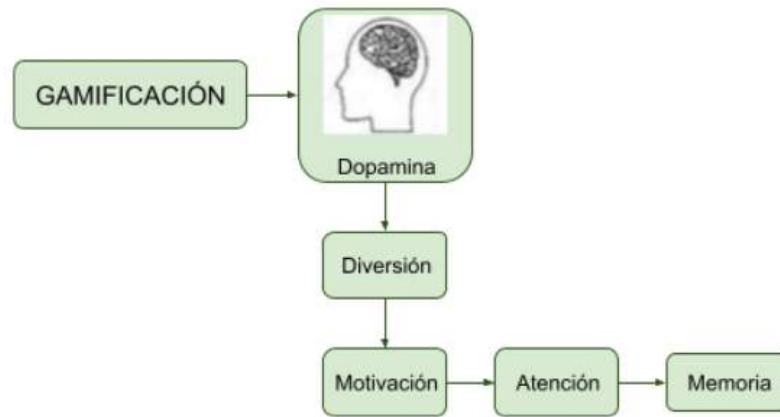
Antes de proporcionar una respuesta a la anterior pregunta debemos tener en cuenta que la motivación tiene una base neural (Figura 6, García-Casaus et al. (2020) citando a

<sup>1</sup> <https://jespinosag.wixsite.com/earthhelp1>

Llorens-Largo et al. (2016)).

**Figura 6:**

*Explicación neurocientífica de cómo afecta la gamificación en el cerebro humano*



*Fuente: Elaboración propia a partir de García-Casaus et al. (2020).*

Cuando los participantes se divierten en las tareas, liberan una cantidad suficiente de dopamina como para activar una serie de procesos cerebrales, entre ellos la motivación, atención o diversión. Dichos procesos favorecen la potenciación del rendimiento escolar y a mejorar el aprendizaje, superando dificultades como la desmotivación, la falta de concentración o un incómodo clima de aula.

Por consiguiente, podemos afirmar que el juego es un buen recurso para el aula. Con juego se influye al alumnado para que viva experiencias en las cuales tengan autonomía y dominio suficiente para resolver los retos y desafíos propuestos. García-Casaus et al. (2020) aseguran que esta metodología redefine totalmente el proceso educativo utilizado en las aulas, cambia tanto el clima escolar como la dinámica del aula. El alumnado ya no debe memorizar contenidos, en esta metodología el aprendizaje es a través de la práctica, es decir, el alumnado debe participar fomentando sus habilidades y competencias. Una vez implantada dicha metodología, el proceso de aprendizaje se centra en las necesidades del alumnado.

Otro motivo para instaurar la gamificación en el aula nos viene dado por los autores García-Casaus et al. (2020) que aseguran que intercambiando las tareas o deberes por retos o misiones es una manera de motivar al alumnado. De esta manera se elimina la

connotación negativa y aburrida que las tareas o deberes tienen ya asignadas. Con los retos o misiones se obtiene algo épico y divertido que implica superarlos uno mismo. Instaurar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) va a facilitar dicha gamificación, ya sea con la creación de personajes, seguimiento de puntuaciones, creación de retos... Además de facilitar la comunicación entre las familias.

Volviendo a plantearnos el objetivo de este TFG, podemos afirmar que mediante la educación tradicional no se puede conseguir, ya que la inmersión de esta educación no es la deseada, puesto que la información viene dada por el docente. Además, gracias a la gamificación no solo se busca el aprendizaje, también se utiliza como herramienta para el desarrollo de actitudes y comportamientos. Aunque, si bien es cierto que es una técnica motivadora para el alumnado, se deben extremar las precauciones, ya que se debe luchar contra la sobreestimulación a la que el alumnado se expone por la gran cantidad de juegos y videojuegos de su vida diaria. Además, si el alumnado no muestra interés por su aprendizaje, la gamificación podría llegar a contaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ortiz-Colón et al. (2018) citando a Tori (2016)).

Así mismo, los autores García-Casaus et al. (2020) citando a Castellón y Jaramillo (2012) aseguran que para satisfacer los deseos e inquietudes del propio alumnado se pueden utilizar las distintas mecánicas y dinámicas del juego. Pero es muy importante que el docente controle la dificultad de los diferentes retos y las características de su alumnado para poder llevar a cabo dichos retos. En otras palabras, si un reto es demasiado fácil, el alumnado se aburrirá, mientras que un reto demasiado difícil conllevará la frustración de estos. En ambos casos, se obtendrá una pérdida de motivación por el aprendizaje. Un aspecto clave de la gamificación son las recompensas. En el resto de metodologías, el alumnado solo obtiene como recompensa las calificaciones. En cambio, en la gamificación, estas son más frecuentes.

García-Casaus et al. (2020) citando a García-Moreno (2019) aseguran que una buena manera de relacionar los componentes del juego a lo largo de las sesiones sería siguiendo la tabla mostrada en la Tabla 8.

**Tabla 8:**

*Relación de los componentes durante las sesiones*

COMPONENTES	MECÁNICAS	DINÁMICAS
Equipos	Cooperación	Relaciones
Niveles	Retos	Progresión
Tablas de clasificación	Competición Feedback Recompensas Retos	Competitividad Progresión Curiosidad
Insignias		
Logros		
Avatares		Narrativa

*Fuente: Elaboración propia a partir de García-Casaus et al. (2020) citando a García-Moreno (2019)*

Una vez llegados a este punto solo hay que tener en cuenta los aspectos recogidos en la Tabla 9 para poder gamificar nuestra aula tal y como nos enseñan los autores Cornellà et al. (2020).

**Tabla 9:**

*Aspectos a tener en cuenta para gamificar el aula.*

ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA GAMIFICAR EL AULA	
<b>Diversión</b> , rasgo indispensable en las actividades gamificadas. Algunas de las acciones que divierten al ser humano son: encontrar tesoros, coleccionar cosas, ser un héroe o un malvado, contar historias, competir, vivir momentos de misterio, hacer justicia, reírse, asustarse o explorar el mundo.	
<b>Motivación</b> , para diseñar aprendizajes donde el alumnado esté motivado se deben tener en cuenta los motores que rigen el comportamiento humano:	<b>Aceptación</b> , necesidad de recibir estima
	<b>Curiosidad</b> , necesidad de ganar conocimiento
	<b>Comida</b> , necesidad de alimentarse
	<b>Familia</b> , necesidad de tener cuidado de la descendencia
	<b>Honor</b> , necesidad de ser fiel a los valores habituales del grupo étnico, la familia o el clan de una persona
	<b>Idealismo</b> , necesidad de la justicia social
	<b>Independencia</b> , necesidad de ser diferente y autosuficiente
	<b>Orden</b> , necesidad de entornos preparados, establecidos y convencionales
	<b>Actividad física</b> , necesidad de ejercitar el cuerpo
	<b>Poder</b> , necesidad de controlar la voluntad
	<b>Romance</b> , necesidad de apareamiento o sexo
	<b>Ahorrar</b> , necesidad de acumular algo
<b>Contacto social</b> , necesidad de relacionarse con los demás	

	<b>Estatus social</b> , necesidad de importancia social
	<b>Tranquilidad</b> , necesidad de estar protegido y seguro
	<b>Venganza</b> , necesidad de hacer frente a otra persona
<p><b>Narrativa</b>, sirve para dar continuidad y sentido a los temas a trabajar. Se trata de contar una historia que haga a los jugadores sumergirse en ella así como desarrollar las acciones pertinentes para alcanzar un objetivo final. Existe un gran número de temáticas muy diferentes con tramas y desenlaces distintos. Aunque estos autores aseguran que a los diseñadores les resulta útil y más sencillo utilizar unos esquemas narrativos ya diseñados como por ejemplo el Viaje del héroe (<a href="#">anexo 1</a>)</p>	
<b>Emoción</b> , que un individuo siente al jugar.	<b>Curiosidad</b> , para ver cómo se desarrolla el juego propuesto
	<b>Creatividad</b> , para conseguir el objetivo
	<b>Sorpresa</b> , por los retos propuestos
	<b>Alivio</b> , que el juego provoca por el cambio de rutina
	<b>Alegría</b> , por conseguir los objetivos
	<b>Emoción</b> , en el momento de ponerse a jugar y, quizás, ganar alguna partida
	<b>Satisfacción</b> , de llevar a cabo el trabajo
	<b>Orgullo</b> , de haber experimentado el juego
<p><b>Progreso</b>, comparable al concepto del <i>flow</i>. Es decir, estado al que un individuo llega cuando está totalmente centrado disfrutando de la actividad. Viendo el <i>flow channel</i> o canal de flujo, se puede ver la progresión entre los sentimientos de aburrimiento y ansiedad (<a href="#">anexo 2</a>). Para evaluar el progreso el mejor método es la observación.</p>	
<b>Tecnología</b> , ayudarán respecto a la motivación. No tiene por qué ser totalmente imprescindible. Grandes géneros por las que se dividen:	<b>Aplicaciones de pregunta-respuesta</b> tales como el <i>Kahoot</i> o <i>Quizalize</i> , donde el docente elabora un cuestionario que el alumnado debe responder y cuyos resultados serán en función de las respuestas acertadas y de la velocidad de respuestas.
	<b>Entornos de gamificación</b> tales como <i>Classcraft</i> o <i>ClassDojo</i> . Plataformas diseñadas con una gran cantidad de elementos que las hacen atractivas.
<b>Diversidad</b> , cada jugador es distinto no solamente por sus capacidades y conocimientos, también por sus actitudes a la hora de enfrentarse a los retos. Aunque a grandes rasgos se dividen en estos 4, pero no se tienen porque pertenecer a un tipo exclusivamente.	<b>Achievers</b> : superadores, conseguidores, triunfadores
	<b>Explorers</b> : exploradores
	<b>Socializers</b> : socializadores
	<b>Killers</b> : competidores

Fuente: Elaboración propia a partir de Cornellà et al. (2020)

## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

### 5.1. ÁMBITO DE INTERVENCIÓN

El centro en el que se ha llevado a cabo la intervención propuesta a lo largo de este TFG es el colegio público CEIP Blasco Ibáñez de Algemesí. Este centro no está situado en la zona centro del pueblo, más bien, se encuentra en el perímetro urbano de la localidad entre la Plaza de la Ribera, considerada un hito singular del pueblo y, la carretera comarcal que atraviesa el casco urbano.

El barrio donde se sitúa este centro está en constante cambio, ya que debido a la ubicación y a la estructura urbanística acoge cada vez más familias inmigrantes con un perfil socioeconómico medio-bajo. Es por ello que la mayoría del alumnado del centro son inmigrantes (aproximadamente un 85%). Si bien es cierto que la mayoría del alumnado tiene procedencia árabe (Argelia y Marruecos), también se encuentra alumnado procedente de países del este de Europa tales como Rumania o Lituania, y sudamericanos, con lo que a un porcentaje mínimo el alumnado nativo.

El colegio consta de dos edificios. En uno de ellos se ubica todo el ciclo de Educación Infantil y el primer ciclo de Educación Primaria. En este edificio también se encuentra el aula de informática, sala de profesorado, aula de pedagogía terapéutica y un aula multiusos que se comparte tanto para música, alumnado de audición y lenguaje... En el otro edificio se encuentra el segundo y tercer ciclo de Educación Primaria, así como los despachos, comedor, vestuarios y almacén. Así mismo, el centro también cuenta con un patio infantil y dos canchas de fútbol/básquet ([anexo 3](#)).

Además de la atención a la diversidad y al cooperativismo, el centro tiene como prioridad que las familias se impliquen en la formación de sus hijos. Es por ello que los docentes están en continua comunicación con las familias e incluso realizan cursos de español para las familias con el fin de una buena integración.

## 5.2. OBJETIVO

La propuesta de intervención desarrollada en este TFG pretende presentar una serie de actividades mediante las cuales a través del juego pretende motivar al alumnado. Esta intervención tiene dos grandes partes, una actividad general cuyo objetivo es conseguir un buen funcionamiento del aula, la empatía y la implicación del alumnado a través mecánicas tales como recompensas, puntuaciones y niveles. Por otro lado, encontramos una serie de actividades específicas cuyo objetivos y contenido coinciden con el plan de convivencia escolar. Es decir, con el documento incorporado dentro del Programa General Anual (PGA) o Plan Anual de Centro (PAC) cuya finalidad es potenciar las relaciones de la comunidad educativa. Este documento sirve para que haya un correcto funcionamiento del centro, así como para trabajar aspectos transversales como la autoestima, la empatía, la tolerancia, el afecto, la igualdad y el respeto.

Este proyecto tiene como propósito hacer ver al alumnado que la auténtica magia no es hacer volar escobas, sino aquella que crea corazones libres, rayos de esperanza y luz cuando hay nubes. La magia es aquella capaz de transformar situaciones difíciles y poner en contacto a las personas con su fuerza, su destino y sus potenciales.

## 5.3. METODOLOGÍA

En este TFG se hace una propuesta de gamificación en el aula donde el tema principal es el fenómeno mundial Harry Potter. A través de los personajes y sucesos de los libros se pretende conseguir que el alumnado de primero de Educación Primaria del Colegio Blasco Ibáñez de Algemesí conozca un poco más la cultura y valores de este país.

Dado que la propuesta de intervención se va a realizar en dicho colegio el cual solo tiene una línea cuyo idioma es el valenciano, tanto el material como recursos utilizados en este TFG están en dicho idioma.

En una aula gamificada el alumnado tiene una serie de roles que van cambiando a lo largo del tiempo, de esta manera se va a conseguir la participación e implicación de todo el alumnado, la empatía y la ayuda mutua a la hora de realizar diferentes papeles de la

sociedad, además de conseguir una unión en el grupo. Es por ello que en aula tendremos diferentes roles de aula y de equipo. Los roles de aula son diferentes tareas que el alumnado debe asumir, es decir, en el aula existen una serie de tareas, ya sea control de la luz, limpieza, orden... Cada semana el alumnado encargado de estas tareas deberá efectuar dichas tareas para que haya una buena convivencia. Estos roles son explicados más adelante.

