



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

# JUGAMOS CON LAS LETRAS DURANTE EL PROCESO LECTOR

Trabajo fin de estudio presentado por:	Marta Clariana Mur
Tipo de trabajo:	Unidad didáctica
Área:	Didáctica de la lengua y literatura
Director/a:	Diana Martínez Hernández
Fecha:	07-06-2023

## Resumen

Este proyecto de final de carrera consiste en la creación de una propuesta didáctica para trabajar la lectoescritura a través de la gamificación. Está orientada para llevarla a cabo a través de un aprendizaje activo donde el maestro proporcionará a sus alumnos un entorno favorable que favorezca la motivación, el interés y la participación para que puedan realizar una serie de actividades y juegos que mejoren, aprovechando los conocimientos aprendidos a lo largo del curso, su nivel de lectura y escritura.

Para realizar esta práctica de enseñanza aprendizaje se utilizarán diferentes estrategias educativas donde el profesor y los alumnos participarán activamente combinando recursos tecnológicos con actividades para fortalecer las habilidades básicas en el uso del lenguaje y lograr un aprendizaje significativo de la expresión oral, así como de la lengua escrita.

La utilización de diferentes recursos tecnológicos, retos y aprendizaje colaborativo en nuestra propuesta didáctica nos permite llevar a cabo una innovación educativa que implicará tanto al profesor como a los alumnos para trabajar el proceso lector a través de la gamificación.

**Palabras clave:** (Máximo 5 términos clave)

Aprendizaje activo, Escritura, Estrategias educativas, Innovación educativa, Lectura

## Agradecimientos

A Diana Martínez Hernández, la directora de este TFG, por su paciencia y sus consejos para la elaboración de este trabajo. A mi padre, familia y amigos por todo su apoyo y ánimos a lo largo de estos años de estudio.

## Índice de contenidos

1. Introducción .....	8
2. Objetivos del trabajo .....	10
3.Marco teórico .....	11
3.1 ¿Qué es la gamificación? .....	11
3.1.1 Elementos del juego y tipos de jugadores.....	12
3.1.2 La gamificación en el aula de Primaria .....	14
3.2. Teorías de la Motivación .....	16
3.3. Gamificación y la motivación en el aula .....	18
3.4. El proceso lectoescritor a nivel de lengua.....	19
3.5. Gamificación y el proceso lectoescritor .....	20
4 Contextualización.....	21
4.1. Características del entorno.....	21
4.2. Descripción del centro.....	22
4.3. Características del alumnado .....	22
5 Propuesta de unidad didáctica.....	23
5.1 Introducción .....	23
5.2 Justificación .....	23
5.3 Referencias legislativas.....	24
5.4 Objetivos del propuesta y relación con las competencias .....	24
5.4.1 Competencias.....	24
5.4.2 Objetivos .....	25
5.5. Contenidos.....	26
1.6 Metodología .....	27

5.7. Sesiones y/o actividades.....	28
5.8. Planificación Temporal .....	33
5.9 Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje .....	33
5.10 Sistema de evaluación .....	34
5.10.1 Criterios de evaluación.....	35
5.10.2 Instrumentos de evaluación .....	37
6 Conclusiones.....	38
7 Consideraciones finales.....	40
8 Referencias bibliográficas .....	41
9 Anexos .....	44

## Índice de tablas

Tabla 1: Objetivos específicos de la Propuesta didáctica.....	25
Tabla 2: Relación Objetivos específicos con las Competencias Clave.....	26
Tabla 3: Contenidos de la propuesta didáctica .....	26
Tabla 4: Relación Sesiones - Competencias Generales .....	28
Tabla 5: Sesión 1.....	28
Tabla 6: Sesión 2.....	29
Tabla 7: Sesión 3.....	30
Tabla 8: Sesión 4.....	31
Tabla 9: Sesión 5.....	32
Tabla 10: Sistema de evaluación .....	34
Tabla 11: Criterios de evaluación para la propuesta didáctica .....	35
Tabla 12: Relación Criterios evaluación - objetivos - competencias - Actividad.....	36
Tabla 13: Competencias clave en Educación Primaria según la Ley Orgánica 3/2020. ....	44
Tabla 14: R.D. 157/2022, de 1 marzo, sobre competencias específicas en el ámbito del lenguaje para el primer ciclo de primaria (de 6 a 8 años).....	45
Tabla 15: R.D 157/2022, de 27 de septiembre, competencias específicas que vamos a trabajar en la propuesta didáctica: Jugamos con las letras durante el proceso lector. ....	46
Tabla 16: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. Objetivos del lenguaje para el primer ciclo de Educación Primaria.....	47
Tabla 17: Calendario.....	48
Tabla 18: Rúbrica Expresión Escrita.....	49
Tabla 19: Rúbrica Expresión Oral.....	50
Tabla 20: Rúbrica Comprensión Escrita.....	51

## Índice de figuras

Figura 1: Actividad 1_Carteles avatar .....	52
Figura 2: Actividad 1_Cartel de puntuaciones.....	53
Figura 3: Actividad 1_Tarjetas puntos con mensajes motivadores.....	54
Figura 4: Actividad 2_Genial.ly .....	55
Figura 5: Actividad 4_Marionetas.....	56
Figura 6: Actividad 5_Diploma.....	57
Figura 7: Actividad 6_Crucigrama 1.....	58
Figura 8: Actividad 6_Crucigrama 2.....	58
Figura 9: Actividad 6_Ordenamos frases 1.....	59
Figura 10: Actividad 6_Ordenamos frases 2.....	59
Figura 11: Actividad 6_Completar frases .....	60
Figura 12: Actividad 8_Kahoot gramatical.....	61

## 1. Introducción

En la actualidad, la educación está experimentando un profundo proceso de transformación donde los alumnos son los protagonistas de su formación-aprendizaje. Durante la etapa de Educación Primaria, se promueve el ambiente participativo y de pertenencia al grupo para estimular conscientemente el potencial máximo de los estudiantes. (MINED,2016).

A lo largo de esta presentación nos vamos a centrar concretamente en la gamificación: definición, particularidades, aplicación por medio de las TIC y la relación que hay con la motivación para llevar a la práctica el aprendizaje de la lectura y escritura.

Como bien sabemos, la educación ha de estar siempre en constante cambio, evolución y adaptación a los tiempos reinantes. Jones, Chris y Shao, Binhui (2011) afirmaban que estos cambios que se estaban produciendo en la educación y el alumnado estaban relacionados con la evolución de las nuevas tecnologías: redes sociales, canales de YouTube, tabletas, etc. Por ello nuestro trabajo se centrará en el uso de una metodología activa de aprendizaje como es la Gamificación para poder transmitir el conocimiento de una manera multidireccional haciendo a nuestros alumnos protagonistas de su aprendizaje para dejar de lado la enseñanza tradicional y magistral.

Leer y escribir son dos habilidades lingüísticas que avanzan al mismo tiempo que escuchar y hablar. Por este motivo, es fundamental que la comunicación oral se desarrolle en un ambiente estructurado y estable para establecer las bases del habla y la escritura. El colegio ha de fomentar el desarrollo del lenguaje en todos sus usos y funciones pensando en actividades donde el juego y las interrelaciones con sus compañeros sean lo primordial, como, por ejemplo: las exposiciones, los debates, los cuentos, etc. Su finalidad será reforzar el vocabulario básico que ya posee y aumentarlo.

La lectura y la escritura son dos tareas que están íntimamente relacionadas con las que podemos representar el lenguaje y hacerlo duradero y accesible. En la educación formal, se abordan simultáneamente estas dos habilidades: enseñar a leer y escribir al mismo tiempo. Hemos de ofrecer e insistir a nuestros alumnos en la necesidad de leer ya que se trata de una actividad que involucra muchas habilidades y que resultará a la larga muy beneficiosa

para ellos. El maestro ha de ser el encargado de guiarlos a lo largo de todo el proceso lector para ayudarlos a desarrollar el hábito lector que, como todo hábito, se convierta en algo satisfactorio y placentero.

Como dice Doman, (1978) "el descubrimiento del lenguaje escrito debe ser una aventura feliz para el niño pequeño", por este motivo como maestros tenemos una gran responsabilidad en enseñar a nuestros alumnos a descubrir todo lo que se esconde detrás del lenguaje escrito. Es importante destacar que lo fundamental es comprender el lenguaje nuevo y no el adquirir solamente los mecanismos de lenguaje.

La intención al presentar este trabajo será mostrar una propuesta educativa con diferentes actividades utilizando como técnica de aprendizaje, la gamificación, o sea, la adquisición del hábito de la lectura y escritura a través de una dinámica de juegos que incluyan recompensas y alegrías.

## 2. Objetivos del trabajo

El presente trabajo trata de dar una nueva visión del aprendizaje y de la consolidación de la lectoescritura en primero de primaria a través del uso de metodologías activas que permitan al estudiante ser el actor principal de su aprendizaje. Con este fin se ha escogido la gamificación porque fomenta la actividad en grupo, la interacción interpersonal y la estima hacia los demás estudiantes.

El **objetivo principal** de este trabajo consistirá en:

- Desarrollar una propuesta pedagógica que integre las técnicas de gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes de primero de primaria con el fin de estimular la motivación durante el proceso lector.

Los **objetivos más específicos** que se analizarán serán:

- Definir el concepto de Gamificación.
- Crear una propuesta didáctica para trabajar la lectura y la escritura utilizando recursos de la gamificación al objeto de estimular el interés y la motivación del alumnado.
- Comprender los mensajes verbales y no verbales en las diferentes exposiciones.
- Ser capaz de leer y comprender textos adecuados a su edad con fluidez y entonación.

### 3.Marco teórico

En este apartado se mostrará la investigación teórica para implementar la propuesta educativa que consistirá, en primer lugar, en la definición del concepto de gamificación, así como la exploración de los tipos de juegos a utilizar y las particularidades de los alumnos-jugadores en un aula de primaria. Otros de los aspectos relevantes a tener en cuenta será la motivación e intereses de los alumnos durante la implementación de la propuesta educativa. Para concluir se analizará el proceso lectoescritor y como trabajarla desde la gamificación.

#### 3.1 ¿Qué es la gamificación?

El término “gamificación” comenzó a utilizarse en la educación en la década del 2000. Aunque la gamificación en sí mismo no es una práctica nueva se ha vuelto más popular en los últimos años debido al aumento de la tecnología digital y los videojuegos. En la educación, la gamificación se refiere a la aplicación de elementos de juego en el aula para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

“La gamificación consiste en utilizar los mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, p.9). Varios autores exponen que la gamificación es “el uso de elementos del diseño de juegos y sus características en otros contextos” (Deterding et al., 2011, p.2). Todos estos autores están de acuerdo con Kapp (2012), al afirmar que se obtiene un aumento del interés de los alumnos con el uso de los elementos del juego.

En el pasado, el maestro impartía la enseñanza como protagonista y el docente como mero sujeto pasivo, sin espacio para actividades lúdicas. Hoy en día, la gamificación está cada vez más presente en nuestras aulas con un gran repertorio didáctico elaborado por los educadores para nuestros estudiantes obteniendo buenos resultados. (Ruizalba, Navarro y Jiménez, 2013).

