



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
CURSO ESCOLARIZADO



LA GAMIFICACIÓN: UNA METODOLOGÍA
ACTIVA PARA FOMENTAR LA
MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE EN
UN GRUPO DE TERCER GRADO.

INFORME DE PRÁCTICAS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA:
**ARIZBETH ESTRELLA ORTEGA
HERNANDEZ**

ASESOR:
**DRA. ROSA FIDELA FRAGOSO
GALBRAY**

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la Mujer Mexiquense"

ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC

FOLIO: 01000 /2019-2020
ASUNTO: SE AUTORIZA
OPCIÓN DE TITULACIÓN

Cd. Ecatepec, Méx. a 9 de Julio de 2020.

C. ARIZBETH ESTRELLA ORTEGA HERNANDEZ
P R E S E N T E

La Dirección de La Escuela Normal de Ecatepec, se permite comunicar a usted, que ha sido autorizado su trabajo por la Comisión de Titulación con la modalidad de **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES** que presenta para sustentar el **EXAMEN PROFESIONAL** de la **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**.

Con el Título:

LA GAMIFICACIÓN: UNA METODOLOGÍA ACTIVA PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE EN UN GRUPO DE TERCER GRADO

Por lo que puede proceder con la reproducción de su trabajo y los trámites correspondientes.

Lo que se informa para su conocimiento y fines consiguientes.


ATENTAMENTE

LUIS SERGIO JESUS SOSA DE LA MERCED
DIRECTOR ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC

AGRADECIMIENTOS.

Este es el último de los trabajos como estudiante de la licenciatura en Educación, esperé mucho este momento y ahora que por fin ha llegado me llena de mucha nostalgia, por fin haré realidad uno de mis más grandes sueños y deseos en la vida, ser MAESTRA.

Llegar hasta aquí no ha sido sencillo, tuve que atravesar muchos obstáculos a lo largo de mi trayectoria, caerme y sacar fuerzas de donde no las había para levantarme, sin embargo, no todo es mérito propio, detrás de este gran logro se encuentran muchas personas a las cuales deseo reconocer, por ello es para mí un placer utilizar este espacio para agradecer personalmente a cada uno de ellos:

A Dios por ser el creador de mi existencia, y permitirme un logro más a mis 25 años de vida.

A mi madre Martha quien toda la vida se ha encargado de recordarme que la única herencia que me dejará será la educación. He decidido regalarle la oportunidad de tener a su primera hija graduada.

A mi padre Ernesto, que, aunque no es mi papá biológico desde que recuerdo me ha tratado como una verdadera hija. Solo él se merece el honor de llamarle Papá, gracias a sus consejos tan acertados y a que siempre intenta persuadir mi ego he demostrado que puedo superar cualquier obstáculo en mi camino.

A mi hermano, Brandon que, aunque no siempre ha tomado las mejores decisiones ni ha ido por el camino correcto, me impulsó a terminar satisfactoriamente la licenciatura para motivarlo y corrija su rumbo.

A Efraín que es el responsable de que yo haya abandonado a tiempo una licenciatura que no me hacía feliz y que estudiara lo que siempre había querido. Gracias a él quién se hizo responsable de mí para que yo concluyera mis estudios sin ninguna presión económica, o sentimental porque solo se ha encargado de hacerme feliz.

A mi amada Alma Mater la Escuela Normal de Ecatepec quien me ha brindado oportunidades que jamás creí serían posibles, entre ellas viajar al extranjero en 2 ocasiones, hacer realidad un sueño más al formar parte de la escolta en esta institución, acogerme en un espacio lindo, lleno de la mejor vegetación, por darme oportunidad de conocer y trabajar con los mejores formadores de docentes, por permitirme crear hermosos vínculos de amistad con maestros y compañeros.

A la Dra. Rosa, quién no solo ha sido la mejor maestra de prácticas si no un gran apoyo en la elaboración de mi documento recepcional, de no ser por su paciencia y apoyo incondicional este trabajo no hubiera sido posible.

A TODOS los maestros que me impartieron clase en la escuela normal, porque todos me han enseñado algo, ya sea para seguir su ejemplo o para evitar no hacerlo. En especial a las maestras Ma. Cruz, Martha Rocío, Alejandra, Fabiola, y a los maestros Ignacio, Fabián, y José Luis, quienes han dejado una huella importante en mi persona, por su apoyo incondicional dentro y fuera del ámbito académico y porque sin duda alguna he aprendido lecciones maravillosas de cada uno de ellos.

A la mejor compañera y futura colega Diana Paola Rosas Covarrubias, quién jamás me ha abandonado y me brindó su apoyo en los momentos más bonitos y sobre todo los más críticos de la licenciatura y a quién hoy tengo el placer de llamar amiga.

Y finalmente agradezco a todos aquellos que de alguna u otra forma me han brindado su apoyo, y también a los que algún día se atravesaron en mi camino para decirme que no podía, que no sería capaz, o que no lo lograría, porque gracias a ellos me hice más fuerte y superé cada obstáculo con mayor facilidad, para demostrarme a mí misma la capacidad que tengo para realizar cualquier propósito.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
APARTADO 1. CONTEXTO Y DIAGNOSTICO.....	11
1.1 ¿Qué es la contextualización?.....	12
1.2 Contexto Escolar.	12
1.3 Contexto Externo.	13
1.3.1 La escuela de prácticas.	13
1.3.2 Ubicación.	14
1.3.3 Economía.	14
1.4 Contexto Interno.	15
1.4.1 Infraestructura.....	15
1.4.2 Normas institucionales.	16
1.4.3 Recursos.....	16
1.4.4 Características del salón de clase.....	17
1.4.5 Normas del salón de clases.....	18
1.4.6 Mi grupo.	18
1.4.7 Docente Titular.	19
1.5 Contexto Familiar.....	19
1.6 Diagnóstico pedagógico.	21
1.7 Diagnóstico de la Docente en Formación.	22
APARTADO II. PROBLEMATIZACIÓN. PROPÓSITOS. METODOLOGÍA	25
2.1. El origen de mi propuesta: Así surge mi interés por generar la motivación por el aprendizaje a través de una metodología activa.....	26
2.1.1. Planteamiento del problema.	43
2.1.2. Preguntas guía.	43
2.2. Propósitos.....	44

2.2.1. Propósito General:	44
2.2.2. Propósitos específicos:	44
2.2.3. En la propuesta de aplicación se tratan de alcanzar los siguientes propósitos:.....	44
2.2.4. En el apartado de conclusiones los propósitos son:	45
2.3. Metodología.	45
APARTADO III. SUSTENTOS TEÓRICOS.....	48
3.1 Sustentos teóricos.....	49
3.2 Actitud Lúdica.	49
3.3. Importancia de la motivación en el aprendizaje.	49
3.3.1 Tipos de Motivación.	50
3.4. ¿Qué es la Gamificación?.	50
3.4.1 ¿Por qué aplicar la gamificación?.	51
3.5 Diferencias con otros conceptos: Edumentretenimiento, Juegos serios (Serious Games), Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).	52
3.6. Elementos de la gamificación.	53
3.6.1 Dinámicas.	53
3.6.2 Mecánicas.....	55
3.6.3 Componentes.	58
3.6.4 Tipos de Jugadores.....	64
3.7 Recursos para gamificar el aula.	65
3.7.1. Juegos tradicionales.	65
3.7.2. ClassDojo.....	66
3.7.3 Kahoot.	67
3.7.4 Plickers.....	68
3.7.5 Wireless Eggspert.	70

APARTADO IV. PLAN DE ACCIÓN. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	72
4.1 Diseño de la propuesta de intervención.	73
4.2 Temporalización.....	73
4.3 Tabla de resumen de las sesiones.....	74
4.4 Contenidos a trabajar.	76
4.5 Diseño.....	77
4.6 Fase 1.....	78
4.7 Fase 2.....	86
4.7.1 Sesiones gamificadas.	86
RECOMENDACIONES.....	109
CONCLUSIONES.....	112
ANEXOS.....	117
REFERENCIAS.....	137

INTRODUCCIÓN.

Mi nombre es Arizbeth Estrella, el presente trabajo lo desarrollé durante el 4° grado de la licenciatura en Educación Primaria en la Escuela Normal de Ecatepec, ubicada en el municipio de Ecatepec de Morelos. Este documento recepcional se apoyó en el análisis de la práctica docente, misma que fue realizada en la escuela Primaria “Cuitláhuac”, ubicada en la colonia La Joya dentro del mismo municipio.

Durante mis prácticas de observación, ayudantía e intervención en las distintas escuelas de práctica he observado en la mayoría de las aulas que los alumnos pasan gran parte del tiempo sentados en filas, trabajan de manera individual, y no se prioriza el trabajo entre pares, para los docentes resulta importante controlar que los alumnos permanezcan sentados en sus butacas haciendo el menor ruido posible y trabajando las actividades solicitadas, y debido a ello el trabajo en interacción con los compañeros no demanda la importancia debida, algunos de los docentes me han comentado que al trabajar de esta forma se genera ruido, pláticas fuera de lo académico y desorden en el grupo.

Gracias a la tecnología nuestra forma de vida ha ido evolucionando, pero de alguna forma la educación ha quedado rezagada. Actualmente el uso de las nuevas tecnologías se hace imprescindible en cualquier área laboral, y aunque no lo deseemos ya forma parte de nuestra vida, motivo suficiente para aprender a usarla y sacarle el mayor provecho posible, no hay razones para limitarse a emplearla y menos tratándose del ámbito educativo, es cierto que no todos los contextos son iguales, hay lugares en donde se carece de recursos y lamentablemente en muchos otros sí se cuenta con ellos pero ya sea por desconocimiento o por falta de interés no son aprovechados de manera óptima.

En las escuelas de educación básica de México predominan más los contextos en donde se carece de un equipo de software, y profesores lo utilicen y aprovechen de manera óptima. En el mundo educativo es claro que se pueden hacer maravillas con la tecnología, pero también sin ella, esto es lo interesante de mi propuesta ya que con muy poco pretendo hacer un gran cambio y los recursos no serán ningún impedimento para innovar en el aula.

Durante todo este proyecto puse en práctica mis habilidades digitales, utilizando solo los medios que tenía a mí alcance y por supuesto los conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación, y con ello doy cuenta de que no necesitamos la más alta tecnología, el mejor equipamiento, computadoras para todo el alumnado, dispositivos multimedia o aulas virtuales, lo único que se requiere es tener una actitud dispuesta al cambio, paciencia y mucha creatividad ya que con pocos recursos las clases monótonas y aburridas pueden dar un giro de 360°, ser tan divertidas que los alumnos voluntariamente dedican más tiempo al aprendizaje, ¿apoco no suena maravillosa esta idea?, sin duda alguna es lo que cualquier educador desearía obtener como resultado de sus prácticas.

Como docentes la tarea de llevar estas herramientas a nuestros alumnos, y hacer uso de los tics ya no es una opción para innovar en nuestras clases. En estos tiempos no puedo limitarme a utilizar el pizarrón, realizar exposiciones, dictados, resúmenes, resolución de páginas del libro y copias, o memorización de contenidos, como único recurso, debo dejar ir parte de todo lo que implica la educación tradicional.

Los niños de las nuevas generaciones han demostrado que cada vez son más activos y no se conforman con una sola respuesta, a ellos les gusta investigar, explorar, realizar actividades lúdicas e ir más allá de lo que el profesor les pueda proporcionar. Es por ello, que a través de las herramientas de gamificación añadidas en mi proyecto pretendo que los alumnos sean los que construyan su propio conocimiento, sean protagonistas de su aprendizaje, tengan un rol activo y el papel del educador consista únicamente en un andamiaje.

El objetivo principal de la gamificación consiste en emplear los elementos de los videojuegos y juegos tradicionales a entornos que no son lúdicos para incrementar la motivación de los estudiantes hacia un fin o tema en común, y de esta forma beneficiar su aprendizaje.

El primer apartado de este documento recopila información relevante en torno al contexto y diagnósticos pedagógicos de los alumnos y docente en formación, mismos que se reflejan en el inicio, desarrollo y final de este documento.

El segundo apartado está centrado en mis inquietudes a lo largo de mi formación como docente, presenta el origen de mi interés por llevar a la práctica un proyecto de gamificación, así como una pequeña reflexión de mi práctica docente la cual me ayudó a identificar la problemática y las posibles soluciones. Da cuenta de las interrogantes planteadas para este proyecto, el propósito general que en este caso

es: Innovar las clases tradicionales, propiciando la motivación intrínseca y extrínseca, aplicando los elementos de la gamificación, para fortalecer el interés, la satisfacción y el gozo por el aprendizaje en un grupo de tercer grado.

Así mismo, el final de este apartado se expone la metodología investigación- Acción y cómo se llevará a cabo a lo largo del documento.

En el tercer apartado se encuentra el sustento teórico mismo que fue elemento primordial para el desarrollo del plan de acción, se realizó una síntesis de la metodología de gamificación, que como bien se explica al final de ese apartado no es necesario que un proyecto gamificado utilice todos los componentes, no obstante, es indispensable tenerlos presentes si se desea llevar a la práctica la gamificación ya que los elementos que pueden funcionar para un grupo de alumnos pueden variar con otro grupo dependiendo sus características y el contexto.

En el apartado 4 se desarrolla el proyecto de gamificación el cual abarcó las asignaturas de Español, Ciencias Naturales y Formación Cívica y Ética. Se describe paso a paso qué recursos y elementos se van a tomar en cuenta para el plan de acción, así como sus respectivas formas de evaluación de cada sesión.

Finalmente se realiza la interpretación de los resultados esperados, el análisis de las competencias profesionales y genéricas que fortalecí con el desarrollo de este documento y los aportes que dicho trabajo puede hacer a la educación.

APARTADO I. CONTEXTO Y DIAGNÓSTICOS.

**“Todos los aprendizajes
más importantes de la vida,
se hacen jugando.”**

-Francesco Tonucci



1.1 ¿Qué es la contextualización?

Dentro de mi formación como docente resulta imprescindible examinar y reconocer aquellas características del contexto en el que desarrollo mi práctica educativa. Se entiende como contexto al conjunto de realidades que perjudican o influyen en algo, de este modo al identificar fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad no será suficiente si no se implementan en un proceso de análisis examinado desde el contexto a través del cual el docente podrá ejercer una mejor práctica pedagógica.

En muchos casos, se cree que quienes obtienen los puntajes más altos en los test de inteligencia son aquellos que pueden crear, innovar e inventar, se suele privilegiar la enseñanza dirigida prioritariamente hacia el razonamiento abstracto. Sin embargo, autores como Heckman y Weissglass (1994) afirman que la inteligencia y la creatividad no están limitadas a unos pocos que poseen ciertas habilidades y formas de pensar, y se ha comprobado que el contexto y las circunstancias sociales son variables importantes que interactúan con las características individuales para promover el aprendizaje y el razonamiento.

La contextualización requiere de un análisis detallado por parte del docente que realiza este ejercicio de comprensión. Hay que conocer los datos básicos, los antecedentes de la cuestión, los elementos secundarios y toda la información relevante, para poder intervenir y tomar una decisión.

Para el presente trabajo se hizo necesario conocer las características del contexto externo, el contexto interno, así como las características de las familias y de los alumnos del grupo de tercer grado de primaria.

1.2 Contexto Escolar.

Uno de los elementos primordiales a tomar en cuenta en los procesos escolares es el contexto, el cual

Se refiere al conjunto de factores tanto externos, como el medio físico y social donde se inserta la escuela, las características y demandas del ambiente socio-económico de los educandos y sus familias, su radio de influencia y relación con otras instituciones, etc.; las cuales impactan en la escuela y condicionan de alguna manera su gestión y el accionar del plantel docente. Así como variables internas, tales como los recursos, infraestructura edilicia, actores escolares. (Cusel, Pechin, y Alzamora, 2007, p.1).

1.3 Contexto Externo.

1.3.1 La escuela de prácticas.

La escuela es una institución que tiene como función social instruir a los educandos para la vida en sociedad.

La escuela es un espacio de interacción, construcción y desarrollo de potencialidades necesarias para la comprensión del mundo, sus relaciones y sus posibles transformaciones. En la escuela se producen intercambios humanos intencionados al aprendizaje de nuevos conocimientos, al desarrollo de competencias cognitivas, socio-afectivas, comunicativas, etc. y a la construcción de la identidad de los sujetos como individuos y de la escuela como comunidad que convoca y genera adhesión. (Echavarría,2003, p.5).

La escuela primaria “Cuitláhuac” con CCT:15EPR4348P, Zona Escolar: P040, es una institución pública estatal, se encuentra ubicada en una zona urbana y corresponde a una escuela de organización completa. De acuerdo con Carvajal (1998), quien menciona que las escuelas de organización completa se ubican primordialmente en contextos urbanos y son aquellas donde hay un maestro para cada uno de los 6 grados de primaria, así mismo puede haber uno o más grupos de cada grado.

En la escuela primaria Cuitláhuac se imparten ambos turnos (matutino y vespertino), sin embargo, este último es completamente independiente del personal y la organización del primero, incluso algunas de las instalaciones como (dirección, sanitarios y biblioteca son distintos para cada uno). Se cuenta con un grupo para cada grado, pero cada 6 años egresan 2 grupos de 6° y se reciben nuevamente 2 grupos de primer grado.

En el ciclo escolar 2019-2020 ingresaron 2 grupos de primer grado y por lo cual en el presente ciclo escolar hay un total de 7 grupos, se cuenta con una directora, un promotor de educación física que al ser compartido con otras 2 primarias de la zona escolar P040 asiste a la escuela miércoles y jueves cada 2 semanas, así mismo hay un conserje, y 7 docentes de los cuales 4 son egresados de escuelas normales, 3 son egresados de la Universidad Politécnica Nacional mejor conocida como UPN.

1.3.2 Ubicación.

La institución se encuentra ubicada en la colonia La Joya, calle Zafiro, s/n, C.P. 55016, Ecatepec de Morelos, Estado de México. El acceso a la escuela es sencillo, para llegar se cuenta con los servicios de transporte suficientes, cerca de la escuela está la estación del Mexibús “Guadalupe Victoria”, ubicada en la avenida López Portillo, enfrente está un semáforo y como referencia las tiendas Coppel y Elektra y entre estos establecimientos se encuentra la base de taxis ROBLESEMM con la cual se puede acceder más rápidamente a la escuela en caso de no utilizar un transporte particular, a lo largo del trayecto se denota una frecuente circulación de taxis, así mismo transitan automóviles y motocicletas, aunque la mayoría de los alumnos llegan a la escuela sin necesidad de transporte debido a la cercanía de su domicilio respecto a la institución.

Como lo mencioné al inicio de este apartado la institución se encuentra ubicada en una zona urbana, El número de habitantes que tiene una población determina si ésta es rural o urbana. De acuerdo con el INEGI, una población se considera rural cuando tiene menos de 2 500 habitantes, mientras que la urbana es aquella donde viven más de 2,500 personas.

1.3.3 Economía.

Actualmente la economía se basa en el sector terciario donde predominan la industria, comercio y servicios. Sin embargo, la mayor parte de los pobladores son de bajos recursos. Frente a la escuela hay una tienda de abarrotes, dos papelerías y un puesto de hamburguesas donde algunos estudiantes adquieren su lunch, a un costado se encuentra el Jardín de niños “Silvina Jardón”, seguido de la secundaria oficial “20 de noviembre” y una primaria particular.

A lo largo de la Av. Cuauhtémoc y la calle zafiro (las cuales componen una misma calle) hay diversos establecimientos comerciales como: Tienda 3B, farmacia, taquería, mueblería, carnicería, panadería, tortillería, tlapalería, paletería, verdulería, internet, jarcería, cremería, estética y vulcanizadora.

Un dato importante a resaltar es que los domingos se establece el tianguis de Guadalupe Victoria, uno de los más visitados por la comunidad e incluso de otras colonias aledañas, este tianguis abarca toda la calle y parte de la Av. Cuauhtémoc y la mayoría de los tianguistas son padres de familia de la primaria Cuitláhuac.

Su factor social se basa en varios servicios como el drenaje, servicio eléctrico, diferentes transportes, internet, telefonía, entre otras.

Su factor cultural se refleja en la fiesta de San Cristóbal y el 12 de diciembre, cuando los alumnos faltan con más frecuencia a sus actividades regulares.

1.4 Contexto Interno.

1.4.1 Infraestructura.

La escuela tiene 2 entradas y para ambos turnos solo es funcional la entrada principal con vista a la calle Zafiro. En total cuenta con 3 edificios de planta baja, en la primera planta se encuentran 6 aulas, y los sanitarios del turno vespertino, en la segunda planta se encuentra la dirección para cada turno y el salón de tercer grado.

El patio central es de concreto y no cuenta con arco techo, en él se realizan los actos cívicos y eventos importantes para la institución, así mismo se llevan a cabo los recreos, se cuenta con una cancha amplia, pero con el piso de tierra lo cual hace que no sea utilizada con mucha frecuencia.

Finalmente, en la tercera planta se encuentran los baños del turno matutino, la biblioteca de cada grado y una sala de usos múltiples donde generalmente se realizan reuniones con padres de familia. Tal como se puede observar en la imagen1.

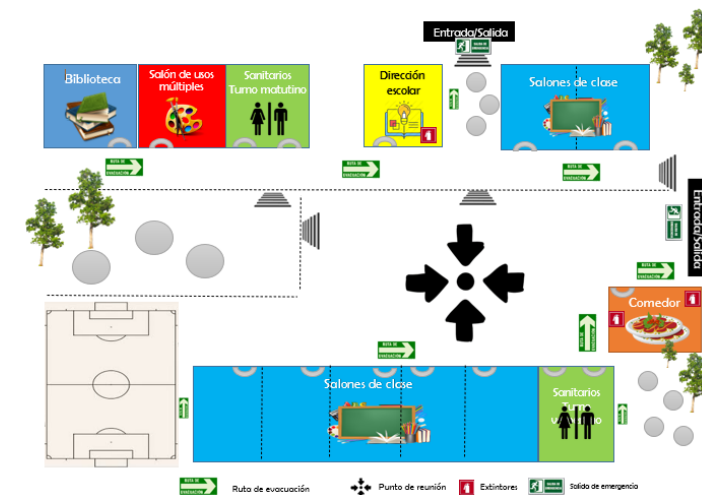


Imagen 1. Croquis de la Escuela. Fuente: Elaboración Propia.

1.4.2 Normas institucionales.

La escuela se rige por acuerdos establecidos entre la directora, padres de familia y docentes, los cuales son redactados y posteriormente los firman en una bitácora, ello permite desarrollarse en un ambiente de armonía, respeto, comunicación y excelente clima laboral.

Se cuenta con una sola entrada los maestros tienden a ser puntuales tanto a la hora de llegada como a la de salida, al ser el único acceso a la institución, una vez que son las 7:45 am o en su defecto 1:00 pm no hay forma de acceder o salir en vehículos según sea el caso.

1.4.3 Recursos.

Dentro de la dirección escolar se cuenta con recursos para fortalecer las clases de educación física. Cada salón posee su respectivo pizarrón blanco. Se cuenta con un proyector y un par de bocinas los cuales son compartidos con la institución. La biblioteca se encuentra deshabilitada, y es usada como bodega.

En el turno matutino se cuenta con comedor escolar tiene un costo de \$7 el cual es accesible para la mayoría de los alumnos, sin embargo, existen alumnos que carecen de estos recursos y no consumen ni llevan alimentos a la escuela, lo cual repercute en su aprendizaje.