Los roles de equipo se encuentran en la distribución del aula. Es decir, nuestra aula cuenta con veinte alumnos distribuidos en cuatro grupos de cinco alumnos cada grupo ([anexo 4](#)). Se decide realizar dicha distribución debido a la falta de espacio. La composición de los grupos se crea de manera heterogénea, siempre atendiendo a la diversidad y las necesidades de todos y cada uno del alumnado para que así puedan aprender los unos de los otros y se retroalimenten. Estos grupos son equipos donde cada alumno tiene en su propia mesa una tarjeta de rol de equipo ([anexo 5](#)), la cual cambia cada semana. Si vemos con más detalle estos roles tenemos:

- **Capitán/a:** es el responsable del grupo, el que organiza y el que debe liderar el equipo.
- **Secretario/a:** es quien gestiona el tiempo de trabajo y se encarga de la escritura en las actividades de equipo.
- **Material:** aunque más adelante veremos que existe un rol de aula parecido a este rol de equipo, que se encargará de traer el material tal como tijeras, pegamento... desde el armario del material al grupo, el alumno que tenga este rol dentro del equipo será quien gestione dicho material. Será el responsable del material del grupo.
- **Comunicador:** es quien gestiona la comunicación dentro y fuera del equipo.
- **Helper:** es el encargado de ayudar a sus compañeros.

A lo largo de esta propuesta de intervención se diferencian dos grandes partes. Por un lado, tenemos una propuesta general que durará todo el curso escolar. En dicha propuesta se gamifica el aula, es decir, a través de la gestión de puntos, adquisición de niveles y recompensas, se busca un buen funcionamiento del aula. Por otro lado, se presentan una serie de ocho actividades específicas, en las que a través del juego, se consigue una implicación y motivación del alumnado y un fomento del trabajo en equipo. En la Tabla 10 encontramos una relación de estas actividades más detenidamente.

**Tabla 10:**

*Relación actividades específicas*

ACT.	MET.	ÁREAS	OBJETIVO	EVALUACIÓN
ACT. 1. Normas aula	ABJ Asamblea	- Valores sociales y cívicos - Castellano	Es importante establecer desde el inicio las normas que todo el mundo debe de seguir para una buena convivencia, pero debe ser el propio alumnado quien debe marcarlas para que haya una mayor implicación. Además, esta actividad pretende fomentar que el alumnado participe democráticamente, la empatía y el respeto de las opiniones de los demás.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 2. Pobreza Cero	ABJ	- Valores sociales y cívicos - Castellano - Valenciano	Esta actividad busca hacer aflorar los sentimientos y emociones del alumnado por aquellas personas que deben abandonar sus casas, su familia y su territorio. Pretende fomentar la empatía y el respeto por los demás. Tratar los derechos humanos. Todo esto a través del fomento lector.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 3. Breakout Navidad	ABJ	- Valores sociales y cívicos - Plástica	A través de esta festividad, se pretende motivar al alumnado dando mensajes de alegría y amor.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 4. Día de la no-violencia y la Paz	ABJ Cooperativa	- Valores sociales y cívicos - Plástica	Se pretende que el alumnado vaya más allá de que la paz es la ausencia de guerras. Se busca fomentar el respeto, la tolerancia, la empatía, la generosidad, el diálogo, la amistad y el cariño.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 5. Carnavales	ABJ Observación experimentación	- Valores sociales y cívicos - Plástica	Dadas las diferencias culturales que existen en el centro, se pretende conocer una fiesta ausente de religión donde el alumnado pueda desarrollar la empatía a través del juego, el baile y el canto.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 6. Día de la mujer	ABJ Por competencias	- Valores sociales y cívicos - Valenciano	Sensibilizar al alumnado de la importancia del respeto entre géneros y más en un centro con la predominancia del árabe. Además de conocer grandes mujeres valencianas.	Mediante la observación y una rúbrica
ACT. 7. Jornadas culturales	ABJ	- Valores sociales y cívicos - Matemáticas	Actividad transversal que busca la unión de asignaturas con el fin de obtener un objetivo. Además de la implicación de las familias.	Mediante la observación y una rúbrica

		- Valenciano - Música - Naturales - Inglés		
ACT. 8. Final de curso	ABJ	- Valores sociales y cívicos	Dar un broche final al curso y al proyecto del centro con una actividad de inmersiva donde el alumnado debe cooperar y colaborar para poder obtener una salida.	Mediante la observación y una rúbrica

*Fuente: Elaboración propia*

A través de esta intervención se utilizan diferentes materiales con el fin de motivar al alumnado así como desarrollar sus capacidades. Si bien es cierto que el centro no cuenta con todas las nuevas tecnologías deseadas, se ha fomentado la utilización de las existentes para conseguir una mayor implicación.

Durante todo el proyecto se fomenta el trabajo en grupos para conseguir la integración del alumnado con necesidades educativas especiales, así como la adaptación de aquellos materiales que sean necesarios. Además, se pretende la implicación de las familias en todas las actividades que sea posible.

A lo largo del proyecto siempre se busca que sea el propio alumnado quien se autocorrige y busque su propia evaluación, en las actividades que no se pueden evaluar ellos mismos, se emplea unas rúbricas para evaluar no tan solo un producto final, sino la evaluación durante todo el proceso.

## 5.4. ACTIVIDADES

### 5.4.1. Intervención general

En este punto se va a especificar con más detalle la actividad basada en la metodología de gamificación, es decir, la actividad que se realizará a lo largo de todo el curso escolar 2021-2022. Esta intervención se basa en el mítico fenómeno mundial Harry Potter de la escritora J.K. Rowling, es por ello que se adapta la nomenclatura del centro a la ambientación elegida resultando como nombre del colegio Blasco Hogwarts. En la Tabla 11 encontramos la actividad con más detalle:

**Tabla 11:**

*Intervención general*

BLASCO HOGWARTS	
Áreas involucradas	
	- Todas las áreas del currículum
Objetivos	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dar a conocer el proyecto del centro.</li> <li>- Involucrar al alumnado en el proyecto y en el mundo mágico de Harry Potter.</li> <li>- Fomentar la motivación en el aula.</li> <li>- Fomentar la colaboración y el cooperativismo.</li> <li>- Desarrollar la empatía y el altruismo.</li> <li>- Estimulación de la responsabilidad.</li> <li>- Experimentación de diferentes roles.</li> <li>- Desarrollo de espíritu de participación activa y democrática.</li> </ul>
Competencias	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor.</li> <li>- Comunicación Lingüística</li> <li>- Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología</li> <li>- Competencia Digital</li> <li>- Aprender a Aprender</li> <li>- Conciencia y Expresiones Culturales</li> </ul>
Metodología utilizada	
	Gamificación. El alumnado deberá tener una actitud activa y participativa.
Temporización	

A lo largo de todo el curso escolar 2021-2022.
<b>Duración</b>
Si bien es cierto que el proyecto se lleva a cabo durante todo el curso y dependiendo de la actividad se realizará en diferentes sesiones, el recopilatorio de puntuaciones y los temas concretos del funcionamiento del aula se realizará durante las sesiones de tutoría (45 minutos semanales).
<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búho de peluche</li> <li>- Cartas de retos</li> <li>- Videos explicativos de las actividades</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> <li>- Sombrero seleccionador</li> <li>- Libro de magia</li> <li>- Diploma aula</li> <li>- Cartas de roles</li> <li>- Fichas de agenda, libro, deberes, excelencia, puntos positivos y negativos</li> <li>- Fichas puntuación y sobre para guardar los puntos</li> <li>- Murales recopilatorios de roles</li> <li>- Mural recopilatorios de puntuaciones</li> <li>- Murales recopilatorios de cómo ganar y perder puntos.</li> <li>- Mural de recompensas</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>
<p>Esta ambientación trata de la existencia de una comunidad mágica de brujas y magos, que viven separados del resto de la humanidad gracias a hechizos y encantamientos. Gracias a ello, el resto de los humanos no nos damos cuenta de que existe tal comunidad, pero a veces estos encantamientos son traspasados por magos que no desean estar en la sombra o criaturas mágicas.</p> <p>Durante las primeras semanas del inicio de este curso, el alumnado objeto de este TFG recibe una carta (<a href="#">anexo 6</a>). Esta viene dada por un búho que aparece misteriosamente en una de las rejas que separa los patios de Educación Infantil y Educación Primaria. Cuando el director de la escuela la recoge, la irá enseñando a todo el colegio para que sepan que van a recibir un mensaje a través de sus pizarras digitales. Será al día siguiente cuando por arte de magia, en cada aula, se reproduzca el video (<a href="#">anexo 7</a>) donde el famoso director de la escuela de magia y hechicería Hogwarts, Albus Dumbledore, les pide ayuda para proteger la piedra mágica (la piedra filosofal) de las manos de Voldemort, un mago muy poderoso que solo hace el mal.</p> <p>En este punto todo el colegio debe participar en la ceremonia del sombrero seleccionador. Es decir, dos representantes de cada clase se acercan al sombrero y este les adjudica una casa del colegio de Hogwarts (Gryffindor, Hufflepuff, Slytherin y Ravenclaw). Una vez asignadas las casas, el aula de Primero de Primaria debe escoger el nombre para su aula y rellenar el diploma que acredita que pertenecen a esa casa (<a href="#">anexo 8</a>).</p> <p>Una vez introducida la temática del proyecto y escogido el nombre del aula, el alumnado debe realizar la <a href="#">actividad número 1</a>: Normas del aula para establecer unas normas de aula donde se fomente la cooperación, el respeto y la democracia.</p>

A partir de aquí el alumnado será debidamente informado de cómo va a obtener los puntos y cómo les serán sustraídos. Para ello, en el aula habrá colgados unos murales ([anexo 9](#)) con la recopilación de cómo ganan puntos y como pierden puntos. Cada alumno va a empezar con un sobre, que le será proporcionado por el docente, con una tarjeta cinco puntos ([anexo 10](#)) y en este podrá ir guardando sus puntos y tarjetas de recompensa. En la Tabla 12 encontramos esto con más detalle:

**Tabla 12:** *Intervención general*

¿CÓMO GANAR PUNTOS?		¿CÓMO PERDER PUNTOS?	
CONCEPTO	PUNTOS	CONCEPTO	PUNTOS
Traer la agenda firmada por los padres cada día. Estos puntos los proporciona el docente.	1p / día + tarjeta agenda ( <a href="#">anexo 11</a> )	No traer la agenda firmada por los padres cada día. Estos puntos los deberá entregar el propio alumno al docente.	1p / día - Todas las tarjetas de agenda que tenga
Traer los deberes hechos cada día. Estos puntos los proporciona el docente.	1p / día + tarjeta deberes ( <a href="#">anexo 12</a> )	No traer los deberes hechos. Estos puntos los deberá entregar el propio alumno al docente.	1p / día - Todas las tarjetas de deberes que tenga
Cumplir las normas del aula. Al final del día, si han cumplido las normas del aula, el docente les proporciona una tarjeta de positivo ( <a href="#">anexo 11</a> ). Si al final de la semana tienen 5, obtendrán la puntuación.	2p / set	Cumplir las normas del aula. Si al final de la semana no han obtenido las 2 tarjetas de positivo ( <a href="#">anexo 13</a> ), pierden la puntuación. Estos puntos los deberá entregar el propio alumno al docente.	1p / set
Preguntas en el aula. Estos puntos son proporcionados por el docente. Estos puntos los obtiene aquel alumnado que responde correctamente a las preguntas que el docente realiza en clase.	1p	No cumplimiento de rol. Algunos alumnos tienen asignado un rol concreto (explicación más detenidamente de cada rol más abajo), el incumplimiento de dicho trabajo implica la pérdida de esta puntuación.	3p
Trabajo en equipo. Estos puntos son proporcionados por los miembros de cada equipo. Es decir, en la reunión semanal (durante la hora destinada a la tutoría) el docente pregunta a cada grupo si cada uno de los miembros que componen dicho equipo se merece o no	1p / set	No respetar el turno de palabra. En el momento en que no se respete el turno de palabra, el docente pedirá la opinión del aula, si la mayoría considera no lo ha respetado, será el propio alumno quien entregue al docente estos puntos	1p

ese punto por trabajar en grupo. Si la mayoría decide que sí, obtendrán la puntuación.			
Excelencia ( <a href="#">anexo 14</a> ). En la reunión semanal se darán dos tarjetas de estas. Una la dará el tutor a aquel alumno/a que considere que más se ha esforzado y ha tenido un comportamiento ejemplar. La otra, mediante votación, serán los propios compañeros quienes elijan al segundo merecedor de esta tarjeta.	5p	Mal comportamiento ( <a href="#">anexo 15</a> ). En la reunión semanal puede que se den dos de estas tarjetas. Dependerá del comportamiento del alumnado a lo largo de la semana. Una será asignada por el tutor en el caso de que lo considere necesario a aquel alumno/a que peor se ha comportado durante la semana y menos se ha esforzado. La otra, mediante votación, serán los propios compañeros quienes elijan si hay un segundo merecedor de esta tarjeta.	2p
Cumplimiento del rol de equipo. En la reunión semanal el tutor preguntará al resto del equipo si cada alumno ha cumplido con su rol. En el caso de que la mayoría voten que sí, obtendrá la puntuación.	2p	Incumplimiento del rol de equipo. En la reunión semanal el tutor preguntará al resto del equipo si cada alumno ha cumplido con su rol. En el caso de que la mayoría voten que no, perderá la puntuación.	1p
Cumplimiento del rol de aula. En la reunión semanal el tutor preguntará al resto del aula si cada alumno ha cumplido con su rol. En el caso de que la mayoría voten que sí, obtendrá la puntuación.	2p	Incumplimiento del rol de aula. En la reunión semanal el tutor preguntará al resto del aula si cada alumno ha cumplido con su rol. En el caso de que la mayoría voten que no, perderá la puntuación.	1p

Fuente: *Elaboración propia*

El alumnado deberá gestionar dichos puntos ya que son intercambiables por una serie de recompensas ([anexo 16](#)) que van desde poder ser el mago del día por cinco puntos hasta poder tener un día sin deberes por cincuenta puntos o un diploma por cien puntos.