Mihály Csikszentmihaly (2008), psicólogo norteamericano de origen húngaro definió una teoría conocida como “el flujo” o “la zona” que la definía como un estado en el que el individuo está completamente absorto en la actividad que se está llevando a cabo. Señaló que para estar en “el flujo” se requiere encontrar un balance entre la complejidad del reto y

las destrezas para triunfar en él. De esta manera evitamos la frustración, la ansiedad o el aburrimiento. Con todo esto, se propuso ocho componentes que determinan los estados de flujo: 1) Los estudiantes han de tener los objetivos claros. 2) Las acciones llevadas por los estudiantes han de tener respuestas inmediatas. 3) Ha de existir un equilibrio entre sus habilidades y los obstáculos que se van a encontrar. 4) Se ha de producir una mezcla entre la actividad y la propia consciencia. 5) Se pierde el sentido del tiempo. 6) El fracaso no tiene cabida. 7) No existe la autoconciencia. 8) El peso de la actividad recae en la experiencia.

Stott y Neustaedter (2013) afirman que la implementación de la gamificación ha mejorado la motivación y el compromiso, logrando una actitud de aprendizaje óptima. En la actualidad, el ABP (Aprendizaje basado en Proyectos) o el *Game-Based Learning* (Aprendizaje basado en juegos) son dos métodos que han demostrado la relevancia de la motivación intrínseca y cómo se logra involucrar a los alumnos de una manera significativa. (Perrotta, Featherstone, Aston y Houghton, 2013).

Para concluir podemos decir que la gamificación utiliza recursos lúdicos para conseguir incentivos y así modificar la conducta de los estudiantes, incrementando su motivación para alcanzar un aprendizaje significativo.

### 3.1.1 Elementos del juego y tipos de jugadores

Si enfocamos el uso del juego o sus elementos dentro del ámbito de la enseñanza y aprendizaje, podemos definir que su objetivo es cambiar el comportamiento de los estudiantes hacia un aprendizaje más significativo y permanente. Por este motivo, antes de decidir el tipo de enseñanza a aplicar, es importante considerar las necesidades específicas de los alumnos, las características contextuales y los objetivos curriculares antes de decidir qué tipo de juego se va a realizar.

Es fundamental tener en cuenta:

- La **gamificación** implica el uso de elementos lúdicos para fomentar el aprendizaje, como otorgar puntos o recompensas a los alumnos que completen correctamente sus tareas, o sancionarlos si no cumplen sus objetivos.

- **Juego serio** se basa en la utilización de un juego previamente creado o elaborado con el propósito de adquirir conocimientos. Por ejemplo, el bingo que es útil para repasar contenidos.
- **Eduentretenimiento** es una manera de divertirse mientras se aprende siendo su finalidad lograr que sea ameno. Como, por ejemplo, los programas de televisión que tienen como objetivo divertir y fomentar el aumento de conocimiento.
- Werbach y Hunter (2012) establece tres categorías:
  - **Mecánicas:** Los componentes esenciales de un juego son las reglas, el mecanismo, la ejecución, la colaboración, la competición, los desafíos, las recompensas, la retroalimentación, los turnos y la suerte.
  - **Dinámicas:** son el medio por el cual se ponen en funcionamiento y determinan el comportamiento de los alumnos a través de su motivación. Por ejemplo, la curiosidad, la historia, la progresión del juego, las interacciones sociales que se establecen y las limitaciones que se pueden encontrar los jugadores.
  - **Componentes:** se refieren a la ejecución o iniciación que adoptan los diferentes componentes como pueden ser: logros, niveles, insignias, avatares, puntos de equipo, rankings, tareas, límites de tiempo...

Antes de llevar a cabo una propuesta gamificada, es importante considerar las características y el perfil de nuestros estudiantes para poder crear las actividades. Richard Bartle (1996) categorizó a los jugadores, en base a sus características y conductas, con diferentes perfiles. Estas categorías las podemos utilizar con el alumnado que tenemos en el colegio y de esta manera podemos comprender como es la personalidad de cada uno de los estudiantes durante el juego.

- **Asesinos:** necesitan ser los mejores y encabezan las tablas de clasificación.
- **Triunfadores:** son aquellos que se mueven por el deseo de superarse, subir de nivel y desbloquear contenidos.
- **Sociables:** son aquellos que pueden interactuar con otros jugadores para compartir ideas y experiencias.
- **Exploradores:** son aquellos que les gusta jugar para ver como el propio juego les sorprende.

### 3.1.2 La gamificación en el aula de Primaria

Merquis (2013) demostró que la gamificación en la educación puede proporcionar a los alumnos mayores oportunidades de mostrar satisfacción con lo aprendido, tener una mayor agilidad mental, habilidad para resolver problemas, aprender de sus propias equivocaciones sin sufrir las sanciones correspondientes y poder colaborar con los compañeros.

Garone y Nesteriuk (2019) definió dos tipos de gamificación que tenemos que tener en cuenta cuando queremos implantarla en el currículo. En primer lugar, la gamificación superficial o de contenido es aquella que se usa de una manera específica durante un periodo corto. En segundo lugar, la gamificación estructural o profunda se refiere a una programación completa o estructura del curso cuyo objetivo principal es proporcionar una motivación intrínseca para trabajar en la realización de las diversas actividades presentadas a lo largo del curso.

Es esencial que los estudiantes comprendan las dinámicas del juego antes de implementar la gamificación en el aula, para lograr una mayor participación y alcanzar los objetivos propuestos. Existen diversas herramientas que combinan tecnología y gamificación que pueden ser utilizadas en el aula, como las aplicaciones de: Edmodo, ClassDojo, Kahhot, Genial.ly, entre otras. En conclusión, podemos afirmar que estos tipos de gamificación fomentan la implicación en el aprendizaje, mejorando la motivación y activando el compromiso de los estudiantes para lograr alcanzar sus objetivos de aprendizaje (Kauer y Roberts, 2015).

El enfoque didáctico para este proyecto será la gamificación de contenido con el objetivo de mejorar y reforzar la lectura y escritura de palabras y frases, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes. Para ayudar al jugador a observar su progreso en el juego, se utilizará principalmente el sistema PBL<sup>1</sup>, que se compone de puntos y clasificaciones (Teixes, 2014).

---

<sup>1</sup> PBL: Point, Badges y Leaderboards

Según Marín, (2018), los puntos deben ser proporcionales a la actividad realizada. Cuanto más difícil, más puntos debe obtener. Con fin de estimular la motivación extrínseca, recomienda que antes de iniciar el juego se les entregue una cantidad de puntos, los cuales podrán ser canjeados por algún elemento necesario. Estos puntos se usan para orientar al jugador hacia el objetivo propuesto.

Teixes (214) organiza los puntos en cuatro grupos: a) los puntos de experiencia que reflejan el rendimiento y son individuales e intransferibles, b) puntos compensables que se pueden cambiar al conseguir recompensas, c) puntos de habilidad que se obtienen a través de las pruebas para consolidar un objetivo y así poder llegar a una especialidad durante el juego, d) y por último, los puntos de reputación que serán los más complejos ya que se obtienen a través las relaciones y la cooperación que se da entre los jugadores. A su vez, también se puede utilizar las Medallas o insignias que se consiguen de la misma manera que los puntos. Para acabar, habrá una lista de clasificaciones o rankings donde se organizará a los jugadores por la obtención de puntos y/o medallas durante el juego.

Borrás (2015) destaca la importancia de prestar atención a los niveles, retos y avatares. Los niveles indica el grado de habilidad del jugador en la ejecución de tareas. Los retos hacen referencia a las tareas que han de llegar a hacer para conseguir el objetivo y así obtener una recompensa. Los avatares son las imágenes visuales de los jugadores.

Chiva y Martí (2016) nos explican cómo debemos estructurar nuestra propuesta de gamificación:

- Análisis de los participantes y el contexto: edad, intereses, características individuales y del grupo, tipo de aula, franja horaria...
- Definir objetivos contenidos, competencias y criterios de evaluación: ¿qué es lo que queremos que aprendan? ¿Cómo lo vamos a llevar a la práctica? ¿Qué tipo de competencia queremos trabajar? ¿Cómo lo vamos a evaluar?
- Diseño de la propuesta gamificada: se determinará las etapas, los niveles y los objetivos, la temporalización, el número de participantes y la temática del proceso gamificado.
- Identificación de recursos: se establecerán las reglas del juego, los materiales que se van utilizar ya sea tecnológico o no.

- Aplicación de los elementos gamificadores: diseño de medallas o insignias, puntos, avatares.
- Puesta práctica y evaluación: valoración individual de los participantes sobre el juego.

### 3.2. Teorías de la Motivación

Uno de los propósitos de la gamificación es provocar y aumentar la motivación de nuestros estudiantes. Por este motivo, es necesario analizar el concepto de motivación. Acorde con Santrock (2002), “la motivación es un estado interno que incita, dirige y mantiene la conducta” (p. 372). En 1943, Maslow propone su Teoría de la motivación humana donde afirma “que la motivación es todo aquello que mueve a las personas a comportarse de una manera u otra para conseguir todo aquello que desea”. Según esto, plantea una jerarquía piramidal ascendente de necesidades y factores identificando cinco categorías. De acuerdo a este modelo, solo después de cubrir las necesidades más elementales se podrán satisfacer las necesidades de mayor nivel que se encuentran en la cima de la jerarquía.

- **Necesidades fisiológicas:** son aquellas que se relacionan con las funciones biológicas básicas de cuerpo humano como respirar, alimentarse y dormir.
- **Necesidades de seguridad:** son las necesidades enfocadas en la seguridad personal, la organización y la permanencia laboral.
- **Necesidades de amor, afecto y pertenencia:** hacen referencia a las necesidades innatas de relacionarse con los demás y establecer lazos afectivos.
- **Necesidades de estima:** una vez satisfechas las tres primeras necesidades surge las necesidades orientadas hacia la autoestima de la persona la cual busca el autorreconocimiento o la confianza que tiene en sí mismo. Cuando estas necesidades no se cumplen, las personas se sienten infravaloradas. Es en este caso, Maslow, (1943) señaló dos necesidades más: una que está por debajo de la otra y que implica la consideración, reconocimiento, y dignidad hacia los demás; y, la del nivel más alto que se caracteriza por la independencia, libertad y confianza en el respeto propio.

- **Necesidades de autorrealización:** se trata de alcanzar el máximo rendimiento personal mediante una actividad para superar los objetivos propuestos.

Mas adelante, Maslow clasificó y dividió en categorías adicionales a la jerarquía:

- **Necesidades estéticas:** son aquellas que están motivadas por la búsqueda de la perfección estética.
- **Necesidades cognitivas:** están relacionadas con el anhelo de adquirir conocimiento, resolver enigmas e investigar.
- **Necesidades de autotranscendencia:** implican el desafío de dedicarse al servicio de otras personas como la devoción, la búsqueda de la ciencia o lo divino.

Reeve (1994), clasifica tres tipos de motivación:

- **La motivación intrínseca o interna:** que es aquella que surge del deseo personal de explorar, aprender y atender la curiosidad.
- **La motivación extrínseca:** es la que depende de factores externos y se fundamenta en tres ideas principales: a) “la recompensa”, propuesta para la ejecución de una tarea específica b) “el castigo” que es la pena que se impone a quién ha cometido una falta y c) “el incentivo” que estimula o anima a hacer algo.
- **La motivación del logro:** es aquella que, de manera competitiva, nos guía e impulsa hacia el éxito.

Siguiendo con lo descrito, Woolfolk (1999) argumenta que en la motivación intrínseca el individuo se impulsa por factores internos mientras que en la motivación extrínseca la persona es incentivada a ejecutar la tarea gracias a factores externos. En la obra de Pink (2011) establece dos categorías de motivación: el primero de ellos se relaciona con instinto humano que conduce a la supervivencia y el segundo debido a los castigos que se utilizaban antiguamente. Teniendo en cuenta lo mencionado, podemos afirmar que la motivación de tipo intrínseca provenga siempre del propio individuo y no del exterior.