Tuve la oportunidad de estar presente en el proceso de inscripción al ciclo escolar 2019-2020, donde mencionan que son pocos los que cuentan con internet, computadora o celular porque en uno de los apartados se requería un número de emergencia, y al menos un 25% de las madres de familia expresó no tener un teléfono celular, por lo cual solicitamos dejaran el número de algún familiar o vecino cercano para poder localizarlos si en algún momento fuera necesario.

Así mismo realicé un cuestionario en donde los estudiantes debían seleccionar los dispositivos a los que tenían acceso en casa y los resultados fueron los siguientes:

Selecciona los recursos a los que tengas acceso en tu casa.

39 respuestas

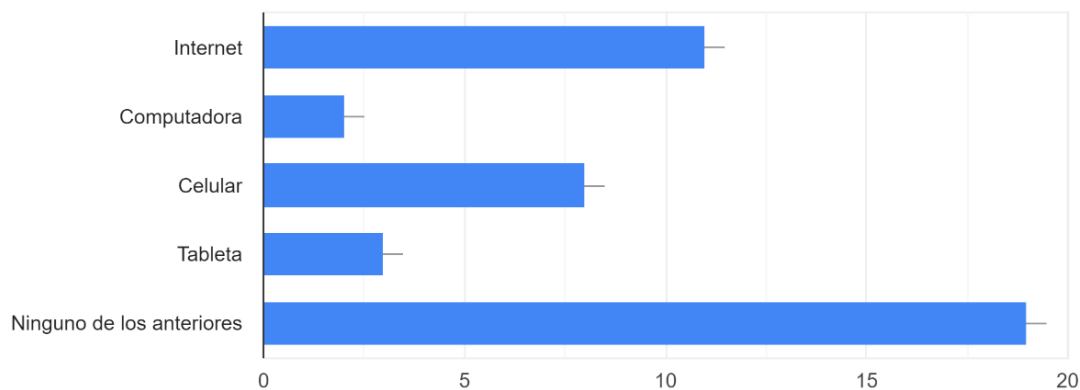


Gráfico 1. Recursos. Fuente: Elaboración Propia.

1.4.4 Características del salón de clase.

Se ubica en el segundo piso y es el único salón que se encuentra aislado, así mismo está construido con un material distinto (concreto y lámina), lo cual afecta la regulación del clima ya que en época de calor es bochornoso y en invierno es un espacio frío, además los espacios de las láminas permiten el acceso al polvo e insectos, lo cual afecta notablemente a la salud visual y dérmica de algunos estudiantes.

Durante los períodos en los que no me encontraba en prácticas los alumnos se encuentran acomodados en 5 filas (Bancas para dos alumnos), en los períodos que la docente en formación regresa los alumnos se sientan en equipos de 4 integrantes. Hay un rincón destinado para biblioteca del salón y una mesita de madera para guardar materiales.

Es importante mencionar que es el único salón no utilizado por el turno vespertino lo cual permite dejar todo tipo de materiales y acomodar el salón de manera personalizada. El salón cuenta con 3 ventanas, pero permanecen cerradas la mayor parte del tiempo, procurando así que entre la menor cantidad de polvo posible. Se tiene vista hacia el patio principal.

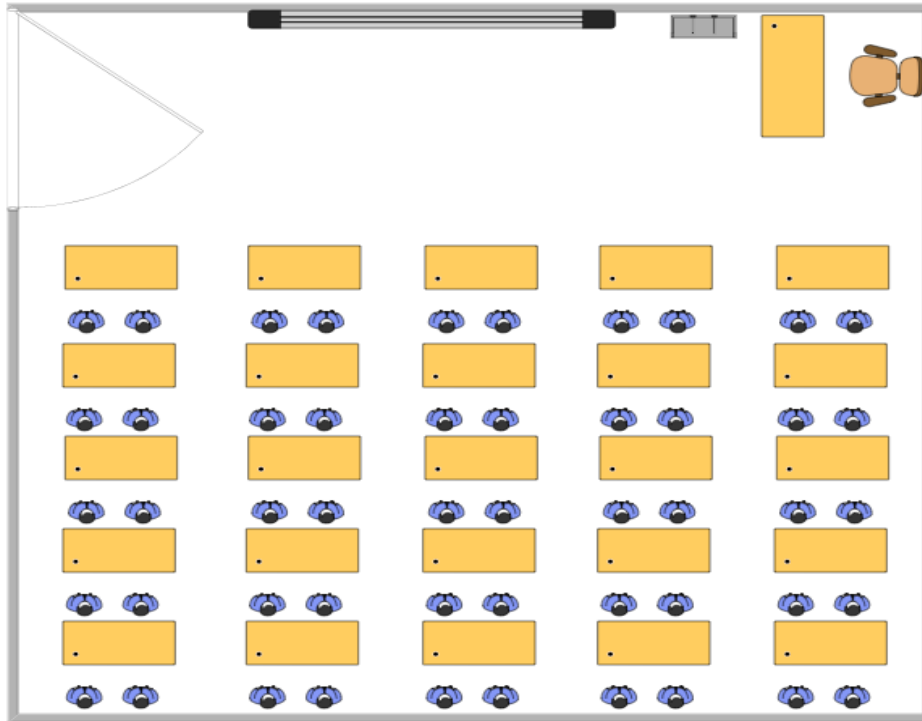


Imagen 2. Croquis del aula. Fuente: Elaboración Propia.

1.4.5 Normas del salón de clases.

Hay credenciales especiales para salir al sanitario, solo puede salir un niño y una niña a la vez, exceptuando algunos casos especiales donde se requiere más de dos alumnos salgan al baño.

No se permite ingerir alimentos dentro del salón de clase. Después del recreo todos deben guardar o tirar si así lo desean cualquier golosina o alimento que no hayan terminado de comer.

1.4.6 Mi grupo.

Desde el sexto semestre de la licenciatura mis prácticas de intervención se realizaron en la escuela primaria Cuitláhuac, sin embargo, fue hasta el séptimo semestre cuando me asignaron el grupo de tercer grado. El único grupo que faltaba por tener un docente en formación, motivo por el cual al inicio del ciclo escolar los alumnos me recibieron con mayor entusiasmo.

La matrícula de 3° A es de 39 alumnos, 19 niñas y 20 niños, oscilan entre los 7- 8 años de edad, por tanto, de acuerdo con la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget (1975), los estudiantes están en la etapa de operaciones concretas (7 -12 años) y desarrollaran sus habilidades para realizar operaciones lógicas de seriación, clasificación y de conservación, y su pensamiento está centrado en fenómenos y objetos del mundo real.

A diferencia de otras primarias donde se cuenta con 2 o más grupos y cada año los alumnos son separados de sus compañeros de ciclo escolar, en la primaria Cuitláhuac la mayoría de los alumnos convive durante los 6 ciclos, son escasas las bajas o nuevos ingresos. En tercer grado se incorporó la alumna Aisha, pero rápidamente se adaptó a la dinámica de grupo.

Por otra parte, cabe resaltar que la mayor parte de los alumnos asiste de manera puntual. El ausentismo escolar es mínimo, se presenta en mayor frecuencia con los siguientes alumnos: Manuel, Alexander, Alison, Caleb y José, de los cuales 3 no tienen atención en casa ya que son hijos de madre soltera la cual debe trabajar para solventar los gastos del hogar y en los 2 casos restantes frecuentemente es por cuestiones de salud.

1.4.7 Docente Titular.

El grupo de 3° "A" está a cargo de la docente titular Angelica egresada de la UPN, tiene 25 años de edad y un año de servicio, en diciembre de 2019 recibió su nombramiento, este ha sido su primer grupo (estuvo con ellos en el 2°). Trabaja solo en el turno matutino.

Durante la primera jornada de prácticas tuve dificultades para comunicarme con ella, debido a que sus palabras no eran coherentes con sus acciones. Pero después de un dialogo que ella tuvo con mi asesora de práctica profesional, la situación cambió favorablemente y pude desempeñarme de una mejor forma.

1.5 Contexto Familiar.

El contexto familiar de los alumnos tiene de base las familias monoparentales, principalmente son madres solteras. La mayoría de los padres de familia son comerciantes, en el caso de las madres son amas de casa, a nivel institucional el nivel académico predominante en los padres de familia es de educación básica.

En cualquier escuela y para cualquier maestro resulta imprescindible la comunicación con los padres de familia ya que la educación no solo depende de un actor educativo, no obstante, en algunos casos no se cuenta con el apoyo y la responsabilidad por parte de ellos lo cual representa un reto primordial para el docente.

El desempeño académico de los alumnos que viven con ambos padres es distinto a aquellos en donde la mamá es madre soltera y tiene que salir a trabajar para poder sostener los gastos del hogar, en mi grupo este segundo fenómeno afecta considerablemente a un 25% del alumnado ya que no se cuenta con el seguimiento o tareas solicitadas.

Esta información la pude detectar a través de la observación y con mis registros de trabajos y tareas que realicé a diario, en dónde se puede apreciar que este porcentaje de alumnos no entregaba trabajos completos durante clase y a pesar de que se les enviaban notas en el cuaderno para que lo terminaran en casa y entregaran al día siguiente los alumnos no lo hacían, las mamás no lo revisaban, lo mismo en el caso de las tareas ya que se colocaba un sello con la leyenda “Te invito a realizar tu tarea con entusiasmo” y había quienes solo tenían hojas continuas con estos sellos y ninguna respuesta por parte de la madre.

Recuerdo que en la primera junta que tuve con los padres de familia les mencioné esta situación en donde los invitaba a revisar los cuadernos, algunos se sorprendieron de que existieran estos casos y se comprometieron en realizarlo, firmaban las tareas y es así como pude observar un acompañamiento más constante, e incluso motivante para algunos niños ya que sus papás también les colocaban frases agradables. Lamentablemente algunos de los padres que por sus condiciones no lograban apoyar a los alumnos en casa no estaban presentes en la junta.

El apoyo que recibí de los padres es bueno, sin embargo, la comunidad generalmente desconfía, necesitan ver resultados antes de brindar el apoyo, es decir, si observan que el docente no se compromete con su trabajo ellos tampoco lo hacen, pareciera algo lógico y no niego que lo sea, sin embargo, este factor al inicio fue un obstáculo ya que aún no conocían mi modo de trabajo ellos y al no tener una línea de trabajo constante, es decir al interrumpir los periodos de prácticas, existía una notable diferencia de mi modo de trabajar al de la docente titular, afortunadamente parte de esta comparación fue favorable, en sintonía con

mi dedicación y compromiso con los alumnos me ayudó a obtener la gratitud y apoyo de los padres de familia

1.6 Diagnóstico pedagógico.

Al inicio del ciclo escolar la docente titular aplicó un test de estilos de aprendizaje y un test donde se denota que inteligencias múltiples predominan en cada estudiante, los resultados arrojaron que el 39% de los alumnos son visuales, el 48% Kinestésicos y el 13% son auditivos. Predominando así el estilo de aprendizaje Kinestésico. (ANEXO1)

Para Barbe, Swassing y Milone (citados por Mato, 1992) quienes trabajaron con estilos de aprendizaje relacionados con la percepción sensorial, consideran 3 tipos de modalidades, también llamados formas de percibir, estilos o sistemas de representación: Visual, Auditivo y Kinestésico.

Los Visuales son aquellos que perciben y aprenden mejor viendo, manejando fácilmente la información escrita, gustan de las descripciones, recuerdan las caras más no los nombres, visualizar las cosas detalladamente; el auditivo es aquel que emplea la voz y oídos como principal canal para el aprendizaje, no tiene visión global recuerda sonidos, los nombres más no las caras, no visualiza detalles; mientras que el kinestésico - táctil, se refiere a que para poder aprender es necesario palpar a través del tacto, actuar y hacer productos y proyectos (Castro y Guzmán,2005, p.9).

Al inicio de la primera jornada de prácticas diseñé una lista de asistencia en la que cada día formulé una pregunta distinta y conforme los nombraba debían dar respuesta, gracias a este instrumento y otros que mi docente titular había realizado al inicio del curso recupere información importante en cuanto a las preferencias de mis alumnos las cuales tomo en cuenta al momento de diseñar mi propuesta de trabajo, de este modo resulten significativas para el alumnado.

1.7 Diagnóstico de la Docente en Formación.

La propuesta de intervención se desarrolló bajo el trayecto de práctica profesional, preparación para la enseñanza y el aprendizaje y tecnologías de la información y la comunicación y se pretende con ello la docente en formación fortalezca las competencias del perfil de egreso correspondientes al plan y programas de estudio 2012, divididas en genéricas y profesionales, en donde se destaca que las competencias genéricas expresan desempeños comunes que deben demostrar los egresados de programas de educación superior, tienen un carácter transversal y se desarrollan a través de la experiencia personal y la formación de cada sujeto y profesionales las cuales expresan desempeños que deben demostrar los futuros docentes de educación básica, tienen un carácter específico y se forman al integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente y desarrollar prácticas en escenarios reales.

Con base a lo anterior se elaboró un ejercicio el cual me permitió conocer el grado de adquisición de mis competencias profesionales y genéricas y con ello identificar mis fortalezas y debilidades en cuanto al perfil docente, expresados en los elementos establecidos para cada competencia. (ANEXO 2).

Después de realizar el análisis resulta significativo indagar como fortalecer dichas competencias. De las nueve competencias profesionales se destacan 3 de ellas en las cuales presenté debilidad. A continuación, describo las competencias que trabajé para mejorar mi práctica pedagógica.

Competencias profesionales:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica.
 - Realiza diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje.
 - Diseña estrategias de aprendizaje basadas en las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos.

Respecto a lo anterior muchas ocasiones no basta con saber realizar un buen diagnóstico si no se sabe qué hacer con él, reconozco que en varias ocasiones aunque tengo presente tomar en cuenta sus estilos de aprendizaje, sus motivaciones y no solo enfocarme en los aspectos curriculares, he dejado de lado los intereses y necesidades de mis alumnos, siendo estos importantes y necesarios al momento de realizar la planeación, pues permiten al maestro realizar actividades pensadas y centradas en el alumno favoreciendo su enseñanza- aprendizaje.

La segunda competencia profesional que trabajé es:

- Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.
 - Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje.
 - Adecua las condiciones físicas en el aula de acuerdo al contexto y las características de los alumnos y el grupo.

En diversas modalidades de trabajo no se presta demasiada atención a este aspecto.

Las personas aprendemos mediante un proceso de construcción de significados acerca de la realidad que pretendemos conocer. Dicho proceso implica el establecimiento de las relaciones entre los conocimientos y experiencias previas d que se dispone y las características de la parcela de realidad a que se refiere el aprendizaje (Zabala, 1993, p.1).

El docente es responsable de brindar los espacios favorables para que los alumnos construyan su propio conocimiento lo cual les permitirá desarrollar su autonomía. Ello requiere que exponga a mis estudiantes a situaciones reales y significativas, para que pongan en juego sus conocimientos de forma natural, despierten su curiosidad, e incrementen su interés por resolver problemas a través de la interacción y el dialogo entre pares.

Así mismo si ellos se sienten en armonía con el espacio físico en el que se encuentran desempeñarán con mayor alegría y entusiasmo las actividades.

Por último, me enfrenté a la siguiente competencia profesional, en la que en semestres anteriores tuve algunas dificultades para ponerla en práctica.

- Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
 - Promueve el uso de la tecnología entre sus alumnos para que aprendan por sí mismos.
 - Usa los recursos de la tecnología para crear ambientes de aprendizaje.

El uso de la tecnología se vuelve cada vez más imprescindible, aunque en algunas escuelas los recursos no existan o sean escasos ello no quiere decir que no vamos a buscar formas de llevar estos medios a los alumnos, o que vamos a dejar de actualizarnos para brindar mejores oportunidades de aprendizaje.

Competencias Genéricas:

De las 6 competencias genéricas del perfil de egreso, hubo dos en las cuales mostré menor grado de adquisición y van de la mano con las anteriores, por ello considero importante retomar.

- Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.
 - Resuelve problemas a través de su capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
 - Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

- Emplea las tecnologías de la información y la comunicación
 - Aplica sus habilidades digitales en diversos contextos.

“Cuando un niño está haciendo algo en lo que está apasionadamente interesado, crece como un árbol en todas direcciones. Así es como los niños aprenden, como los niños crecen.”

– John Holt



2.1. El origen de mi propuesta: Así surge mi interés por generar la motivación por el aprendizaje a través de una metodología activa.

Uno de los principales problemas que aqueja a la educación en México es la falta de innovación, las clases y las metodologías de enseñanza empleadas actualmente en la mayoría de las aulas siguen siendo las mismas de hace décadas, ¿Por qué si los seres humanos hemos ido evolucionando a través del tiempo, la educación no se ha transformado?, con esta interrogante que seguramente más de uno nos hemos hecho comienza mi interés por descubrir que le hace falta a la escuela, a los docentes, a los alumnos y a todos los actores educativos para generar este cambio.

Muchas veces he escuchado que la escuela no hace al alumno, son los alumnos los que hacen la escuela y los docentes somos los responsables directos de guiarlos en su proceso de formación, por ello es de capital importancia la forma en cómo los docentes conciben la educación y qué están dispuestos a realizar por transformar las metodologías de aprendizaje que si en algún momento funcionaron es claro que en pleno siglo XXI las generaciones han cambiado y su forma de aprender también tiene que evolucionar.

¿Cómo se rige la educación en los países de primer mundo?, ¿Qué es lo que no estamos haciendo bien?, ¿Qué acciones hay que implementar para obtener mejores resultados? ¿Es posible realizar un cambio?

En los últimos diez años, las comparaciones internacionales sobre el desempeño de los distintos sistemas educativos se han vuelto cada vez más importantes. Los datos muestran que los países pueden llevar a cabo mejoras espectaculares en sus resultados educativos en un período de tiempo relativamente corto, que puede ir desde unos pocos años, hasta una generación. (OCDE,2010)

Durante mi estancia en las escuelas de práctica he observado que a los docentes les cuesta trabajo salir de la zona de confort, me he encontrado con docentes de primaria, que llevan años impartiendo el mismo grado, y nada cambia en sus clases de modo que siguen utilizando las mismas planeaciones, los mismos métodos, dinámicas y recursos, piensan que por la experiencia que han adquirido ya tienen el trabajo resuelto, incluso justifican que aunque los libros cambian de portada el contenido sigue siendo el mismo y no hacen el intento de investigar o cambiar su forma de enseñanza.

Inclusive antes de egresar he escuchado a compañeros decir que guardarán las planeaciones de cada grado para ya no tener que estar planeando, entonces me cuestiono ¿Realmente así se debe comportar un docente?, ¿De esta manera es cómo pretendo transformar la educación?

Mi situación es diferente a la de muchos de mis compañeros, ya que tuve la oportunidad de estudiar otra licenciatura, fue mi decisión abandonar esa carrera y acertadamente, decidí comenzar profesionalmente un nuevo rumbo que desde que recuerdo me apasiona, pero por ignorancia, desorientación o desconocimiento no supe cómo elegir en su debido momento.

Antes de presentar mi examen de ingreso a la escuela normal yo estaba consciente de que en esta carrera no me volveré millonaria, que ante la sociedad no es reconocida como lo fue en algún tiempo, que no solo es cubrir un turno de 6 horas, sino que va más allá del trabajo dentro de un salón de clases, al respecto he escuchado comentarios como los siguientes; que no me pagarán horas extras y que no debería involucrar más tiempo del debido.

Sin embargo, el profesionalismo de un docente comprometido con la educación implica dedicar cierto tiempo fuera del horario escolar si así puedo llamarle al horario que solo abarcan las clases, pues se requiere tiempo adicional para realizar planeaciones, actualizarse de manera constante y decidir qué nuevas metodologías serán empleadas con el grupo, preparar materiales para las clases y lo más importante reflexionar sobre la práctica pues si no se hace ¿Cómo es que se pretende mejorar?

La autonomía y la responsabilidad de un profesional no se entienden sin una gran capacidad de reflexionar en la acción y sobre la acción. Esta capacidad está en el interior del desarrollo permanente, según la propia experiencia, las competencias y los conocimientos profesionales de cada uno. (Perrenoud,2001, p.12)

Cabe resaltar que este proceso de reflexión debe estar presente antes, durante y después de la práctica. Los docentes no somos seres perfectos, evidentemente como cualquier ser humano cometo errores, claro que tengo que ser el 200% más cuidadosa pues estamos tratando con niños, y hemos de saber que un descuido no remediado a tiempo puede cambiar por completo la vida de un ser humano o incluso de una generación.

Para dirigirse hacia una verdadera práctica reflexiva, es necesario que esta postura se convierta en algo casi permanente y se inscriba dentro

de una relación analítica con la acción que se convierte en algo relativamente independiente de los obstáculos que aparecen o de las decepciones. Una práctica reflexiva supone una postura, una forma de identidad o un *habitus* (Perrenoud,2001 p.13).

Aun así, hay cosas que se salen de mis manos y tengo que buscar ayuda e informarme para saber cómo actuar en una próxima ocasión, en qué alternativas daré a los retos que se me presenten y pensar de manera permanente cómo mejorar mi práctica.

Retomando el punto anterior, desde que decidí estudiar esta carrera siempre he tenido presente un consejo que me dio mi padre hace algunos años y esas palabras fueron fue que debo disfrutar mi trabajo, me tiene que hacer feliz, y debo despertar día con día anhelando ir a “hacer lo que mejor se hacer y lo que más me gusta”, de esta forma no lo veré como un trabajo si no como algo que me genera placer y que además me paguen por ello sin importar la cantidad monetaria por que la satisfacción personal es invaluable, increíble sería que todos pensáramos así pues el mundo está lleno de personas que no disfrutan su empleo y sin embargo, por necesidad, obligación o simplemente no les quedó otra opción están en lugares que no desearon nunca y las consecuencias que ello trae son innumerables.

A lo largo de mi experiencia visitando las distintas escuelas de práctica me he llevado la sorpresa de observar que gran parte de los maestros una vez que egresan de la escuela normal o instituciones pedagógicas pareciera que toda la teoría queda en el olvido, muy pocos y admirables son aquellos docentes que he observado siguen actualizándose con las metodologías activas en educación.

Labrador y Andrés (2008) mencionan que las metodologías activas son un proceso de transmisión de conocimientos, se entienden cómo los métodos, técnicas y estrategias utilizadas por el docente con la finalidad de transformar la enseñanza-aprendizaje, y fomentar la participación activa de los estudiantes, logrando desarrollar su autonomía, creatividad, comunicación, cooperación y aumentando su capacidad para resolver problemas.

Por su parte Cangalaya (2010) afirma que las metodologías activas son conocidas como la nueva escuela, su objetivo es que los docentes preparen a los alumnos para la vida, llevándolos de la mano de lo simple a lo complejo, de lo general a lo particular, de lo concreto a lo abstracto, incitando la curiosidad, es decir, el alumno pasará a tener un papel protagónico dentro de su aprendizaje dando paso a la

exploración, la manipulación de elementos, la investigación, en dónde el docente tendrá la oportunidad de aprender de sus alumnos a través de su intervención.

Se requiere incrementar el número de docentes que no tengan miedo al cambio, a innovar, que salgan de su zona de confort, que disfruten su profesión dando lo mejor de sí mismos en sus clases, que preparen materiales diversos, creativos e innovadores y estén esperando con ansias ponerlos en práctica y aunque quizá cometan errores aprendan de ellos y mejoren constantemente.

Durante una actividad realizada en el primer semestre de la licenciatura me hice una promesa, la cual fue derivada de la siguiente pregunta ¿Qué tipo de docente quiero ser?, mi respuesta fue corta pero concisa: “Seré la maestra que a mí me hubiera gustado tener”, probablemente si no lo explico detalladamente pudiera parecer algo egoísta pero ya que han pasado algunos años tengo claridad de que no es así.