Además de canjear estos puntos por recompensas, estos puntos también sirven para mantener o incrementar su nivel de mago. Todos empiezan siendo magos principiantes, pero a medida que vayan acumulando puntuación y logros, podrán ir subiendo de nivel pudiendo llegar a convertirse en máster mago. Cada alumno recibe junto con el sobre de puntos una carta de nivel ([anexo 17](#)), cuando suba de nivel, dicha carta se debe cambiar por una de nivel superior. En una de las paredes el alumnado tendrá el mural con los requisitos para subir de nivel ([anexo 18](#)). Como vemos en estos requisitos, el alumnado necesita no solo gestionar su puntuación, también

alcanzar unas metas tales como:

- Tarjetas libros ([anexo 19](#)): se obtiene una con la lectura de un libro y al presentar bien cumplimentada la ficha de lectura de este libro ([anexo 20](#)).
- Tarjetas de agenda: cuando el alumnado trae la agenda firmada por los padres, cada día se le da una tarjeta de estas ([anexo 11](#)). En caso de que no la traiga firmada, pierde todas estas tarjetas. De manera que para poder subir de nivel tiene que haber traído la agenda firmada durante 10/20 días seguidos.
- Tarjetas de deberes: cuando el alumnado trae los deberes hechos, cada día se le da una tarjeta de estas ([anexo 12](#)). En caso de que no los traiga o no los haya hecho, pierde todas estas tarjetas. De manera que para poder subir de nivel tiene que haber traído los deberes hechos durante 10/20 días seguidos.
- Tarjeta de reto ([anexo 21](#)): En el aula habrá una caja con hojas de retos, estas pueden ser desde aprender una canción o resolver un acertijo, a preguntas sobre material dado en el aula o un problema matemático.
- Tarjeta de excelencia ([anexo 14](#)). Explicada en el apartado de puntos.
- Tarjeta altruista ([anexo 22](#)). Explicado a continuación.
- Tarjeta de solucionador de problemas ([anexo 22](#)). Explicado a continuación.

Existen una serie de roles en el aula que ayudarán a una buena convivencia y mantenimiento. Estos roles son asignados o bien diariamente o bien semanalmente durante la sesión de tutoría. Cada alumno tiene en su mesa un soporte de plástico donde se colocarán las tarjetas de rol ([anexo 22](#)). Al día/semana siguiente, los alumnos devolverán dichas tarjetas de rol y recogerán las nuevas en el caso de que esa semana tengan un rol específico. Si vemos con más detalle dichos roles son los siguientes:

- **Mago/a del día.** Este rol cambia cada día siguiendo el orden de la lista, a no ser que alguien canjee cinco puntos para poder serlo. Este rol implica ser el primero en la fila tanto para subir como para bajar a la clase. Ser el encargado de poner la fecha del día ([anexo 23](#)), pasar lista... Además, es el ayudante del docente, repartiendo fichas, cuidando el aula en el caso de que este se ausente...
- **Mago/a del material.** Este rol cambia semanalmente. El material del aula tal como colores, rotuladores, tijeras, pegamento... Está guardado en uno de los armarios de la clase, así que el alumno con este rol es el encargado de llevar el material del armario a cada mesa para que el encargado del material de mesa sea quien reparta a sus compañeros.
- **Mago/a de la luz.** Este rol cambia semanalmente. El alumno con este rol tiene que controlar que el aula esté bien iluminada en todo momento. Es por eso que deberá encender y apagar las luces o abrir o cerrar las persianas cuando sea necesario.
- **Magos/as de la limpieza.** Este rol cambia semanalmente. En esta ocasión este rol lo tendrán dos alumnos. Independientemente de que cada alumno de la clase debe ser responsable de mantener su lugar de trabajo limpio y ordenado, los alumnos con este rol serán los encargados de ordenar y recoger el aula.
- **Mago/a altruista.** Este rol cambia semanalmente. Dependiendo de la semana puede que haya más de un alumno con este rol. Este rol es para aquel alumno que ayude a los demás en sus tareas o roles asignados. Además, es uno de los requisitos para subir de nivel, es decir, aquellos alumnos que deseen subir de nivel deberán asumir este rol con lo que ello conlleva.
- **Mago/a audiómetro.** Este rol cambia semanalmente. El alumno con este rol es el encargado de controlar el sonido del aula. En una de las paredes encontramos el audiómetro manual ([anexo 24](#)), cuando el mago audiómetro detecte que el tono de voz no es el adecuado deberá levantarse y poner objetos en estas canastas, cuando los demás lo vean, deben moderar su tono de voz.
- **Mago/a solucionador de problemas.** Este rol cambia semanalmente. Este rol lo tendrán dos de los alumnos. Cuando se produce un conflicto en el aula, los alumnos con este rol deben mediar. Deberán escuchar ambas partes e intentar resolver de manera

<p>pacífica el conflicto. Este rol es uno de los requisitos para subir de nivel, es decir, aquellos alumnos que deseen subir de nivel deberán asumir este rol con lo que ello conlleva.</p> <p>- <b>Magos/as ecologistas.</b> Este rol cambia semanalmente. En esta ocasión este rol lo tendrán tres alumnos. Independientemente de que haya roles de limpieza y que cada uno debe ser responsable de su espacio, aquellos alumnos con este rol deben ser los encargados de que todo el mundo sepa reciclar, control de temperatura del aula...</p>
Evaluación
<p>Si bien es cierto que este proyecto no tiene una evaluación puntuable en sí, a lo largo de toda esta actividad gamificada se obtiene una evaluación continua. Es el propio alumnado el que se evalúa a sí mismo con la superación de cada reto y la obtención de cada logro, así como con la obtención de puntos y la gestión de ellos. Además, la evaluación también viene por parte de los compañeros con la asignación de tarjetas de excelencia o puntos negativos o la valoración del cumplimiento de su rol semanal.</p>

*Fuente: Elaboración propia*

#### 5.4.2. Actividades específicas

En este punto se van a especificar con más detalle las actividades concretas a desarrollar en la propuesta Blasco Hogwarts. Aparecen descritas en formato Tabla (Tablas 13 a 20).

#### **Actividad 1: Normas del aula**

**Tabla 13:**

*Normas del aula*

NORMAS DEL AULA
Áreas involucradas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Lengua Castellana y Literatura.</li> </ul>
Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Involucrar al alumnado como parte de la pequeña comunidad que es el aula.</li> <li>- Fomentar la colaboración y el cooperativismo.</li> <li>- Desarrollar la empatía y el altruismo.</li> <li>- Respetar el turno de palabra.</li> <li>- Estimulación de la responsabilidad.</li> <li>- Experimentación de diferentes roles.</li> <li>- Desarrollo de espíritu de participación activa y democrática.</li> </ul>
Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La expresión de las emociones.</li> <li>- Proyectos en equipo de forma guiada.</li> <li>- Diálogo entre iguales bajo dirección.</li> <li>- La cooperación como medida para resolver situaciones conflictivas.</li> <li>- Ayuda entre iguales ante situaciones de conflicto.</li> <li>- Control de las rabietas, enfados y miedo. Aceptación de la frustración y el disgusto.</li> <li>- Turno de palabra</li> <li>- Interacción social</li> <li>- La amistad.</li> <li>- El compañerismo.</li> <li>- La participación.</li> <li>- La colaboración.</li> <li>- Convivencia en el aula.</li> <li>- Responsabilidad de las personas en la sociedad</li> <li>- Situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas: asambleas, diálogos, conversaciones, simulaciones y juegos de rol que representen saludos y presentaciones.</li> </ul>
<b>Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor.</li> <li>- Comunicación lingüística</li> </ul>
<b>Metodología utilizada</b>
Asamblea. El alumnado deberá tener una actitud activa y participativa.
<b>Duración</b>
Una sesión de 45 minutos.
<b>Temporización</b>
Al inicio del curso una vez presentado el proyecto.
<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>
<p>Es importante que cada aula tenga sus propias normas de convivencia. Para fomentar la participación y motivación del alumnado, es recomendable que sean ellos mismos, junto con la guía del docente, los que establezcan dichas normas.</p> <p>Es por ello que se llevará a cabo una asamblea dentro del aula donde, con la orientación del docente, el alumnado debatirá qué normas de convivencia debe haber en el aula. Esto implica que el alumnado debe respetar tanto el turno de palabra como la opinión de los demás. A lo largo de la sesión, el docente debe recopilar todas las aportaciones dadas, incluso llegando a sugerir algunas normas básicas para que no se produzcan desigualdades. Una vez se llegue a un consenso de qué normas establecer, el mismo docente será quien elabore un mural (<a href="#">anexo 25</a>) con las normas de aula que será expuesto para que todo el mundo pueda visualizarlas en cualquier momento.</p>
<b>Evaluación</b>

Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica ([anexo 26](#)).

Fuente: *Elaboración propia*

## Activitat 2: Pobreza Cero

**Tabla 14:**

### *Pobreza Cero*

<b>POBREZA CERO</b>
<b>Áreas involucradas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Valenciano: <i>Llengua</i> y Literatura</li> <li>- Lengua Castellana y Literatura.</li> </ul>
<b>Objetivos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer aflorar los sentimientos y emociones de las personas cuando deben abandonar su casa, su familia y su territorio.</li> <li>- Fomentar actitudes de acogida y de empatía.</li> <li>- Sensibilizar al alumnado respecto a los derechos humanos.</li> <li>- Entender que existen necesidades básicas para poder crecer y vivir con dignidad.</li> <li>- Rechazar comportamientos que provocan desigualdad, marginación y discriminación.</li> <li>- Leer textos próximos a la experiencia infantil en distintos soportes (impresos y digitales)...</li> <li>- Poner a prueba las estrategias y normas de interacción oral aprendidas tales como respetar el turno de palabra o responder y preguntar.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La empatía con los personajes de los cuentos.</li> <li>- La valoración de los derechos humanos.</li> <li>- Los sentimientos de tristeza, alegría, añoranza, miedo, etc.</li> <li>- Los Derechos Humanos.</li> <li>- Lectura de textos próximos a la experiencia infantil en distintos soportes (impresos y digitales) iniciando los progresivamente en las convenciones del código escrito.</li> <li>- Estrategias y normas de interacción oral aprendidas: respetar el turno de palabra, responder y preguntar para averiguar el significado de expresiones o palabras que no se comprenden y para pedir ayuda.</li> <li>- Situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas: asambleas, diálogos, conversaciones, simulaciones y juegos de rol que representen saludos y presentaciones.</li> </ul>
<b>Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor.</li> <li>- Comunicación lingüística</li> </ul>

<b>Metodología utilizada</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lectura compartida</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
<b>Duración</b>
Tres sesiones de 45 minutos. Se utilizarán tanto las horas de Valenciano: <i>Llengua</i> y Literatura como las de Lengua Castellana y Literatura.
<b>Temporización</b>
Tercera semana de octubre.
<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> <li>- Cuento la Maleta</li> <li>- Ficha del cuento la maleta</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>
<p>Al inicio de la tercera semana de octubre el búho de Albus Dumbledore traerá la segunda carta (<a href="#">anexo 27</a>) con la primera misión que el alumnado deberá realizar.</p> <p>Durante las sesiones de <i>llengua</i> y lengua el alumnado analizará el cuento: “La maleta” (<a href="#">anexo 28</a>). Esta historia trata de un animal que tiene que abandonar su casa. Solo tiene una fotografía y una taza dentro de una maleta para recordarla. Conoce a un extraño grupo que juntos le harán ver que no está solo. Esta es una historia para que el alumnado reflexione acerca de lo que supone abandonar su casa junto con todos sus objetos queridos para salvar su vida.</p> <p>Durante las primeras sesiones el alumnado leerá y reflexionará acerca del cuento, de qué le pasa al protagonista. Además, podrán contar si conocen a alguien o si ellos mismos han vivido alguna historia parecida.</p> <p>Al inicio de la tercera sesión, el alumnado visualizará el video de la maleta (<a href="#">anexo 29</a>). El resto de la sesión el alumnado hará la ficha de la maleta (<a href="#">anexo 30</a>). En esta ficha el alumnado deberá ponerse en la piel del protagonista del cuento y reflexionar sobre qué se llevarían si vivieran una situación parecida.</p>
<b>Evaluación</b>
Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica ( <a href="#">anexo 31</a> ).

Fuente: *Elaboración propia*

### Activitat 3: Navidad

**Tabla 15:**

*Breakout Navidad*

<b>BREAKOUT NAVIDAD</b>
<b>Áreas involucradas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Educación artística: Plástica</li> </ul>
<b>Objetivos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agradecer a todas las personas que nos rodean su dedicación por hacernos el día a día más agradable.</li> <li>- Recordar momentos felices que hemos pasado con nuestros amigos, escuela y familia.</li> <li>- Expresar mediante una manualidad (la bola) momentos felices, escribir detrás de la palabra alegría o felicidad.</li> <li>- Cantar villancicos.</li> <li>- Ver el vídeo del encuentro del mago Albus Dumbledore con Papá Noel.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mensajes de alegría y felicidad.</li> <li>- Canciones de Navidad.</li> <li>- Vídeo: encuentro del mago Albus Dumbledore con Papá Noel.</li> </ul>
<b>Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> </ul>
<b>Metodología utilizada</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje basado en el juego</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
<b>Duración</b>
Sesiones de tutoría y educación artística (en total, tres sesiones de 45 minutos cada una a la semana).
<b>Temporización</b>
Mes de diciembre
<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> <li>- Video de Papá Noel</li> <li>- Ficha bola de Navidad</li> <li>- Ficha tarjeta de Navidad</li> </ul>

- Ficha poema de Navidad
<b>Descripción de la actividad</b>
<p>Al inicio de diciembre el búho de Dumbledore traerá al colegio la tercera carta (<a href="#">anexo 32</a>) que avisa al alumnado que en breve recibirá un vídeo en los ordenadores de los docentes con un mensaje (<a href="#">anexo 33</a>).</p> <p>En el vídeo, Dumbledore pide ayuda al alumnado de Blasco Hogwarts. El alumnado deberá realizar una serie de pruebas para poder abrir la caja y así salvar la magia del Papá Noel y con ello la Navidad.</p> <p>Las pruebas que se realizarán son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintar y decorar una bola de Navidad (<a href="#">anexo 34</a>). Por detrás de dicha bola escribirán un mensaje con sus mejores deseos. Estas bolas se colgarán alrededor de las verjas del colegio.</li> <li>2. Pintar y decorar una tarjeta de Navidad (<a href="#">anexo 35</a>).</li> <li>3. Aprender un poema o dicho de Navidad (<a href="#">anexo 36</a>). El cual recitarán a los compañeros de Infantil.</li> <li>4. Cantar y bailar una canción de Navidad a otros niños del colegio (<a href="#">anexo 37</a>).</li> </ol> <p>Con la superación de cada una de estas pruebas, el alumnado recibe un sobre con una letra dentro. Al terminar todas las pruebas y juntar las letras conseguirán uno de los números para abrir la caja donde se encuentran los poderes de Papá Noel.</p> <p>El último día de clase del primer trimestre (22 de diciembre), se realizará un acto en el patio del colegio donde acuda todo el alumnado. Cada ciclo mostrará su número hallado para así abrir la caja. Después, docentes y alumnado bailarán la canción de la última prueba.</p>
<b>Evaluación</b>
<p>Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica (<a href="#">anexo 38</a>).</p>