Según la Teoría de Autodeterminación (TAD) de Deci y Ryan (1985), la motivación se enfoca en la automotivación, es decir, el impulso a realizar acciones sin tener en cuenta los factores externos. Se aumentará la motivación intrínseca si el individuo tiene el poder de influir,

fomentando la competencia en los resultados. Disminuirá la motivación intrínseca cuando surja la percepción de falta de control e incompetencia.

Teixes (2015) desarrolló un nuevo modelo denominado RAMP<sup>2</sup>. El enfoque de esta tesis para la motivación intrínseca es un cruce entre los elementos que plantean Deci y Ryan (1985) con su teoría de autodeterminación y con la idea de Pink (2011). En ella, Teixes (2015) recoge cuatro conceptos básicos de la motivación intrínseca:

- **Relatedness (vinculación social):** El objetivo es la necesidad de relacionarse y estar conectado con otros formando una comunidad generando compromiso y lealtad.
- **Autonomy (autonomía):** Es la libertad de control sobre las acciones y objetivos del jugador. Favorece la motivación intrínseca.
- **Mastery (competencia):** Consiste en las aptitudes y/o destrezas para ejecutar una tarea.
- **Purpose (finalidad):** El fin por el que se hace algo.

### 3.3. Gamificación y la motivación en el aula

“Gamificación educativa” consiste en integrar dinámicas y elementos propios del juego en el ámbito educativo para aumentar la motivación, impulsar el esfuerzo y estimular a los estudiantes a través de actividades lúdicas. Es fundamental activar la curiosidad de los estudiantes dejando que sean ellos los que quieran aprender. Debemos proporcionarles diversas oportunidades y enseñarles encontrar el propósito del aprendizaje.

Como decía Marín (2018) la motivación inicial sí que la pone el juego, pero eso no lo es todo pues hemos de seguir manteniendo otros factores como el emocional que van a intervenir en la motivación del alumno durante la actividad escolar. Como docente debemos retarlos para que así nuestros alumnos se involucren y se sientan enfocados en la actividad que están realizando. En otras palabras, debemos hallar el equilibrio perfecto entre el desafío y sus habilidades para que no se sientan desanimados o frustrados.

---

<sup>2</sup> RAMP: Relatedness, Autonomy, Mastery, Purpose

Algunos autores Alonso Tapia (2000), González Fernández (2005), Huertas (2006), Paoloni et al. (2010), han señalado que la falta de motivación académica de los alumnos es una de las mayores inquietudes de los profesores.

### 3.4. El proceso lectoescritor a nivel de lengua

Algunos investigadores han descrito la alfabetización como el proceso de adquirir habilidades de lectura y escritura de un texto o la capacidad de responder a preguntas literales. El objetivo es fomentar y estimular la autonomía en la lectura y escritura. El docente ha de planificar la lectoescritura con actividades que fomenten la interacción de todos los participantes proporcionando todos los recursos necesarios para encontrar la información necesaria y creación de significados inherentes al mismo.

Desde la Universidad de Almería (Cobo, D.R.F, Pastor, D.M.A y Oller, D.C.D (2021)), se ha desarrollado un enfoque gamificado dentro del área de la Didáctica de la Lengua para mejorar la comprensión y producción de textos utilizando la tecnología y los elementos propios del juego con un resultado satisfactorio en la interacción, participación, motivación y rendimiento en el trabajo en grupo. Cuando hablamos de gamificación no nos referimos a un modelo definitivo, sino que tenemos que adaptarnos a las ventajas que nos da la GoL<sup>3</sup> donde nos permitirá añadir nuestras actividades curriculares. Al diseñar una materia gamificada tenemos que tener presente que: a) la motivación y el comportamiento, b) establecer las mecánicas y dinámicas que se utilizarán en el aula, c) analizar el contexto en que se realizará la actividad. La manera como enfoquemos el eje central del diseño junto con la motivación y la recompensa hará que los alumnos tengan ganas de jugar y participar en el desafío que se les presenta.

Zichermann y Cunningham, (2011) nos formulan una serie de preguntas para diseñar el proyecto de gamificación:

- **Elementos:** ¿Con qué recurso te gustaría que lo realizaran? con puntos, insignias, niveles, clasificaciones, etc.

---

<sup>3</sup> GOL: Gamification of Learning)

- **Dinámicas:** ¿Qué opción te parece mejor para llevarla a cabo? con actividades físicas, escucha activa, debates, etc.
- **Mecánicas:** ¿Cómo se quiere trabajar? con grupos cooperativos, individuales, trabajos de investigación, etc.

### 3.5. Gamificación y el proceso lectoescritor

El acto de leer es crucial para el conocimiento intelectual ya que nos otorga sabiduría y nos permite mejorar nuestra capacidad cognitiva. Como educadores, debemos enseñar a nuestros alumnos la importancia que tienen los libros para ayudarnos a desarrollar nuestra imaginación. Por este motivo, es fundamental que los estudiantes adquieran una comprensión lectora adecuada para encontrar satisfacción en la lectura.

En Educación Primaria, la gran mayoría de los estudiantes ya han superado la etapa de prelectura y empiezan a adentrarse en procesos de lectoescritura que requieren reconocimiento de palabras, construyen oraciones y son capaces de leerlas (Bello y García, 2020). Ello es debido a la relación de dos elementos entre sí: la decodificación y la comprensión del lenguaje. Basándonos en estos dos factores, podemos reconocer cuatro categorías de lectores: **a)** buenos lectores con excelente capacidad para decodificar y comprender el lenguaje, **b)** lectores con decodificación deficiente que entienden el lenguaje pero presentan dificultades para descifrar las letras con probabilidad de tener dislexia, **c)** lectores con una comprensión limitada que pueden decodificar el lenguaje pero les cuesta entenderlo y **d)** lectores con deficiencias en la decodificación y comprensión del lenguaje.

Considerando estos rasgos, resultará fundamental examinar el tipo de lectores que tenemos en el aula al objeto de mejorar y planificar nuestra propuesta de gamificación. Nos centraremos en primero de primaria para enseñar formalmente la lectura: la decodificación. La comprensión lectora es un elemento clave en el proceso de la lectoescritura. Según Pellicer (2018) entender no es algo que se pueda forzar ni lograr mediante la repetición o la dedicación. Durante el proceso lectoescritor es crucial que el profesor narre historias para luego poder guiarlos en la creación de escritos relacionados con lo leído.

## 4 Contextualización

A continuación, se va a exponer una propuesta didáctica que va dirigida a los alumnos/as de primero de Primaria con edades entre los 6 y 7 años. Es importante resaltar que en un grupo escolar hay diferentes velocidades de adquisición de conocimientos en donde se puede observar que la mayoría de ellos logran dominar la lectura y escritura sin dificultad y, a la vez, nos encontramos siempre con un pequeño grupo con serias dificultades de aprendizaje a los que les resulta una tarea tediosa, difícil y poco motivadora.

### 4.1. Características del entorno

Esta propuesta didáctica está diseñada para llevarla a la práctica en un centro educativo concertado de carácter religioso situado en el distrito de Ciutat Vella de Barcelona. En su interior podemos encontrar el Ayuntamiento, la *Generalitat de Catalunya*, la Catedral de Barcelona, las iglesias de Santa María del Mar y Santa María del Pi. También hay edificios y otras construcciones de gran importancia arquitectónica y gran valor cultural como son el *Palau de Música y el Liceo*; *La Ramblas* y dos mercados de una gran atracción turística como son el *Mercat de la Boquería* y el *Mercat de Santa Caterina*.

El centro educativo se encuentra en el barrio conocido como el Raval el cual era conocido antaño como el Barrio Chino. EL Raval ha experimentado una constante transformación en las últimas décadas debido al flujo migratorio de personas procedentes de otros países y otras culturas especialmente China, Filipinas, Paquistán, Marruecos y Sudamérica con un nivel socioeconómico y cultural bajo o muy bajo que se ha visto reflejado en la matrícula del colegio. Otra característica a destacar es la incorporación del alumnado durante todo el curso escolar procedentes de los países citados anteriormente. El centro escolar, por tanto, es una escuela viva cuyo objetivo principal es intentar cubrir las necesidades de su alumnado.

## 4.2. Descripción del centro

El centro escolar forma parte de una fundación Privada Educativa de Catalunya que está situado en la antigua casa del orfanato y expósitos de Barcelona del Siglo XIV. Hoy en día es una escuela catalana, multicultural, familiar acogedora, plural y abierta a la realidad del barrio con una sola línea de P3 a 4t de la ESO.

El edificio es rectangular con un gran patio en el centro y otros dos en la azotea. Dispone de 5 plantas donde se distribuyen las aulas ordinarias, el aula de educación especial, el laboratorio, el aula multisensorial, el taller de tecnología, el taller de plástica, dos aulas de informática, tres salas de profesores, el gimnasio, la biblioteca, el auditorio, el teatro y tres comedores. El centro cuenta con una línea pedagógica que parte de una metodología activa, innovadora y participativa, teniendo siempre en cuenta de velar por las necesidades educativas especiales, el origen o la situación económica de todos sus alumnos. Por este motivo y para garantizar la igualdad de oportunidades, ofrece becas internas a aquellas familias que lo necesiten. El colegio atiende a alumnos con TEA (Trastornos del Espectro Autismo). Este es un trastorno neurológico que afecta a la percepción y el procesamiento de la información. Consta con una SIEI (soporte o apoyo intensivo de escolarización inclusiva) con profesorado especializado para atender tanto dentro del aula ordinaria como en el aula de educación especial.

## 4.3. Características del alumnado

La propuesta didáctica va dirigida a los alumnos de primer curso de Educación Primaria. En el aula tenemos veinticinco, distribuidos en doce niñas y trece niños cuyas nacionalidades son: tres españoles, cinco paquistanís, seis filipinos, cuatro marroquí, dos bolivianos, un chileno y cuatro dominicanos. En el grupo contamos con un alumno catalán diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista (TEA) que tiene designadas tres horas con el profesor de pedagogía terapéutica con el objetivo de hacer un acompañamiento durante su proceso de aprendizaje. Es una clase relativamente tranquila para participar y trabajar cooperativamente. En cuanto a la adquisición de la lectoescritura observamos que hay diferentes niveles en el aula debido al desconocimiento del idioma.

## 5 Propuesta de unidad didáctica

### 5.1 Introducción

En este apartado se presenta la propuesta didáctica escogida para los alumnos de Primero de Primaria que se llevará a través del aprendizaje de la lectoescritura mediante la técnica de la gamificación. El punto de inicio de esta propuesta consistirá en establecer un diálogo entre el alumnado y el maestro sobre un teatro de guiñol y a partir de aquí se les presentará la unidad didáctica titulada: ¡Jugamos con las letras durante el proceso lector! El objetivo final de esta unidad didáctica serán las representaciones de las obras inventadas por estos alumnos-titiriteros.

### 5.2 Justificación

La unidad didáctica que vamos a presentar está elaborada y diseñada para los alumnos de primero de Primaria compuesta por 25 alumnos. Está pensada para realizarla durante el mes de junio como repaso de todos los contenidos de la asignatura de lenguaje trabajados a lo largo del curso a través de la técnica de la gamificación. Constará de cinco sesiones que se llevarán a cabo a lo largo de tres días a la semana. La mayoría de los alumnos podrán resolver las actividades planteadas a pesar de la diversidad cultural y del bajo conocimiento de la lengua española.