En primer lugar, esa maestra sería aquella que aprende de los otros, es decir, compañeros docentes, directivos, y sobre todo de los estudiantes pues con ellos y para ellos dedico gran parte de mi tiempo. Seré una maestra que no tendrá siempre la razón, esto quiere decir que aceptaré y aprenderé de mis errores, otra de los aspectos primordiales será generar un ambiente de confianza donde el miedo a hablar, participar, colaborar, e interactuar con los otros no sea un obstáculo para el aprendizaje. “Los antecedentes que revelan las investigaciones en educación apuntan a señalar que en las interacciones y clima emocional del aula se encuentran las claves para mejorar los desempeños escolares” (Casassus, 2003, p.148).

En todas las escuelas hay alumnos tímidos, confieso que yo fui víctima de una baja autoestima, que no tuve una maestra que me ayudara a interactuar con otros de mis compañeros, o que me hiciera sentir que mi opinión importaba, en la escuela muchas veces conocía las respuestas de lo que los maestros cuestionaban, pero tenía miedo de hablar en público por miedo a equivocarme y se burlaran de mí, me daba cuenta de mis aciertos hasta que la maestra o alguno más de mis compañeros se atrevían a participar, al no tener familiares que convivieran conmigo tenía la necesidad de hablar con alguien de aclarar muchas dudas pero no existían esos espacios de diálogo. No tenía amigos y no hubo un solo maestro que se diera cuenta de ello, pues de ser así hubieran cambiado muchas cosas en mi vida.

Ahora sé que no soy la única que ha vivido esto, que incluso hay alumnos en peores circunstancias, sin embargo, en todas mis prácticas he puesto gran interés por cambiar esa situación y en medida de mis posibilidades, evito que haya burlas a los compañeros cuando se equivocan, cuando participan, cuando comparten un punto

de interés, aunque aparentemente no tenga que ver con el tema, les hago saber a los estudiantes que todos estamos aprendiendo que para eso vamos a la escuela.

Para ello me resulta imprescindible mencionarles que nadie nace sabiéndolo todo, y que equivocarse es parte del proceso de aprender, que nadie debe tener pena de preguntar cuando no entienda un tema, que lo puedo repetir las veces que sea necesario y de diversas formas hasta que quede claro porque para eso estoy ahí.

Otro espacio que aprovecho constantemente es la hora del recreo, les he dicho que en ese horario también me pueden platicar lo que quieran, aunque no tenga que ver con las clases, no sé si sea la forma correcta de hacerlo o decirlo, pero me ha funcionado, los alumnos muestran confianza y se acercan a mí sin ninguna dificultad.

Con todas estas acciones he promovido que dentro del salón de clases no se generen burlas cuando los alumnos preguntan y participan, incluso a lo largo de mi trayectoria alumnos me han escrito en el diario viajero o en cartas que les gusta cómo les enseño, me dan las gracias por que aprenden algo que antes no entendían con la maestra y sobre todo he aprendido a conocer más a los alumnos, por ello continúo haciéndolo.

En segundo lugar, quiero ser una maestra-alumna, ¿Cómo es esto?, la respuesta es simple, lo he denominado así porque quiero ser como una compañera más para mis estudiantes que me vean en igualdad de condiciones, que sepan que yo también aprendo de ellos, que los entiendo, escucho y comprendo, que estoy dispuesta a jugar y compartir momentos únicos con ellos, que aunque me vean en el papel de líder ellos también pueden serlo porque su opinión es igual de importante para mí, que así como ellos me respetan yo también los respeto y que todos somos un equipo y juntos tenemos objetivos en común.

En distintas ocasiones he debatido en torno a esta opinión, hay quienes creen que no puedo ni debo ponerme en el papel de los niños, ser su amiga, o dejar que ellos tomen decisiones, las razones por las que distan de esta opinión son diversas, pero jamás me han convencido ni creo que lo hagan porque desde mi experiencia he obtenido resultados favorables.

Me cuestiono ¿Cómo se espera comprender el comportamiento y necesidades de los niños cuando todo el tiempo estamos en el papel de adultos?, “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta.” Pablo Neruda (1904-1973).

Pareciera que se nos olvidó que nosotros también pasamos por esa edad, en donde solo queríamos jugar, divertirnos, reír, estar de pie, sentarse en el piso, o simplemente platicar, y todo esto muchas veces los docentes lo prohibimos dentro de un salón en el que estamos más de 5 horas al día. En el apartado 7- C de la declaración de los derechos del niño se menciona que “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

¿Derecho a jugar?, esa interrogante es la que motiva a Marín (2018), para adentrarse en el juego y sus beneficios, el saber si el derecho a jugar será elemental como el derecho a la salud, a la familia o a la misma educación ya que tienen un escenario en común. Pareciera que ir a la escuela es un martirio, cuando se escucha la campana para salir al recreo o cuando se enteran que no habrá clases al día siguiente, todos los niños se emocionan porque al fin podrán deshacerse del salón, de la maestra o de las actividades que les solicitan y realizan sin ningún placer.

Muchas maestras me cuentan sorprendidas que, después de un rato de actividad en los <<rincones de juego>> en los que tienen organizada el aula, algún niño o niña se acerca y pregunta: << Señor, señor, ¿cuándo iremos a jugar?>>. Pero ¿acaso no están ya jugando?>>, me preguntan ellas. Pues, para esos niños la respuesta es ¡No! Nos están pidiendo <<jugar>> sin restricciones, ni obligaciones, como ellos y ellas quieran y no con quien les toque. Quieren jugar de manera libre y miran el <<patio>> como el <<oasis>> de su juego (Marín, 2018, p.16).

En mis prácticas de observación pocas veces he visto que los alumnos se entristezcan porque se agote el tiempo de la clase, que tengan curiosidad por saber que pasará la siguiente sesión, que se sorprendan porque llegue la hora del recreo o salida y sientan que el tiempo paso muy rápido o que incluso no quieran salir o irse a casa por continuar con la actividad. Aunque este efecto no ha ocurrido en todas o la mayoría de mis clases, me siento orgullosa de haberlo logrado en más de una ocasión y analizándolo más a detalle he descubierto la influencia que tiene el derecho al juego, porque cuando las clases se tornan divertidas y todos disfrutamos de las actividades no queremos que terminen pronto y deseamos que se repitan más ocasiones así.

Desde que descubrí el poder que tienen los materiales lúdicos, las dinámicas, las estrategias y todo lo que tiene que ver con el juego fui incorporándolo poco a poco

a mis prácticas de intervención, creo fielmente en que se puede aprender jugando, en que no es suficiente con estar sentado y en silencio transcribiendo un texto del pizarrón, tomando dictado del profesor, resolviendo una página del libro o un material impreso, cuando se tienen las herramientas necesarias para aprender a través de la experiencia y hacer significativo un aprendizaje.

Las circunstancias cambiaron radicalmente durante mi último año de prácticas, cuando me asignaron tercer grado la docente titular me hizo algunas sugerencias, pero hubo una en particular que me impresionó, fue justo cuando comentó que a mis alumnos no les gusta jugar, que no jugara con ellos porque me verían como su amiga y no me respetarían, que tenía que ser “mala”.

Esa tarde me quedé tratando de analizar a que se refería exactamente la profesora con ello, lo interpreté como que quería que fuera más estricta y en ese momento jamás pensé en que tenía que abandonar mi lado lúdico. Después de varias sesiones de observación y diálogo con los estudiantes me di cuenta de que mi grupo no tenía experiencia con el trabajo en equipos, así que antes de intentar aplicar alguna dinámica que hiciera uso del juego debía cambiar este panorama.

El trabajo en equipo es una herramienta donde se puede llegar a conocer las capacidades, limitaciones, formas de pensar y de enfrentar diferentes situaciones, por cada uno de los que integran el equipo de trabajo y este se basa en la tolerancia por la diferencia, el respeto, convivencia, permitiendo sacar un provecho de una forma más eficiente a cada una de las ideas que individualmente no tendrían impacto (Toro, 2015, p.23).

Le comenté a la maestra que me interesaba incorporar esta forma de trabajo ya que he obtenido resultados favorables anteriormente, pero en ese momento me negó la oportunidad, dijo que primero debía ganarme el respeto de ellos y ya después veríamos. Al inicio me desanimé un poco porque estaba acostumbrada a tener el apoyo de mi docente titular, a trabajar en diversas modalidades y más en equipo, pero lo afronté como un reto más el cual debía superar y al cual posiblemente tenga que afrontar en más ocasiones una vez que egrese.

La primera jornada de prácticas ha sido la más compleja de toda mi trayectoria, para empezar, el tiempo destinado no fue suficiente para realizar un diagnóstico completo del grupo lo cual trajo consecuencias graves dentro de mi planificación, planeé a ciegas no conocía las características de mi grupo, no sabía cómo aprendían, qué les gustaba, que les disgustaba, que estilos de aprendizaje predominaban. Las dificultades estuvieron desde el primer día, por los tiempos solo alcancé a planificar

para una semana y posteriormente los conflictos que surgieron no me permitían avanzar como lo hubiera deseado.

Del mismo modo en la primer semana a pesar de que les llevé gafetes aún no me aprendía sus nombres y al querer dirigirme a ellos (sobre todo cuando la distancia no me permitía alcanzar a leer el nombre) me distraía de lo que estaba haciendo, aunque lo de los nombres lo solucioné pronto, no fue lo único que afectó mi desempeño durante esa jornada, la planeación casi diario debía modificarla pues no cumplía con los requerimientos que mi titular solicitaba, me sentía pérdida, desesperada y frustrada.

La planeación en el contexto educativo es un desafío creativo para los docentes, ya que demanda de toda su experiencia y sus conocimientos en tanto que requieren anticipar, investigar, analizar, sintetizar, relacionar, imaginar, proponer, seleccionar, tomar decisiones, manejar adecuadamente el tiempo lectivo, conocer los recursos y materiales con los que cuenta, diversificar las estrategias didácticas y partir de las necesidades de los alumnos (SEP,2017, P.122).

A pesar de que en la escuela normal me han enseñado que la planeación debe ser funcional para el docente, sin importar el diseño o la organización que él decida utilizar, siempre y cuando se tomen en cuenta las necesidades del alumnado, nada de esto concordaba ya que no sabía a quién tenía que darle gusto en el diseño o contenido de mi planeación, si a los requerimientos que solicitaban mis maestros de la normal y con los cuales he ido formándome , a la directora de la escuela de prácticas (quien también revisaba la planeación semanalmente y realizaba ajustes), o a la docente titular que era la responsable de ese acompañamiento y además debía evaluarme.

Definitivamente fue complejo darle gusto a cualquiera de ellos por las discrepancias que se generaban, cuando los docentes de la normal o directivos de las escuelas primarias nos han solicitado una y otra vez llevar materiales innovadores, didácticos, no dejarle todo el peso a los libros de texto, mi titular llevaba sus clases con otro sentido, el problema no fue tanto convencerla a ella sino que ya tenía acostumbrado al grupo a trabajar de esta manera durante más de un ciclo escolar y se negaban a fracturar esa monotonía.

En todo ese tiempo me esforcé mucho en diseñar material didáctico y modificar mi planeación con las observaciones que la titular hacía, aunque varias veces estuve en contra, por ejemplo, al estar trabajando por proyectos colocaba 3 o 4

aprendizajes esperados (de acuerdo al proyecto) a lo largo de dos semanas y en sesiones continuas se daba seguimiento al mismo aprendizaje esperado, la docente dijo que diario tenía que ver un aprendizaje esperado diferente, eso resultaba incongruente pero era lo que ella quería, así que debía ingeniármelas para tratar de darle gusto aunque al inicio me resistí y lo hice en apariencia, es decir, lo plasmaba en el documento físico y lo que hacía con el grupo no concordaba del todo.

Siempre tuve presente que el objetivo era que los alumnos adquirieran el aprendizaje esperado de cualquier modo, pero poco a poco se fue complicando la situación ya que la planeación que entregaba no me servía, comencé a improvisar y mis clases ya no tenían sentido.

Recuerdo que una de las clases después del recreo cerraba con una actividad lúdica, pero todo se salió de control a grado de cancelar la actividad, por más que trate de poner orden los alumnos estaban muy ansiosos y querían participar al mismo tiempo, la docente intervino, usando un tono de voz más fuerte de lo común les llamó la atención y los puso a copiar una página del libro, y me dijo que eso funcionaba para calmarlos que tenía que ponerlos a trabajar así, o de otra manera no me harían caso. Así mismo comentó que después del recreo es el momento menos indicado para desempeñar actividades de este tipo ya que ellos vienen eufóricos.

No obstante, seguí en desacuerdo con ponerlos a realizar una actividad sin sentido, me sorprendió que en apariencia tenía la razón, el grupo quedó tranquilo y “trabajando”, fue entonces cuando me acerqué a varios alumnos y les pregunté personalmente si preferían trabajar así o aprender jugando, y al menos un 25% de ellos sin dudarlo me dijo que preferían estar así, en ese momento no comprendía el porqué de su respuesta, más adelante por comentarios de padres de familia y los mismos alumnos descubrí que cuando yo no estoy de prácticas la maestra casi no les asigna actividades, no les pone atención y el ruido de sus compañeros les fastidia que le han llegado a decir a la maestra que ya los calle.

Poco a poco fui ganando la confianza de mi docente titular, una mañana llegué más temprano de lo habitual y decidí mover las bancas para grupos de 4 estudiantes, de manera que conforme fueron llegando los acomodé en equipos, cuando la docente llegó me dijo ¡Woow, eso no me lo esperaba!, pero tampoco pareció molestarle así que continúe con lo planeado, de acuerdo con sus características equilibré los equipos.

Durante 2 semanas no fue necesario moverlos, creía que todo estaba funcionando, hasta que un día una mamá mandó un recado dirigido a la docente titular en donde expresaba su molestia porque su hija trabajara en equipo y no le agradaba esa forma de trabajo. Al día siguiente otra mamá se presentó en el salón y dijo que no quería que yo trabajara así porque a su hijo no le hacen caso y lo molestan, por último, la vocal sirvió de portavoz para hacernos saber a la maestra y a mí que en el grupo de WhatsApp de padres de familia ya se habían presentado algunos comentarios respecto a la nueva forma de trabajo con sus hijos y había algunas inconformidades.

Para evitar problemas la maestra me pidió que cambiara los equipos y tuviera especial cuidado con los hijos de las mamás en desacuerdo, que de lo contrario debíamos regresar las bancas a su lugar. La maestra habló con las mamás les dijo que el trabajo en equipo es necesario de acuerdo a lo que solicita la Nueva Escuela Mexicana (NEM), en el documento de principios y orientaciones pedagógicas menciona que se ha de:

Fomentar el aprendizaje colaborativo en tanto construcción colectiva de conocimientos que llevan a cabo personas a partir de distintas fuentes de información mediante estrategias de trabajo en equipo, reflexión, intercambio de opiniones, participación, articulación de ideas de manera oral y por escrito, retroalimentación, y que tiene en la mira construir nuevos significados y edificar un saber social plural, informado, responsable y ético, que se proyecta socialmente (SEP,2019, p.21).

Les pidió a las mamás me dieran la oportunidad de continuar trabajando de esta forma, ya que beneficiaría el aprendizaje de sus hijos y que tomaríamos en cuenta sus observaciones para evitar inconvenientes y si no se solucionaba el problema ella se haría responsable. Puse mayor atención en esos alumnos y les realicé unas preguntas para saber cómo sentían hasta ese momento la nueva forma de trabajo. de donde rescato los siguientes gráficos:

¿En clase, qué tan frecuente trabajas en equipo para realizar las actividades? (más de 2 personas)
39 respuestas

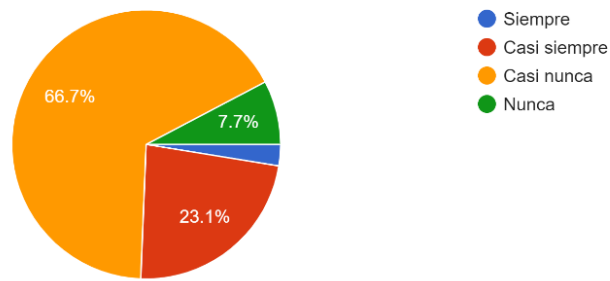


Gráfico 2. Frecuencia de Trabajo en Equipo. Fuente: Elaboración Propia.

¿Te gusta trabajar en equipo?

39 respuestas

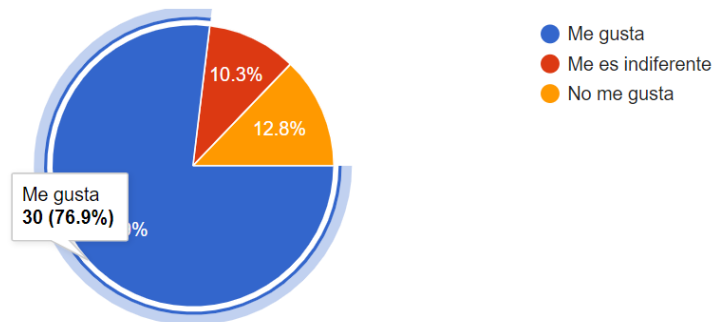


Gráfico 3. ¿Te gusta Trabajar en equipo? Fuente: Elaboración propia.

Prefieres ...

39 respuestas

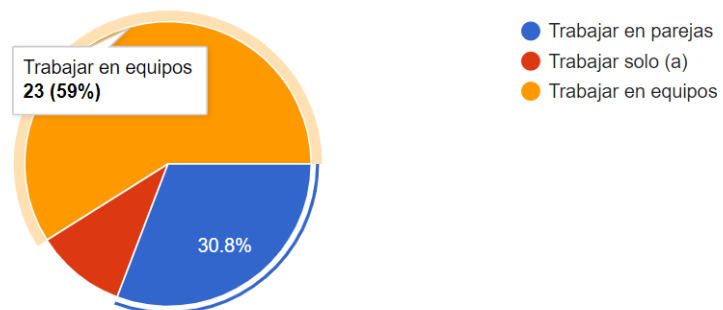


Gráfico 4. Modalidad de trabajo preferente. Fuente: Elaboración Propia.

Al tener un primer acercamiento con esta nueva forma de trabajo, es razonable que aún no tuviera el impacto deseado, pero no quiere decir que a los alumnos no les agrade trabajar de esta forma o que no beneficie a su aprendizaje.

La mayoría de las familias de los alumnos del tercer grado son monoparentales, por ello los padres de familia se ven en la necesidad de trabajar para solventar los gastos familiares y conviven poco tiempo con sus hijos, algunos de los alumnos que no entregaban tareas expresaban que no tenían con quien realizar estas actividades.

Sin embargo, este no es el único factor que influye en el desarrollo de mis estudiantes, la situación económica afecta considerablemente, tenían dificultad para adquirir materiales si se pedían sin anticipación, y algunos alumnos no llevaban los útiles escolares completos.

Aunque estos últimos no van ligados con el aprendizaje colaborativo influían con la interacción con otros de sus compañeros ya sea por similitudes o discordancias, y lo que se requería era encontrar el equilibrio adecuado para formar los equipos y dinámicas de trabajo para ese pequeño porcentaje que aún no les agrada el trabajo en equipo. Los siguientes gráficos resultan importantes para analizar cómo estaban viviendo ese nuevo proceso, qué entendían por trabajo en equipos, cómo les gustaría conformarlos, qué papel les gustaría desempeñar y que creen poder aportar en un equipo.

En un equipo de trabajo prefieres...
39 respuestas



Gráfico 5. Rol de equipo. Fuente: Elaboración Propia.

¿Cómo te gustaría que se conformará tu equipo de trabajo?

39 respuestas

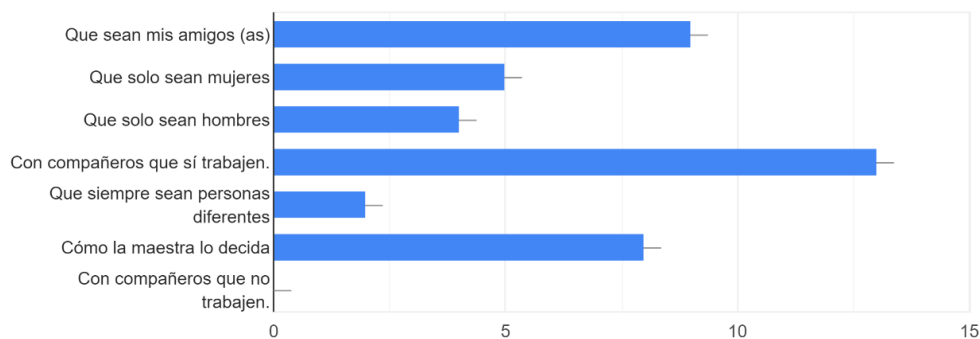


Gráfico 6. Conformación del equipo. Fuente: Elaboración Propia.

¿Qué consideras que puedes aportar en un equipo?

39 respuestas

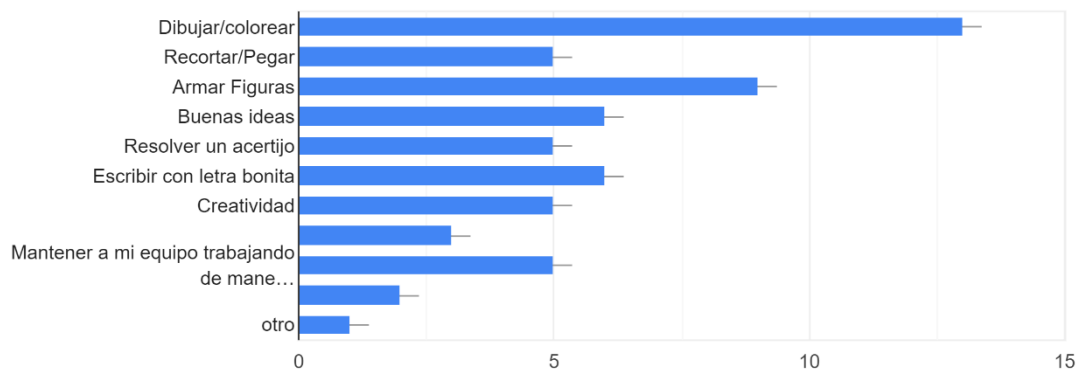


Gráfico 7. Aporte al equipo. Fuente: Elaboración Propia.

Con las pocas clases trabajando en equipos era muy precipitado que todo resultara satisfactorio, sin embargo, de acuerdo a las gráficas se demuestra que el 53% prefiere trabajar en equipos y el 30.8% trabajar en binas, y a la minoría, es decir, el 16.2% restante le desagrada colaborar con sus compañeros.

No obstante, tenerlos trabajando en binas o en equipos no lo era todo, desafortunadamente los resultados que tuve con las actividades lúdicas no eran satisfactorios, y ello se repitió cada vez que incorporé juegos dentro o fuera del

salón, cambie los horarios en que aplique las actividades para saber si era lo que afectaba, pero al parecer no fue así, en cualquiera de los horarios que yo deseaba incorporar el juego ya sea como desarrollo o cierre de mi secuencia didáctica daban resultado, todo se salía de control y me veía forzada en cancelar la actividad.

En algún momento creí que la docente tenía razón y a los niños no les gustaba jugar, me fui acostumbrando a trabajar sin el uso de estos materiales y me enfoqué en los únicos recursos que la docente utilizaba, copias, libreta y libro de texto. Pero decidí que eso tenía que cambiar, no estaba satisfecha con los resultados, algo extraño sucedía con mi grupo, **jugar es una actividad innata** de cualquier ser humano sobre todo en sus primeros años de vida. En la siguiente grafica se puede ver que el juego predomina en las actividades que realizan mis alumnos en su tiempo libre.

En casa, ¿Qué haces en tu tiempo libre?