Fuente: *Elaboración propia*

#### Activitat 4: Día de no-violencia y la Paz

**Tabla 16:**

*Día de la no-violencia y la paz*

DÍA DE LA NO-VIOLENCIA Y LA PAZ	
<b>Áreas involucradas</b>	
-	Valores sociales y cívicos
-	Educación artística: Plástica
<b>Objetivos</b>	
-	Diferenciar que la paz es mucho más que la ausencia de guerras y peleas.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la observación de las propias emociones y sensaciones que producen. La capacidad de identificar las emociones de los otros y el desarrollo de la empatía y la autorregulación emocional, fomentando el derecho a la salud, a unas relaciones saludables y a la paz y no violencia.</li> <li>- Conocer a personas que luchan o han luchado por la paz y la justicia en el mundo.</li> <li>- Saber resolver los conflictos de forma pacífica y dialogante, es decir, expresando las opiniones de forma tranquila, clara y ordenada.</li> <li>- Compartir un tiempo con todo el alumnado y profesorado con el fin de celebrar el día de la no violencia y la paz.</li> <li>- Aprender que la paz se hace posible con el respeto, la tolerancia, la empatía, la generosidad, el diálogo, la amistad y el cariño.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualización de diferentes vídeo-cuentos y analizar los contenidos.</li> <li>- Las emociones de los troles.</li> <li>- Canciones por la paz.</li> <li>- La cooperación y la solidaridad y su relación con la paz y la justicia</li> </ul>
<b>Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Competencia Lingüística</li> </ul>
<b>Metodología utilizada</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje cooperativo</li> <li>- Aprendizaje basado en la observación y experimentación</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
<b>Duración</b>
Sesiones de tutoría y educación artística (en total, tres sesiones de 45 minutos cada una a la semana).
<b>Temporización</b>
Última semana de enero.
<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búho Dumbledore</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> <li>- Cuarta carta</li> <li>- Video troles</li> <li>- Mural troles</li> <li>- Canciones de paz tales como:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Som amics</a></li> <li>- <a href="#">Bajo el mismo sol</a></li> <li>- <a href="#">Cabassades - Nius de Nit</a></li> </ul> </li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>
La tercera semana de enero Blasco Hogwarts recibirá la visita del búho de Dumbledore

avisando mediante la cuarta carta ([anexo 39](#)) que avisa al alumnado que a lo largo del día recibirán un vídeo en los ordenadores de los docentes con un mensaje ([anexo 40](#)). En el vídeo, Dumbledore pide ayuda al alumnado de Blasco Hogwarts, ya que han descubierto que el malvado Voldemort tiene esclavos a unos troles los cuales entrena para tener emociones de rabia, envidia, celos, tristeza y muchas más. Ellos piensan que todo esto es lo correcto porque no conocen otras emociones y siempre están peleándose y enojados.

Para salvar estos troles el alumnado de Blasco Hogwarts debe decorar unos murales ([anexo 41](#)), los cuales representan las figuras de estos troles, con palabras de amor. El día 31 de enero, todo el colegio deberá juntarse en el patio para mostrar las siluetas y cantar canciones de paz y amor. Así mismo, se deberá tomar el compromiso de mantener relaciones entre todos saludables y pacíficas que darán ejemplo a los nuevos troles creados, solo así consiguieron todos la Paz.

#### Evaluación

Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica ([anexo 42](#)).

*Fuente: Elaboración propia*

## Activitat 5: Carnavales

**Tabla 17:**

### Carnavales

CARNAVALES
Áreas involucradas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Educación artística: Plástica</li> </ul>
Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer nuestras tradiciones: "Carnavales".</li> <li>- Valorar la importancia de perdurar nuestras tradiciones.</li> <li>- Realizar manualidades plásticas para realizar nuestros disfraces.</li> <li>- Disfrutar jugando, bailando y cantando.</li> </ul>
Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualización de vídeos y cuentos.</li> <li>- Actividades plásticas: coronas, sombreros, antifaces...</li> <li>- Canciones para cantar y bailar.</li> <li>- Las contraseñas del rey de Carnaval.</li> <li>- Montaje final de las actividades.</li> <li>- Proyectos en equipo de forma guiada.</li> <li>- Diseño de proyectos individuales o colectivos, planificación.</li> </ul>
Competencias

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Conciencia y Expresiones Culturales</li> </ul>
Metodología utilizada
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje basado en la observación y experimentación</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
Duración
Sesiones de educación artística (en total, cuatro sesiones de 45 minutos cada una a la semana).
Temporización
Dos últimas semanas de febrero
Recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búho Dumbledore</li> <li>- Quinta carta</li> <li>- Video de origen de los carnavales</li> <li>- Video cuento de los carnavales</li> <li>- Ficha carnavales</li> <li>- Máscaras y material para decorarlas</li> <li>- Canciones carnavales tales como:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Rikus - EL CARNAVAL JA ÉS AQUÍ (Videoclip oficial)</a></li> <li>- <a href="#">Celia Cruz - La vida es un carnaval</a></li> <li>- <a href="#">Carnaval, carnaval - Georgie Dann</a></li> <li>- <a href="#">CantaJuego - Bugui Bugui</a></li> </ul> </li> </ul>
Descripción de la actividad
<p>En la tercera semana de febrero el búho de Dumbledore traerá al colegio la quinta carta (<a href="#">anexo 43</a>) que avisa al alumnado que en Blasco Hogwarts se van a celebrar los carnavales.</p> <p>Primeramente, se hará una lluvia de ideas acerca de lo que el alumnado conoce de esta festividad. Posteriormente, el alumnado visualizará el video del origen de los carnavales (<a href="#">anexo 44</a>) para conocer la historia real de dicha festividad. Una vez hecho esto, el alumnado rellenará la ficha de carnavales (<a href="#">anexo 45</a>) para ver de qué les gustaría disfrazarse.</p> <p>Aprovechando la información de qué quiere disfrazarse el alumnado, elaboramos máscaras con las temáticas elegidas por los disfraces (<a href="#">ejemplos en el anexo 46</a>). Durante la elaboración de estas máscaras, el alumnado escuchará un cuento relacionado con esta festividad (<a href="#">anexo 47</a>)</p> <p>El 25 de febrero todo el alumnado de Blasco Hogwarts se reunirá en el patio para enseñar sus diseños y bailar todos juntos canciones de carnavales.</p>
Evaluación
<p>Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica (<a href="#">anexo 48</a>).</p>

Fuente: *Elaboración propia*

## Activitat 6: Día de la mujer

**Tabla 18:**

*Día de la mujer*

DÍA DE LA MUJER
Áreas involucradas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Valenciano: <i>Llengua i Literatura</i></li> </ul>
Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilizar al alumnado de la importancia del respeto entre géneros, corrigiendo así las discriminaciones y valorando las diferencias enriquecedoras.</li> <li>- Dar a conocer al alumnado la importancia del papel de las mujeres valencianas en el mundo cultural y científico.</li> <li>- Conocer a mujeres valencianas.</li> </ul>
Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Igualdad de derechos.</li> <li>- Igualdad entre hombres y mujeres</li> <li>- Biografía de mujeres valencianas.</li> <li>- Visualización de distintos vídeos y analizar los contenidos.</li> </ul>
Competencias
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor.</li> </ul>
Metodología utilizada
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje basado en competencias</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
Duración
Sesiones de tutoría y de <i>llengua</i> (en total, tres sesiones de 45 minutos cada una a la semana).
Temporización
Las dos primeras semanas de febrero
Recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Equipo informático</li> <li>- Video de Hermione</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Cuando las niñas vuelas alto</li> <li>- Ficha Empar Navarro</li> <li>- Música temática tal como:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">NIUSS - Palabras que abrazan (Official Music Video)</a></li> <li>- <a href="#">ALCEM LA VEU. Maria Faubel</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z1yw898h_Cl">https://www.youtube.com/watch?v=z1yw898h_Cl</a></li> <li>- <a href="#">8 de Marzo - I tu, sols tu (LSE)</a></li> <li>- <a href="#">Depende de los 2 vídeo-clip</a></li> <li>- <a href="#">karaoke cançó depende de los dos</a></li> <li>- <a href="#">Els nenes i les nenes som iguals -Cançó</a></li> <li>- <a href="#">Los niños i las niñas somos iguales canción</a></li> <li>- <a href="#">Te'n podria dir mil (Videoclip Oficial)</a></li> <li>- <a href="#">Cançó de fer camí</a></li> </ul> </li> </ul>
Descripción de la actividad
<p>Al inicio del mes de marzo, el búho de Albus Dumbledore traerá la sexta carta (<a href="#">anexo 49</a>) que avisa al alumnado que en breve recibirá un vídeo en los ordenadores de los docentes con un mensaje de Hermione, la mejor amiga de Harry Potter (<a href="#">anexo 50</a>). En el vídeo, Hermione pide al alumnado de Blasco Hogwarts a que estudie a mujeres valencianas que a pesar de las dificultades que tuvieron que pasar consiguieron sus objetivos.</p> <p>El alumnado objeto de este trabajo irá a la sala de informática a buscar información acerca de Empar Navarro y Giner, una maestra y política valenciana. El alumnado deberá rellenar la ficha de Empar Navarro (<a href="#">anexo 51</a>). Mientras rellenan la ficha, el alumnado podrá escuchar canciones temáticas del día de la mujer. Al terminar, se visualizará el cuento “Cuando las niñas vuelan alto” (<a href="#">anexo 52</a>).</p>
Evaluación
<p>Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica (<a href="#">anexo 53</a>).</p>

Fuente: Elaboración propia

## Activitat 7: Jornadas culturales

Tabla 19:

### Jornadas culturales

JORNADAS CULTURALES
Áreas involucradas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores sociales y cívicos</li> <li>- Matemáticas</li> <li>- Ciencias de la Naturaleza</li> <li>- Educación Artística: Música</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Educación Artística: Plástica</li> <li>- Valenciano: <i>Llengua i Literatura</i></li> <li>- Primera Lengua Extranjera: Inglés</li> </ul>
<b>Objetivos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber utilizar los algoritmos escritos de suma y resta sin llevar.</li> <li>- Conocer el sistema de Numeración Decimal: valor posicional de las cifras (unidades, decenas).</li> <li>- Identificar los animales vertebrados e invertebrados.</li> <li>- Conocer los principales grupos de animales: Vertebrados (peces, anfibios, reptiles, aves, mamíferos)</li> <li>- Saber clasificar los instrumentos musicales por familias (cuerda, viento, eléctrico y percusión)</li> <li>- Adquirir coordinación y precisión para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.</li> <li>- Comprensión lectora.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de los algoritmos escritos de suma llevando y sin llevar y resta sin llevar.</li> <li>- El Sistema de Numeración Decimal: valor posicional de las cifras (unidades, decenas, centenas)</li> <li>- Observar e identificar los animales vertebrados e invertebrados.</li> <li>- Principales grupos de animales: Vertebrados (peces, anfibios, reptiles, aves, mamíferos)</li> <li>- Clasificación de los instrumentos musicales por familias (cuerda, viento metal, viento madera y percusión)</li> <li>- Adquisición progresiva de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.</li> <li>- Comprensión lectora.</li> </ul>
<b>Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias Sociales y Cívicas</li> <li>- Competencia Matemática y Competencias básicas en ciencia y Tecnología</li> <li>- Competencia Aprender a Aprender</li> <li>- Competencia de conciencia y Expresiones Culturales</li> <li>- Comunicación Lingüística</li> </ul>
<b>Metodología utilizada</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje basado en el juego</li> <li>- Basada en la observación y la experimentación</li> <li>- Activa y participativa</li> </ul>
<b>Duración</b>
Las sesiones de las materias implicadas a lo largo de las dos primeras semanas de abril (sesiones de 45 minutos cada una).
<b>Temporización</b>
Las dos primeras semanas de abril.
<b>Recursos</b>

- Búho Dumbledore
- Séptima carta
- Puzzle mágico
- Mago Larsen
- Material para los talleres: huevos duros, música para los bailes, material para crear las baritas mágicas...
- Ficha pociones mágicas.
- Ficha unidades y decenas. Pinta al personaje.
- Ficha de naturales, animales vertebrados e invertebrados.
- Ficha de naturales, tipos de animales vertebrados.
- Ficha de música, clasificación de los instrumentos musicales por familias.
- Ficha de música, laberinto Beethoven.
- Ficha historia de San Jordi.
- Educación Plástica: temática San Jordi. Creación de flores y marcapáginas.
- Ficha inglés: Los animales y San Jordi
- Ficha inglés 2: La familia de Sant Jordi

#### Descripción de la actividad

Al inicio de abril el búho de Dumbledore llegará al colegio con la séptima carta ([anexo 54](#)) que avisa al alumnado que se acercan las vacaciones de pascua, pero antes deberán realizar una serie de actividades, con la superación de cada una de ellas recibirán una pieza de un puzzle mágico ([anexo 55](#)). Si consiguen completar dicho puzzle, el último día antes de las vacaciones, el 13 de abril, podrán disfrutar de una serie de actividades divertidas junto con la presencia de un gran mago de la escuela de magia y hechicería Hogwarts, el Mago Larsen, acudirá al colegio para mostrar unos cuantos de sus trucos.

Las pruebas a realizar a lo largo de estas dos semanas son:

1. Ficha pociones mágicas ([anexo 56](#)).
2. Ficha unidades y decenas. Pinta al personaje ([anexo 57](#)).
3. Ficha de naturales, animales vertebrados e invertebrados ([anexo 58](#)).
4. Ficha de naturales, tipos de animales vertebrados ([anexo 59](#)).
5. Ficha de música, clasificación de los instrumentos musicales por familias ([anexo 60](#)).
6. Ficha de música, laberinto Beethoven ([anexo 61](#)).
7. Ficha historia de San Jordi ([anexo 62](#)).
8. Educación Plástica: temática San Jordi. Creación de flores y marcapáginas ([anexo 63](#)).
9. Ficha inglés: Los animales y San Jordi ([anexo 64](#))
10. Ficha inglés 2: La familia de San Jordi ([anexo 65](#))

Una vez obtenidas todas las piezas del puzzle mágico, se podrá disfrutar de las actividades del último día ([anexo 66](#)). Estas se realizan a lo largo del todo el día y las familias están invitadas a participar junto con el alumnado.