En el aula hay un alumno diagnosticado con Trastorno de Espectro Autismo. La relación con el grupo es buena y no suele presentar grandes dificultades a la hora de realizar las actividades planteadas, aunque a veces presenta problemas de conducta que le es difícil de gestionar, por ello tiene asignadas tres horas de apoyo con una profesora de Pedagogía Terapéutica para ayudarle a gestionar esos comportamientos no deseados o disruptivos.

Para la realización de esta propuesta se ha utilizado elementos del juego como la cooperación, los puntos, la narrativa, juegos digitales elaborados por el profesor y la representación de una obra de marionetas. Las actividades están pensadas para realizarlas a través de las TIC, de manera oral y escrita con los grupos cooperativos o de manera individual.

### 5.3 Referencias legislativas

La presente propuesta de unidad didáctica se enmarca dentro del marco legislativo correspondiente tanto a nivel estatal como autonómico. En específico, la legislación estatal comprende la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 mayo, de Educación (LOMLOE) (BOE núm.340. de 30.12.2020); junto con el real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por lo que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Por otra parte, la legislación autonómica de Cataluña relevante para la presente propuesta corresponde con el Decreto 157/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica (DOGC núm. 8762, de 29.09.22). Este decreto se implanta en primero, tercero y quinto de Primaria durante el año académico 2022-2023.

### 5.4 Objetivos del propuesta y relación con las competencias

#### 5.4.1 Competencias

La ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, establece que las competencias han de estar incluidas en el currículo de educación de primaria. Entre las competencias clave que se deben trabajar en primaria son: la comunicación lingüística, la competencia plurilingüe, la competencia matemática, la competencia digital, la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, la competencia social y ciudadana y la competencia de aprender a aprender, la competencia emprendedora y la competencia consciencia y expresiones culturales. (Tabla 13: competencias clave en el anexo)

En la educación primaria, se pueden emplear diferentes estrategias para desarrollar las competencias clave, tales como el aprendizaje cooperativo, el trabajo por proyectos, el uso de las TIC, la gamificación y el uso de recursos didácticos como juegos educativos y materiales manipulativos.

El R.D. 157/2022, de 1 marzo, establece una serie de competencias específicas en el ámbito del lenguaje para el primer ciclo de primaria (de 6 a 8 años). Ver anexo tabla 14.

El Real Decreto 157/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica (DOGC núm. 8762, de 29.09.22), establece que el Estatuto de autonomía

de Cataluña, en el artículo 131, apartado 3.c, tiene la responsabilidad compartida de establecer los planes de estudio para la educación primaria y secundaria obligatoria lo que incluye la ordenación curricular. En este Decreto se define la estructura del currículo y para hacer más fácil el aprendizaje y el fortalecimiento de las competencias específicas en nuestra unidad didáctica estructuraremos los conocimientos del área del lenguaje en diferentes saberes con las competencias específicas que vamos a trabajar y que se describen en la Tabla 15 del anexo.

#### 5.4.2 Objetivos

El propósito de este trabajo es demostrar cómo la gamificación puede ser una metodología efectiva en el aula. Su objetivo es incentivar el interés por la lectura y escritura en los estudiantes a través de las distintas técnicas de gamificación. La ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, fija unos objetivos del lenguaje para el primer ciclo de Educación Primaria que se describen en la tabla 16 del anexo.

A continuación, expondremos los objetivos más específicos que se trabajarán en la propuesta didáctica:

**Tabla 1: Objetivos específicos de la Propuesta didáctica**

<b>Comunicación oral</b>	1.Esforzarse por comunicarse verbalmente con la pronunciación y entonación adecuada respetando los turnos de palabra.
	2. Aprender nuevas palabras y mejorar la estructura de las oraciones.
	3. Estimular la inventiva y la imaginación en la producción verbal.
<b>Comprensión lectora</b>	4.Leer de manera individual y silenciosa diferentes textos.
	5.Emplear técnicas de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura.
<b>Expresión Escrita:</b>	6.Escribir textos cortos con comprensión total de su significado.
	7.Escribir palabras y frases teniendo en cuenta la ortografía adecuada a sus aprendizajes y con buena letra.

**Tabla 2: Relación Objetivos específicos con las Competencias Clave**

Objetivos específicos	Competencias Claves							
	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	C 7	C 8
<b>Objetivo 1</b>	X	X			X	X	X	X
<b>Objetivo 2</b>	X	X		X	X	X	X	
<b>Objetivo 3</b>	X	X			X	X	X	X
<b>Objetivo 4</b>	X	X		X	X	X	X	X
<b>Objetivo 5</b>	X	X		X	X	X	X	X
<b>Objetivo 6</b>	X	X		X	X	X	X	X
<b>Objetivo 7</b>	X	X		X	X	X	X	X

## 5.5. Contenidos

Para trabajar la expresión oral y escrita, la gramática, la ortografía y el vocabulario en primero de primaria con la técnica de gamificación, se pueden utilizar diferentes juegos y actividades que involucren la participación activa de los estudiantes y que les permita practicar de una manera lúdica. Es importante que adaptamos las actividades y los juegos a sus necesidades teniendo en cuenta su competencia lingüística, adaptándolos a su nivel y a las necesidades del grupo, utilizando metodologías activas que fomenten el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Según el Decreto 157/2022, de 27 de setiembre, definiremos los contenidos que vamos a trabajar para desarrollar la competencia lingüística de nuestros alumnos en la propuesta didáctica:

**Tabla 3: Contenidos de la propuesta didáctica**

<b>Expresión oral y escrita</b>	1.Preparación y participación en las presentaciones orales respetando las normas de cortesía.
	2.Entonación, pronunciación, gestos adecuados a la situación comunicativa.
	3. Dramatizaciones para fomentar la expresión oral y la creatividad.
	4. Actividades de escritura creativa como cuentos o historias siguiendo las normas básicas para tener una buena presentación.

<b>Comprensión oral y lectora</b>	5. Lectura de diferentes tipos de textos.
	6. Identificación de las ideas principales y secundarias de un texto.
	7. Uso de estrategias del proceso de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura.
<b>Gramática</b>	8. Juegos de construcción de oraciones para formar frases completas.
	9. Juegos para identificar y corregir errores gramaticales.
<b>Ortografía</b>	10. Juegos de construcción de oraciones para formar frases completas.
	11. Juegos para completar palabras y frases.
<b>Vocabulario</b>	12. Actividades para ampliar el vocabulario a través de la lectura o de la escucha de un cuento.

## 1.6 Metodología

El objetivo principal de esta unidad será repasar todos los aprendizajes enseñados durante el curso escolar: gusto por la lectura, estrategias lectoras, comprensión oral y escrita, ortografía, vocabulario, gramática y expresión escrita. Estas actividades están planteadas para realizarlas en cinco sesiones. Cada una de ellas se podrá realizar de manera individual y otras en grupos de trabajo de cuatro alumnos. Los recursos que utilizaremos serán las tabletas y material fungible descrito en las sesiones. Los recursos personales serán la tutora y la maestra PT que estará siempre en el aula cuando se lleve a la práctica esta unidad. Una vez finalizada las actividades se evaluará los resultados a través de rúbricas u otras herramientas digitales para saber si se han alcanzado los objetivos y nos permita observar el progreso de nuestros estudiantes.

**Tabla 4: Relación Sesiones - Competencias Generales**

Sesiones/ Actividades	Competencias Clave							
	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	C 7	C 8
<b>Sesión 1:</b> Actividad 1	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 2:</b> Actividad 2	X	X		X	X	X		
<b>Sesión 2:</b> Actividad 3	X	X			X	X		
<b>Sesión 3:</b> Actividad 4	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 3:</b> Actividad 5	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 4:</b> Actividad 6	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 4:</b> Actividad 7	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 5:</b> Actividad 8	X	X		X	X	X	X	X
<b>Sesión 5:</b> Actividad 9	X	X		X	X	X	X	X

## 5.7. Sesiones y/o actividades

Cada sesión se trabajará las tres dimensiones de la lengua para mejorar su expresión y comprensión oral, la lectura y la escritura.

**Tabla 5: Sesión 1**

<b>SESIÓN 1 Actividad 1. Creamos nuestro Avatar</b>	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CD, CP, CSC, AA, IEE, CEC	<b>Objetivos:</b> 1,2,3
<b>Competencias Específicas:</b> 1, 2, 6, 8	<b>Contenidos:</b> 1,2,3
<b>Descripción de la sesión/actividad</b>	
<b>Actividad 1</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se trabajará la expresión oral y la comprensión oral. Es una actividad inicial y motivadora donde los alumnos construirán el avatar de su compañero siguiendo las instrucciones verbales que le vaya indicando. Una vez elaboradas se creará una tabla donde se irán apuntando los puntos obtenidos de cada uno de los participantes de los grupos de trabajo en las diferentes sesiones para descubrir al final de la propuesta didáctica quién será el ganador y representará su obra de teatro a los alumnos de infantil. Se dividirá el grupo por parejas y cada pareja dispondrá de una tableta con el enlace a la página de bitmoji para crear su propio avatar escogiendo el tipo de cara, color de pelo, forma de los ojos, ropa. Puntos: 2 puntos</li> </ul>	
(Anexo 1: Lista de avatares) ;(Anexo 2: Cartel de puntuaciones); (Anexo 3: Tarjetas puntos con	

mensajes motivadores).				
<b>Materiales</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Participantes</b>
12 tabletas. <a href="#">Enlace bitmoji</a> Cartulina, avatares, puntos motivadores.	Una sesión de una hora	Aula	parejas	1º EP
<b>Criterios de evaluación:</b> 1,2, 3, 4, 5.				
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>				
La maestra PT estará en la clase apoyando al alumno con TEA para guiarle en los turnos de palabra.				

**Tabla 6: Sesión 2**

<b>SESIÓN 2: Actividad 2 y 3. ¡Vamos al Teatro!</b>	
<b>Competencias Clave</b> CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	<b>Objetivos:</b> 1, 2, 4, 6.
<b>Competencias Específicas:</b> 1, 2, 3, 7,	<b>Contenidos:</b> 1, 2, 5, 6, 7, 12
<b>Descripción de la sesión/actividad</b>	
Esta sesión constará de 4 actividades que se dividirá en dos sesiones.	
<b>Actividad 2: Vamos al Teatro!</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad consiste en ver un vídeo de una obra de marionetas, una vez visto, tendrán que leer y responder una serie de preguntas de la plataforma Genial.ly. Si lo superan obtendrán 5 puntos que se apuntará a la tabla de control de premios que se hizo con los avatares.</li> </ul>	
Premio: 5 puntos. (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores), (Anexo 4: Genial.y).	
<b>Actividad 3:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará en grupos cooperativos. Volveremos a la escucha activa del cuento. Se podrá escuchar 2 veces la historia y apuntar en una hoja las palabras claves o aquellas que no entendamos, para preguntar a nuestros compañeros de grupo y después al profesor. Se realizará una tertulia sobre la historia y se motivará para que expliquen si han ido o saben de alguna obra de títeres o marionetas. Entre toda la clase se valorará la participación y el contenido de su explicación. Se llegará a un consenso con toda la clase para dar los puntos. Podrá ir del 1 a 10 puntos según la participación.</li> </ul>	
Premio: 1 a 10 puntos (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).	