39 respuestas



Gráfico 8. Tiempo libre. Fuente: Elaboración Propia.

No te equivocas si afirmas que se ha jugado siempre y en todas partes. La pulsión del juego nos empuja desde el nacimiento a tocar, observar, explorar e imitar todo lo que nos rodea, imaginando, creando y recreando nuevos entornos. De niños, todos jugamos en cuanto se nos da la oportunidad (Marín, 2018, p.52).

De ningún modo era posible la teoría de mi maestra, de esta manera surge la necesidad de investigar qué ocurría, que hacía falta para poner orden en mis actividades que por más que trataba no daban resultado. Busqué la forma de recuperar información y recordé que una de las primeras actividades que solicité

recién los estaba conociendo fue que me escribieran en una hoja cómo les gustaría que fueran sus clases, entre las cuales predominaron las siguientes respuestas:

- Que sean divertidas.
- Que no nos dicten.
- Que juguemos.
- Que salgamos al patio.
- Que nos pongan películas o videos.
- Que nos pongan música.

Incorpore esos elementos en las actividades, pero el único que funcionó en el primer intento fue la música, a pesar de que es algo que les gustaba todo indicaba que no había sido descubierto por la maestra, le pregunté a los alumnos si les habían enseñado canciones antes y dijeron que no, les encantaron los coros motrices, la canción de Juan Paco Pedro de la Mar fue todo un éxito, la cantaban hasta cuando iban al baño y mientras trabajaban me pedían que les pusiera algunas de sus canciones favoritas.

Pero respecto a aprender jugando, a divertirse en las clases y que realmente disfrutaran el tiempo que pasan en el salón, no sucedía, no comprendía que tenía que hacer, con ningún otro grupo me había enfrentado a este problema, así que realicé una nueva propuesta, les solicité a los estudiantes que llevaran juegos de mesa los cuales serían utilizados durante el recreo, quería comprobar si realmente no les gustaba jugar o que era lo que me faltaba aprender para llevar satisfactoriamente mis prácticas con el grupo.

La respuesta ante este llamado funcionó tanto que me permitió acercarme y conocer aún más a mis alumnos, llevaron gran variedad de juegos y todos deseaban que jugara en sus grupitos, con esta propuesta se benefició el trabajo en equipo, los alumnos dejaron de correr en el patio sin necesidad de estarles recordando, pasaban momentos divertidos en compañía de sus compañeros, aprovechando la situación les presté algunos juegos didácticos que servían para repasar los temas vistos en clase. Algunas de las experiencias con la implementación de juegos en el recreo, que narro en mi diario docente son las siguientes:

Durante el recreo hemos seguido jugando con los juegos de mesa, he notado que la convivencia ha mejorado, además estos juegos traen beneficio para su aprendizaje. El salto grupal con cuerda les atrae mucho y desean practicarlo después de las clases, por ello ayer y hoy nos

apuramos en las actividades y tener 15 minutos libres para seguir practicando. (DIARIO DF1.)

Después de esta experiencia confirme que el problema no era el juego, ellos como cualquier niño disfrutaban de esto, el inconveniente era la forma en cómo lo estaba llevando a la práctica, no solo se trata de diseñar actividades bonitas o materiales muy elaborados, tienen que tener un objetivo claro y este tiene que ser conocido por los estudiantes, tiene que ser de interés no solo se trata de jugar por jugar, el docente tiene que involucrarse, y cuestiono lo siguiente ¿La educación debe ser divertida?, ¿Todo se debe hacer jugando? Estas preguntas podrían quedarse a discusión, pero indiscutiblemente estoy de acuerdo con Marín (2018), cuando menciona que la educación debe producir gozo y satisfacción, los 2 componentes importantes que estaban faltando en las sesiones anteriores.

Lo primero que tuve que hacer fue generar un espacio de comunicación con mis alumnos dejarles claro que siempre hay tiempo para todo, lo importante es conocer y respetar las reglas, así que en ese momento tomamos acuerdos para poder llevar mejor las clases que requieren juegos o el uso de materiales no cotidianos.

Durante esa sesión comprendí que gran parte del problema era que jamás se les permitía jugar dentro de un espacio en donde ellos creían solo estaba diseñado para tomar apuntes, hacer exámenes, o escuchar a la maestra, y de acuerdo a la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1975) mis alumnos se encuentran en el estadio de operaciones concretas la cual abarca de los 7-12 años de edad y se caracteriza porque sean capaces de resolver problemas de seriación, conservación y clasificación siempre y cuando tengan delante los objetos, así mismo están en una etapa de transición del pensamiento preoperacional.

Por esa razón cuando llegué a querer incorporar una forma de trabajo distinta a la cual estaban acostumbrados, el comportamiento de ellos era natural, por un lado, se mostraba el interés por participar y colaborar con sus compañeros de equipo, pero al mismo tiempo la disminución del egocentrismo que caracteriza este estadio aún era paulatino.

Nota 1: Utilicé las siglas DF para documentar experiencias del diario de observación.

Sentí que todo se salió de control, por más intentos que realicé para explicarles que solo era cuestión de esperar su turno ya que habría oportunidad de la participación de todos, llegué a sentir que no me comprendían, pues con su comportamiento demostraban lo contrario, deseaban ser los primeros en utilizar los materiales, cabe mencionar este no era el caso de todos los alumnos, incluso había quienes estaban dispuestos a esperar y trataban de convencer a sus compañeros de hacer lo mismo pero no daba resultado, la mayoría del grupo presentaba este comportamiento me resultaba difícil manejar la situación.

Una vez presentes los motivos que afectaban y necesitaba incorporar en las actividades para erradicar el desinterés de los alumnos respecto a contenidos que no eran de su agrado o que se les dificultaban, es cuando propongo incorporar la gamificación dentro de todas las asignaturas con la finalidad de beneficiar múltiples ámbitos, entre ellos busco generar espacios de convivencia entre compañeros, generar motivación intrínseca y extrínseca para solucionar la falta de interés que se muestra en la entrega de tareas o trabajos dentro y fuera de clase.

La gamificación, entendida como aprendizaje lúdico, busca claramente conectar con la motivación de las personas, sean niñas, jóvenes o adultas. Se trata de invitar a las participantes a que se involucren en aquello que les proponemos, que lo disfruten y lo repitan (Marín.2018, p.156).

A nivel mundial cada vez son más los docentes que conocen e implementan la gamificación, Según Google Scholar, el número de artículos publicados anualmente que contienen las palabras “*gamification*” y “*education*” pasó de 140 en 2010 a 3.570 en 2014 y llegó a 9.570 en 2018 (se buscan estas palabras en inglés dado que la mayoría de los artículos académicos están en este idioma) (BID,2019, p.5)

Escuché el término Gamificación por primera vez en el curso de verano 2019 denominado: Metodologías Activas en Educación que tomé en la Universidad Complutense de Madrid (Anexo 3). A pesar de solo tener 1 clase para visualizar de manera general esta metodología fue suficiente para atraer mi interés por aprender cómo usarla e implementarla dentro de mis practicas docentes.

Para entrar un poco en contexto, quiero mencionar que la clase del profesor Michael fue una experiencia placentera, él se encargó de diseñar cuidadosamente cada elemento de la sesión gamificada desde la narrativa hasta la ambientación del aula, a tal grado de ser significativa en mí formación y provocar el deseo por implementarla. Así mismo recibí la recomendación de 2 bibliografías que me

permitieron comprender a profundidad la metodología, éstos son: Explora como un pirata de Michael Matera y ¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación de Imma Marín, los cuales tienen un papel trascendental y fueron guía en el desarrollo de este documento.

Una vez que tuve presente los antecedentes teóricos y reconocí los elementos que debo considerar a la hora de gamificar, pondré en práctica un plan de acción para atender la problemática que aqueja mayormente en mi grupo de prácticas.

Se espera que al implementar una de las metodologías activas en educación en un grupo de tercer grado de educación primaria sean favorables los resultados e impulsen a más docentes a innovar sus clases, así mismo se pretende implementar el uso de las tics en medida de las posibilidades que brinda el contexto, hacer uso de ellas desde el momento de la planificación, ya que el docente tendrá que llevar a la práctica sus conocimientos y habilidades para diseñar los recursos implementados dentro de la gamificación y también seleccionará los recursos digitales con los que trabajará diversos contenidos a lo largo de la propuesta.

2.1.1. Planteamiento del problema.

Entendiendo lo anterior mi planteamiento del problema es:

¿A través de que metodología, herramientas, recursos, actividades puedo generar el interés y la motivación por el aprendizaje en un grupo de tercer grado?.

2.1.2. Preguntas guía.

El propósito de formular preguntas guía al inicio de la elaboración del documento recepcional, sirve para recuperar información que permita tener claridad sobre el tema de análisis y de este modo orientar el trabajo hacia los propósitos que se desean alcanzar, mismos que serán atendidos durante el periodo docente.

De esta forma las preguntas que surgieron y se pretende responder en el presente documento son las siguientes:

- ¿Qué son las metodologías activas en educación?.
- ¿Por qué emplear las metodologías activas?.
- ¿Cómo les gusta aprender a los niños?.
- ¿Qué es la gamificación?.

- ¿Por qué es importante la motivación en el aprendizaje?
- ¿Se puede considerar la Gamificación como una forma de innovar en el aula?
- ¿Cuáles son los beneficios de llevar a la práctica un proyecto gamificado?
- ¿A través de que asignaturas se puede llevar un proyecto de gamificación?
- ¿Cuáles son los elementos de la gamificación?
- ¿Cómo aplicar la gamificación en educación?
- ¿Es imprescindible el uso de las TIC para implementar la gamificación?

2.2. Propósitos.

De acuerdo con el diagnóstico realizado y con la finalidad de innovar la práctica docente desarrollada en las asignaturas de tercer grado, la elaboración de este proyecto tiene diferentes propósitos a cumplir en los distintos apartados:

2.2.1. Propósito General:

Innovar las clases tradicionales, propiciando la motivación intrínseca y extrínseca, aplicando los elementos de la gamificación, para fortalecer el interés, la satisfacción y el gozo por el aprendizaje en un grupo de tercer grado.

2.2.2. Propósitos específicos:

- Conocer diferentes elementos y recursos para gamificar el aula.
- Hacer uso de las TIC, a través del uso de aplicaciones como ClassDojo, Plickers y Wireless Eggspert. etc.

2.2.3. En la propuesta de aplicación se tratan de alcanzar los siguientes propósitos:

- Diseñar una propuesta didáctica basada en los requerimientos de la NEM, en la que se aplique la gamificación en un aula de tercer grado de Educación Primaria, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Español, Ciencias naturales y Formación Cívica y Ética.
- Conocer y poner en práctica diferentes aplicaciones y webs que facilitan la gamificación.

2.2.4. En el apartado de conclusiones los propósitos son:

- Realizar la interpretación de resultados de la puesta en práctica del proyecto de gamificación.

2.3. Metodología.

La metodología aplicada para la elaboración del presente informe está fundamentada en la investigación acción, la cual se define como “El estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma” (Elliot,2000,p.88), debido a que pretendo analizar mi proceso de intervención y documentación de mi práctica y con base a ello emprender nuevas acciones para la mejora de la misma.

Durante mi estadía en la escuela normal constantemente escuchamos hablar sobre la importancia que tiene la investigación, que los docentes seamos investigadores, y sobre todo la importancia de formar docentes reflexivos, por ello, muestran gran interés por fomentarlo en los futuros licenciados en educación. Al respecto, la Investigación-Acción en la educación es “un método de investigación cuyo propósito se dirige a que el docente reflexione sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto la calidad de aprendizaje como sobre su propia enseñanza” (Evans,2010, p.17).

De acuerdo a Evans (2010), para corregir las áreas de oportunidad y reconocer las fortalezas que tiene un docente es indispensable realizar un análisis minucioso de su práctica, es decir, observar a través de qué acciones, estrategias, actividades, técnicas o métodos está obteniendo resultados favorables o contraproducentes de ser el caso, tener conciencia de cómo puede mejorar, que necesita cambiar o erradicar.

Es de capital importancia que todo docente trabaje en el análisis y reflexión de su práctica, Elliot (1993) define la investigación acción como un proceso de reflexión y autoevaluación, mediante el cual se pretende mejorar la calidad de la enseñanza, al ponerse en práctica una autoevaluación por parte del docente, éste será capaz de visualizar sus debilidades y existen grandes probabilidades de trabajar para

convertirlas en sus fortalezas, en consecuencia, ello se verá reflejado en el aprendizaje de los alumnos ya que las clases serán más innovadoras, óptimas y dinámicas.

De acuerdo a Evans (2010) la metodología de Investigación-Acción plantea 4 etapas:

- 1.-Planificación:** A través del diagnóstico se identifican las problemáticas que no permiten responder de manera óptima a las necesidades de los alumnos, la formulación de objetivos y la elaboración de estrategias encaminadas a un objetivo en común.
- 2.-Acción:** Poner en práctica el plan de manera controlada. Realizando actividades que permitan cumplir con los objetivos y propósitos de investigación.
- 3.- Observación:** En esta etapa se observa y se recopila mediante diferentes técnicas de recogida de datos, el impacto de las acciones realizadas, se recuperan las evidencias de las acciones aplicadas para posteriormente evaluar sus alcances.
- 4.- Reflexión:** Finalmente se reflexiona y analiza la información recabada, apoyándose de registros elaborados para su reducción validación e interpretación, es decir, está centrada en la evaluación de las acciones, reconociendo lo aprendido para planificar una nueva etapa dirigida hacia el proceso de mejora continua.

El profesorado investigador asume la practica educativa como su espacio que hay que indagar; se cuestiona el ser y hacer como docente; se interroga sobre sus funciones y sobre su figura; se pregunta por su quehacer docente y por los objetivos de la enseñanza; revisa contenidos y métodos, así como las estrategias que utiliza (Latorre,2003, p.12).

Es en este punto cuando el maestro consigue replantear el problema, lo que da lugar a otros ciclos reflexivos. Referente a las 4 etapas en las que se divide la Investigación- Acción, a continuación, explicaré de manera detallada qué se hizo en cada una de ellas:

En la planificación, lo primero fue revisar los resultados arrojados por el diagnostico aplicado al grupo de tercer grado (gustos, preferencias, fortalezas, áreas de oportunidad) ello a través de los diagnósticos realizados al inicio del ciclo escolar por la docente titular y otros instrumentos aplicados en la primera etapa de mi intervención, seguido de identificar el contexto en el que se trabajaría, y

posteriormente realizar una autoevaluación del nivel de desempeño de mis competencias profesionales, para de este modo fortalecerlas a través de la puesta en práctica.

Posteriormente se realizaron una serie preguntas guía para la elaboración de la problemática y redacción de los objetivos para atenderla. Es claro que todo proceso debe tener una relación teoría-práctica, por ello, se realizó una investigación sintetizada de los aspectos más relevantes que debe seguir un proyecto de gamificado.

Finalmente se diseñó el plan de acción tomando en cuenta todas sus características. Referente a la etapa de acción, es necesario resaltar que, a partir del 17 de marzo del presente año, se cancelaron las prácticas de intervención debido a las acciones de prevención tomadas en México para evitar contagios de Covid-19. La Organización Mundial de la Salud (OMS), menciona que, COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Actualmente la COVID-19 es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo.

Por tales motivos el plan de acción no se pudo ejecutar cómo se tenía contemplado inicialmente, ya que los estudiantes tampoco regresaron a clases presenciales y el ciclo escolar se culminó de manera virtual.

De este modo, queda en una propuesta viable para el siguiente ciclo escolar, y para dar cuenta del correspondiente apartado de observación y reflexión, se elaboró una interpretación pedagógica y análisis de los resultados esperados del plan de acción.

APARTADO III. SUSTENTOS TEÓRICOS.

**“El juego es la forma más
elevada de investigación.”**

- Albert Einstein



3.1 Sustentos teóricos.

En el presente apartado se presenta una investigación de diversas fuentes, con la finalidad de tener una visión global del tema, así como comprender con mayor facilidad algunos conceptos que son clave para lograr los propósitos mencionados con anterioridad. Cabe resaltar que dicha información hará contraste con el plan a ejecutar.

3.2 Actitud Lúdica.

En una sociedad en que todo debe tener una utilidad, la idea de que el valor del juego es el propio juego se nos hace extraña y confusa. Y sí, efectivamente, cuando jugamos no esperamos ningún otro beneficio que el propio placer de jugar.

Todo lo que conseguimos en el juego ocurre fuera del proceso de satisfacción directa de nuestras necesidades y deseos. Sólo está **motivado** por la necesidad de saciar nuestra curiosidad, de ponernos a prueba, de imaginar otras realidades o de transgredir las normas. Se juega porque se juega, sin que exista un porqué ni una razón fuera del propio juego. Sin embargo, la magia del juego consiste en que, al jugar, aparece un sinfín de lo que podríamos llamar «**beneficios colaterales**».

3.3. Importancia de la motivación en el aprendizaje.

La motivación es un factor muy importante a tener en cuenta cuando se quiere estudiar el comportamiento de cualquier individuo, ya que nos indicará por qué hace lo que hace. Si deseamos que la educación produzca gozo y satisfacción tanto en el alumnado como en el profesorado, debe estar conectada con las más íntimas motivaciones intrínsecas del ser humano.

La RAE (Real Academia Española) define motivación como un “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. Estos factores determinan la actitud que muestra la persona a realizar una determinada acción, las motivaciones a su vez pueden ser positivas o negativas.

Enseñar no es tanto transmitir conocimientos como contagiar ganas y señala que el primer paso para contagiar dichas ganas es que el maestro también esté motivado. Es decir, el profesor tiene que tener la intención de que sus alumnos aprendan y haga todo lo que esté en su mano para conseguirlo. De acuerdo con Perret (2016) la motivación es “lo que mueve e impulsa a una persona a lograr un objetivo.”, entonces cuando una persona se encuentra motivada por la realización de una encomienda, actividad, ejercicio, tarea, etc., la disfruta y aprende mejor en comparación de cuando lo hace sin ningún interés.

3.3.1 Tipos de Motivación.

Para motivar a los alumnos, es necesario saber qué les motiva, por eso García y Doménech (1997), señalan dos tipos de estudiantes. Por un lado, están los que tienen una **motivación intrínseca**, es decir, buscan mejorar y desarrollar sus capacidades por un interés propio. Son propios de estos estudiantes el deseo de saber, la curiosidad, la búsqueda de retos y el interés por aprender. Por otro lado, están los alumnos cuya **motivación es extrínseca**, ya que su deseo es el de mostrar a los demás su competencia para obtener juicios positivos como notas, recompensas y aprobación de padres y profesores.

3.4. ¿Qué es la Gamificación?

La “gamificación” procede del término anglosajón, es decir, relacionado con el juego (game). Es un concepto relativamente moderno que surgió en el año 2008 acuñado por Rajat Paharia y cuyo uso se generalizó en el año 2010.

La gamificación se refiere a la aplicación de estrategias de juegos en espacios o ámbitos cuya naturaleza no es principalmente lúdica (Deterding et al., 2011, p. 10), con la finalidad de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y muy útil estrategia para influir y motivar a grupos de personas hacia un objetivo concreto. Esto se logra incorporando elementos de juegos (tanto mecánicas como dinámicas y estéticas) que potencien la experiencia del usuario, alineando los objetivos que se quieren alcanzar con sus deseos y sus aspiraciones (Romero, Rodríguez, Torres, Toukourmidis y Aguaded, 2017).

Teniendo presente el contexto educativo, la definición anterior debe modificarse. Foncubierta y Rodríguez (2014) que definen la gamificación como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

Kapp (2012), en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”, explica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral. Los juegos competitivos, en cambio, pueden provocar efectos negativos como ansiedad, conflictos y las actitudes antisociales. Por eso, hay que dirigir la gamificación hacia la cooperación y la superación personal de los alumnos.

En conclusión, la gamificación trata de aplicar la mecánica del juego en contextos no lúdicos como, en este caso, el educativo. Lo que se busca es el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria (González, 2014). Por tanto, es muy importante conseguir que los alumnos se diviertan y disfruten, ese es el propósito principal para poder cumplir todos los demás.

3.4.1 ¿Por qué aplicar la gamificación?.

En otras palabras, ¿Por qué aplicar los elementos atractivos de los juegos en el ámbito educativo? Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. “Con esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de

áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes”, relata Silvia Valenciaga Sánchez, docente de 3º de Primaria en el CEIP La Arboleda de Numancia (Soria).

Pero Silvia no es la única que opina así. Muchos docentes relatan que su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. Además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

La falta de motivación es uno de los principales problemas que se encuentran actualmente en la educación. Los alumnos, inmersos en la era de la tecnología, reciben gran cantidad de estímulos externos a lo largo del día. Algo que, cuando están en el aula, no ocurre. Por ello, la Gamificación podría ser una buena metodología ya que dispara directamente sobre la motivación. Lógicamente, a cada ser humano le motivan unas u otras cosas. Por ello, será imprescindible conocer cómo puedo motivar a nuestro alumnado. Como futura docente, estoy interesada en lograr el compromiso del estudiante hacia el estudio. Siendo la motivación el motor del compromiso, la Gamificación deberá buscar los elementos que puedan llegar a motivar a sus jugadores a actuar.

3.5 Diferencias con otros conceptos: Eduentretenimiento, Juegos serios (Serious Games), Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Es importante no confundir el concepto de gamificación frente al concepto de juego serio y el concepto de eduentretenimiento, puesto que la línea que separa la definición de estos conceptos no está tan clara, pero es cierto que existen diferencias que queremos aclarar. Por un lado, el juego serio consiste en el uso de un juego propiamente dicho, ya existente o creado con el objetivo de aprender, mientras que la gamificación, que también persigue el aprendizaje, no requiere del uso de juegos. Un ejemplo de juego serio es un bingo que puede ser utilizado para repaso de contenido, y un ejemplo de gamificación es utilizar elementos del juego; por ejemplo, dar puntos o recompensar a un estudiante por completar satisfactoriamente una tarea o ser el primero en completarla; o por el contrario penalizarlo por ser el último o no cumplir los objetivos.

Por otra parte, el eduentretenimiento es una forma de entretenimiento con la que se aprende; el principal objetivo es divertirse mientras se aprende. Un ejemplo de eduentretenimiento es el programa televisivo Plaza Sésamo cuyo planteamiento es

el de entretener e influir en la construcción de conocimiento del espectador de forma amena. En definitiva, el juego serio es aprender jugando, el edutretenimiento es jugar aprendiendo y frente a estos conceptos, la gamificación es aprender usando elementos y técnicas del juego.

3.6. Elementos de la gamificación.

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas inmersas en el plan de acción. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en 3 categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

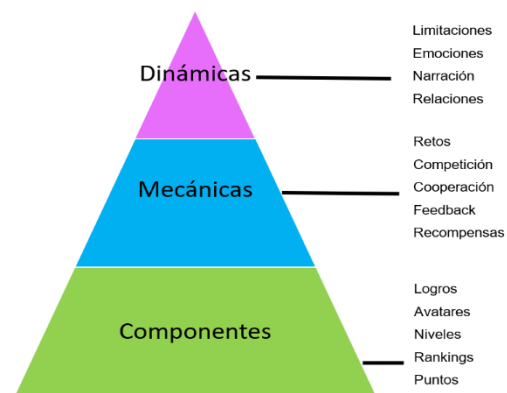


Imagen 3. Elementos de la gamificación. Fuente: Elaboración Propia.

3.6.1 Dinámicas.

En el nivel más abstracto se encuentran las dinámicas, aquello a lo que debe orientarse el sistema gamificado. Las dinámicas de juego son aquellas necesidades e inquietudes humanas que motivan a las personas, así como la contextualización dentro del juego, los límites o las propias normas del juego. Algo que debemos tener en cuenta, pero que no se introduce nunca en el juego. Para alcanzarlas se deben utilizar distintas mecánicas de juego.