#### Evaluación

Para evaluar esta actividad se hace a través de la observación y con la cumplimentación de una rúbrica ([anexo 67](#)).

*Fuente: Elaboración propia*

## Activitat 8: Final de curso

**Tabla 20:**

*Final de curso*

FINAL DE CURSO
Áreas involucradas
- Valores sociales y cívicos
Objetivos
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad para la resolución de las pruebas. - Tener suficiente autocontrol para evitar la frustración. - Reflexionar antes de actuar. - Desarrollar la empatía por los demás para ayudarlos en momentos difíciles.
Contenidos
- La imaginación. - La creatividad. - El autocontrol. - La reflexión antes de actuar. - Tolerancia a la frustración. - La empatía.
Competencias
- Competencias Sociales y Cívicas. - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Metodología utilizada
- Aprendizaje basado en el juego - Activa y participativa
Duración
Una sesión de 45 minutos para la realización de la prueba.
Temporización
Última semana de mayo para que los docentes puedan prepararla, todo el mes de junio para que el alumnado pueda ir entrando a superar la prueba con pequeños grupos.
Recursos
- Búho de Dumbledore - Última carta

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja donde se guarda la piedra filosofal</li> <li>- Llaves y candado</li> <li>- Kit supervivencia</li> <li>- Aula multiusos</li> </ul>
<p>Descripción de la actividad</p>
<p>Durante la última semana de mayo, el búho de Dumbledore traerá al colegio la última carta (<a href="#">anexo 68</a>) donde Albus Dumbledore pide ayuda al alumnado de Blasco Hogwarts, ya que Voldemort ha conseguido entrar en el colegio y esconder la piedra filosofal en una de las aulas multiusos bajo unos hechizos muy poderosos y solo los más valientes podrán superarlos. Es por ello que una de las aulas multiusos del centro será habilitada con un escape room, las pruebas del cual se adaptará dependiendo del nivel de alumnado que entre. El objetivo de este escape room es encontrar la piedra filosofal escondida y conseguir las tres llaves que les ayudarán a escapar de la sala. Antes de entrar a la sala, el alumnado obtendrá un kit de supervivencia con la primera pista a descifrar. Una vez dentro el alumnado podrá ver que en uno de los radiadores de la pared se encuentra una llave enganchada a una cadena. En el llavero aparece la palabra “clau aula”, por lo tanto, para poder salir de la sala deberán abrir este candado.</p> <p>Las pruebas que deberá realizará nuestro alumnado son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con el kit de supervivencia sabremos que en uno de los cajones del aula se encuentra la caja que custodia la piedra (<a href="#">anexo 69</a>), esta caja solo se abrirá con la palabra mágica “AJUDAR”. El alumnado deberá deducir qué palabra es gracias a la nota que acompaña el kit de supervivencia (<a href="#">anexo 70</a>). Una vez que abra la caja, encontrará la piedra con una llave.</li> <li>2. La llave encontrada en la caja junto con la piedra abre otra caja que se encuentra encima de la mesa que contiene unos palos de helado. Estos palos tienen parte de un dibujo pegado, de manera que sí lo ordenan podrán descubrir una imagen de una silla con una flecha señalando la parte de abajo (<a href="#">anexo 71</a>).</li> <li>3. Debajo de una de las sillas encontrarán una llave pegada junto con una nota (<a href="#">anexo 72</a>).</li> <li>4. Gracias a la nota encontrada el alumnado sabrá que debe buscar dentro de uno de los libros encontrados en la estantería. Dentro encontrarán otra llave que abrirá el candado que sostiene la llave de la puerta (<a href="#">anexo 73</a>).</li> </ol>
<p>Evaluación</p>
<p>Esta actividad en sí no tiene una evaluación puntuable. Es el propio alumnado el que lo hace a sí mismo con la superación de cada reto y consiguiendo salir de la sala con la implicación de todos.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

## 5.5. TEMPORIZACIÓN

**Tabla 21:**

*Temporización intervención general*

INTERVENCIÓN GENERAL										
	sep	oct	no v	dic	ene	feb	mar	ab r	may	jun
ACTIVIDAD GAMIFICADA										

Fuente: *Elaboración propia*

**Tabla 22:**

*Temporización actividades específicas*

TEMPORIZACIÓN ACTIVIDADES ESPECÍFICAS								
	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5	ACT. 6	ACT. 7	ACT. 8
3º sem. sep.								
4º sem. sep.								
1º sem. oct.								
2º sem. oct.								
3º sem. oct.								
4º sem. oct.								
1º sem. nov.								
2º sem. nov.								
3º sem. nov.								
4º sem. nov.								
1º sem. dic.								
2º sem. dic.								
3º sem. dic.								
4º sem. dic.								
1º sem. ene.								
2º sem. ene.								
3º sem. ene.								
4º sem. ene.								
1º sem. feb.								
2º sem. feb.								
3º sem. feb.								
4º sem. feb.								
1º sem. mar.								
2º sem. mar.								
3º sem. mar.								
4º sem. mar.								
1º sem. abr.								
2º sem. abr.								
3º sem. abr.								
4º sem. abr.								
1º sem. may.								
2º sem. may.								
3º sem. may.								
4º sem. may.								
1º sem. jun.								
2º sem. jun.								
3º sem. jun.								

*Fuente: Elaboración propia*

## 6. CONCLUSIONES

Una vez que llegamos a este punto se debe comprobar si han cumplido tanto el objetivo general como los específicos que se plantearon al inicio de este TFG. Si vemos con más detalle cada uno de estos objetivos, encontramos:

- **Realizar una propuesta de intervención basada en la metodología del juego destinada al alumnado del primer ciclo de Educación Primaria de un centro CAES.**

En efecto, se ha hecho una propuesta de intervención general donde el alumnado debía asumir diferentes roles y trabajar en equipo por el bien de todos. Además, a través de la gestión de puntos, el alumnado ha desarrollado su autogestión y a apreciar la satisfacción a largo plazo en lugar de la inmediata.

- **Conocer qué son los centros CAES, así como sus características.**

La experiencia en un centro de estas características además de la puesta en prácticas de la propuesta de intervención aquí presentada ha ayudado a entender cómo son estos tipos de centros y las características del alumnado que en él se encuentra. La escasez de recursos que los docentes se encuentran en su día a día y la gran implicación que deben presentar.

- **Determinar cómo afecta la motivación en los procesos de aprendizaje.**

A lo largo del marco teórico se ha visto la importancia de la motivación dentro de los procesos de aprendizaje. Gracias a la puesta en práctica de esta intervención se ha podido comprobar la veracidad de ello. A medida que pasaban las semanas, el alumnado estaba más inmerso en el mundo mágico de Harry Potter. Sus ganas por realizar con éxito las actividades y de ese modo poder ayudar a la comunidad crecían hasta tal punto que cada día entraban al colegio con ilusión de que el búho de Dumbledore les hubiese traído una nueva prueba.

- **Mostrar la conceptualización e historia del término Gamificación.**

Gracias al marco teórico presentado en este trabajo se ha podido comprobar la evolución del término y el desconocimiento que existe de él. Aunque dicho término

nació en el sector empresarial, su utilidad ha llevado a su implantación ámbitos tan variados como el marketing y la publicidad, el militar y especialmente, siendo el caso que nos atañe, la educación.

- **Descubrir los efectos de la Gamificación dentro del ámbito educativo.**

Si bien es cierto que es una metodología llamativa e innovadora, a día de hoy aún hay un gran desconocimiento de ella. Aunque muchos docentes suelen utilizar el juego para afianzar conceptos y repasar unidades didácticas, a través de la gamificación se puede conseguir algo más allá. Gracias a esta metodología se puede conseguir que el alumnado asimile que forma parte de una pequeña comunidad en la que su opinión y participación es tan importante como la de los demás.

- **Elaborar una serie de actividades basadas en el juego para incentivar la motivación en alumnado del primer ciclo de Educación Primaria de un centro CAES**

A través de las actividades específicas presentadas en este TFG se han podido tratar temas presentes en el plan de convivencia tan fundamentales y básicos de toda sociedad. El alumnado ha podido trabajarlos de forma divertida y amena con el ambiente de un mundo mágico como es el de Harry Potter.

Tras llevar a cabo la intervención propuesta en este TFG podemos asegurar que introducir las mecánicas del juego en el aula ha ayudado en la motivación del alumnado para el aprendizaje. El alumnado presentaba especial interés en aquellas actividades que les suponía mayor reto personal, además se creaba una armonía entre los miembros del grupo para conseguir que todos logran superar dichos retos. Es por ello que esta metodología se adapta a todo tipo de alumnado, ya que la empatía y la satisfacción de uno mismo por superar los retos aumentaba la motivación para ello.

En contraposición se debe reflejar que esta metodología resulta un trabajo arduo tanto para el docente como para el centro. Es decir, todo el equipo docente se debe coordinar para que exista una cierta armonía entre las diferentes clases utilizando toda la misma temática. Esto puede implicar que cada año toca rehacer las actividades que se desean trabajar en función de la temática establecida. Además de la inversión económica de materiales que el centro debe realizar. Es por ello que puede que no todos estén a favor de

utilizar dicha metodología.

Además, el alumnado objeto de este TFG, alumnado de Primero de Educación Primaria, suponía un mayor esfuerzo por parte del docente, ya que al inicio de este curso el alumnado aún no sabe leer y escribir. Es por ello que tanto el ritmo de trabajo como la ayuda por parte del alumnado no era tan fluido como el deseado. Aunque esta dificultad solo apareció al inicio del curso, pues a partir del segundo trimestre todo iba con mayor fluidez.

Una propuesta de mejora respecto a esta intervención puede ser la transversalidad no solo de áreas, sino también de cursos escolares. Es decir, aunque algunas de las actividades realizadas finalizaban con actos donde todo el alumnado del centro asistía, hubiese creado una mayor implicación y sentido de la responsabilidad, sobre todo en los cursos superiores, que la realización de las mismas actividades implicara juntar a todos. Lo mismo ocurre con las familias, si bien es cierto que en algunas actividades se les invita a participar, puede que la motivación del alumnado hubiese sido aún mayor si las familias estuviesen presentes.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. D. (2011). La educación compensatoria. *Diseño, Desarrollo, Innovación Curricular*. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/18828/1/La%20educaci%C3%B3n%20compensatoria.pdf>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge: Harvard University Press.
- Caravantes, G. M., Serrano, I. (2018). Los 10 Servicios Sociales para la Exclusión Social: Barrios de Acción Preferent. *Los Servicios Sociales en la provincia de Valencia: Análisis territorial, estado de la cuestión*, 17.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- García-Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7643607.pdf>
- Conchillo, M. (2017) *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? Gamificación*. Almería: Universidad de Almería. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/5911>
- Corchuelo, C., Cejudo Cortés, C. M. A., & Tirado Morueta, R. (2019). Influencia del apoyo familiar y escolar en el compromiso conductual de los estudiantes: análisis multinivel en un IES de compensación educativa. *Revista complutense de educación*, 30(2), 605-622. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/192997>

- Cruz, J. I. (2020). Absentismo escolar en España. Datos y reflexiones. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (26), 121-135.
- Deterding, S. D. (2011). *Gamification: Toward a definition*. CHI Workshop Papers.
- Ferri, A., Lagos, M., y Rossini, M. (2002). *Falta de interés y motivación del adolescente para las clases de educación física*. Instituto superior de formación docente Cacique Valentín Sayhueque.
- García-Gracia, M. (2013). *Absentismo y abandono escolar*. Madrid: Síntesis.
- Igado, M. F. (2013). La 'gamificación' como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Obtenido del II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje* (pp. 228-250).
- Junco, I. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la educación*, 9, 1-14. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>
- Khaitova, N. F. (2021). History of Gamification and Its Role in the Educational Process. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(5), 212-216. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/download/2640/2233>
- Lasagabaster, J. M. (2013). Cómo es y qué piensa el alumnado de compensación educativa. In *Investigación e Innovación Educativa al Servicio de Instituciones y Comunidades Globales, Plurales y Diversas* (pp. 372-380). Universitat d'Alacant/Universidad de Alicante.
- Llanga, E. F., Murillo, J. J., Panchi, K. P., Paucar, M. M., & Quintanilla, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (junio). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>

- López, L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: revista de educación*, (27), 95-110.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1104735>
- Marks, H. M. (2000). Student engagement in instructional activity: Patterns in the elementary, middle, and high school years. *American educational research journal*, 37(1), 153-184.  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00028312037001153> .
- Maquilón, J. J., Sánchez, M. y Cuesta, J. D. (2016). Enseñar y aprender en las aulas de Educación Primaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18 (2), 144-155. <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/955>
- Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migración. Portal de inmigración (28 de diciembre, 2021). *Flujo de autorizaciones de residencia concedidas a extranjeros* [Fichero de datos].  
[https://extranjeros.inclusion.gob.es/imagenes/estadisticas/flujos/2021/infog\\_Gr.jpg](https://extranjeros.inclusion.gob.es/imagenes/estadisticas/flujos/2021/infog_Gr.jpg)
- Naranjo, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170.
- ORDEN de 4 de julio de 2001, de la Conselleria de Cultura y Educación, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades de compensación educativa (DOGV 17/07/2001).  
[https://dogv.gva.es/portal/ficha\\_disposicion\\_pc.jsp?sig=2952/2001&L=1](https://dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=2952/2001&L=1)
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.  
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/#>
- Perea, F. (2021). *Las reglas del juego*. Saralejandría
- Tarrés, A. (2018). Jóvenes migrantes al habla: trayectorias educativas y vidas con género. <https://roderic.uv.es/handle/10550/66551>

## 8. ANEXOS

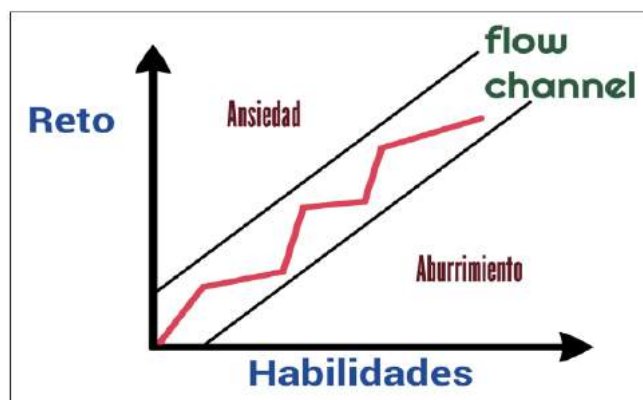
### Anexo 1: Esquema de Christopher Vogler el Viaje del héroe