<b>Materiales</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Participantes</b>
Tabletas, <a href="#">Enlace genial.ly</a> Lápiz, papel, puntos.	Actividad 4: 30 min. Actividad 5: 30 min	Aula	Individual Grupos cooperativos	1º EP
<b>Criterios de evaluación:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.				
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>				
Para el alumno con TEA la maestra PT le ayudará con las preguntas necesarias para realizar el trabajo escrito.				

Tabla 7: Sesión 3

<b>SESIÓN 3: Actividad 4 - 5. ¡Vamos al Teatro!</b>				
<b>Competencias Clave</b>		<b>Objetivos:</b> 1, 2, 3, 4, 6.		
CCL, CP, CD, CP, CSC, AA, IEE, CEC		<b>Contenidos:</b> 1, 2, 4, 5, 12		
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9.				
<b>Descripción de la sesión/actividad.</b> Esta sesión es una continuación de la sesión 2.				
<b>Actividad 4:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se recordará la historia de la bruja y se les pedirá que de manera individual piensen, reflexionen y escriban como creen que es la bruja. Una vez finalizado, se leerá primero al grupo de trabajo para unir las diferentes opiniones que han escrito y hacer una descripción general de la bruja. Después se hará una puesta en común sobre lo que han escrito con el resto de la clase.</li> </ul> <p>Premio de la actividad: Títere o marioneta (Anexo 5; Títere o marioneta)</p>				
<b>Actividad 5:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esta actividad se realizará con el grupo cooperativo y consistirá en inventarse una historia con las marionetas o títeres que hayan escogido en la actividad anterior.</li> <li>- Esta actividad se realizará a lo largo de las siguientes sesiones. Se informará que una vez terminada se llevará a cabo la filmación y representación de cada una de las obras de teatro para ser enviadas a los padres a través de un QR en la última sesión.</li> <li>- Al final de la unidad, el grupo que más puntos haya conseguido representará su obra de teatro a los alumnos de educación infantil.</li> <li>- Premio: DIPLOMA DE ESCRITOR (Anexo 6: diploma escritor)</li> </ul> <p>Premio: 10 puntos (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</p>				
<b>Materiales</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Participantes</b>

Lápiz, papel, <a href="#">marionetas</a>	Actividad 4: 30 min. Actividad 5: 30 min	Aula	Grupos cooperativos	1º EP
<b>Criterios de evaluación:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8				
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>				
Para el alumno con TEA la maestra PT le ayudará con las preguntas necesarias para realizar el trabajo escrito como de acompañamiento para que vaya respetando los turnos de palabra.				

Tabla 8: Sesión 4

<b>SESIÓN 4 Actividad 6 y 7. Descubre la palabra escondida</b>				
<b>Competencias</b>			<b>Objetivos:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.	
CCL, CP, CD, CP, CSC, AA, IEE, CEC <b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10			<b>Contenidos:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
<b>Descripción de la sesión/actividad</b>				
<p><b>Actividad 6:</b> Se proyectará en la pizarra digital de la clase tres actividades donde tendrán que buscar palabras perdida en crucigramas, ordenar frases y completar frases.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crucigramas de palabras 1 y 2. (Anexo 7: Crucigramas) Premio: 2 puntos. (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</li> <li>- Completar textos con palabras que faltan. (Anexo 8: Completar palabras) Premio: 5 puntos (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</li> <li>- Ordenar palabras 1 y 2. (Anexo 9: Ordenar palabras) Premio: 10 puntos (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</li> </ul> <p><b>Actividad 7: Continuación de la sesión 3 tarea 5.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esta actividad se realizará con el grupo cooperativo y consistirá en continuar con la historia. El premio se obtendrá por el buen comportamiento, escucha y participación entre el equipo.</li> <li>- Premio: 2 puntos. (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</li> </ul>				
<b>Materiales</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Participantes</b>
Pizarra digital de la clase. <a href="#">Crucigrama 1</a> <a href="#">Crucigrama 2</a> <a href="#">Completar texto</a> <a href="#">Ordenar palabras 1</a>	Actividad 6: 30 min. Actividad 7: 30 min.	Aula	- Individual - Grupos cooperativos	1º EP

<a href="#">Ordenar palabras 2</a>				
Papel y lápiz				
<b>Criterios de evaluación:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.				
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>				
Para el alumno con TEA la maestra PT hará las mismas actividades a nivel individual para no crear ansiedad la competición. En la segunda hará de acompañamiento para que vaya respetando los turnos de palabra.				

Tabla 9: Sesión 5

<b>Sesión 5. ¡3,2,1.... Y ¡ACCIÓN!</b>				
<b>Competencias</b>			<b>Objetivos:</b> 1,2,3,4,5,6,7.	
CCL, CP, CD, CP, CSC, AA, IEE, CEC <b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10			<b>Contenidos:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
<b>Descripción de la sesión/actividad</b>				
<b>Actividad 8</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot gramatical (Anexo 10: Kahoot gramatical)</li> <li>- Premio: 2 puntos. (Anexo 3: Tarjetas puntos con mensajes motivadores).</li> </ul>				
<b>Actividad 9</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con esta sesión se dará por terminada la unidad didáctica Cada grupo cooperativo representará su obra de marionetas. Esta actividad será grabada para pasar posteriormente a los padres a través de un QR para poder ser visualizado desde casa.</li> <li>- Se hará el recuento de puntos de cada uno de los grupos de trabajo para descubrir quién ha sacado mayor puntuación. El grupo ganador representará la obra de teatro a los alumnos de Educación Infantil del colegio.</li> <li>- Premio: Grabación QR / Representación de la obra a los alumnos de Educación Infantil.</li> </ul>				
<b>Materiales</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Participantes</b>
Teatrillo, marionetas, <a href="#">Kahhot</a> Cámara de vídeo	Actividad 8: 15 min. Actividad 9: 45 min.	Aula	Grupos cooperativos	1º EP
<b>Criterios de evaluación:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.				
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>				
El grupo con el alumno TEA será el primero en representar su obra de teatro. Cuando				

haya finalizado, se observará y se analizará cuanto rato puede estar tranquilo disfrutando de las diferentes obras. En el momento que veamos que se pone nervioso se le invitará a irse al aula SIEI con la maestra PT.

## 5.8. Planificación Temporal

La propuesta didáctica está pensada para realizarla a lo largo del mes de junio dónde a través de diferentes actividades se hará un repaso a todo el contenido trabajado a lo largo del curso. Está compuesta por cinco sesiones y 9 actividades. Se realizará tres sesiones por semana durante la hora de castellano. La maestra PT estará en la clase ayudando al alumno con TEA. (Anexo Tabla 17: Calendario)

## 5.9 Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Esta unidad didáctica está pensada para que todo el grupo clase pueda participar y llevarla a práctica ya que se han tenido en cuenta las características de cada uno de ellos. Contaremos con la presencia de la maestra PT pues está destinada esas horas en su horario de atención a la diversidad. Su función será: acompañar, gestionar, ayudar, estructurar las actividades y marcar los tiempos. Al ser un alumno bastante funcional y autónomo solo intervendrá en el caso que se sienta más nervioso o pierda el autocontrol ofreciéndole la oportunidad de realizar la actividad en otro espacio más tranquilo como puede ser el aula de SIEI.

En el caso de nuestro alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) con dificultades conductuales se implementarán las siguientes medidas de atención a la diversidad:

- Asegurarnos que ha entendido la actividad y preguntar qué es lo que no ha entendido.
- Tomar el tiempo necesario que se necesite para poder explicarle la actividad.
- Adaptación curricular específica con la reducción, seguimiento o utilización de diferentes recursos para la comprensión del contenido si fuera necesario.
- Uso de un lenguaje claro y directo.
- Reforzar las conductas positivas.
- Establecer con el alumno rutinas claras y predecibles para que sepa qué esperar y cuándo.

- Actividades o juegos adaptados para que pueda practicar habilidades sociales y comunicativas.

## 5.10 Sistema de evaluación

El Real Decreto 157/2022, de 1 de setiembre, establece los criterios de evaluación de lenguaje para primero de Primaria. La evaluación será un proceso continuo y tendrá que adaptarse a las necesidades y características de cada alumno. El sistema de evaluación se hará a través de diferentes rúbricas adjuntadas en las tablas 18, 19, 20 que se encuentran en el anexo.

**Tabla 10: Sistema de evaluación**

Criterios de evaluación	Criterios de calificación				Competencias clave
	(niveles de logro)				
<b>A: nunca; B: casi nunca; C: casi siempre; D: Siempre</b>	A	B	C	D	
1. Comprender mensajes orales simples siguiendo las instrucciones.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
2. Participar adecuadamente en las diferentes interacciones en el aula con los compañeros y los profesores en diferentes situaciones comunicativas.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
3. Expresarse oralmente, utilizando un lenguaje claro y adecuado a su edad, expresando ideas, sentimientos y necesidades de forma efectiva.	A	B	C	D	1,2,5,6
4. Reconocer, discriminar y articular los sonidos del lenguaje.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
5. Comprender y utilizar palabras nuevas ampliando el vocabulario y utilizando las palabras correctamente en el contexto.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
6. Escribir correctamente frases cortas respetando la separación de cada una de ellas utilizando los signos de puntuación.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8

7. Ser capaz de leer con bastante fluidez y agilidad palabras y frases cortas.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
8. Comprender textos sencillos, identificando las ideas principales, responder preguntas sobre lo que han leído y hacer suposiciones.	A	B	C	D	1,2,4,5,6,7,8
<p>El proceso de evaluación se realizará con diferentes rúbricas donde cada alumno podrá realizar un proceso de autoevaluación y coevaluación. (Tablas: 18, 19, 20 en el Anexo) Estas rúbricas serán específicas donde se evaluará las diferentes dimensiones: Comunicación oral, comprensión lectora y expresión escrita. El uso de la rúbrica en cada grupo de trabajo nos ayudará a obtener un resultado cuantitativo que nos facilitará obtener datos para poder realizar las propuestas de mejora que hayan podido surgir.</p>					
<p>Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje: Después de cada sesión se pasará la rúbrica de la dimensión que se ha estado trabajando.</p> <p>Sesión 1: evaluación inicial de la Dimensión de comunicación oral. (INDIVIDUAL).</p> <p>Sesión 2: evaluación Dimensión de comunicación oral y comprensión oral. (INDIVIDUAL).</p> <p>Sesión 3 - Sesión 4 – Sesión 5 – Sesión 6: Evaluación de la Dimensión Comunicación oral, comprensión lectora y expresión escrita (GRUPOS COPERATIVOS)</p> <p>Sesión 7: Evaluación final a través de una valoración verbal con el grupo clase sobre la dramatización que han elaborado, como se han sentido, qué dificultades han encontrado, etc. EL profesor irá apuntado en una libreta las aportaciones del equipo.</p>					

### 5.10.1 Criterios de evaluación

El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, establece los criterios de evaluación de la asignatura de lengua para primero de primaria en tres bloques: comprensión oral, expresión oral y escrita, y conocimiento de la lengua.

**Tabla 11: Criterios de evaluación para la propuesta didáctica**

1. Comprender mensajes orales simples siguiendo las instrucciones.
2. Participar adecuadamente en las diferentes interacciones en el aula con los compañeros y los profesores en diferentes situaciones comunicativas.