Las personas tienen deseos y necesidades fundamentales: deseo de estatus, de logro, de expresión, de competición o de altruismo, entre muchos otros. Envolviendo una experiencia que fomenta un determinado comportamiento mediante el cumplimiento del cual, se consigue satisfacer una o más de estas necesidades humanas. Al desarrollar una estrategia tuve que recordar lo que les gusta a los alumnos y por qué juegan, qué necesidades cubre el juego y cuáles me gustaría cubrir. Haciendo referencia a la pirámide de las necesidades de Maslow (1943), a través del juego, traté de cubrir las necesidades superiores de afiliación, reconocimiento y autorrealización.

Entre las dinámicas más importantes se encuentran:

1. Restricciones o limitaciones del juego: Este apartado hace referencia a las normas del juego y a sus límites. Aspectos sin los cuales, todo juego sería un caos. Hablo de límites de tipo físico, como podría ser el final de un mapa a partir del cual no se puede avanzar más lejos, límites basados en las recompensas, de tal forma que, a pesar de jugar durante un periodo largo de tiempo, llegue un momento en el que dejes de recibir recompensas, etc. Existirán jugadores cuyo propósito principal sea superar los límites del juego y buscar posibles caminos para saltarse las reglas. Tanto los límites como las reglas deberán estar bien organizados.
2. La narrativa o guion del juego: que permitirá dar al jugador una idea general del reto y que le irá llevando a lo largo del juego.
3. Las emociones: como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto. La felicidad o frustración por su desempeño, el sentimiento de pertenencia a un grupo, entre muchas otras.
4. El progreso o la evolución del jugador: Importante para que exista una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el jugador sienta que mejora de manera autónoma. Que el jugador sienta que es el principal responsable de su avance. Muchos jugadores se sienten motivados por la necesidad de logro, de completar una serie de retos a través de esfuerzo y dedicación. Su recompensa más gratificante será el reconocimiento de sus logros.
5. Estatus o reconocimiento: ya que las personas necesitan ser reconocidas. La mayoría de las personas sienten la necesidad inherente de obtener un

estatus, un reconocimiento, una fama, un prestigio social, atención y finalmente, la estima y respeto de los otros. Todos los elementos de la mecánica de juego conducen a esta dinámica. El aumento de niveles, las medallas, los desafíos o las clasificaciones son algunos de los principales motivadores para alcanzar el reconocimiento.

6. Las relaciones o interacciones sociales: del mismo (necesidad de afiliación). Los seres humanos, por naturaleza, son seres sociales que necesitan relacionarse. Muy ligado con esto, se encuentra el altruismo. Realizar objetivos por el bien común o por una mejora social presenta un gran atractivo para muchas personas. Realizar un pequeño sacrificio o labor por el beneficio de otros es una dinámica de juego que puede atraer y motivar a muchos jugadores. La recompensa social es un factor importante de motivación y retención de los jugadores.

Las dinámicas se basan en los deseos y necesidades básicas de las personas, por lo que se deberán elaborar de manera que den respuesta a esos deseos y necesidades de nuestros jugadores. Para ello, resulta imprescindible elaborar una lista de los gustos de los posibles jugadores (alumnos) (ANEXO 4), Una vez conocidas, busqué las mecánicas que me ayudaron a cubrir cada una de las cosas que les puedan gustar a mis estudiantes. Y Finalmente conociendo bien a los jugadores, sus patrones de comportamiento, cree mecánicas jugables que los animen en momentos puntuales a seguir jugando.

3.6.2 Mecánicas.

En el nivel intermedio se encuentran las mecánicas. Éstas son los procesos básicos que impulsan las acciones y generan un compromiso al jugador. Cada mecánica es una manera de lograr una o más de las dinámicas descritas anteriormente. Las mecánicas deben hacer que el progreso en el juego sea algo visible y que el jugador pueda participar en el mismo. Serían algo así como las normas del juego. Las más importantes son:

1. Los retos y objetivos propuestos: Son las acciones que se crean para que el usuario se “pique” y se involucre dentro del sistema gamificado y en la progresión del mismo. Éstos se utilizarán para sacar a los usuarios de su ambiente de confort para introducirlos en la mecánica del juego. En los retos se determinan una serie de acciones a realizar para llegar a un determinado objetivo. Puede ser un reto muy pautado o, por el contrario, que diferentes

jugadores realicen diferentes acciones dentro del mismo reto y que lleguen al mismo objetivo final. Si quiero que los alumnos consigan un determinado objetivo a largo plazo, convendría dividir éste en diferentes objetivos a corto plazo. De esta forma, engancharé al jugador para que siga superando retos y evitamos, por ejemplo, que vea el objetivo a largo plazo como algo muy lejano e inalcanzable.

Los retos finales, al igual que los retos a corto plazo, podrían usarse para aumentar la motivación del jugador, así como su confianza en que está haciendo las cosas bien y le animarán a seguir jugando. Se usan para que el jugador ponga en práctica lo aprendido durante ese nivel.

2. La competición: A menudo, la competición es por sí misma un elemento motivador para los individuos. Pueden obtenerse mayores niveles de rendimiento cuando se establece un ambiente competitivo en el que el ganador sea recompensado. Todos los elementos de las mecánicas de juego confluyen en este deseo. Sin embargo, la competición no debe dar lugar a situaciones en las que algunos jugadores se sientan intimidados por las acciones de sus competidores. Entiendo la competición como algo sano, que fomente la motivación.

Para que la comparación de rendimientos sea efectiva, se precisa el uso, por ejemplo, de tablas de clasificación; elementos esenciales para hacer visibles los resultados de la competición y proclamar a los ganadores. Se trata de un punto de encuentro de los competidores que fomenta la motivación de todos los jugadores.

3. La cooperación: Los jugadores deben trabajar juntos para conseguir un objetivo compartido. Juntos deberían conseguir un rendimiento mayor que si lo hiciesen individualmente. Al cooperar con otros jugadores se ponen en juego diferentes conocimientos adquiridos por cada jugador, pudiendo superar retos o niveles que, de forma individual, hubiesen sido más complicados.

Además, la cooperación aumenta el aprendizaje y el sentimiento de pertenencia a un grupo. Se puede cooperar en la consecución de un determinado objetivo, pero también se puede cooperar para realizar transacciones entre jugadores.

4. El Feedback: Este indicará el hecho de obtener un premio, o no, por acciones bien realizadas o completadas. Además, le dará una visión al jugador de cómo va, qué le queda para completar el nivel o que aspectos de un determinado nivel podría mejorar.

5. Las recompensas: Es importante que el jugador se sienta reconocido. Para ello, una de las posibles mecánicas son las recompensas. En los juegos y en la Gamificación, estas recompensas se traducen en puntos, medallas, pasos a niveles superiores, bienes virtuales, etc. No obstante, el reconocimiento y el estatus adquirido tras la realización de un determinado éxito, también pueden ser buenas recompensas. Relacionándolas con el concepto de flujo visto anteriormente, éstas deberían usarse de forma escalonada en función del esfuerzo, el nivel, el riesgo, etc.

Según Teixes (2015), hay 4 tipos de recompensas:

Fijas	El jugador conoce cuál será el premio por conseguir un determinado logro.	Fomenta la fidelidad, puesto que se establece una relación directa acción-premio.
Aleatorias	El jugador sabe que hay premio, pero no sabe cuál.	El jugador no solo está motivado por la recompensa, sino que anticipa una sorpresa, por lo que la vinculación puede ser mayor.
Inesperadas	El jugador no puede anticiparlo y lo recibe por consecución de logros no anunciados	El jugador valora el efecto sorpresa y siente una emoción añadida. podría sentirse afortunado por el premio.
Sociales	El jugador recibe premios de los demás participantes.	Relacionado con el altruismo. Aumenta la participación dentro del grupo.

Imagen 4 Tipo de recompensas. Fuente Teixes (2015) Elaboración propia.

6. Los turnos: Participación secuencial por parte de jugadores que se van alternado. La creación de turnos, por ejemplo, para la consecución de un determinado nivel, podría aumentar el sentimiento de pertenencia a un determinado grupo o el sentimiento altruista al colaborar en el éxito del mismo. Además, el hecho de que, necesariamente, tengan que cooperar todos los integrantes del grupo para pasar de nivel, puede aumentar la fidelidad al juego por miedo a un desprecio por parte del grupo al no participar en un nivel determinado. Cada mecánica es una forma de llevar a la práctica una o varias de las dinámicas descritas. Una recompensa aleatoria, por ejemplo, puede estimular la diversión o la curiosidad de los jugadores. También puede ser una forma para enganchar a los nuevos participantes o para mantener interesados a los jugadores ya experimentados.

3.6.3 Componentes.

En la base de la pirámide se encuentran los componentes. Éstos son la forma física más específica que pueden adquirir las mecánicas o las dinámicas. Aquellos elementos en los que me apoyé para crear mecánicas de juego que desarrollen determinados comportamientos de mis alumnos. Los más importantes son:

1. Los logros o desafíos: Conseguir algo con un cierto grado de dificultad (alto pero factible), puede ser un buen elemento de motivación para algunas personas. A menudo los logros están bloqueados y no se desbloquean hasta que se realizan una serie de acciones que consigan obtener el éxito.

Conviene proponer retos en determinados momentos con el fin de aumentar la motivación e impedir que se vuelva monótono o aburrido. Los desafíos introducen el factor sorpresa, lo que incita a jugar más. Los logros pueden ser de diferentes dificultades. Pueden ser logros sorpresa, divertidos, obtenidos de forma individual o conjunta, etc. Algo que puede resultar conveniente es realizar logros que puedan ser accesible por todos los jugadores o usuarios en función, lógicamente, de sus capacidades. Además, será importante que el jugador pueda alardear de sus logros y

que conozca cuáles le quedan por conseguir y cómo se pueden conseguir los siguientes.

2. Los avatares: Son las representaciones personales y únicas de los jugadores. En algunos casos el avatar puede mejorarse a lo largo de la partida como recompensa por la consecución de retos o la superación de un determinado nivel. Según Teixes (2015, p 54), se ha demostrado que los juegos que utilizan avatares provocan en los jugadores un mayor apego emocional. Muchas personas desean y expresan su autonomía y originalidad. Necesitan expresar personalidades únicas y distintas de aquellos que le rodean. Esto conecta con el deseo humano de presumir de sentido del estilo, identidad y personalidad. Con los avatares se satisfacen estas necesidades.
3. Las colecciones: Hacen referencia a la acumulación de elementos, emblemas, medallas o logros que se puedan ir acumulando. Como se ha descrito en párrafos anteriores, para algunas personas puede ser importante alardear de sus logros, medallas o emblemas conseguidos o, simplemente, tienen la necesidad de conseguir todos los elementos posibles de un juego. Muchos de ellos fruto del trabajo, la superación de niveles, de objetivos, del trabajo en equipo, del azar, etc.
4. El combate: Normalmente, los combates están relacionados con batallas definidas de corta duración. Pueden ser combates contra la máquina o combates entre personas reales (conocidas o desconocidas). Suelen utilizarse como un elemento para incrementar el sentimiento de estatus, de comparación, de superación o de reconocimiento.
5. El contenido oculto para desbloquear: Como símbolo de progreso en el juego puede aparecer contenido oculto que sólo surge cuando los jugadores alcanzan ciertos objetivos. El contenido oculto, según el juego, puede hacer referencia a pistas, nuevos mapas, artículos para el avatar, armas, etc. La aparición de contenido oculto, generalmente hace referencia a artículos o complementos difíciles de encontrar. Por ello, su descubrimiento puede aumentar la motivación del jugador para seguir jugando.
6. Los niveles: Constituyen uno de los principales componentes que despiertan la motivación en los juegos. Los niveles son indicadores del grado de progreso. El nivel alcanzado puede ser un componente

importante para satisfacer la necesidad de estatus dentro de un grupo. Sería recomendable que los primeros niveles se pudieran conseguir de forma sencilla, rápida y progresiva, ya que es en estos niveles donde el jugador aprende cómo se juega y se familiariza con el sistema. Niveles iniciales muy difíciles podrían conseguir la frustración del jugador y, por consiguiente, su posible abandono del juego. A partir de aquí, el grado de dificultad y complicación para avanzar ya podría aumentar.

7. Los equipos: Grupos definidos de jugadores que trabajan conjuntamente para conseguir un objetivo común. La cooperación o competición entre sus miembros puede hacer que un jugador vea satisfecho su sentimiento de pertenencia a un grupo o su sentimiento de estatus o comparación.
8. Los bienes virtuales: Éstos hacen referencia a objetos o bienes intangibles que los jugadores compran (con dinero real o ficticio) o ganan para utilizar en sus juegos. Pueden ser desde objetos para personalizar el avatar, hasta pistas, trucos o recursos para avanzar en los juegos o conseguir metas con más facilidad. Se pueden conseguir tras la consecución de un determinado reto dentro del juego, canjeando puntos conseguidos durante el juego promoviendo la interacción entre los participantes y creando una dinámica de bucle en las relaciones entre ellos (yo te doy ahora y tú medarás después).
9. Puntos: Son valores numéricos que se consiguen en los juegos y en los sistemas gamificados tras llevar a cabo una acción o un conjunto de ellas. Cada acción que realice un jugador, va asociada con una recompensa, una cantidad determinada y conocida de puntos. Los puntos son un gran atractivo para todo el mundo. Tanto ganarlos como conservarlos, y eso precisamente es lo que consigue que aumente la motivación ante ellos. Pueden ser utilizados como indicadores de estatus, gastarse para desbloquear accesos a nuevos contenidos o invertirlos para obtener bienes y regalos. A los usuarios les encanta ser recompensados y sentirse ganadores de algo. Además, con los puntos se pueden establecer tablas de puntuación visibles para todos los jugadores.
10. Emblemas: Son las representaciones gráficas de los logros. Normalmente son coleccionables, siendo esta una de sus principales características. Algunos emblemas o medallas indican, simplemente, un determinado número de puntos. Otros representan diferentes tipos de

actividades. Otros indican logros o habilidades conseguidos, etc. Su mejor utilización se da cuando no son la recompensa final, sino los indicadores visibles de un progreso o un logro determinado en el juego. Las medallas o emblemas son uno de los elementos de la Gamificación que ya existían antes de la conceptualización del término como tal y de su infinidad de aplicaciones. Basta pensar en el ejército para saber que este sistema de reconocimiento es tan antiguo como el ser humano.

11. Tablas de clasificación: Las tablas de clasificación son la tercera de las patas de la triada PET. Este elemento ordena a los jugadores según la consecución de las metas propuestas. Con ellas, cada participante puede ver su nivel de desempeño respecto al resto de compañeros de juego. Su objetivo es doble: por un lado, aumentar la competitividad entre los usuarios y, por otro, motivarlos para que quieran estar en los primeros puestos de la lista.

Al conocer la forma de ganar puntos y ascender en la clasificación, cada jugador puede definir una estrategia concreta para lograr llegar a los primeros puestos. ¿Por qué en la universidad salían las notas de todos los estudiantes en los tabloneros de anuncios? Para mí, el motivo es sencillo. Además de ser cómodo, sencillo y barato en términos económicos y de tiempo, aumenta la motivación de los alumnos. ¿Quién no ha mirado la nota de sus amigos/as o enemigos/as para alegrarse, entristecerse o consolarse cuando el suspenso era casi general? Su principal ventaja es que es muy visual y muy clara; no necesita ninguna explicación para que se entienda la clasificación. Hace público el rendimiento para que todo el mundo lo vea. Saber que solo faltan unos puntos para avanzar un puesto o colocarnos en la cabeza de la clasificación puede ser todo un impulso motivacional para muchos usuarios.

Por otro lado, las tablas clasificatorias pueden presentar inconvenientes, si no hay ninguna otra manera de mostrar el progreso en un juego, solo atraerá a aquellos jugadores más competitivos. Los jugadores con unas necesidades más sociales podrían dejar de jugar. Además, si un jugador muy competitivo ve que está muy lejos de la cabeza, podría desmotivarse y dejar el juego. Algo no deseado por sus diseñadores. Sería aconsejable introducir más de un tipo de clasificación o segmentar la que ya exista por diversos criterios (según el momento de incorporación al juego, por área

geográfica, por niveles de juego, etc.). A grandes rasgos, se podrían dividir las clasificaciones en los siguientes tipos:

1. **Generales.** Abarcan todos los participantes dentro del juego. Podrían desmotivar a los que se han incorporado más tarde, como ya he mencionado anteriormente.
2. **Entre amigos.** Solo aparecerían los jugadores identificados, de un modo u otro, con el propio usuario.
3. **En un periodo de tiempo.** Donde solo pueden aparecer en función de los logros conseguidos durante un periodo de tiempo concreto.
4. **Centrados en el usuario.** Solo aparece el usuario en relación con un número concreto, tanto por arriba, como por abajo.
5. **Por zonas geográficas o por edad.** Abarca todos los participantes dentro de una misma zona geográfica o edad. Tiene el mismo inconveniente que el tipo 1.

Encajar todos estos elementos constituye la tarea primordial en el diseño de una Gamificación. Conocer estos elementos hará que nuestro proyecto resulte más atractivo y tenga más posibilidades de triunfar. Eso sí, ***ningún proyecto de Gamificación deberá incluir todos estos elementos***. Única y exclusivamente deberemos utilizar aquellos elementos que mejor vayan a servir para nuestro proyecto.

En resumen, entendemos por ***mecánicas*** a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado, las ***dinámicas*** son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes. Por último, los ***componentes*** son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

En la siguiente tabla se presentan algunos ejemplos de dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámica	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/ alumno.
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo.
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.
Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
	Competición	Unos ganan y otros pierden. también contra uno mismo.
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto.
	Recompensas	Beneficios por logros.
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo.
	Suerte	El azar influye.
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios.
Componentes	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alterna.
	Avatar	Representación visual del jugador.
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse.
	Combate	Batalla definida.
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos.
	Equipos	Trabajo en grupo con objetivo en común
	Grafías sociales	Representan la red social del jugador dentro la actividad.
	Huevos de pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de logros.
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y contra uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas.
	Niveles	Diferentes estados de progresión y/o dificultad.
	Puntos	Recompensas que representan la progresión.
	Clasificación	Representación gráfica de la progresión y logros.
Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros.	
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, normas y estrategias.	

3.6.4 Tipos de Jugadores.

¿Por qué juega la gente? La respuesta parece sencilla, para divertirse. Sin embargo, cada persona es un mundo. Una persona puede jugar para divertirse, mientras que otra lo puede hacer para superarse, dominar el juego, aumentar su nivel de destreza, socializarse, para pasar el tiempo, liberar el estrés, adquirir habilidades determinadas, porque está enganchada, para ganar dinero, para acabar con los demás, etc.

Es imprescindible tener en cuenta el perfil de nuestros estudiantes y sus características específicas como jugadores/alumnos para desarrollar nuestras actividades. Para ello, contaremos con la clasificación hecha por Richard Bartle (1996) y Matera (2018) que clasifica el perfil de los jugadores según la personalidad y los comportamientos que muestran en la tabla 1:

Tabla 1. Tipos de Jugadores. Fuente (Bartle 1996) Elaboración propia.

TIPOS DE JUGADORES	
1. ASESINOS:	Son ganadores, pero para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.
2. TRIUNFADORES:	Son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos.
3. SOCIABLES:	Juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es Compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos.
4. EXPLORADORES:	Les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas.

3.7 Recursos para gamificar el aula.

Según Casado (2016), se consideran prácticas de gamificación las experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los alumnos. A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo abundantes herramientas que ayudan a crear estos contextos de juego y por tanto, a llevar a cabo la gamificación.

3.7.1. Juegos tradicionales.

Este tipo de juegos también pueden emplearse para gamificar en educación. Hay una gran variedad y además suelen ser conocidos por los alumnos, por lo tanto, bastaría con adaptarlos correctamente a los contenidos que se pretendan trabajar. Por ejemplo, es sencillo adaptar un juego de la oca, convirtiendo las diferentes casillas en pruebas o actividades que trabajen los contenidos que el maestro quiera.

Por otra parte, es prácticamente imposible hablar de innovación educativa sin recurrir al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (**TIC**), son una pareja donde una está presente y por ende también la otra en la mayoría de proyectos en los que se implementan, y en este caso en concreto, en el ámbito de la educación. La Tecnología llegó a nuestra sociedad para quedarse, pero no para petrificarse, sino todo lo contrario, para permanecer en constante cambio, en constante evolución.

Si queremos ser innovadores con respecto a los recursos que queremos llevar a cabo en el aula, también lo debemos ser respondiendo a nuestras competencias, nuestras habilidades y actitudes, innovando a la par con ellas, solo así podemos llevar a la acción un equilibrado modelo de innovación y desarrollo. Esta frase resume perfectamente esta idea clave; "Los efectos pedagógicos de las TIC no dependen de las características de la tecnología utilizada, sino de las tareas que se demandan que realice el alumno, del entorno social y organizativo de la clase, de la estrategia metodológica implementada, y del tipo de interacción comunicativa" (Área, 2005, p.11).

No debemos de caer en el error de fijarnos en la tecnología sino en el modo de cómo utilizarla. Las tecnologías son recursos, apoyos que ayudan al docente a que su práctica La gamificación como estrategia pedagógica en el actual contexto escolar - 13 - se convierta en una experiencia de calidad, original e innovadora pero

nunca podemos tomar a las tecnologías como un fin en educación, el fin es el de acompañar, facilitar y guiar al alumno en su proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo el mismo el protagonista de su propia instrucción.

Este tipo de aplicaciones y herramientas son una gran ayuda para los maestros. La mayoría son muy fáciles de utilizar, llaman mucho la atención de los alumnos, aumentando su interés y sus ganas de aprender. Por eso, es muy importante que los profesores busquen la manera de informarse continuamente de las novedades que van apareciendo.

A continuación, se describirán algunas de las aplicaciones que se pueden emplear para gamificar y las cuales están inmersas en el plan de acción.