Fuente: Cornellà et al. (2020)

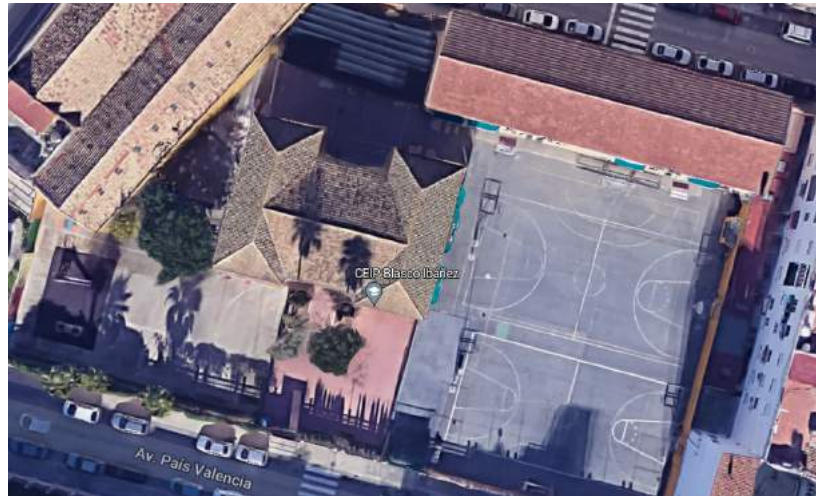
de: <https://es.paperblog.com/como-crear-personajes-al-estilo-jon-nieve-el-bueno-neutral-3502401/>

### Anexo 2: Flow channel o canal de flujo



Fuente: Cornellà et al. (2020) de Csikszentmihalyi (1990)

Anexo 3: Plano centro escolar CEIP Blasco Ibáñez de Algemesi



Fuente: Google maps

Anexo 4: Distribución aula



Fuente: Elaboración propia

Anexo 5: Roles de equipo

**CAPITÀ/NA**  
Responsable, organitzador,  
líder de l'equip

**SECRETARI/A**  
Gestiona el temps de treball.  
S'encarrega de les activitats  
d'escriptura de l'equip

**MATERIAL**  
Responsable la cura del  
material de l'equip.  
Gestiona el material d'equip

**COMUNICADOR/A**  
Gestiona la comunicació  
Dins i fora de l'equip

**HELPER**  
Ajuda al capità/na.  
S'encarrega de les tasques  
d'altres càrrecs en cas  
que els companys fallen

*Fuente: Elaboración propia*

Anexo 6: Primera carta de magia



Fuente: Elaboración propia

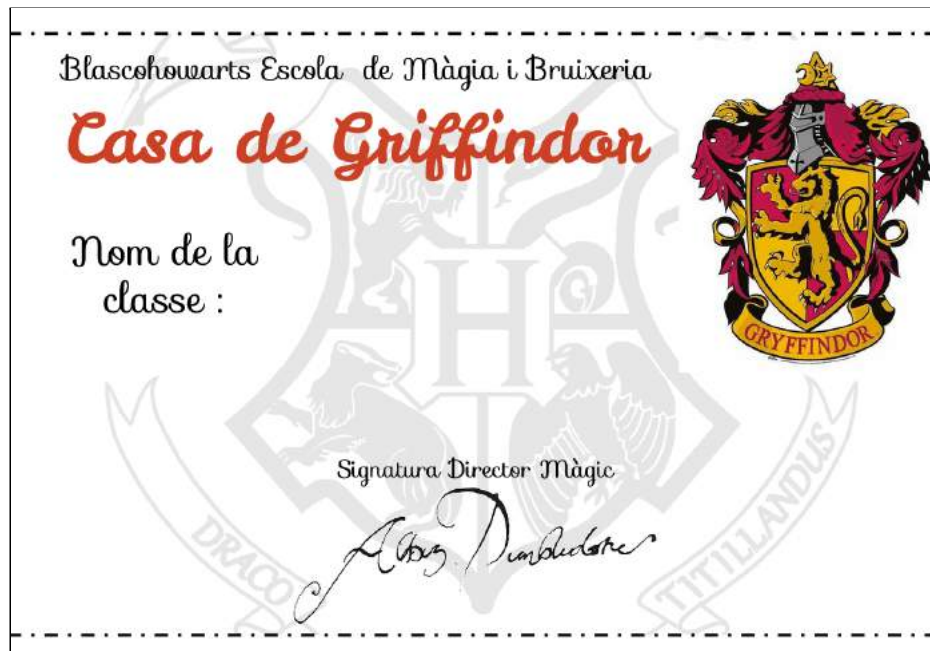
Anexo 7: Primer video

[https://drive.google.com/file/d/1pgrmx4d8Digo4pQw6FZMbh\\_e\\_D3sbc3R/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1pgrmx4d8Digo4pQw6FZMbh_e_D3sbc3R/view?usp=sharing)



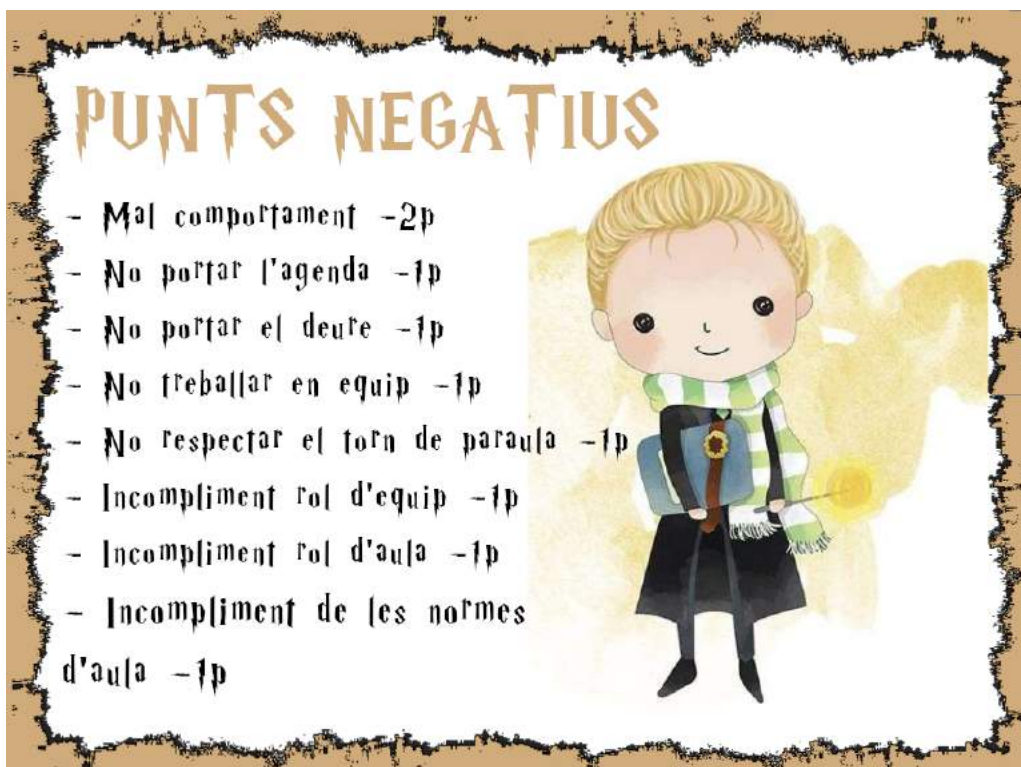
Fuente: Elaboración propia

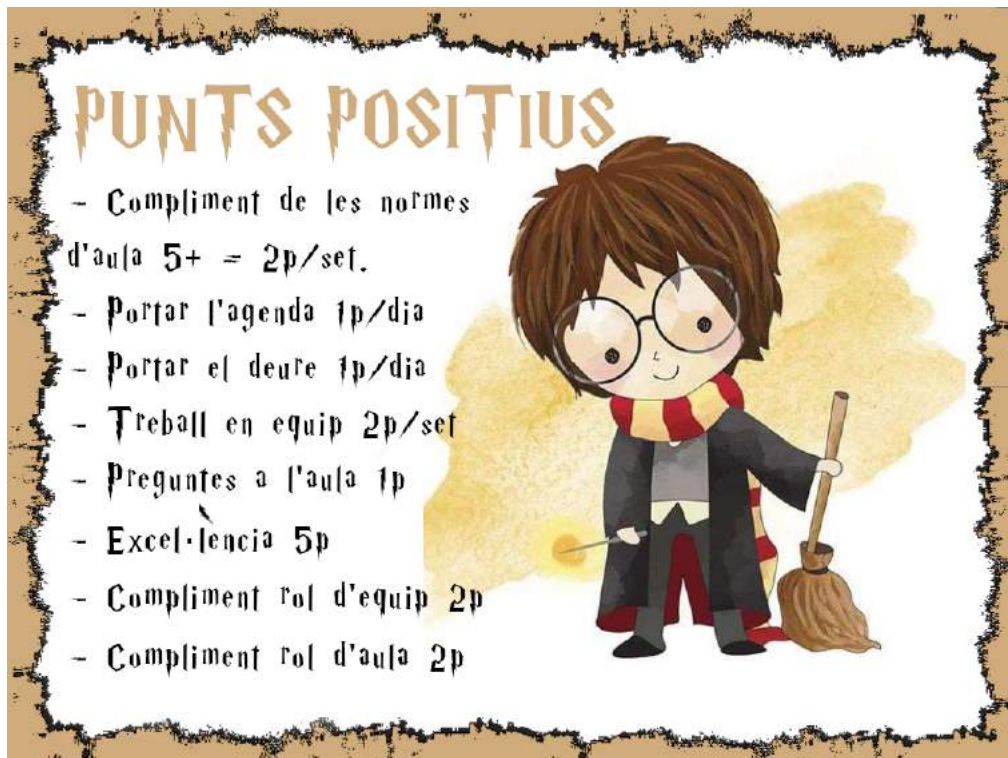
[Anexo 8](#): Diploma de la classe



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 9](#): Murales de cómo ganar y perder puntos





Fuente: Elaboración propia

[Anexo 10](#): Tarjetas de puntos



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 11](#): Tarjeta agenda



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 12](#): Tarjeta deberes



*Fuente: Elaboración propia*

[Anexo 13](#): Tarjetas positivo



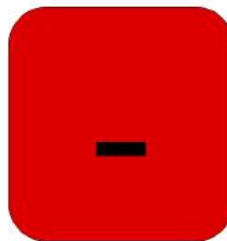
*Fuente: Elaboración propia*

[Anexo 14](#): Tarjetas de excelencia



*Fuente: Elaboración propia*

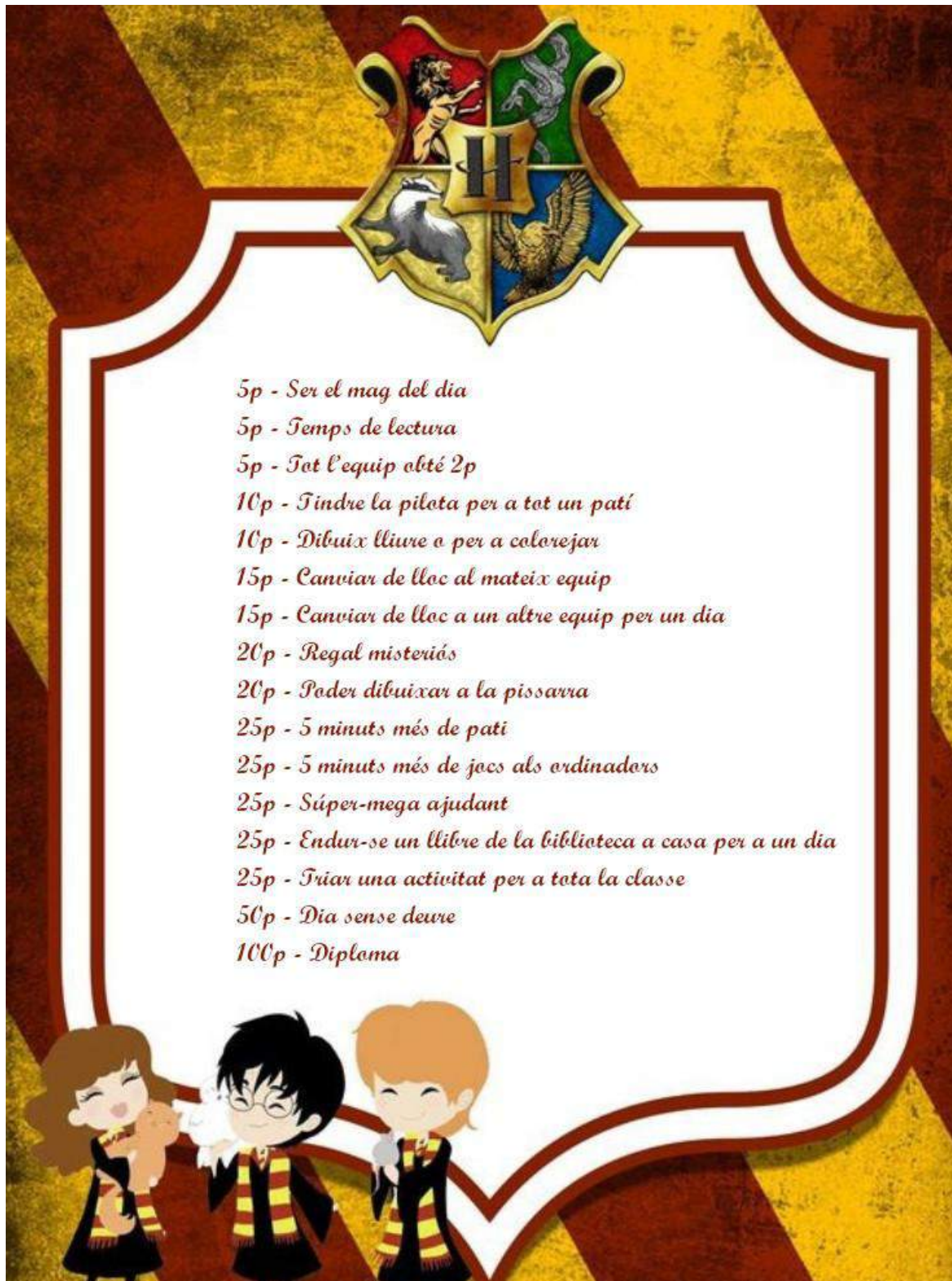
[Anexo 15](#): Tarjetas mal comportamiento