3. Expresarse oralmente, utilizando un lenguaje claro y adecuado a su edad, expresando ideas, sentimientos y necesidades de forma efectiva.
4. Reconocer, discriminar y articular los sonidos del lenguaje.
5. Comprender y utilizar palabras nuevas ampliando el vocabulario y utilizando las palabras correctamente en el contexto.
6. Escribir correctamente frases cortas respetando la separación de cada una de ellas utilizando los signos de puntuación.
7. Ser capaz de leer con bastante fluidez y agilidad palabras y frases cortas.
8. Comprender textos sencillos, identificando las ideas principales, responder preguntas sobre lo que han leído y hacer suposiciones.

**Tabla 12: Relación Criterios evaluación - objetivos - competencias - Actividad**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Competencia Básica</b>	<b>(Actividad</b>
Criterio 1	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 2	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 3	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 4	1,2,3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 5	1,2,3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 6	4,5,6,7,8	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10
Criterio 7	4,5	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10
Criterio 8	4,5	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10
<b>Atención a la Diversidad</b>			
Criterio 1	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 2	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 3	1, 2, 3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 4	1,2,3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas
Criterio 5	1,2,3	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	Todas

Criterio 6	4,5,6,7,8	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10
Criterio 7	4,5	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10
Criterio 8	4,5	CCL, CP, CD, CP, CSC, AA	2,4,5,6,7,8,9,10

### 5.10.2 Instrumentos de evaluación

Los sistemas de evaluación que se van a utilizar serán a partir de la heteroevaluación (observación), la autoevaluación y la coevaluación. El maestro irá recogiendo los datos obtenidos en su libreta y las rúbricas de comunicación oral, de expresión escrita y comprensión escrita (Tablas: 18, 19, 20 en el Anexo). Una vez finalizada la actividad el maestro dará al alumno los puntos obtenidos que se introducirán en la tabla de gamificación que se elaboró en la primera actividad. De esta manera, el alumno tendrá acceso directo a sus resultados a través de los puntos y las rúbricas realizadas una vez acabada la actividad permitiéndole reconducir o rectificar y tener la posibilidad de mejorar en los fallos que va cometiendo de una manera más natural.

## 6 Conclusiones

El propósito de este trabajo ha sido en elaborar una unidad didáctica para repasar todos los contenidos de la asignatura del lenguaje haciendo hincapié en la lectoescritura de primero de primaria, usando una metodología activa donde el alumno sea el principal protagonista de su proceso de aprendizaje. El objetivo principal ha sido crear una serie de actividades que de manera individual como grupal deberán pasar por una serie de pruebas para conseguir unos puntos. El grupo ganador conseguirá como premio la representación de su obra de teatro a los alumnos de infantil.

La base de esta propuesta es a través de la Gamificación donde se sustentan los conceptos básicos y teóricos descritos en el marco teórico del presente trabajo. Para llevarlo a cabo se ha de tener presente las características de nuestro alumnado al objeto de poder crear los grupos cooperativos idóneos para que sean capaces de resolver las dificultades planteadas. El maestro procurará fomentar el respeto y el compañerismo aceptando las diferentes aportaciones y ayudando a aquellos que más lo necesiten.

La motivación es otro de los elementos más importantes en la gamificación debido a que a través de conseguir puntos y/o recompensas aumentará la curiosidad y por ende la competitividad para realizar las diferentes actividades propuestas y con ello aumentará el rendimiento de cada uno de ellos.

Los objetivos propuestos en el inicio de este trabajo son fáciles de alcanzar para nuestro alumnado pues a través de la gamificación conseguiremos aumentar la motivación, la participación y el desarrollo de las habilidades en los procesos de lectura y escritura. A su vez, nos permite trabajar el lenguaje en todos sus aspectos: expresión oral, comprensión oral, expresión escrita y comprensión escrita. Al realizar esta unidad didáctica a finales de curso también nos permite, como maestros, hacer un refuerzo en los aspectos gramaticales trabajados a lo largo del curso escolar.

Las dificultades que se nos puede presentar será el nivel de lenguaje que poseen nuestros alumnos debido a que muchos de ellos su lengua materna no es el español. Es por este motivo que las diferentes actividades están pensadas para realizarlas a través de grupos cooperativos al objeto de ayudarlos a fomentar el diálogo entre ellos. El maestro, a través de

la observación y la escucha activa, ofrecerá la ayuda necesaria a cada uno de los integrantes del grupo para reforzar aquellos aspectos del lenguaje que presenten dificultad.

Es posible observar ciertas limitaciones en la unidad didáctica y para ello el maestro ha de saber utilizar diferentes aplicaciones para poder crear diferentes actividades a través de las plataformas digitales. Hoy en día, existen muchas propuestas online para trabajar en el aula siendo la dificultad la creación de la actividad específica apropiada para nuestros alumnos. Es por ello, que el maestro debe estar formado en la creación de actividades interactivas que sean amenas y llamativas con la ayuda de juegos, vídeos, audios e imágenes para poder presentar la actividad programada a desarrollar.

Otro de los obstáculos que nos podemos encontrar a la hora de realizar las actividades interactivas es la falta de dispositivos electrónicos en el centro escolar para poder llevar a cabo esta práctica. Es por eso, que la escuela ha de hacer una inversión en la compra de dispositivos electrónicos.

Para concluir, es fundamental aprovechar las ventajas de la gamificación en todas las materias para motivar a los estudiantes a participar en su proceso de aprendizaje para que éste sea óptimo. A su vez, es necesario proporcionar a los maestros de los instrumentos más eficaces y apropiados para estimular y ayudar a sus alumnos ayudándolos a través de materiales atractivos y permitiendo que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

## 7 Consideraciones finales

La realización de este trabajo ha supuesto una investigación en profundidad sobre la Gamificación y como llevarla a la práctica en la escuela. A pesar de llevar trabajando en la docencia durante más de veinte años en la etapa de infantil, mis conocimientos sobre gamificación y recursos digitales eran nulos hasta que decidí obtener el grado de primaria para ampliar mis conocimientos. Fue en ese momento cuando descubrí diferentes metodologías activas, recursos y herramientas que podíamos aplicar en nuestras aulas para mejorar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos.

Me he centrado principalmente, al desarrollar la unidad didáctica, en el tipo de alumnado plurilingüe que tenemos en la escuela que dificulta su aprendizaje en el proceso del lenguaje oral como del lenguaje escrito al no ser el castellano su lengua materna en la mayoría de ellos.

Al elegir la gamificación como metodología ha supuesto un cambio en la manera de programar al aplicar los recursos del juego como puntos y/o recompensas por cada actividad resuelta. Se ha tenido en cuenta la motivación e intereses de la diversidad lingüística de los alumnos al elaborar tanto las actividades individuales como las grupales favoreciendo el trabajo en equipo. Se han utilizado tabletas para llevar a cabo juegos educativos con la finalidad de divertir y repasar los contenidos educativos trabajados a lo largo del curso escolar. Esta metodología es muy provechosa para nuestros alumnos porque favorece el trabajo en equipo y no la competitividad individual. No hay un ganador, todos son ganadores.

Esta unidad de programación no se ha podido llevar a la práctica en el centro por lo que no podemos conocer los resultados de su ejecución y evaluación. Sería interesante pasar la programación a las compañeras de primero de Primaria para que la llevaran a cabo durante el mes de junio al objeto de poder valorar los resultados conjuntamente para poder extraer propuestas de mejora.

Para finalizar, sería beneficioso aplicar esta metodología de gamificación en todas las materias pues mejora las habilidades de los estudiantes al combinar actividades educativas y divertidas ya que con ellos se les brinda la oportunidad de adquirir conocimientos más avanzados.

## 8 Referencias bibliográficas

- Ávila, L. P., Martínez, C. L. F., & Estrada, C. D. T. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 125-134.
- Caul, R. y Roberts, J. (2015). Is the future game-based? *Learning technology*.
- Cavalcanti, C. C., Filatro, A., y Presada, W. A. (2018). Gamification design for tutor education
- Cobo, D. R. F., Pastor, D. M. A., & Oller, D. C. D. (2021). Gamificar la alfabetización académica: un plan de actuación gamificada para desarrollar la competencia lestoescritora del alumnado universitario del Grado de Educación Infantil. In *Innovaciones metodológicas con TIC en educación* (pp. 1121-1144). Dykinson.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial
- Design Frameworks. En: *10th International Conference on Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management*, 473–487.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. En: *Proceedings of the 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts*. Nueva York, NY: ACM.
- Fernández Cobo, R., Amo Sánchez-Fortún, J., Domínguez, C. y Asensio Pastor, M. (2019). Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura escritura en el grado de Educación Primaria. En *Innovación educativa en la sociedad digital*, Editorial Dykinson, 799-814.
- Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- Jones, Chris & Shao, Bininhui (2011). La generación de la red y los nativos digitales: implicaciones para la educación superior. *Academia de Educación Superior*, York
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learnign and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm.340, de 30 de diciembre del 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Marín, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review* (27), pp.5-8

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological review*, 50, pp.370-396.

Merquis J. (2013). 5 Easy Steps to Gamifying Higher Education.

MINED. (2016b). Plan de estudio de la Educación Primaria. Versión 1. ICCP.

Myers, J. (1992) "The Social Contexts of School and Personal Literacy." En *Reading Research Quarterly*, Vol. 27 (4), 297-334.

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., y Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions* (NFER Research Programme: Innovation in Education). Slough: NFER.

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99.

Quintero, J. (2011). *Teoría de las necesidades de Maslow*. México.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, núm.52, de 02 de marzo del 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

Real Decreto 157/2022, de 27 de setiembre, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, núm. 8762, de 29 de setiembre del 2022.

<https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2022/10/Curriculo-LOMLOE-ensenanzas-basicas-Cataluna.pdf>

Ruizalba, J., Navarro, F., y Jiménez, S. (2013). Gamificación como estrategia de marketing interno. *Intangible capital*,9 (4), 1113-1144.

Santrock, J. W. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw-Hill.

Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.

Stott, A., y Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. Simon Fraser University (Unpublished material).

Stover, J. B., Bruno, F. P., Uriel, F. E., & Fernandez Liporace, M. M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica.

Suits, B. (1978). Grasshoper: Games, life and utopía. Toronto: University of Toronto Press.

Superticks. (5 de mayo de 2021). Miguel Ángel Azorín | Actividades que revolucionarán tu aula. [Archivo de vídeo].

Supertics. [8 de marzo de 2018]. Carmen Pellicer en CICLIP | Cambios para innovar en la comprensión lectora. [Archivo de vídeo]. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=VWB\\_afvLx7A&ab\\_channel=Supertic](https://www.youtube.com/watch?v=VWB_afvLx7A&ab_channel=Supertic)

Teixes, F. (2015). Gamificación: Motivar jugando. Barcelona: Editorial UOC.

Telaraña. (s. f.). Marionetas de dedos para descargar. Colorear dibujos infantiles.

<https://www.blogcolorear.com/2018/05/marionetas-de-dedos-para-descargar.html>

Valenzuela Alfaro, M. Á. (2021) Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo Gamification for learning. A theoretical approach to the social importance of gamification in education.

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press

Woolfolk, A. (1999). Psicología educativa. México: Prentice Hall.