3.7.2. ClassDojo.

Es una plataforma que permite crear un aula con todos sus alumnos. Cada alumno está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene

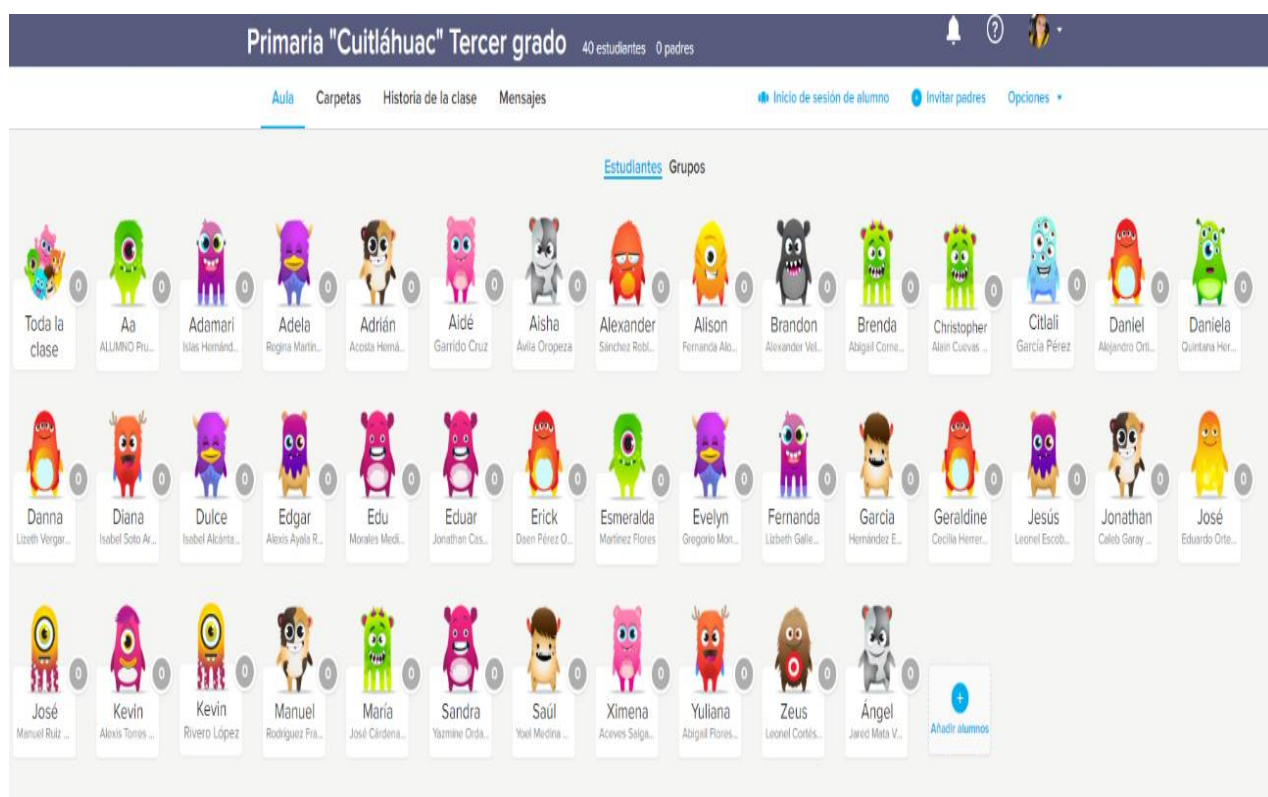


Imagen 5. Lista de alumnos 3° "A" con Avatares personalizados. Fuente: ClassDojo.com

El maestro puede crear diferentes estándares que permiten agregar de 1-5 puntos, o de igual forma en caso de que el docente requiera sancionar la infracción de algún acuerdo podría restar puntos, por ejemplo, aquí designe cierta cantidad de puntos para las siguientes acciones.:

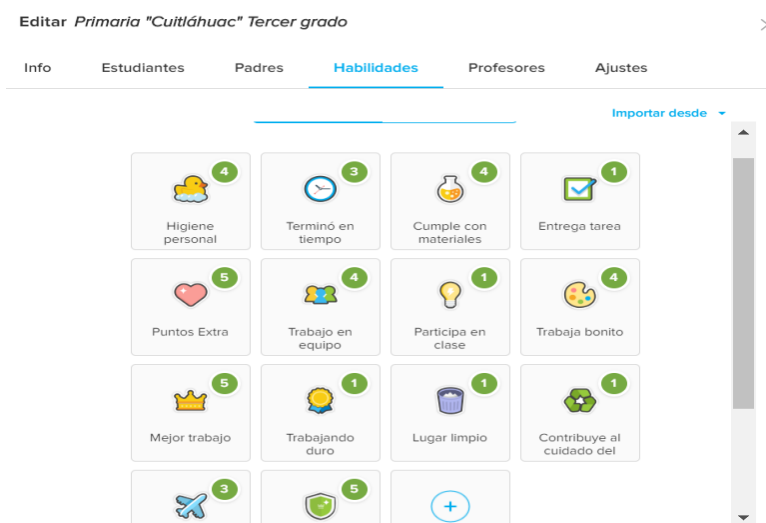


Imagen 6 Insignias de gratificación Fuente ClassDojo.com

De este modo los alumnos reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase. Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite crear también un sistema de recompensas por el que los alumnos reciban premios de todo tipo dependiendo de los puntos que tengan, lo cual les motiva mucho y los anima a esforzarse para conseguir lo máximo. Si el profesor lo desea, puede conectar a los padres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos y para tener una comunicación directa.

3.7.3 Kahoot.

Esta herramienta no será utilizada en el proyecto debido a que mis estudiantes no cuentan con un dispositivo individual, sin embargo, considero importante mencionarla y que más docentes la conozcan debido a que es considerada uno de los recursos tecnológicos más comunes para implementar en la gamificación.

La herramienta Kahoot permite crear cuestionarios en línea para que los aprendientes respondan a través de sus dispositivos móviles personales, y así, de una forma divertida y diferente creará un ambiente de competición sana y proporcionará una retroalimentación bilateral; puesto que los alumnos responden a las preguntas y automáticamente reciben puntos por sus respuestas correctas a través de un marcador que se visualizará en la pantalla con la clasificación de los jugadores. Al final de dicha actividad, esta herramienta nos permite también crear una encuesta para que el alumnado califique la utilidad de la actividad y así, el profesor puede obtener una retroalimentación, un tanto más informal, por parte del alumno, que le puede ayudar en el diseño de actividades futuras. Es una herramienta de repaso o evaluación, pero también el alumno puede utilizarla en sus presentaciones de clase con el fin de involucrar a sus compañeros en la actividad y reforzar los temas de su exposición, por lo que puede ser muy útil para las clases de conversación.

3.7.4 Plickers.

Es una aplicación con un funcionamiento similar a Kahoot, pero con la ventaja de que no es necesario que cada alumno cuente con su propio dispositivo móvil. El usuario puede crear diferentes clases dentro de la aplicación e introducir el nombre de los alumnos, a los que se les asignará una tarjeta (diferente a cada uno). Las tarjetas tienen un dibujo similar a los de un código QR (con forma cuadrada) y 4 letras en pequeño (A, B, C y D), una a cada lado del cuadrado.

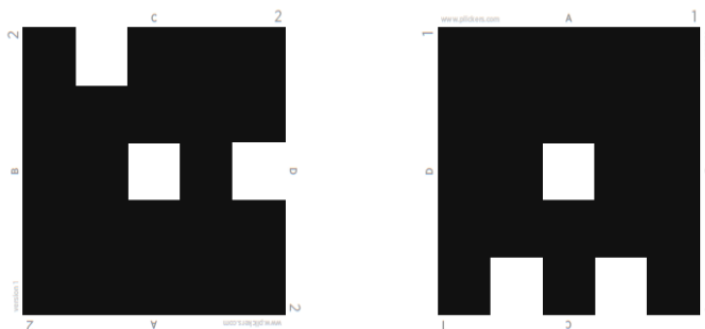


Imagen 7 Tarjetas Plickers para los alumnos. Fuente Plickers.com

Cuando el maestro quiere realizar un cuestionario con una clase, necesita dos dispositivos: Un ordenador cuya imagen será proyectada para que los alumnos vean las preguntas y un dispositivo móvil desde el cual el maestro ira “lanzando” las preguntas para que los alumnos contesten y desde el cuál recogerá las respuestas de los alumnos con la cámara.



Imagen 8. Ejemplo de resultados de actividad en Plickers. Autor: Picasa

Una vez van apareciendo las preguntas de respuesta múltiple en la pantalla, los alumnos podrán responder enseñando su tarjeta y poniendo la letra de la respuesta que creen que es la correcta en la parte de arriba. Es decir, si creo que la respuesta correcta es la C, colocaré mi tarjeta de tal modo que esa letra quede en la parte superior del cuadrado. Después de cada pregunta, el maestro puede mostrar lo que ha respondido cada uno, dándoles un feedback inmediato.

Además, esta aplicación cuenta con la ventaja de que el profesor tiene un registro donde se guardan todas las respuestas de cada alumno a todos los cuestionarios que se realicen, por lo que resulta de gran ayuda a la hora de evaluarlo.

The screenshot shows the 'pickers' application interface. At the top, there are navigation tabs: Library, Reports, Classes, and Live View. The user is logged in as 'D. González'. The main display shows a class named '2º EPO ENGLISH' with a total score of 94%. Below this is a table with columns for 'Card #', 'Student Name', 'Total %', and ten 'Write cor...' columns, each with a corresponding icon. The table lists 11 students with their individual scores and letter grades (A, B, C, D) for each of the ten cards.

Card #	Student Name	Total %	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...	Write cor...
		94%	100%	95%	77%	88%	100%	91%	91%	95%
1	01 Luis	93%	B	C	A	B	D	B	D	A
2	02 Amin	—%	—	—	—	—	—	—	—	—
3	03 Alejandra	79%	B	C	B	B	D	B	D	B
4	04 Victoria	—%	—	—	—	—	—	—	—	—
5	05 Sergio	93%	B	B	A	B	D	B	D	A
6	06 David G.	100%	B	C	A	B	D	B	D	A
7	07 Victor	79%	B	C	C	C	D	B	D	A
8	08 Mireia	100%	B	C	A	B	D	B	D	A
9	09 Valeria	100%	B	C	A	B	D	B	D	A
10	10 David M.	100%	B	C	A	B	D	B	D	A
11	11 Diego	88%	B	C	B	B	D	A	D	A

Imagen 9. Ejemplo de Evaluación Fuente: Mikel,2006)

3.7.5 Wireless Eggspert.

No se trata de una aplicación, sino de un recurso material, el cual consiste en un sistema de juego interactivo, intermitente, sonoro, zumbido que se puede usar en cualquier parte del aula. Cuenta con 6 botones inalámbricos y se pueden añadir más, lo cual permite formar equipos y asignarles un botón (huevo) y aplicar diversas estrategias ya que se cuenta con un dispositivo central el cual se enciende dependiendo que color de huevo se pulse más rápido.

Por ejemplo, si el docente realiza una pregunta, el equipo que conozca la respuesta pulsará rápidamente el huevo, se encenderá el color del huevo que pulsen más rápido y el equipo tendrá oportunidad de responder. También cuenta con una opción aleatoria la cual hace que se seleccione un color de huevo al azar y quien tenga ese color tendrá oportunidad de participar, o en el caso de la gamificación obtener puntos extra para el equipo, o restar algunos puntos encaso de no responder.



Imagen 10. Wireless Expert. Disponible en Amazon.com

A modo de comentario, enfatizo que el uso de éstas TIC, proporcionan un amplio abanico de posibilidades, son de gran utilidad para beneficiar la práctica pedagógica, innovar las clases, atraer la atención los estudiantes mejorando los ambientes de aprendizaje, ayudan a incrementar el interés y ganas de aprender, además todas estas herramientas y aplicaciones son muy fáciles de utilizar y son de acceso gratuito.

No son las únicas herramientas digitales para gamificar, existe una amplia variedad de recursos incluso mejores, pero se requieren otros requisitos con los que no contaba en este contexto, por ejemplo: más dispositivos electrónicos, Wi-Fi, o salas virtuales, por tal motivo no los contemplé en esta ocasión, pero es importante tenerlos presente por sí tenemos posibilidades de usarlos en un futuro.

Así también, recomiendo informarse constantemente acerca de las novedades que van apareciendo. Reitero que para gamificar no es indispensable el uso de las TIC, sin embargo, en las escuelas que se cuenta con acceso a estos recursos se les puede sacar un mejor provecho.

“Para ejercer una influencia benéfica entre los niños, es indispensable participar de sus alegrías”

-Don Bosco



4.1 Diseño de la propuesta de intervención.

A continuación, se expone el proyecto gamificado, para un grupo de tercer grado de primaria. El propósito es propiciar la motivación por el aprendizaje a través de los elementos que proporciona la gamificación.

Para llevarlo a cabo, durante el desarrollo de las actividades de las asignaturas: Español, Ciencias Naturales y Formación Cívica y Ética, se hace uso de algunas aplicaciones digitales como, ClassDojo (sistema de puntos), Plickers (retroalimentación) y Wireless Eggspert (sistema de juego inalámbrico), para aumentar la motivación de los alumnos.

4.2 Temporalización.

Para realizar un contraste y observar un posible cambio en torno a la motivación del alumnado, los contenidos se impartirán de 2 formas, las clases de las asignaturas restantes (La entidad donde vivo, Matemáticas, Inglés, Educación física y Educación Artística) serán de manera tradicional (recurriendo a las actividades sugeridas por el libro de texto y uso de fotocopias) y contenidos específicos serán exclusivos con el uso de la gamificación, empleando el sistema de puntos de ClassDojo los cuales cada semana serán bonificados por monedas de oro, de manera que exista un “Feedback” constante en el sistema de recompensas y puntos. Así mismo se utilizará Plickers o Wireless Eggspert para realizar algunos test durante las sesiones, ya sea para retroalimentar, conocer un contenido nuevo o reconocer los aprendizajes previos.

Se propiciarán espacios de interacción en donde los estudiantes puedan compartir su conocimiento y poner en juego la empatía colaborando con otros equipos del grupo.

En la última sesión se realizará la evaluación a los alumnos para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios.

4.3 Tabla de resumen de las sesiones.

El plan de acción se desarrolla a lo largo de 3 semanas divididas en 12 sesiones, como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2 Resumen de sesiones gamificadas.

SESIONES GAMIFICADAS			
Sesión	Duración	Recursos	Actividades
1. INICIO	30 minutos	Bocinas Proyector Video Ambientación	Presentación del Proyecto. Exposición de reglas.
2. Aprendamos a organizarnos y resolver conflictos.	50 minutos	Tabla de colonias y puntuación.	Agruparse en equipos, elegir un pacificador.
3. Aprendamos a organizarnos y resolver conflictos.	50 minutos	Caja para urna de votación Boletas de votación Tinta indeleble Mesa.	Organizar y participar en votaciones.
4. Fases lunares.	2 horas	Caja lunar.	Crear caja lunar, para observar las diferentes fases de la luna.
5. Fases lunares.	50 minutos	Plickers Tarjetas QR Proyector.	Observar fases lunares, e identificarlas respondiendo con sus tarjetas QR personalizadas.
6. Árbol genealógico.	2 horas	Fotos familiares Colores Pegamento	Recrear su árbol genealógico

		Tijeras.	Decorando a su gusto.
7. Árbol genealógico.	50 minutos	Inalámbrico Eggspert ® 2.4GHz.	Juego de preguntas y respuestas sobre parentesco.
8. Recetario de remedios caseros.	2 horas	Hoja blanca Colores Recortes de revistas.	Crear recetas en equipo, para adicionarlas a recetario grupal.
9. Recetario de remedios caseros.	50 minutos	Ingredientes naturales.	Recrear receta y corrección de ortografía.
10. Brigadas de protección civil.	50 minutos	Proyector Equipo de audio.	Ver videos informativos de protección civil, así como señalamientos básicos.
11. Brigadas de protección civil.	50 minutos	Plickers Tarjetas QR Proyector. Utilería	Simulacro de sismo e incendio. Sesión de preguntas y respuestas con sus tarjetas QR personalizadas.
12. Aprendo a expresar mis emociones.	1 hora 30 minutos	Utilería.	Representación teatral de conflictos y su resolución.

4.4 Contenidos a trabajar.

Los aprendizajes esperados que se trabajarán son los siguientes:

Tabla 3. Resumen de contenidos.

Asignatura	Aprendizajes esperados	Temas de reflexión
Formación Cívica y Ética	<p>Valora la convivencia pacífica y sus beneficios</p> <p>Valora la existencia de opiniones y posturas diversas</p>	<p>Formas de participar en la toma de decisiones colectivas</p> <p>¿En qué situaciones de la vida diaria es preciso tomar decisiones colectivas? ¿Qué mecanismos se pueden utilizar para tomar decisiones colectivas?</p>
Formación Cívica y Ética	<p>Participar en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo</p>	<p>Formas de participar en la toma de decisiones colectivas</p> <p>¿Qué ejemplos de conductas o votaciones se pueden observar en la escuela o el lugar donde vivo? ¿Cómo puedo participar en la toma de decisiones colectivas?</p>
Ciencias naturales	<p>Comprender las fases de la luna, considerando los movimientos de la tierra y la luna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los movimientos de la luna • Las fases de la luna
Español	<p>Respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas</p>	<p>Comprensión e interpretación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversidad social y cultural de las personas y las familias (nucleares, extensas, monoparentales, entre otras).

Español	Identifica información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.	Propiedades y tipos de textos <ul style="list-style-type: none"> • Características y función de los árboles genealógicos.
Español	Identificar las características y la función de los recetarios	Propiedades y tipos de textos Correspondencia entre texto e ilustración
Español	Emplear verbos infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional	Instrucciones de elaboración y uso en recetarios. Verbos en infinitivo e imperativo para dar indicaciones. Ortografía convencional.
Ciencias naturales	Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del curso.	Proyecto estudiantil para desarrollar, integrar y aplicar aprendizajes esperados y las competencias <ul style="list-style-type: none"> • La importancia de la nutrición y la salud.
Formación Cívica y Ética	Expresar sus emociones sin violencia y respetar las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas	Compartiendo sentimientos con los demás De qué manera puedo expresar mis ideas y sentimientos sin violencia. Por qué son importantes las ideas y sentimientos de otras personas. Cómo expreso mi afecto a las personas que quiero.

4.5 Diseño.

Se pretende que el diseño de esta propuesta muestre la influencia de la metodología de gamificación vs la enseñanza tradicional. Para recabar información, se hará uso de rúbricas que los alumnos deberán llenar al final de cada sesión tanto gamificada

como tradicional, los rubros son los siguientes: Aprendizaje, Trabajo, Diversión y Gusto. Clasificadas en 3 niveles (Mucho, Poco, Nada). (ANEXO 5). Dichas rúbricas servirán al docente para recopilar información de las opiniones de los alumnos respecto a las distintas sesiones tanto gamificadas como tradicionales.

4.6 Fase 1.

Lo primero que se necesita es crear una temática, en este caso se ha realizado un vídeo (ANEXO 6), con la siguiente narrativa la cual se presentará a los estudiantes aunado a un aula ambientada.



Imagen 11. Vídeo de la Narrativa. Fuente:

<https://drive.google.com/file/d/1apwDeeq2UqNGbkxpXPTqSybMTeJCtUpy/view?usp=sharing>

Narrativa:

Han transcurrido más de 200 años desde que el planeta tierra fue devastado, dejando a la tierra llena de radiación, por 4 generaciones los humanos han sobrevivido aquí arriba en el **Fénix**, los conocimientos que se tuvieron se han ido perdiendo generación tras generación.

La contaminación de la atmósfera está disminuyendo, los recursos de nuestras naves se están agotando, tenemos que tomar una decisión o los pocos humanos se extinguirán. Se enviará a la tierra un grupo de exploración, para recolectar datos,

muestras, o algún vestigio de la civilización, aprender esos conocimientos ancestrales que nos ayuden a sobrevivir.

Es un riesgo que se debe tomar, para ello debemos entrenar a un grupo de valientes niños, pues son los indicados para resistir las exigentes condiciones que aún prevalecen en nuestro antiguo hogar el planeta Tierra, ellos serán guiados por la Profesora, quien será la encargada de brindarles las lecciones necesarias para el reclutamiento de tan importante misión.

¿Están listos?

REGLAS:

Los pocos seres humanos que aún sobreviven en el espacio han aprendido durante los últimos años algunas formas de organización, las cuales han logrado una sana convivencia dentro de la nave bautizada como **Fénix**.

A Continuación, las podrás conocer:

Oro: se utilizó en las antiguas civilizaciones y ahora sigue siendo la moneda empleada.

¿Cómo conseguir monedas de oro?

El entrenamiento consiste en completar algunas misiones, explorar diversos mundos y ello te dará monedas de oro dependiendo el nivel de dificultad

Un buen comportamiento también te hará acreedor de oro, por el contrario, la mala acción te restará oro.

Colonias: se les llamara así, a los equipos integrados para resolver los acertijos y misiones que se presenten durante el entrenamiento de selección.

Puntos xp: las misiones en clase te darán puntos según su dificultad, estos se acumularán en una tabla de resultados.

El mal comportamiento, no participar en equipo (llamados colonias), así como no cumplir con las tareas, restara puntos xp, ya sea de forma individual o forma grupal. También estos puntos servirán para subir de nivel según la especialidad en que se allá asignado.



Los niveles se clasifican como se muestra en la tabla 4, a partir del nivel 4 se tomaron en cuenta las profesiones por las que los alumnos mostraron preferencia.

Tabla 4. Niveles de Clasificación.

Tarjeta	Nivel	Clasificación	Puntos	Descripción
	Nivel 1	Recluta	0xp	Todos participantes comienzan en este nivel podrán subir o cambiar de profesión según su desempeño y gustos por las diferentes áreas de aprendizaje.
	Nivel 2	Aprendiz	10 xp	Podrás ser considerado aprendiz una vez conseguidos tus primeros puntos, aún no tienes un oficio definido, pero estas en busca de él.
	Nivel 3	Mecánico	30xp	Para llegar a este nivel, tienes que tener los xp necesarios y una participación en colonia (equipo).
	Nivel 4	Especialista	40xp	Aquí puedes elegir una profesión u oficio, para los cuales debes cumplir con 40 xp estas especialidades se representan con

				cartas de poder coleccionables.
Cartas de Especialistas (Nivel 4)				
<u>Carta</u>	<u>Profesión.</u>	<u>Beneficios.</u>		
	Comandante	Esta carta te da la habilidad de intercambiar a 4 integrantes de una o más colonias para realizar una misión.		
	Doctor	Esta carta te da la habilidad de salvar a un integrante aumentando 25xp		
	Bombero	La situación en la aeronave está que arde, tienes el poder para controlarla, esta carta te da la habilidad de tomar 5 minutos de relajación para todos los integrantes de la civilización.		

	<p>Científico</p>	<p>¿Problemas con la misión? No te preocupes, tienes la habilidad de investigar, en tus libros o con la profesora, la respuesta a tu problema.</p>
	<p>Policía</p>	<p>Debemos tener control en todo momento, esta carta te da la habilidad de pasar lista de asistencia durante 2 días.</p>
	<p>Chef o Repostero</p>	<p>Dulce oficio, esta carta te da la habilidad de comer durante clase, ¡Que lo disfrutes!</p>
	<p>Maestro(a):</p>	<p>Esta carta te da la habilidad de controlar las salidas al baño durante 2 días.</p>

	<p>Bailarín</p>	<p>El objetivo de esta expedición es recuperar el conocimiento que hemos perdido, esta carta te da la habilidad de hacer unos pasos de baile y que el grupo entero te siga, no dejemos que las artes se queden en el olvido.</p>		
	<p>Estilista</p>	<p>Esta carta te da la habilidad de hacer un cambio de look y librarte del uniforme por un día.</p>		
<p>Nota: El poder que te da cada una de las profesiones solo se puede usar en una ocasión, así que tú eres el encargado de saber cuál es el momento indicado para usarlo.</p>				
	<p>Nivel 5</p>	<p>Ingeniero</p>	<p>50 xp</p>	<p>Para este nivel tienes que tener 50xp y ser un buen compañero (ayudando a otro de nivel más bajo a terminar con una misión) a partir de aquí podrás comprar cartas míticas (coleccionables) con el oro que has acumulado a lo largo de las misiones.</p> <p>Puedes conocerlas en el apartado "cartas de míticas". (ANEXO 7)</p>

	Nivel 6	Astronauta	70xp	<p>¡Felicidades!, tienes los conocimientos necesarios para ser parte del distinguido grupo de exploración. Se representará con un certificado de colección.</p> <p>Los niños que concluyeron satisfactoriamente el entrenamiento y se destacan por un buen comportamiento con los demás ciudadanos y en la nave, obtendrán una “carta leyenda”.</p> <p>Puedes conocerlas en el apartado “cartas leyenda” (ANEXO 8)</p>
--	---------	-------------------	-------------	--



Insignias:

Durante el proceso de reclutamiento se otorgarán insignias para destacar el esfuerzo de los valientes niños que se están preparando para tan importante misión ellas se asignarán aleatoriamente a través de la plataforma **ClassDojo** y se clasifican de la siguiente forma. (los alumnos también podrán sugerir algunos de ejemplos de insignias).