*Fuente: Elaboración propia*



Anexo 16: Recompensas



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 17](#): Cartas de nivel



Fuente: *Elaboración propia*

[Anexo 18](#): Mural de los requisitos para subir de nivel

# NIVELLS DE MAGS

	<b>Nivell 0: Principiant (De 0 a 25 punts)</b>
	<b>Nivell 1: Inicial (De 26 a 50 punts)</b> Requisits: <ul style="list-style-type: none"><li>- 2 targetes llibres</li><li>- 10 targetes agenda</li><li>- 10 targetes deutes</li><li>- 1 reptre</li></ul>
	<b>Nivell 2: Suprem (De 51 a 75 punts)</b> Requisits: <ul style="list-style-type: none"><li>- 2 targetes llibres</li><li>- 20 targetes agenda</li><li>- 20 targetes deutes</li><li>- 3 reptre</li><li>- 1 mes targeta al·luista</li><li>- 1 targeta excel·lencia</li></ul>
	<b>Nivell 3: Suprem (De 76 a 100 punts)</b> Requisits: <ul style="list-style-type: none"><li>- 3 targetes llibres</li><li>- No suspendre cap examen</li><li>- 5 reptes</li><li>- 1 mes targeta al·luista</li><li>- 1 mes targeta solucionador de problemes</li><li>- 1 targeta excel·lencia</li></ul>

Fuente: Elaboración propia


Anexo 19: Tarjeta libro



Fuente: *Elaboración propia*

Anexo 20: Ficha lectura

[https://drive.google.com/file/d/1rvADA8\\_ooNVg6Synkc4k3X55PXZ7ly6l/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1rvADA8_ooNVg6Synkc4k3X55PXZ7ly6l/view?usp=sharing)

 Nom: \_\_\_\_\_

Nom del llibre: \_\_\_\_\_

Nom de l'autor: \_\_\_\_\_

Nom del protagonista: \_\_\_\_\_

El llibre:

<input type="checkbox"/> M'ha agradat molt	<input type="checkbox"/> Ha estat bé
<input type="checkbox"/> Podria millorar	<input type="checkbox"/> No m'ha agradat gens

Fes un dibuix de la teua part preferida del llibre:

Fuente: *Elaboración propia*

[Anexo 21](#): Tarjeta reto



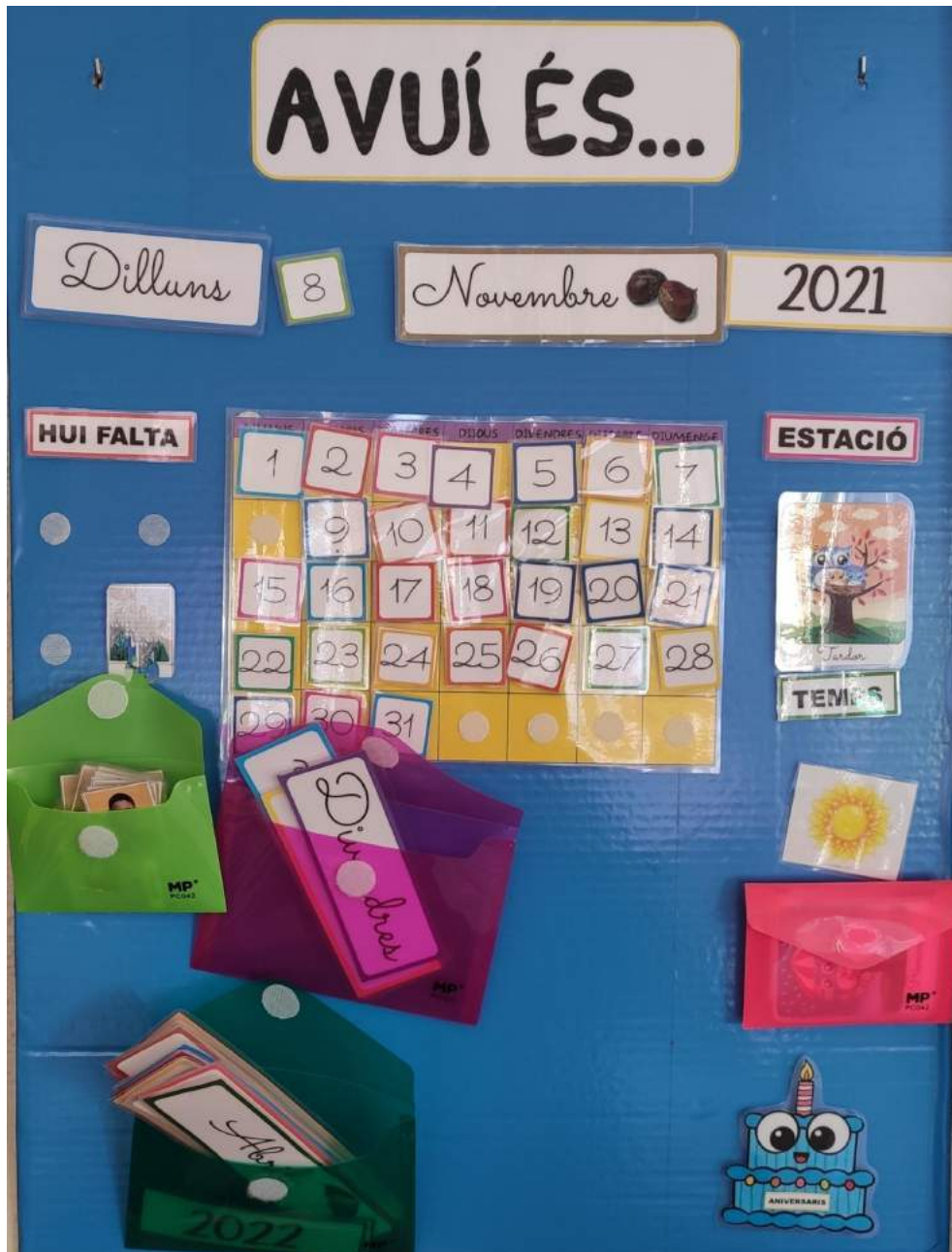
*Fuente: Elaboración propia*

[Anexo 22](#): Roles de aula



*Fuente: Elaboración propia*

[Anexo 23](#): Panel del día



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 24](#): Audiòmetre



Fuente: *Elaboración Perea (2021)*

[Anexo 25](#): Normas del aula



Fuente: *Elaboración propia*

**Anexo 26:** Rúbrica evaluación actividad 1: normas del aula

Alumno/a:					
Indicador <sup>2</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Respetar el turno de palabra					
Tienen un actitud de participación activa y democrática					
Expresa sus deseos y emociones sin alteración					
Sabe mantener un diálogo respetuoso					
Observaciones:					

Fuente: *Elaboración propia*

<sup>2</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

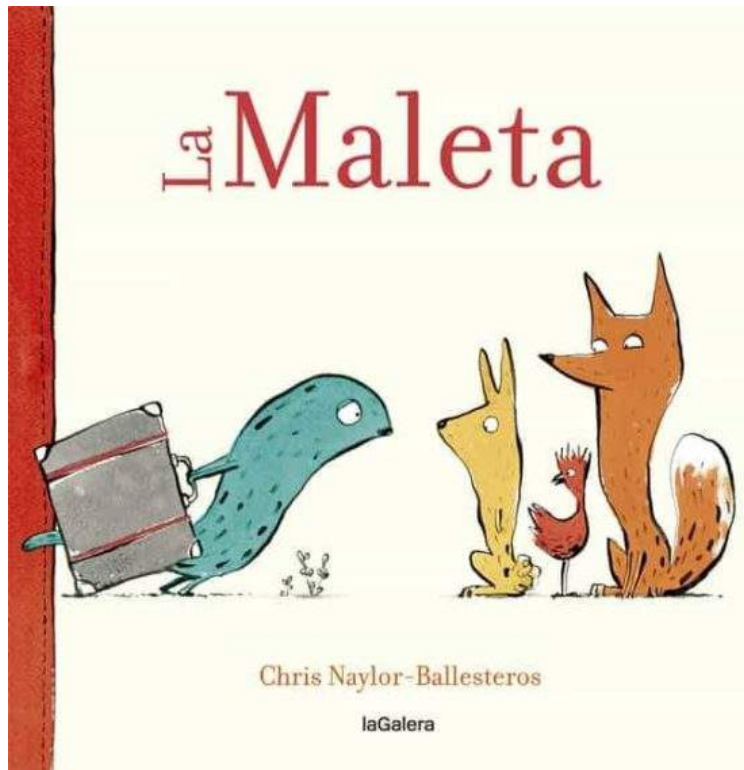


Anexo 27: Segunda carta



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 28](#): Cuento La maleta



Fuente: Google imágenes

[Anexo 29](#): Cuento La maleta en digital


<https://youtu.be/Jt-XU3s57Z4>




Fuente: Youtube

**Anexo 30:** Ficha cuento La maleta

[https://drive.google.com/file/d/12prPO1pOmHtYTvAOFC\\_ufHwblnVUSUjH/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/12prPO1pOmHtYTvAOFC_ufHwblnVUSUjH/view?usp=sharing)


Nom: \_\_\_\_\_

Dibuixa a la maleta les coses que t'emportaries si hagueres d'anar-te'n igual que el protagonista del conte. A la part dreta, fes la llista del que t'emportaries.



Fuente: Elaboración propia

**Anexo 31:** Rúbrica evaluación actividad 2: pobreza cero

Alumno/a:					
Indicador <sup>3</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Ha empatizado con los protagonistas del cuento					
Comprensión lectora					
Escritura correcta					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Respetar el turno de palabra					

<sup>3</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

Expresa sus deseos y emociones sin alteración					
Sabe mantener un diálogo respetuoso.					
<b>Observaciones:</b>					

Fuente: Elaboración propia

[Anexo 32](#): Tercera carta



Fuente: Elaboración propia

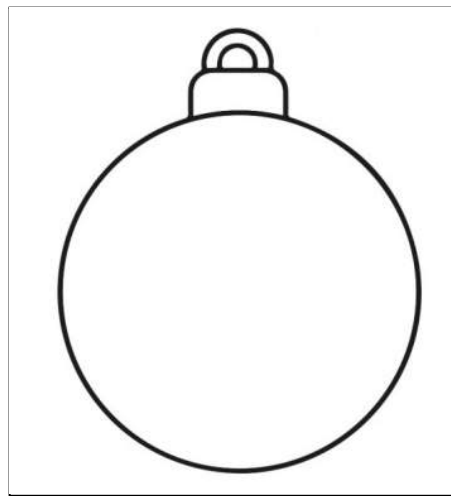
[Anexo 33](#): Video Navidad

<https://drive.google.com/file/d/1BlrvJstOu80aySqvWy6Rwpa72XO1xVPi/view?usp=sharing>



Fuente: *Elaboración propia*

[Anexo 34](#): Ficha bola Navidad



Fuente: *Elaboración propia*

[Anexo 35](#): Ficha tarjeta Navidad



Fuente: *Edufichas.com*

Anexo 36: Ficha poema de Navidad



Fuente: Google imágenes

Anexo 37: Video canción de Navidad

<https://youtu.be/ImRVmtBNy6g>



Fuente: Youtube

**Anexo 38:** Rúbrica evaluación actividad 3: breakout Navidad

Alumno/a:					
Indicador <sup>4</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Ha entendido que se le estaba pidiendo en el video					
Ha realizado correctamente la ficha de la bola de Navidad					
Ha realizado correctamente la tarjeta de Navidad					
Ha aprendido el poema o canción a recitar					
Ha participado activamente en el aprendizaje y ejecución del baile de Navidad					
Observaciones:					

Fuente: *Elaboración propia*

<sup>4</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

Anexo 39: Cuarta carta



Fuente: Elaboración propia

Anexo 40: Video dia de la no-violencia y la paz

<https://drive.google.com/file/d/1aOGphIfa77NHtMCQY9OqrAW-jlcM2Jz5/view?usp=sharing>



Fuente: Elaboración propia

**Anexo 41:** Mural troll



Fuente: Google imágenes

**Anexo 42:** Rúbrica evaluación actividad 4: día de la no-violencia y la paz

Alumno/a:					
Indicador <sup>5</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Ha entendido que se le estaba pidiendo en el video					
Empatiza con las emociones de los demás					
Realiza correctamente su parte del mural					
Observaciones:					

Fuente: Elaboración propia

<sup>5</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

Anexo 43: Quinta carta



Fuente: Elaboración propia

Anexo 44: Video origen de los carnavales

<https://youtu.be/YebTrw6Gjgo>



Fuente: Youtube

Anexo 45: Ficha carnaval

LA MEUA DISFRESSA DE CARNAVAL

1. M'agradaria disfressar-me de: \_\_\_\_\_

2. Qui sóc?

Una persona  
 Un animal  
 Un objecte  
 Un personatge fantàstic

3. Com sóc? Escribeu 3 qualitats

1.- \_\_\_\_\_  
2.- \_\_\_\_\_  
3.- \_\_\_\_\_

4. Per què m'agradaria disfressar-me d'això?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Dibuixa't amb la disfressa

Fuente: Elaboración propia

Anexo 46: Ejemplos máscaras carnavales



Fuente: Pinterest

[Anexo 47](https://youtu.be/oOc2mD-Fliw): Video cuento relacionado con los carnavales  
<https://youtu.be/oOc2mD-Fliw>



Fuente: Youtube

[Anexo 48](#): Rúbrica evaluación actividad 5: carnavales

Alumno/a:					
Indicador <sup>6</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Ha realizado correctamente la ficha de carnavales					
Decora su máscara correctamente					
Observaciones:					

Fuente: Elaboración propia

<sup>6</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

[Anexo 49](#): Sexta carta



*Fuente: Elaboración propia*

[Anexo 50](#): Video dia de la mujer

<https://drive.google.com/file/d/1rny0yrXEqRug-nlrKCKfrd7pic5VyH5p/view?usp=sharing>



*Fuente: Elaboración propia*



Anexo 51: Ficha Empar Navarro

### EMPAR NAVARRO I GINER

1. Qui era Empar Navarro i Giner?

- Una doctora
- Una mestra
- Una pilot
- Una maga molt famosa

2. Tria l'opció correcta

- Nàixer l'any 1900 i va morir en 1986.
- Nàixer l'any 1910 i va morir en 1990.
- Nàixer l'any 1920 i va morir en 2010.
- Nàixer l'any 1950 i va morir en 1986.