ZICHERMAN, G. Y CUMMINGHAM, C. (2011). Gamification by Design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

## 9 Anexos

**Tabla 13: Competencias clave en Educación Primaria según la Ley Orgánica 3/2020.**

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Competencia comunicación lingüística (CCL)	Dominio del lenguaje oral y escrito y capacidad de expresión.
Competencia plurilingüe (CP)	Comunicarse y aprender de manera efectiva mediante el uso adecuado de diferentes idiomas.
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)	Capacidad para utilizar las matemáticas en situaciones reales.
Competencia digital (CD)	Habilidad para utilizar tecnologías digitales
Competencia social y ciudadana (CSC)	Capacidad para relacionarse con otras personas y participar en la vida en sociedad.
Competencia para aprender a aprender (AA)	Habilidad para aprender de manera autónoma y reflexiva.
Competencia emprendedora (IEE)	Implica habilidades para la creatividad, la innovación, la perseverancia y la capacidad de adaptación al cambio.
Competencia conciencia y expresiones culturales (CEC)	Fomentar la capacidad de comprensión, valoración y respeto por el patrimonio cultural y artístico.

**Tabla 14: R.D. 157/2022, de 1 marzo, sobre competencias específicas en el ámbito del lenguaje para el primer ciclo de primaria (de 6 a 8 años).**

Competencia específica 1: Reconocer la diversidad lingüística a partir de la identificación de las lenguas del alumnado.
Competencia específica 2: Expresarse oralmente con claridad y coherencia, utilizando un vocabulario y la gramática adecuada al contexto y la situación comunicativa.
Competencia específica 3: Escuchar y comprender textos breves y sencillos de distintos tipos, identificando las ideas principales y secundarias pudiendo responder a preguntas sobre su contenido.
Competencia específica 4: Leer textos sencillos de distintos tipos, comprendiendo su significado y reconociendo alguna de sus características (tipo de texto, tema, género, etc.)
Competencia específica 5: Escribir textos breves y sencillos, utilizando la ortografía y la puntuación adecuada y expresando las ideas de manera coherente y ordenada.
Competencia específica 6: Conocer y utilizar las funciones del lenguaje (referencial, expresiva, apelativa, fática, metalingüística y poética), adaptándolas al contexto y a la situación comunicativa.
Competencia específica 7: iniciarse en la lectura de manera autónoma de cuentos adecuados a su edad para fomentar el gusto por la lectura.
Competencia específica 8: Usar el lenguaje para interactuar con los demás de manera respetuosa, escuchando y valorando las opiniones de los demás y expresando las propias de forma constructiva.

**Tabla 15: R.D 157/2022, de 27 de septiembre, competencias específicas que vamos a trabajar en la propuesta didáctica: Jugamos con las letras durante el proceso lector.**

<b>Las lenguas y sus hablantes</b>	1: Uso de un lenguaje respetuoso y no discriminatorio
	2: Interés por comunicarse verbalmente con la pronunciación y la entonación adecuada respetando los turnos de palabra.
<b>Comunicación oral</b>	3: Hablar de acuerdo a la situación comunicativa utilizando técnicas de conversación. Comprender de audios en diferentes formatos y medios.
<b>Comprensión lectora</b>	4: Leer de manera fluida para entender textos en diferentes formatos o soportes.
	5: Aplicar técnicas de comprensión para adquirir datos, evaluar e interpretar el mensaje escrito.
	6: Analizar el texto, considerando la estructura y formato, así como el significado de las palabras y las estructuras morfosintácticas más frecuentes.
	7: Utilizar técnicas de investigación y gestión de datos para adquirir conocimientos propios.
<b>Expresión escrita</b>	8: Redactar el escrito teniendo en cuenta al destinatario y a la situación comunicativa.
	9: Redactar textos de diferentes tipos con un vocabulario y estructura adecuada al tipo de texto, intenciones y destinatarios.
	10: Corregir el texto para que tenga una presentación formal y adecuada a la situación comunicativa.

**Tabla 16: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. Objetivos del lenguaje para el primer ciclo de Educación Primaria.**

1. Desarrollar la capacidad de escucha y comprensión oral.
2. Fomentar la capacidad de expresión oral y escrita.
3. Aprender a leer y escribir textos breves, comprendiendo su significado.
4. Desarrollar el gusto por la lectura y el hábito de manera autónoma.
5. Mejorar la pronunciación y la entonación al hablar.
6. Ampliar el vocabulario y mejorar la gramática y la sintaxis.
7. Usar el lenguaje como medio de comunicación para interactuar con los demás.
8. Aprender a utilizar diversas formas de expresión, como el lenguaje oral, el gestual, el corporal y el plástico.
9. Fomentar la creatividad y la imaginación en la producción de textos y en la interpretación de los mismos.

**Tabla 17: Calendario**

	Mes																					
Día	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Sesión	S1				S2		S3		S4			S5										

Fuente: elaboración propia

	Día de sesión
	Fin de semana

## Rúbricas de evaluación

Tabla 18: Rúbrica Expresión Escrita

	<b>1 nunca</b>	<b>2 casi nunca</b>	<b>3 Casi siempre</b>	<b>4 Siempre</b>
<b>Trazo-grafía</b>	<i>La letra nunca me sale pequeña. Escribo lento.</i>	<i>Escribo dentro de la pauta con letra clara.</i>	<i>Escribo palabras y frases con facilidad en la pauta.</i>	<i>Escribo con letra pequeña y clara con facilidad.</i>
<b>ortografía</b>	<i>No escribo bien las palabras: le faltan o le sobran letras.</i>	<i>Escribo correctamente las palabras o frases.</i>	<i>Escribo palabras y frases sin errores y con la primera en Mayúscula.</i>	<i>Escribo correctamente frases cortas respetando la separación de cada una de ellas utilizando los signos de puntuación.</i>
<b>Orden-limpieza</b>	<i>No escribo de manera ordenada limpia.</i>	<i>Tengo cuidado cuando escribo con y cuando me equivoco lo corrijo con poco cuidado.</i>	<i>Escribo para que todo quede ordenado y no haya tachones.</i>	<i>Escribo que esté todo ordenado y limpio.</i>
<b>Uso de otros elementos</b>	<i>No sé utilizar un teclado correctamente.</i>	<i>Sé utilizar el teclado sin estar pidiendo ayuda.</i>	<i>Escribo palabras y frases cortas en el teclado.</i>	<i>Utilizo diferentes soportes para escribir con bastante agilidad.</i>

Tabla 19: Rúbrica Expresión Oral

	<b>1 nunca</b>	<b>2 casi nunca</b>	<b>3 Casi siempre</b>	<b>4 Siempre</b>
<b>Articulación</b>	<i>No Pronuncio bien y cuesta que me entiendan.</i>	<i>No Pronuncio bien casi todas las palabras, pero me entienden cuando hablo.</i>	<i>Vocalizo correctamente y me entienden.</i>	<i>Vocalizo bien y claro. Hablo con mucha fluidez.</i>
<b>Coherencia y orden</b>	<i>No me expreso correctamente y no sé cómo decirlo.</i>	<i>Expreso lo que quiero decir y lo hago de manera desordenada. Pido ayuda para organizar las ideas.</i>	<i>Expreso mis ideas de forma ordenada.</i>	<i>Expreso con claridad y muchos detalles lo que quiero decir.</i>
<b>Contenido</b>	<i>No utilizo el vocabulario trabajado en clase.</i>	<i>Uso el vocabulario trabajado en clase.</i>	<i>Uso algunas palabras que se han aprendido en clase.</i>	<i>Utilizo todos los contenidos trabajados en clase.</i>
<b>Uso de otros elementos</b>	<i>No hago gestos, utilizo la entonación para hablar en público.</i>	<i>Uso un tono correcto cuando uso otros elementos para expresar ideas.</i>	<i>Me gusta hablar en público utilizando objetos o gestos.</i>	<i>Me gusta gesticular cuando hablo para expresar mis ideas.</i>

Tabla 20: Rúbrica Comprensión Escrita

	<b>1 nunca</b>	<b>2 casi nunca</b>	<b>3 Casi siempre</b>	<b>4 Siempre</b>
<b>Atención</b>	<i>No sé identificar la palabra y leerla.</i>	<i>miro diferentes palabras y frases cortas, necesitando ayuda para identificarlas.</i>	<i>Soy capaz de mirar palabras sencillas y frases cortas sin ayuda.</i>	<i>Puedo mirar palabras y frases sin distraerme.</i>
<b>Decodificación, lectura</b>	<i>No puedo leer sin ayuda. Silabeo.</i>	<i>Leo palabras y frases cortas con agilidad pues silabeo.</i>	<i>No cometo errores cuando leo palabras y frases cortas.</i>	<i>Soy capaz de leer con bastante fluidez y agilidad palabras y frases cortas.</i>
<b>Comprensión lectora</b>	<i>No entiendo lo que leo.</i>	<i>Leo palabras y frases cortas entendiendo su significado.</i>	<i>Entiendo lo que leo y cuando no entiendo, pregunto.</i>	<i>Entiendo lo que leo y se explicar lo que he leído.</i>
<b>Uso de otros elementos</b>	<i>No relaciono palabra- imagen o frase corta con imagen.</i>	<i>Necesito la ayuda de otros elementos para entender lo que leo.</i>	<i>Cuando leo me fijo en los dibujos para acabar de entender lo que estoy leyendo.</i>	<i>Soy capaz de buscar otros elementos en el texto para entender lo que estoy leyendo.</i>

## Anexo 1

### -Sesión 1: Actividad 1 \_ Configuramos nuestro avatar

- Color de pelo, peinado.
- Facciones de la cara.
- Ropa.

Grupo 1: Alvina, Marwan, Adulai, Elly

<https://www.bitmoji.com>



Figura 1: Actividad 1\_Carteles avatar

*Fuente: Elaboración propia*

## Anexo 2

### Sesión 1: Actividad 1 \_ Tabla de Puntuaciones

**Tabla de Puntos:** Tabla donde estarán los nombres de cada uno de los integrantes del grupo de trabajo. Estará dividido en 10 casillas donde irán apuntando las puntuaciones individuales que van consiguiendo. Al final de las actividades, se sumará todos los puntos del grupo y el que haya conseguido más, será el que haga la dramatización a los alumnos de infantil.

JUGAMOS CON LAS LETRAS												
GRUPO 1				GRUPO 2				GRUPO 3				
	ALVINA	MARWAN	ELI	ADULAI	KLEIGHN	YOUSSEF	AINA	ROMAN	JEDIDIAH	ALEX	MARIA	RAZAN
ACT. 1												
ACT. 2												
ACT. 3												
ACT. 4												
ACT. 5												
ACT. 6												
ACT. 7												
ACT. 8												
ACT. 9												
ACT. 10												
SUMA TOTAL												

Figura 2: Actividad 1\_Cartel de puntuaciones

Fuente: Elaboración propia

### Anexo 3

#### Sesión1: Actividad 1 \_ Tarjetas puntos con mensajes motivadores

**Puntos:** del 1 al 10 con mensajes motivadores para seguir esforzándose.



Figura 3: Actividad 1\_Tarjetas puntos con mensajes motivadores

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 4

### Sesión 2: Actividad 2 \_ Vamos al Teatro.

Genial.ly de elaboración propia.



Figura 4: Actividad 2\_Genial.ly

<https://view.genial.ly/642a8ea126eac80019295930/interactive-content-vamos-al-teatro>

## Anexo 5

### Sesión 3: Actividad 4 \_ Vamos al Teatro.

Marionetas o títeres.



Figura 5: Actividad 4\_Marionetas

<https://www.blogcolorear.com/2018/05/marionetas-de-dedos-para-descargar.html>

## Anexo 6

### Sesión 3: Actividad 5 \_ Vamos al Teatro

Diploma de escritor.