 3 Entrega tarea	 5 Terminó en tiempo	 4 Cumple con materiales	 5 Puntos Extra
 4 Trabajo en equipo	 1 Participa en clase	 4 Trabaja bonito	 5 Mejor trabajo
 1 Trabajando duro	 1 Lugar limpio	 1 Contribuye al cuidado del	 3 1ro en llegar
 4 Higiene personal	 5 Asistió a todas las clases		

Imagen 12. Insignias para el proyecto de gamificación. Fuente: ClassDojo.com

Sesiones Tradicionales:

Durante el período que abarcan las clases gamificadas también se realizarán clases de las asignaturas que no se han considerado dentro del proyecto gamificado, se trabaja de manera habitual, con el libro de texto, y se evidencia que los estudiantes pierden interés, no hay motivación por realizar eficazmente las actividades, se encuentran desconcentrados. Dejo un anexo con ejemplos en donde no se lleva a cabo la gamificación. (ANEXO 9)

4.7 Fase 2.

4.7.1 Sesiones gamificadas.

Antes de continuar es preciso mencionar que parte de la metodología es convertir las actividades en “misiones”.

Misión: Esta actividad consiste en otorgar misiones a los estudiantes, bien en una actividad o momento puntual, o durante el curso. Al alumno o equipo les asignaré misiones que deberán cumplir a lo largo de las sesiones para ir acumulando puntos xp e insignias.

Los alumnos que consigan más puntos o insignias obtendrán una recompensa que está centrada en sus intereses, gustos y preferencias de acuerdo al diagnóstico realizado. Por ejemplo, en el caso del grupo de tercer grado: Algunos de los beneficios pueden ser; Salir al sanitario aun cuando hay compañeros fuera, pasar lista, repartir los materiales, salir 5 minutos antes al recreo, comer alguna golosina durante la clase, desbloquear el contenido de una pregunta de examen o incluso aumentar la calificación final de un examen o del curso.

Nota: Estas actividades se pueden desempeñar en cualquier asignatura y se pueden ir agregando más conforme el curso solo hay que asignar misiones con narrativas que vayan de acuerdo a la historia principal, es decir, el proyecto gamificado se puede extender tanto como la docente lo requiera.

Primera misión de reclutamiento:
Asignatura: Formación Cívica y Ética.

Sesión 1: Aprendamos a organizarnos y resolver conflictos.

Aprendizajes esperados:

- Valora la convivencia pacífica y sus beneficios
- Valora la existencia de opiniones y posturas diversas

Comienzo la sesión recuperando los aprendizajes previos, les menciono a los alumnos “Recordemos que se llama conflicto a la contraposición de intereses, necesidades o valores entre personas o grupos. Los desacuerdos, si se atienden a tiempo, no tiene por qué volverse en conflictos”.

Cuando un conflicto se desarrolla, ya sea por intereses opuestos o por no respetar a las personas y su derecho, se puede recurrir a alguien que sea imparcial: es decir, que no tenga preferencia por ninguna de las partes involucradas y las ayude a conciliarse. esta mediación consistirá en lograr que las partes se expresen, se escuchen y tengan como objetivo común encontrar una solución justa a sus diferencias.

En las sociedades democráticas todos tienen derecho a una vida digna, esto implica respetarlos y reconocer sus derechos, también implica solidaridad, es decir, cada uno esté dispuesto a ofrecer su esfuerzo en tareas colectivas y a brindar apoyo a quien lo requiera.

Ahora que ya conoces esta información, es necesario que sepas que, a todos los nuevos reclutas del Fénix, se les comunica que habrá lecciones, se resolverán de forma individual y otras en colonias, las cuales se conformarán de 5 integrantes.

Elijan muy bien a sus integrantes, porque solo se podrán intercambiar con la carta comandante, (ver apartado de cartas de poder) **tiempo de actividad 10 min.**

Una vez conformadas las colonias, tienen que elegir el nombre el cual los representara. **Tiempo de actividad 5 min**

Se realizará el registro de las colonias y sus integrantes en la siguiente tabla, en la cual también se podrá observar los xp y las monedas de oro de cada integrante. (ANEXO 10).

Por sus primeros 5xp y 2 monedas de oro cada colonia designará a un pacificador quien será el encargado para mediar algún conflicto de otra colonia, que pueda surgir durante estas misiones de reclutamiento.

El Fénix es una nave la cual se rige por la democracia.

El término democracia es extensivo a las comunidades o grupos organizados donde todos los individuos participan en la toma de decisiones de manera participativa. como parte de esta primera misión decidiremos en conjunto las conductas que no se van a tolerar y las sanciones que cada una de ellas tendrá para todo aquel que incurra en ellas.

Reúnanse con sus integrantes y discutan 3 acciones que consideren no aptas para esta civilización, al terminar nos reuniremos en el centro de entrenamiento, para exponerlas con los demás.

Evaluación: Rúbrica (ANEXO 11)

En esta sesión el objetivo principal es que los alumnos comiencen a tomar sus propias decisiones, a pesar de que se les designa un tiempo específico hay probabilidad de que tarden un poco más, ya que están acostumbrados a que la docente sea quien forme los equipos.

Tienen libertad de elegir su propio equipo de trabajo, sin embargo, deben pensar con estrategia la decisión que están a punto de tomar ya que si más adelante quieren cambiar a algún integrante o bien cambiarse de equipo solo podrá hacerse a través de la carta.

Sesión 2: Aprendamos a organizarnos y a resolver conflictos.

Aprendizajes esperados:

- Participar en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo

Materiales:

- Caja para urna de votación
- Boletas con los puntos a votar
- Tinta indeleble

- Mesa

Bienvenidos jóvenes reclutas ¿saben lo que es una votación? Un sistema de votación es una forma de elegir entre varias opciones basado en la decisión de los votantes, las votaciones pueden emplearse también para conceder premios, elegir entre diferentes planes de acción, pueden ser presenciales o virtuales, el día de hoy realizaremos votaciones libres y secretas, para ello necesitaremos una urna donde se depositarán los votos.



Imagen 13. Votar. Fuente: Google.com

En la sesión anterior ya conocimos la lista de acciones no aptas para esta civilización, esta lista estará en la boleta, que cada uno de ustedes llenará, seleccionaran las 10 que ustedes quieren se encuentren en el reglamento interno de comportamiento.

Para realizar las votaciones se creará una mesa electoral conformada por:

Presidente: será encargado de entregar las boletas y verificar que todos los miembros de la tripulación emitan su voto.

Secretario 1º: será el o la encargada de instalar la urna electoral y registrar a cada votante que haga uso de su derecho a votar.

Secretario 2º: se encargará de mostrar el procedimiento de votación a los asistentes (esto incluye como marcar su voto en la boleta, como doblarla correctamente y depositarla en la urna y como se llevará a cabo el registro de las personas que ya han ejercido su voto). Finalmente será encargado de sellar la urna y traerla conmigo para hacer el conteo de los resultados.

Los resultados se darán a conocer inmediatamente después de que termine el conteo, a esta lista se le agregara la penalización que cada mal comportamiento amerite. Cada una de estas le otorgará 10xp y 1 moneda de oro a los integrantes a de la colonia que haya aportado dicha acción.

Así todos estaremos de acuerdo y habremos participado en un ejercicio de democracia.

Evaluación: Rúbrica (ANEXO 12)

En esta sesión, los alumnos ya se encuentran más familiarizados con el proceso de elección, se espera que desarrollen su propia autonomía a través de sus habilidades comunicativas.

Segunda misión de reclutamiento:

Asignatura: Ciencias Naturales

1° sesión: Las fases de la luna

Aprendizajes esperados:

- Comprender las fases de la luna, considerando los movimientos de la tierra y la luna.

Materiales:

- Caja cuadrada de cartón
- 4 conos de cartón (de papel sanitario)
- Bola de unicel
- Hilo
- Pegamento
- Lámpara
- Papel negro para forrar
- Imágenes decorativas
- Tijeras

Bienvenidos Jóvenes aprendices, el día de hoy les enseñaremos las fases de la luna, como se ven desde la tierra, es importante esto, ya que muy probablemente estando allá abajo sea la única forma de medir el tiempo, desconocemos las circunstancias que nos esperan o en cuanto tiempo podamos enviar una nueva colonia o misión de rescate si las cosas salieran mal, esto lo mediremos en el tiempo lunar, al cual se le conoce como “lunación”.

La luna tiene 2 movimientos ¿saben cuáles son? (El representante de equipo escriba rápidamente en una hoja si conoce las respuestas)

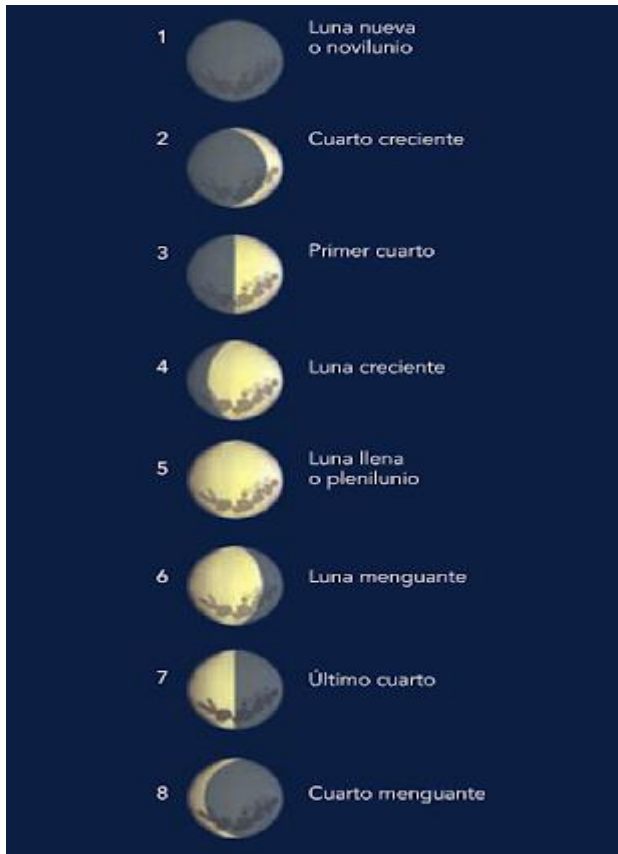


Imagen 14. Fases Lunares. Fuente Google.com

(las 4 primeras respuestas correctas reciben 5xp y 1 moneda de oro)

R: Rotación y Traslación (realizar ejemplo al grupo)

El movimiento de rotación dura aproximadamente 29 días.

El movimiento de traslación dura también 29 días.

Debido a que tarda el mismo tiempo en dar una vuelta sobre su eje que en dar una vuelta alrededor de la tierra, nos presenta siempre una misma cara.

Las fases lunares se nombran de la siguiente manera:

A Continuación, haré 2 experimentos de simulación para que puedan apreciar las fases lunares, como debería ser en el planeta tierra, para esto utilizaré un artefacto el cual denominaré “Caja Lunar”.

Caja lunar:

Consiste en una caja, a la cual le he hecho un orificio a cada lado de la caja, le puse un tubo con tapa a cada orificio. Justo por debajo de uno de ellos, coloqué una pequeña lámpara.



Imagen 15. Paso 1 Fuente: Google.com



Imagen 16. Paso 2 Fuente: Google.com

Después en la tapa coloqué una bola blanca, colgando con un hilo justo al centro, luego la pinte de color negro el interior para una mejor observación.



Imagen 17. Paso 3 Fuente: Google.com

Decoré la parte exterior al gusto, (preferentemente colocar los nombres de cada fase observada).



Imagen 18. Paso 4 Fuente: Google.com

Encenderé la lámpara y ahora ya se puede observar por cada uno de los orificios. para identificar la fase lunar correspondiente.

Anotamos nuestras observaciones.

Observaciones: Aquí un ejemplo claro de cómo se podría incorporar la gamificación en cualquier momento. Esta sesión forma parte de una clase tradicional la cual en la segunda sesión se gamificará.

Segunda sesión: Las fases de la luna

Asignatura: Ciencias Naturales

Aprendizajes esperados:

- Comprender las fases de la luna, considerando los movimientos de la tierra y la luna

Materiales:

- Bola de unicel
- Palo de bandera
- Foco incandescente (proporcionado y manejado por la profesora)
- Proyector (proporcionado y manejado por la profesora)
- Tarjetas QR (proporcionado por profesora y manejado por alumnos)
- Plickers app (proporcionado y manejado por la profesora)

Para el segundo, haremos una simulación personal, con un objeto esférico y una lámpara.

Es una simulación sencilla pero muy real.

Tomamos una bola de unicel (representa a la luna) le colocamos un palillo y lo levantamos a la altura de nuestros ojos (representando la tierra) con la mano extendida, frente a un foco (representa a el sol), el cual tenemos que ocultar detrás de la bola de unicel, con lo cual logramos simular la “luna nueva”, lentamente sin bajar la luna, realizaremos un movimiento de rotación observando cómo se sombrea o ilumina nuestra luna según la posición en la que se encuentra.

¿Estamos listos para medir el tiempo lunar?

5xp y 3 monedas de oro para cada respuesta correcta

Para esta actividad usaremos plickers.com su app Plickers, proyector y las tarjetas con el código QR que corresponden a cada alumno.

¿Cuánto tiempo dura la lunación?

R= 29 días

¿Cuántas Fases Lunares son?

R= 8

A continuación, se les presentara en pantalla la imagen de las fases lunares una a una y con la ayuda de las tarjetas ellos responderán el nombre a cuál corresponde cada una de ellas.

1 Luna nueva

2 Cuarto creciente

3 Primer cuarto

4 Luna creciente

5 Luna llena

6 Luna menguante

7 Último cuarto

8 Cuarto Menguante

alguien conoce alguna leyenda sobre la luna?

Leyenda Ixchel, diosa maya de la luna

Una de las diosas frecuentemente asociadas con la luna es Ixchel; se hace esta asociación con ella porque es una diosa de la fertilidad.

Ixchel era una mujer muy hermosa con piel de ópalo que se sentaba en el cielo cepillando su brillante cabello durante horas.

Knich Ahau, el dios del sol, era inmune a sus encantos, pero era el único a quien ella quería.

A medida que Ixchel lo perseguía por el cielo el clima en la Tierra empeoraba; por eso venían las tormentas y los cultivos morían. Pero la diosa estaba tan enamorada que no se dio cuenta del desastre.

Finalmente, un día Ixchel tejió una hermosa tela que capturó a Knich Ahau y se convirtieron en amantes.

Pero la relación era tumultuosa y un día ella decidió dejarlo durante la noche; se convirtió en un jaguar para que él nunca la reconociera.

por 10xp extra pueden investigar sobre alguna leyenda y la comentamos antes de iniciar la siguiente misión.

Evaluación: Rúbrica (ANEXO 13)

Esta sesión es una de las más atractivas, ya que los estudiantes jamás han tenido contacto con la aplicación Plickers, cuando se les entregan sus cartas personalizadas para responder se sorprenden.

Y muestran gran motivación cuando pueden ir viendo sus respuestas en tiempo real.

Tercera misión de reclutamiento

Asignatura: Español

1° sesión: Árbol genealógico

Aprendizajes esperados:

- Respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas
- Identifica información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.

Materiales:

- Fotos familiares
- Colores
- Pegamento
- Tijeras

Jóvenes aprendices como todos sabemos somos la cuarta generación en el fénix, por años hemos estado orbitando la tierra, sin tener contacto alguno, no sabemos si existen sobrevivientes, de ser así no sabemos en qué condiciones viven o si pueden ser hostiles, por ello el día de hoy aprenderemos de nuestro pasado, quien fue el primer tripulante de nuestros antepasados que habitó en esta nave, puede que esta información nos sea de utilidad, para relacionarse pacíficamente, en caso de encontrar algún humano en la tierra.

A esto le llamaban árbol genealógico

Un árbol genealógico es una representación gráfica en la que muestras de manera gráfica los antepasados y los descendientes de un individuo en una forma organizada y sistemática, sea en forma de árbol o tabla. Puede ser ascendente, exponiendo los antepasados o ancestros de una persona, o descendente, exponiendo todos los descendientes.

a continuación, les mostrare una imagen la cual pueden tomar de referencia para comenzar a llenar la información de su árbol genealógico.

No siempre tiene que seguir esta forma, ustedes lo pueden hacer libremente o en una tabla, pueden agregar la mayor cantidad de datos que recauden, así como algún hecho relevante de la persona de la cual se está hablando.

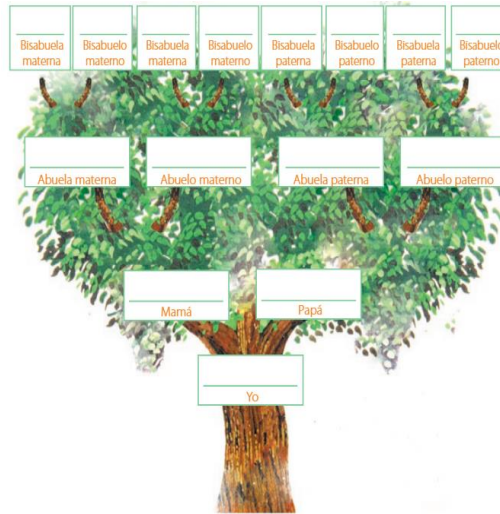


Imagen 19. Árbol genealógico. Fuente Herenia G.(2010) Recuperado de Español Tercer Grado, cuarta edición 2019.

1ª generación	Abuelos paternos		Abuelos maternos	
	Abuela paterna	Abuelo paterno	Abuela materna	Abuelo materno
Nombres	Verónica Gutiérrez	Jacinto Flores	Sandra Vega	José Ramírez
Lugar de nacimiento	Sinaloa	Sinaloa	Veracruz	Puebla
Fecha de nacimiento	24 de octubre de 1940	13 de septiembre de 1945	9 de marzo de 1950	10 de abril de 1945
Trabajo	Hace dulces típicos	Trabaja en un rancho sembrando frijol	Vende manteles bordados	Herrero en el pueblo
Habilidades	Habla tres lenguas	Declama poesías	Lee muy rápido	Sabe dibujar
Anécdota	A los 10 años tuvo que emigrar para apoyar económicamente a su familia	Conoció a la abuela cuando fue a comprar dulces típicos	Fue la primera mujer en su familia en concluir sus estudios	Ganó un premio de dibujo a nivel nacional cuando estudiaba la secundaria
2ª generación	Mi padre	Mis tíos	Mi madre	Mis tíos
Nombres				
Lugar de nacimiento				
Fecha de nacimiento				
Trabajo				
Habilidades				
Anécdota				
3ª generación	(Yo)	Mis hermanos	Mis primos	
Nombres				
Lugar de nacimiento				
Fecha de nacimiento				
Trabajo				
Habilidades				
Algún hecho relevante				

Imagen 20. Tabla de Árbol Genealógico. Recuperado de Español tercer grado, Cuarta edición 2019.

Tienen **20 minutos** para llenar los datos que sepan de su árbol genealógico.
puntos obtenidos por esta actividad.

Yo: 3xp

Padres: 4xp

Abuelos 5xp

Bisabuelos 6xp

Por 8 monedas de oro necesito a 10 integrantes que compartan su árbol genealógico.

¿Hubo alguien a quién no fue posible concluirlo?, Se permitirá terminarlo en casa y ganar 2 monedas de oro.

En esta sesión el único cambio que se realiza a la sesión tradicional es la asignación de monedas de oro y puntos Xp que benefician al proyecto gamificado en general, ya que los alumnos están esperando las sesiones en que pueden adquirir estos elementos y posteriormente cambiarlos por los beneficios que más les convengan.

Árbol genealógico 2° sesión

Aprendizajes esperados:

- Respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas
- **. Respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas**

Materiales:

Inalámbrico Eggspert ® 2.4GHz

Jóvenes reclutas en esta sesión volvemos con el árbol genealógico, en esta ocasión utilizaremos un artículo llamado Eggspert, nos agruparemos en colonias, a cada una se le va a entregar un huevito de color, tendremos una sección de adivinanzas y una serie de acertijos de parentesco, formaremos una fila frente al huevito del color que nos tocó, se les realizara la pregunta y si saben (solo el primero de la fila) la respuesta presionaran el botón, el primero que lo presione podrá responder el acertijo, una respuesta correcta le dará 3xp y 2 monedas de oro, si presionan el botón y no tienen ninguna respuesta serán acreedores a una sanción de -1xp y 1 moneda de oro..

Una vez que estén las filas listas y repartidos los huevitos de colores, realizaremos los siguientes acertijos:

1. ¿Qué clase de pariente mío es el hijo de la hermana de mi madre?
2. Cada uno de los 3 hermanos tiene una hermana. ¿Cuántos son entre todos?
3. Marta y María son hermanas. Marta tiene dos sobrinas, que no son sobrinas de María. ¿Cómo puede ser esto?
4. La persona que más quiero en este mundo es, precisamente, la suegra de la mujer de mi hermano. ¿Quién es esa persona?
5. Antonio se preguntaba que, si el hijo de Pedro era el padre de su hijo, ¿qué era él de Pedro?
6. ¿Quién es el hijo de tu padre que no es tu hermano?
7. El hermano de Teresa tiene un hermano más que hermanas. ¿Cuántos hermanos más que hermanas tiene Teresa?
8. Carlos estaba mirando un retrato y alguien le preguntó: «¿De quién es esa fotografía?», a lo que él contestó, «Ni hermanos ni hermanas tengo, pero el padre de este hombre es el hijo de mi padre». ¿De quién era la fotografía que estaba mirando Carlos?
9. Supongamos que, en esa misma situación, Carlos hubiera contestado: «Ni hermanos, ni hermanas tengo, pero el hijo de este hombre es el hijo de mi padre» ¿De quién sería la fotografía?
10. Una madre compró a su hija 25 libros y otra madre regaló a la suya 7 libros. Entre las dos hijas aumentaron su capital literario en 25 libros. ¿Cómo se explica este fenómeno?
11. ¿Quién es la hermana de mi hermana que no es mi hermana?
12. El hermano del hijo de Juan tiene un amigo tocayo del padre del hermano suyo. Siendo su amigo tocayo hijo de Paco, hermano político de Juan. ¿Cómo se llama el amigo y qué parentesco tiene con Juan?
13. Teresa, hija única, es la madre de Álvaro y la hija política de Luisa. Si Javier es el tío de Álvaro, ¿qué parentesco existirá entre éste y Miguel, marido de Luisa?
14. Yo tengo 6 hijos. Cada hijo tiene una hermana. ¿Cuántos hijos tengo?
15. María tiene el doble de hermanos que, de hermanas, pero si el número total de hermanos se le restan todas las hermanas de la familia, incluida ella es de 3. ¿Cuántos hermanos y hermanas componen la familia?
16. Yo tengo una tía y mi tía una hermana que no es mi tía. ¿Cómo es posible?
17. Mi tía Julia es la hermana de mi madre. Luisa es la hermana de mi tía, pero no es mi tía. ¿Quién es?
18. Jorge tiene tantos hermanos como hermanas; sin embargo, su hermana Lucía tiene el doble de hermanos que de hermanas. ¿Cuántos chicos y chicas hay en la familia?
19. Alberto: Los parentescos son curiosos. Jaime tiene el mismo parentesco contigo que el que yo tengo con tu hijo. Carlos: Así es, y tú tienes el mismo

- parentesco conmigo que Jaime contigo. ¿Cuál es el parentesco entre Carlos y Jaime?
20. Al contemplar un retrato, un señor dice: «Ese es hijo de mis padres y no es hermano mío. ¿Quién es?
 21. Un señor invitó a comer al cuñado de su padre, al suegro de su hermano, al hermano de su suegro y al padre de su cuñada. ¿Cuántos invitados tuvo?
 22. El nieto de mis padres es uno de mis sobrinos y tengo 3 sobrinos más que no son hermanos entre sí. Como mínimo ¿cuántos hijos e hijas tienen mis padres?
 23. ¿Cuál es el menor número de personas que se necesitan para conseguir obtener un grupo de contenga 2 tíos y 2 sobrinos?
 24. El otro día en los jardines del parque escuché a dos personas la siguiente conversación: «Ten en cuenta que mi madre es la suegra de tu padre». ¿Qué parentesco une a las dos personas?
 25. Alberto y su mujer se sentaron a tomar el té con su cuñada y su nuera, cada uno comió un número de pasteles diferente (nadie se quedó sin comer) y en total devoraron once. La mujer de Alberto comió dos y la cuñada 4 . ¿Cuántos pasteles comió Alberto?
 26. Una fiesta familiar reunió a 1 abuelo, 1 abuela, 2 padres, 2 madres, 4 hijos, 3 nietos, 1 hermano, 2 hermanas, 2 hijos varones, 2 hijas mujeres, 1 suegro, 1 suegra y 1 nuera. ¿Cómo es posible que en esa reunión sólo estuvieran presentes 7 personas?
 27. Si el hijo de María es el padre de mi hijo, ¿qué parentesco tengo yo con María?
 28. El nieto de mis padres es uno de mis sobrinos y tengo 3 sobrinos más que no son hermanos entre sí. Como mínimo, ¿cuántos hijos e hijas tienen mis padres?
 29. Se puede asumir que nadie se ha muerto en circunstancias extrañas y que todos los hijos viven con sus padres biológicos.