3. Escribe 3 qualitats que penses que posseïa Empar Navarro:

1.- \_\_\_\_\_

2.- \_\_\_\_\_

3.- \_\_\_\_\_

4. Dibuixa un moment de la vida d'Empar Navarro:

Fuente: Elaboración propia

[Anexo 52: Video cuento cuando las niñas vuelan alto](https://youtu.be/aHRlw935SG8)  
<https://youtu.be/aHRlw935SG8>



Fuente: Youtube

**Anexo 53: Rúbrica evaluación actividad 6: día de la mujer**

Alumno/a:					
Indicador <sup>7</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Ha realizado correctamente la ficha de Empar Navarro					
Utiliza correctamente las nuevas tecnologías para buscar información					
Observaciones:					

Fuente: Elaboración propia

<sup>7</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.



[Anexo 54](#): Séptima carta




Fuente: Elaboración propia

**Anexo 55:** Puzzle que irán recibiendo por pieza















Fuente: Google imágenes

**Anexo 56:** Ficha pociones



 Nombre: \_\_\_\_\_

1. Realiza las siguientes sumas y restas. Representa los a los pociones:







$2 + 2 = \boxed{4}$	$5 + 3 = \boxed{\phantom{00}}$	$4 + 4 = \boxed{\phantom{00}}$
		
$5 - 2 = \boxed{\phantom{00}}$	$5 - 4 = \boxed{\phantom{00}}$	$6 - 0 = \boxed{\phantom{00}}$
		
$6 + 2 = \boxed{\phantom{00}}$	$4 + 3 = \boxed{\phantom{00}}$	$8 + 2 = \boxed{\phantom{00}}$
		
$8 - 4 = \boxed{\phantom{00}}$	$6 - 3 = \boxed{\phantom{00}}$	$7 - 5 = \boxed{\phantom{00}}$
		


Fuente: Elaboración propia

**Anexo 57:** Ficha decenas


 Nom: \_\_\_\_\_


1. Pinta segons els següents colors:

 - Negre	 - Marró	 - Blanc
 - Carn	 - Groc	 - Roig

Fuente: Elaboración propia


**Anexo 58:** Ficha naturales, animales vertebrados e invertebrados


 Nom: \_\_\_\_\_

1. Uneix:


Els animals vertebrats	- No tenen ossos ni columna vertebral.
Els animals invertebrats	- Tenen un esquelet d'ossos a l'interior.

2. Pinta de color roig els animals vertebrats i de verd els invertebrats.



Fuente: Elaboración propia

**Anexo 59:** Ficha naturales, tipos de animales vertebrados

 Nom: \_\_\_\_\_

1. Uneix


Mammen de la mar.  
Tenen peles, caminen per terra. Tenen el cos cobert de pel.


Tenen bec, ales i volen per l'aire. A més, tenen el cos cobert de plomes


Tenen aletes.  
Naden a l'aigua. Tenen el cos cobert d'escates.


Tenen escates.


Tenen la pell fina i nuca.

  
Peixos

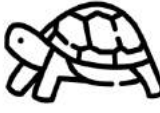





  
Rèptils

  
Amfibis

  
Aus

  
Mamífers

2. Pinta l'opció correcta. A quin grup pertany cadascun?

					
Reptil	Peixos	Au	Reptil	Peixos	Mamífers
					
Mamífers	Peixos	Amfibis	Reptil	Au	Mamífers
					
Mamífers	Peixos	Au	Reptil	Au	Mamífers

Fuente: Elaboración propia

**Anexo 60:** Ficha música, clasificación de los instrumentos musicales por familias

 Nom: \_\_\_\_\_

1. Relaciona cada instrument amb la seua família.







Corda

Vent

Percussió

Elèctrics









Fuente: Elaboración propia

**Anexo 61:** Ficha música, laberinto de Beethoven



 Nome: \_\_\_\_\_

1. Ajuda a Beethoven a trobar el seu quadern amb les notes










Fuente: Cocomus

**Anexo 62:** Ficha historia de Sant Jordi

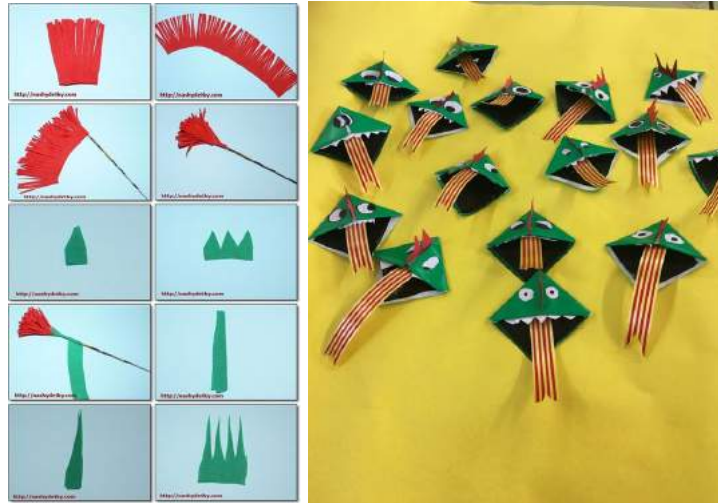

 Nome: \_\_\_\_\_

1. Relaciona cada fragment de la història de Sant Jordi amb el dibuix corresponent.

<p>Comia la llegenda que en un poble on hi havia un castell, hi gent vivia atormentada per un drac.</p>	
<p>Al castell hi vivia un rei i la seva filla la princesa.</p>	
<p>El drac era molt gran i li agradava molt menjar, era molt gloriós.</p>	
<p>Un dia que no trobava res per menjar, se la, anava al castell i veia la princesa.</p>	
<p>Un dia, estava a punt de menjar se la, quan un cavaller muntat a cavall i va Sant Jordi.</p>	
<p>Sant Jordi lluita i va vençent al drac. La sang del drac morí de va caure en una flor.</p>	
<p>Sant Jordi li regalà una flor a la princesa.</p>	


Fuente: Elaboración propia

**Anexo 63:** Educación Plástica: temática Sant Jordi. Creación de flores y marcapáginas.





Fuente: Pinterest


**Anexo 64:** Ficha inglés: Los animales y Sant Jordi



 Nom: \_\_\_\_\_


The dragon is using magic to look like another animal! Help Sant Jordi to find it discovering the secret word!




1  


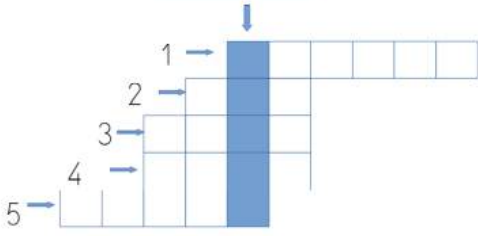
2  


3  


4  


5  



Secret word



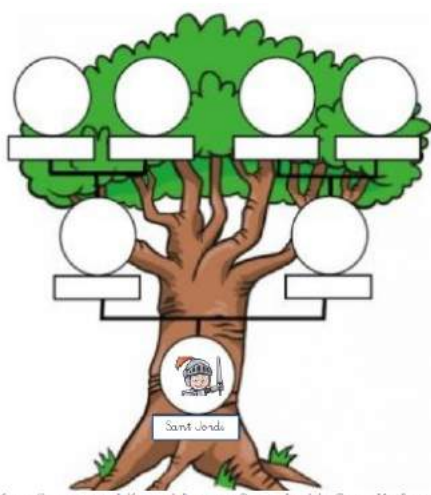
Be careful Sant Jordi! The dragon is a \_\_\_\_\_ !!

Fuente: Elaboración propia

**Anexo 65:** Ficha inglés 2: La familia de Sant Jordi


 Name: \_\_\_\_\_

Write the names of Sant Jordi's family on it place and draw them!



1. King George and King John are Sant Jordi's Grandfathers
2. Queen Emily and Queen Mary are Sant Jordi's Grandmothers
3. King Vicent is Sant Jordi's Father
4. Queen Laia is Sant Jordi's Mother

Fuente: Elaboración propia

**Anexo 66:** Actividades día 13 de abril.

**DIMECRES 13 D'ABRIL**

**Infantil**

Construccions guix  
 Sabó aromàtic  
 Bossa màgica  
**PATI**  
 Danses cicle infantil  
 ACTUACIÓ DEL MAG LARSEN



**1r cicle Primària**

Trucs de màgia  
 Tallers de varettes màgiques  
 Decoració d'ous de pasqua  
 Ball i coreografies  
**PATI**  
 Gimcana màgica  
 Teatre de titelles  
 ACTUACIÓ DEL MAG LARSEN



**2n cicle Primària**

Scape room  
 Coreografia musiescola  
**PATI**  
 Truc de màgia  
 ACTUACIÓ DEL MAG LARSEN



**3r cicle Primària**

Experiments: el fantasma màgic  
 Gimcana  
**PATI**  
 Taller de bosses màgiques  
 ACTUACIÓ DEL MAG LARSEN



Fuente: Elaboración propia

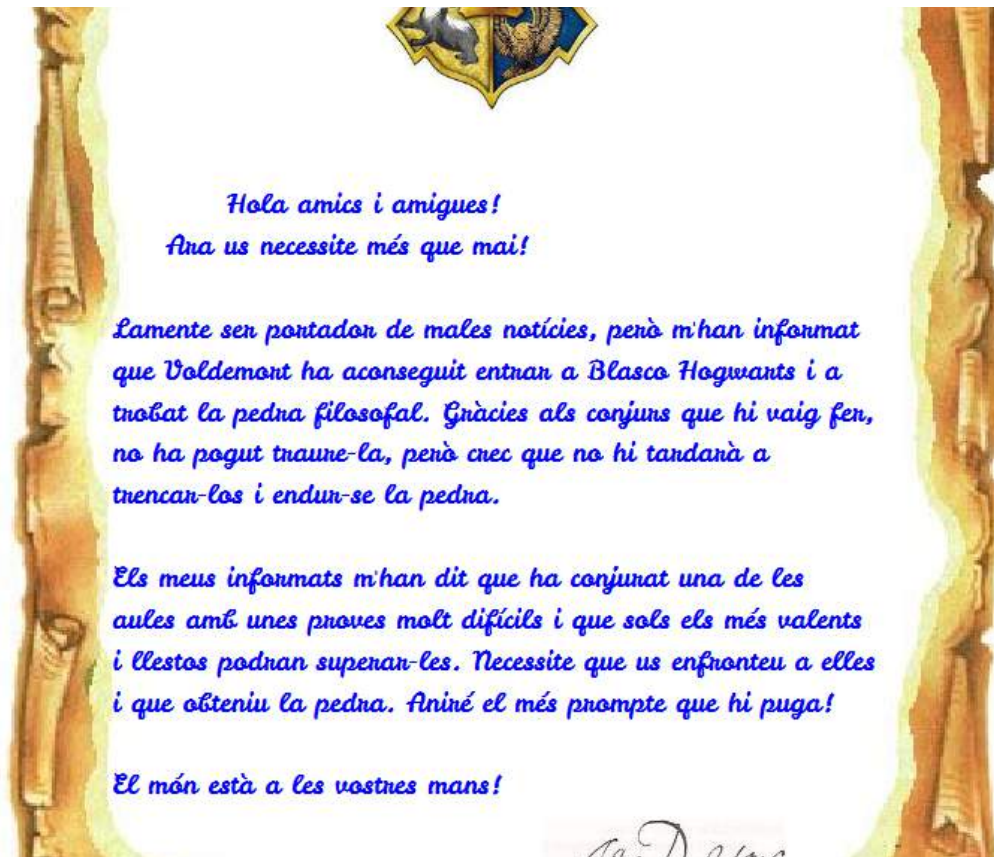
**Anexo 67:** Rúbrica actividad 7: jornadas culturales

Alumno/a:					
Indicador <sup>8</sup>	1	2	3	4	5
Sigue las instrucciones dadas por la docente					
Esfuerzo en la tarea					
Ayuda a sus compañeros					
Tiene una actitud cooperativa y colaborativa					
Ha realizado correctamente la ficha de pociones mágicas					
Ha realizado correctamente la ficha de unidades y decenas. Pinta al personaje					
Ha realizado correctamente la ficha de naturales, tipos de animales vertebrados					
Ha realizado correctamente la ficha de naturales, animales vertebrados e invertebrados					
Ha realizado correctamente la ficha de música, clasificación de los instrumentos musicales por familias					
Ha realizado correctamente la ficha de música, laberinto Beethoven					
Ha realizado correctamente la ficha de historia de Sant Jordi					
Ha realizado correctamente la ficha de Educación Plástica: temática Sant Jordi. Creación de flores y marcapáginas					
Ha realizado correctamente la ficha de inglés: Los animales y Sant Jordi					
Ha realizado correctamente la ficha de inglés 2: La familia de Sant Jordi					
Observaciones:					

Fuente: *Elaboración propia*

<sup>8</sup> Valoración en una escala del 1 al 5 donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

[Anexo 68](#): Última carta



Fuente: Elaboración propia

[Anexo 69](#): Caja que custodia la piedra filosofal



Fuente: Google imágenes

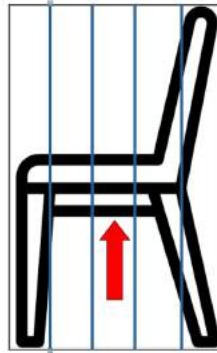
[Anexo 70](#): Nota supervivencia

Benvolguts alumnes, aquestes paraules us seran d'ajuda per  
obrir la caixa que conté la pedra filosofal:

Acabar  
Joquet  
Unitat  
Danyet  
Animal  
Rajola

Fuente: Elaboración propia

[Anexo 71](#): Imágen de la silla pegada a los palos



Fuente: Google imágenes

[Anexo 72](#): Nota de la silla pegada a los palos

Un llibre amb molts **problemes**. Suma al vostre coneixement,  
i resta la vostra ignorància. Multiplica les vostres capacitats, i  
vos dona un gran **nombre** d'habilitats.

Fuente: Elaboración propia

[Anexo 73](#): Llave dentro del libro que abre el candado que tiene la llave de la puerta



Fuente: Pinterest