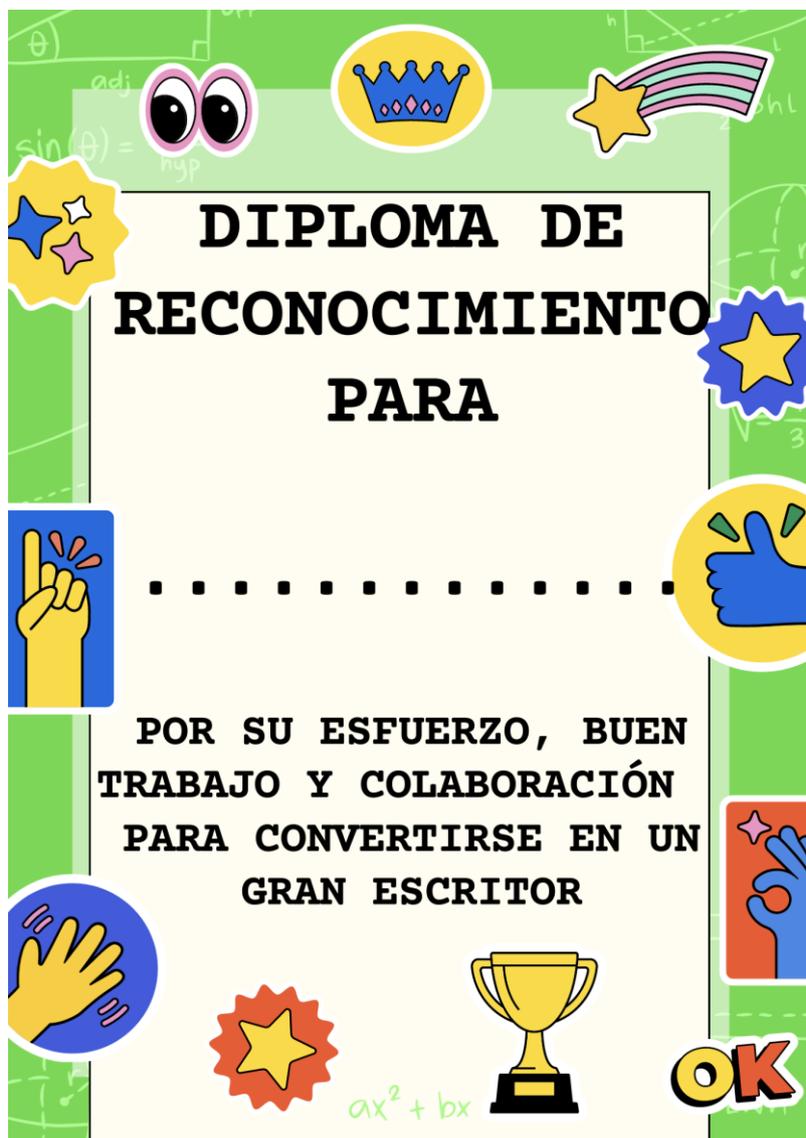


Figura 6: Actividad 5\_Diploma

Fuente: Elaboración propia

## Anexo 7

### Sesión 4: Actividad 6 \_ Descubre la palabra escondida

#### Crucigramas

MARIONETA TITERE GUIÑOL BRUJA VOZ PATO VACA PAYASO



Figura 7: Actividad 6\_Crucigrama 1

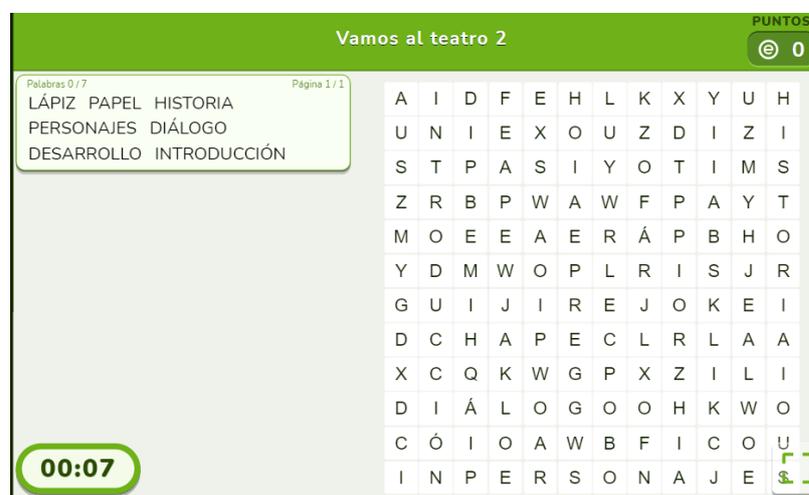


Figura 8: Actividad 6\_Crucigrama 2

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658548-vamos\\_al\\_teatro.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658548-vamos_al_teatro.html)

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658666-vamos\\_al\\_teatro\\_2.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658666-vamos_al_teatro_2.html)

## Anexo 8

### Actividad 6: Descubre la palabra escondida

Ordenamos frases

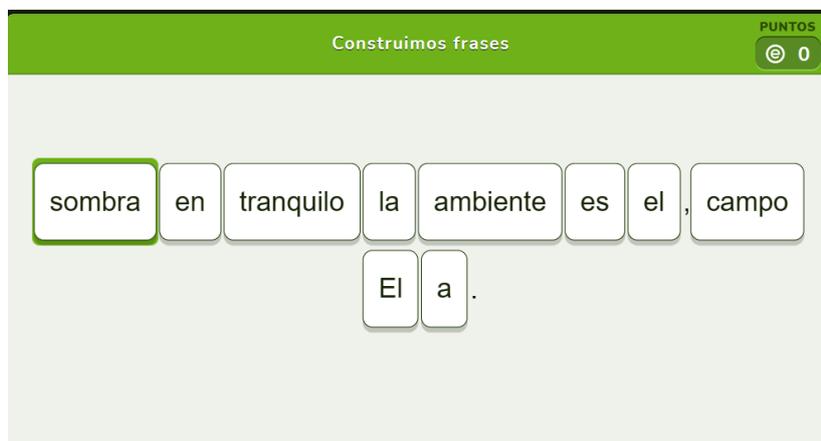


Figura 9: Actividad 6\_Ordenamos frases 1



Figura 10: Actividad 6\_Ordenamos frases 2

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658676-.html>

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658707-ordenamos\\_frases\\_2.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14658707-ordenamos_frases_2.html)

## Anexo 9

### Actividad 6: Descubre la palabra escondida

Completar frases

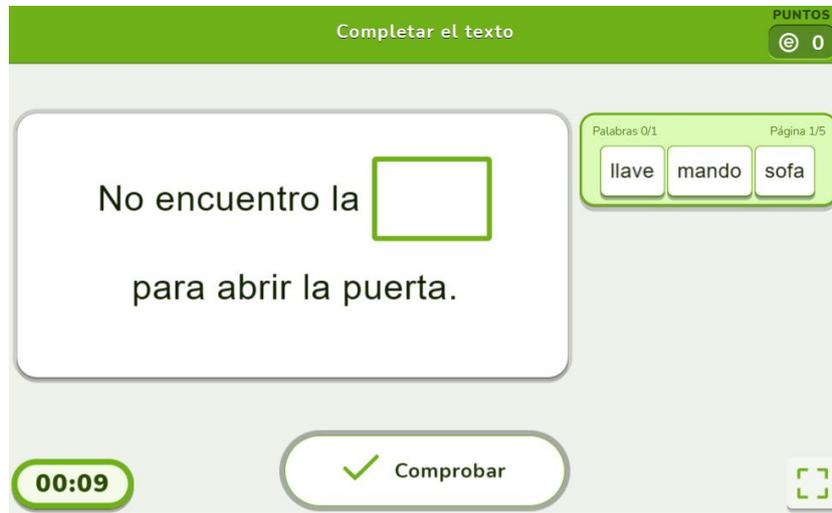


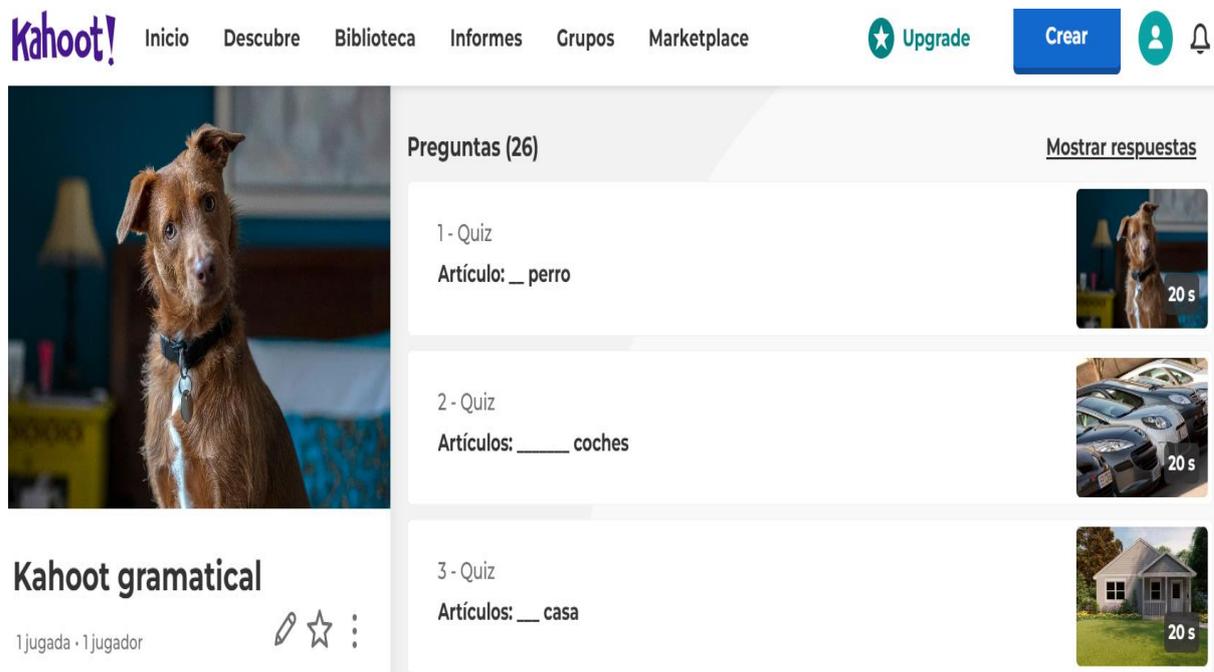
Figura 11: Actividad 6\_Completar frases

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14664366-completar\\_el\\_texto.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14664366-completar_el_texto.html)

## Anexo 10

### Actividad 8: ¡3, 2, 1... y acción!

Kahoot Gramatical



The image shows a Kahoot! quiz interface. At the top, the Kahoot! logo is on the left, and navigation links for 'Inicio', 'Descubre', 'Biblioteca', 'Informes', 'Grupos', and 'Marketplace' are in the center. On the right, there are buttons for 'Upgrade', 'Crear', and a user profile icon with a notification bell. Below the navigation, a large image of a brown dog is on the left. To its right, the quiz title 'Kahoot gramatical' is displayed, along with '1 jugada · 1 jugador' and icons for editing, favoriting, and a menu. The main area is titled 'Preguntas (26)' and has a 'Mostrar respuestas' link. Three questions are listed:

- 1 - Quiz  
Artículo: \_\_ perro
- 2 - Quiz  
Artículos: \_\_\_\_\_ coches
- 3 - Quiz  
Artículos: \_\_ casa

Each question has a small thumbnail image and a '20 s' timer.

Figura 12: Actividad 8\_Kahoot gramatical

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-gramatical/add0c63b-3734-44e1-8c5d-f41c79462bba>