Respuestas

1. Primo.
2. Cuatro.
3. Porque las sobrinas de Marta son precisamente las hijas de María.
4. Mi madre.
5. Su hijo.
6. Tú.
7. El hermano de Teresa tendrá siempre un hermano más que hermanas; entre estas hermanas se cuenta a Teresa. Fijémonos ahora en Teresa; tendrá una hermana menos que su hermano y dos hermanos más: los mismos que su

- hermano más el citado hermano. Por lo tanto, Teresa tiene 3 hermanos más que hermanas.
8. De su hijo.
 9. De su padre.
 10. Los personajes son: una hija, su madre y su abuela. De los 25 libros que la madre recibió de la abuela, separó 7 para dárselos a su hija.
 11. Yo.
 12. Se llama Juan y es su sobrino.
 13. Javier es hijo de Miguel.
 14. Siete hijos: seis varones y una hembra.
 15. Ocho hermanos y cinco hermanas.
 16. Es mi madre.
 17. Es mi madre.
 18. Sean «x» los chicos e «y» las chicas:
 19. $x=y-1$,
 20. $y=2(x-1)$
 21. cuatro chicos y tres chicas.
 22. cuatro. Asumiendo que nadie se ha muerto en circunstancias extrañas y que todos los hijos viven con sus padres biológicos.
 23. Dos hombres casados con la madre de cada uno de ellos.
 24. Son tío y sobrino. El que hablaba era el tío.
 25. Alberto se comió cinco pasteles. La única forma de que cuadren las cuentas es que la cuñada y la nuera de Alberto sean la misma persona. Esto resulta posible si la hermana de la esposa de Alberto está casada con el hijo de ambos.
 26. Sólo siete personas.
 27. Soy su hijo. También: Soy su nuera.
 28. 4

Evaluación: Rúbrica (ANEXO 14)

A esta sesión se le añade un plus extra con el dispositivo electrónico proporcionado por la docente, es un “juguete” pero añade un valor importante a la hora de gamificar, lo importante es como se utiliza.

Cabe resaltar que el uso de este dispositivo puede cambiarse por algún otro hecho por el docente, o bien recurrir a alguna estrategia como, por ejemplo: “El primero en que consiga este objeto y me lo traiga tendrá 1 oportunidad de responder”.

Cuarta misión de reclutamiento:

Asignatura: Español

Recetario de remedios caseros 1° sesión

Aprendizajes esperados:

- Identificar las características y la función de los recetarios
- Emplear verbos infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional.

Materiales:

- Hoja blanca
- Colores
- Recortes de revistas

¿Están todos listos para esta nueva misión?

El día de hoy nos han comunicado los consejeros del Fénix, que las medicinas comienzan a terminarse, por lo cual se comenzaran a racionar y usar solamente para lo indispensable, es por ello que el día de hoy realizaremos con la ayuda de todos ustedes un recetario de remedios caseros que sirvan para aliviar malestares, o mejorar la higiene y el cuidado personal, algunos elementos ya no se podrán encontrar en esta nave, pero es indispensable que lo tengan presente, el día que aterricen en la tierra, les puede ser útil, su contenido, o servirá para traer provisiones de estos elementos, si es que aún siguen existiendo.

Los recetarios son libros con fórmulas sobre la preparación de comidas, o medicinas tradicionales, estos tienen el gran beneficio de contener la mayor información en un solo lugar.

Elementos a tomar en cuenta para una escritura de un recetario:

No cometer faltas ortográficas

Ser ordenados

Aclarar como son los procedimientos

Colocar todos los ingredientes a utilizar al principio del mismo

Tener índice

Fotografías o ilustraciones de los ingredientes y el procedimiento

Té antigripal

Ingredientes:

1 Trocito de jengibre 2 cm²

2 clavos de olor

1 rajita de canela

5 hojas secas de orégano pequeño

1 rebanada de cebolla

1 limón jugo

2 cucharadas de miel



Tomar una taza cada tres horas durante la enfermedad, después se puede tomar una vez en ayuno por un tiempo de 2 meses para reforzar el sistema inmunológico



Se agruparán en las colonias que ya hemos establecido anteriormente, cada una van a escribir e ilustrar 2 recetas y 1 portada para el recetario, con las características antes mencionadas, cada receta correctamente elaborada obtendrá 10xp para cada integrante de la colonia, una vez terminado el tiempo (30 min) juntaran todas las recetas y crearemos entre toda la tripulación, el índice de nuestro recetario, las portadas se pondrán a votación y la ganadora se incluirá en el recetario y obtendrá 15xp extras.

Se elijará una receta por colonia y se traerán los ingredientes la próxima sesión. La receta ganadora obtendrá 5 monedas de oro, para ello deberá tener la mejor puntuación correspondiente a la rúbrica. (ANEXO15). Además, las siguientes 3 recetas ganarán 3 monedas de oro para cada integrante del equipo.

En esta sesión se espera que los alumnos conformen sus equipos con mayor rapidez, promoviendo empatía y colaboración en el trabajo en equipo y grupal. Y de igual se espera mantener el interés por el aprendizaje a través de elementos que fomentan la motivación intrínseca.

Recetario de remedios caseros 2° sesión

Asignatura: Español

Aprendizajes esperados:

- Corregir la ortografía de sus textos.

Materiales:

- Ingredientes de la receta elegida (10 xp para la colonia si, están completos)
- Recipiente para preparar receta
- Cuchara

Bienvenidos nuevamente al centro de entrenamiento, el día de hoy prepararemos una de nuestras recetas.

Nos integramos en nuestras colonias, las cuales cada uno ya conoce, concentramos todos nuestros ingredientes en la mesa de trabajo y a continuación, todas las colonias intercambiarán su receta con ella sus ingredientes, con la colonia más cercana.

Una vez que todos tengamos nuestra receta y los ingredientes, debemos seguir lo que dice el recetario, tal cual lo indica, cabe mencionar que, si necesitan cortar algún ingrediente, deben pedir ayuda de la profesora. Documenten e ilustren los pasos que están siguiendo. 5xp y 8 monedas de oro Receta completa

¿Tenían todos los ingredientes?

¿pudieron conseguirlos con los compañeros de otras colonias?

¿Los pasos a seguir eran claros?

¿En algún momento, la receta omitía algún paso?

¿Qué información añadirías a la receta que te correspondió?

En esta sesión incrementa el grado de autonomía por parte de los alumnos y el docente solo funge como mediador, los alumnos están motivados por alcanzar sus objetivos a través de los distintos elementos de la gamificación y sin darse cuenta están construyendo su propio aprendizaje a través de la interacción con sus compañeros.

Quinta misión de reclutamiento:

Asignatura: Ciencias Naturales

Brigadas de protección civil 1° sesión

Aprendizajes esperados:

Aplicar habilidades, actitudes y valores en materia de seguridad escolar.

Materiales:

- Proyector
- Audio
- Bocinas

En el planeta tierra, hay distintos fenómenos naturales, los cuales no han experimentado aquí en el espacio, para poder tener calma y control de la situación, cuando esto llegue a ocurrir, porque es seguro que pasara, la naturaleza tiene movimiento y cambios constantes que hacen que estos fenómenos ocurran.

Pero también el ser humano puede provocar acciones tales como los incendios.

Por lo cual es importante que formemos una brigada de protección civil.

¿Qué es una brigada de protección civil?

Una Brigada de Protección Civil es un grupo de servidores que en forma voluntaria y de acuerdo con sus aptitudes, se les capacita y adiestra mediante cursos teórico-prácticos para instrumentar y, en su caso, aplicar acciones específicas para hacer frente y resolver con los medios adecuados, las posibles contingencias que se puedan presentar en los edificios y centros de trabajo.

Las brigadas tienen la encomienda de realizar labores permanentes para la prevención de riesgos, para disminuir la vulnerabilidad que presenta el edificio o centro de trabajo, mediante el cumplimiento de su objetivo que es intervenir ante las eventualidades ocasionadas por la presencia de agentes perturbadores de origen natural (sismos, erupciones volcánicas, deslizamientos, asentamientos diferenciales, ciclones tropicales, maremotos, inundaciones) y de origen humano (contaminación ambiental, epidemias, incendios, fuga de sustancias peligrosas, sabotaje, terrorismo, amenaza de bomba, etc.) Fuente: http://www.sct.gob.mx/fileadmin/migrated/content_uploads/guia_formacion_brigadas_proteccion_civil.pdf

Funciones Específicas de las Brigadas de Protección Civil

1. Brigada de Primeros Auxilios
2. Brigada de Búsqueda y Rescate
3. Brigada de Prevención y Combate de Fuego
4. Brigada de Evacuación del Inmueble

A continuación, tenemos videos informativos, en el primero verán lo que se debe hacer antes, durante y después de sismo.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=EfzkQoj1vZ8>

En el segundo veremos, como prevenir un incendio y lo que se debe de hacer en caso de que nos encontremos en uno.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kCRNeeLp5Sg>

Plan familiar de protección civil

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLmSZX2QuwY>

¿Qué indica cada color en las señales de Protección Civil? y ¿Cuáles son?

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=W3n13alyd7s>

Ahora que nos hemos informado sobre lo que se debe o no hacer, la tripulación se dividirá en 4 equipos los cuales tendrán un trabajo específico.

1 Equipo:

Serán los brigadistas encargados de revisar nuestras instalaciones y crear un plan para un simulacro de sismo.

2 Equipo:

Serán las víctimas que se encontrarán en las instalaciones durante el sismo, su labor, será seguir las órdenes y poner las dificultades que se podrían enfrentar los brigadistas, durante y después del sismo.

3 Equipo:

Conformarán la brigada, que se encargará de crear el plan de prevención de riesgos y combate al fuego. (simulacro, no usar fuego de verdad)

4 Equipo este equipo serán las víctimas durante el simulacro de incendio, deben poner atención a las indicaciones de los brigadistas y simular las dificultades que estos pueden encontrar si estuvieran en la situación real.

Nota: Esta es una más de las sesiones tradicionales las cuales apoyan a evaluar los resultados entre clases gamificadas y tradicionales.

Asignatura: Ciencias Naturales

Brigadas de protección civil 2º sesión

Materiales

- Plickers
- Utilería

Equipos de brigadistas, tiene 15 minutos para evaluar su zona segura, ruta de evacuación, situaciones de riesgo y crear su plan para el simulacro.

Equipos de víctimas, tienen este mismo tiempo para definir quién o quiénes serán los lesionados, y la gravedad de sus lesiones y quienes serán las personas que sigan las recomendaciones de los brigadistas.

Una vez realizado los simulacros, la profesora, hará comentarios u observaciones para mejorar la respuesta a las emergencias, de ser necesario, este ejercicio se puede repetir.

xp por esta actividad. 20 xp a cada tripulante, ya que este es un trabajo en equipo, y se tiene que ser solidario con las personas que se encuentren en problemas, si podemos ayudar, hagámoslo, de no ser así, es mejor retirarse y hablar a los servicios de emergencias.

Recuerden que es muy importante identificar las zonas de riesgo del lugar en el que se encuentran, si es la primera vez que están lo visitan, localicen las salidas de emergencia, si están señalizadas, o prever una ruta de evacuación de ser necesaria.

A continuación, responderemos unas preguntas sobre lo que hemos aprendido sobre la protección civil, para ello usaremos plickers.com su app Plickers, proyector y las tarjetas con el código QR que corresponden a cada alumno.

3xp por cada respuesta correcta

10 monedas de oro extra si todas sus respuestas son correctas

¿Qué es la protección civil?, ¿Cuáles son las 3 reglas básicas en cualquier emergencia?, ¿Qué debo hacer si no estoy capacitado para ayudar?, ¿Cuál es el equipo básico de los brigadistas?

A continuación, te presentaremos unas imágenes, selecciona la opción correcta que identifique a cada uno de los letreros:

Extintor

Ruta de evacuación

Zona segura

Escalera de emergencia

Evaluación: Rúbrica (ANEXO 16)

En esta sesión ya se encuentran más familiarizados con la aplicación, los resultados son sorprendentes, los alumnos buscan tener el menor porcentaje de equivocación y por ello muestran gran interés por la clase.

Sexta misión de reclutamiento:
Asignatura: Formación Cívica y Ética

Aprendo a expresar mis emociones.

Aprendizajes esperados:

- Expresar sus emociones sin violencia y respetar las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas
- Asume que no todas sus necesidades o deseos pueden ser satisfechos de manera inmediata y que pueden coincidir, diferir o contraponerse con los de otras personas.

Son muchos los cambios que ocurren en la vida de las personas a medida que crecen y se desarrollan. Los niños de su edad se comportan con mayor independencia y cuidado. Parte de tu crecimiento y desarrollo es distinguir tus emociones y las situaciones en que se presentan. Como cualquier persona puedes sentir tristeza, miedo, alegría, sorpresa, incertidumbre, entre otras. Es importante que aprendas a distinguir las y expresarlas correctamente. Manejar una emoción no quiere decir que evites sentirla o que la escondas, sino tratar de entenderla y expresarla adecuadamente.

Si, por ejemplo, un compañero o una compañera de la tripulación, come su ración o reserva de postre, es probable que te sientas molesto, pero no por eso vas a golpearlo u ofenderlo, debes de usar palabras adecuadas, dejando claro que estas en desacuerdo con lo sucedido, que no está bien tomar las cosas de los demás sin su consentimiento, si es necesario deben acudir con los pacificadores, (los cuales se dieron a conocer en la primera misión de reclutamiento). Ellos podrán ayudarnos a resolver el conflicto de una forma pacífica y llegar a un acuerdo justo para ambas partes.

Hoy tendremos un ejercicio de actuación, para esto necesito se organicen en sus colonias, y cada una de ellas pensara en una problemática, la cual puede ser aquí en el fénix, durante el viaje a la tierra o una situación que se pueda presentar una vez hayamos llegado a ella. **Tiempo de la actividad 5 minutos. Y 10 xp**

Una vez teniendo las problemáticas, la profesora se encargará de intercambiar esta problemática a otra colonia, la cual será la encargada de representar de forma teatral e improvisada, el conflicto y el procedimiento que se eligió para llegar a una resolución pacífica de este. Todos los integrantes de la colonia deben participar. **Tiempo para organizar la representación 15 min. Y 10 xp**

Es importante expresar tus sentimientos para que los demás te entiendan. Tal vez en algún momento te puedas sentir triste porque en tu casa o en tú escuela no te

incluyan en alguna actividad que te interesa. Lo mejor es expresarlo, sin berrinches ni malos modos, de manera que se considere la posibilidad de incluirte, dado tu interés. Para que tengas la posibilidad de expresar lo que quieres, lo que te gusta, lo que necesitas, es útil pensar en ti, en tus metas y en los apoyos que requieres para alcanzarlas.

Una vez representado el conflicto y el desenlace de este, la profesora, dará opiniones sobre el tema desarrollado y las posibles soluciones al conflicto. Se pondrá a votación la mejor actuación y el ganador obtendrá 5 monedas de oro extra.

EVALUACIÓN: (ANEXO 17)

Finalmente, en esta sesión se benefician aspectos primordiales como la confianza, ya que los estudiantes se ven motivados por compartir sus sentimientos con alguien más, consideran oportuna su participación.

González (2014), menciona que el diseño de actividades resulta más eficaz cuando se toman en cuenta aspectos del alumno que van desde sus intereses, hasta sus preferencias de aprendizaje. La Gamificación como hemos visto nos ayuda a que los alumnos realicen con gusto actividades que quizá no realizarían o al menos no con el mismo grado de satisfacción.

Una de las ventajas de llevar clases gamificadas dentro del aula es que “los alumnos están motivados por el desafío, cautivados por el descubrimiento y se sienten orgullosos de los logros obtenidos que perduran más allá del curso académico” (Matera, 2018,p.41), dejan de tener el rol pasivo que tanto deseo erradicar, es decir, ahora ya no será yo quien siempre tenga la palabra y los alumnos sólo escuchen, sin tener espacios de interacción, lo cual dará paso a que los alumnos tengan un rol activo dentro de la clase. En la actualidad existen múltiples recursos para gamificar y lo mejor de todo es que se adaptan a cualquier tipo de contenido.

Un alumno que está motivado será capaz de realizar lo necesario para conseguir llegar hasta el objetivo, mismo que el docente diseñará cautelosamente sin que el estudiante lo note, y esta es la magia de gamificar, pues los alumnos están tan involucrados en la dinámica del juego y no se dan cuenta de las instrucciones, tareas, o trabajos a realizar y no lo perciben como algo extra a su aprendizaje sino más bien como una forma de divertirse y obtener satisfacciones de diversos tipos ya que cada alumno es diverso y sus requerimientos serán diferentes, y lo mejor de todo son los beneficios para el estudiante respecto a la adquisición del aprendizaje.

RECOMENDACIONES.

**“Nada enciende más la mente
de un niño como jugar.”**

– Dr. Stuart Brown



En esta metodología se pueden tener algunos puntos débiles los cuales deben considerarse al momento de llevar a la práctica. Para empezar la gamificación no debe pensarse cómo la solución a todos los problemas educativos, a una sola metodología para el aprendizaje, abusar de ella rompería con todos sus esquemas y en lugar de tornarse divertida e innovadora, los alumnos podrían acostumbrarse y pasarían a perder el interés, ser aburrida y hacer que los estudiantes perdieran la motivación.

“Cuando nos hicimos profesores sabíamos que teníamos la tarea de encontrar sentido en nuestros contenidos y de dar con las claves que abren la motivación de los alumnos para aprender” (Matera, 2018, p.32). Es por estas razones que una vez que se identifican los intereses de alumnos, conviene adoptar nuevas metodologías de enseñanza, no basta con aplicar la gamificación, aprendizaje basado en proyectos, Flipped Classroom, etc. Por ello, se hace imprescindible incorporarla poco a poco hasta comprenderla en su totalidad, combinarla con diferentes metodologías y uso de otras técnicas.

Otra de sus debilidades es que se debe tener especial cuidado en la asignación de puntos, tablas de clasificación, recompensas, ya que puede llevar a un ambiente competitivo y generar ciertos conflictos dentro del salón. Por ello el rol que me toca fungir es fundamental para mediar esta situación, yo conozco a mis alumnos y mi deber es hacer que las actividades giren a un ambiente cooperativo.

El secreto está en que el alumno intente superarse a sí mismo y no a los demás. Sí bien, en la escuela los estudiantes deben superar algunos retos, estos pueden causar un efecto negativo al no ser de su interés, al ser obligatorios, al no saber cómo actuar ante ellos y peor aún al no tener un acompañamiento por parte del profesor.

Nada es sencillo y menos cuando se habla de cómo transformar la educación, como lo mencioné anteriormente al conocer implícitamente qué era la gamificación parecía muy interesante e incluso fácil, pero conforme me fui documentando para conocer todo lo que requería para llevar a cabo un proyecto gamificado me fui sorprendiendo más y más, incluso puedo decir que hubo un punto en el que me confundí. Busqué más información y apoyo de algunos docentes que ya han implementado proyectos gamificados y en algunos casos pude darme cuenta que no todos lograron comprender al 100% de qué trata la metodología, que, si bien la teoría indica que no solo es hacer un aprendizaje conductual centrado en dar recompensas, puntos, medallas, etc, ellos lo aplicaban así.

No fue fácil este proceso de comprensión, pero lo he logrado y evidentemente habrá aspectos que conocer y mejorar.

Una de las dificultades que podrían presentarse para animarse a usar esta metodología justamente radican en la falta de tiempo, de interés, o de comprensión de la metodología. Sería muy efectivo que docentes que ya conocen la metodología apoyaran a quienes no lo han hecho, a que lo conozcan a través de sus resultados, y aunque no lo planteo dentro de mis objetivos es algo que me gustaría y pienso realizar una vez que esté dentro del sistema magisterial.

No es indispensable gamificar todo un curso, puede realizarse poco a poco, con una sola asignatura o con un contenido. Parece difícil pero siempre he pensado que todo lo que vale la pena no es sencillo de lograr, y seguramente las recompensas serán satisfactorias. A final de cuentas, implementar esta metodología de aprendizaje no será más o menos difícil que otra que deseemos realizar, ya que cada una tiene su grado de dificultad.

CONCLUSIONES.

“Cuando somos niños, casi nunca pensamos en el futuro. Esa inocencia nos deja libres para disfrutar como pocos adultos pueden hacerlo.”

-Patrick Rothfuss



Cuando recién conocí el concepto, me costó mucho trabajo diferenciarlo dado que si no se comprende a profundidad se puede confundir con lúdica, ABJ, Eduentretenimiento, Serious Games, ya que todos estos hacen uso o dinámicas del juego, sin embargo, la gamificación no es un juguete, no es jugar, no es usar el juego para aprender si no únicamente utiliza los elementos más atractivos que tienen los juegos, con la ventaja de que se pueden adaptar unos u otros dependiendo de las características y demanda del alumnado. Es decir, convertir nuestra clase la cual es considerada un “entorno no lúdico” en un lugar de diversión, satisfacción, gozo, alegría, que es lo que nos provoca el placer del juego.

Cuando yo y los alumnos trabajan felices están aprendiendo, pero no ponen mucha atención a ello pues lo que sucede es que frecuentemente asocian la palabra aprendizaje a los contenidos curriculares, a aprenderse algo de memoria, leer un libro, escribir un texto, cansancio, estrés, “cosas serias”, etc.

Se requiere de un proceso de análisis y reflexión para abandonar los prejuicios que evitan dar cuenta del papel trascendental que tiene la motivación, la diversión, el gozo y la felicidad en la educación. En la gamificación todo es un ciclo, se requiere obtener el mismo impacto que causa un juego o videojuego, conseguir esa liberación de dopamina que impulse a los alumnos a continuar, a desear seguir aprendiendo.

Queda claro que las nuevas generaciones ya no pueden seguir educándose del mismo modo en que se ha realizado por años, sus pensamientos, sus preferencias, su cultura se ha transformado, se tiene que hacer un cambio debido a que los niños de hoy son considerados “nativos digitales” y se encuentran en un constante Feedback dado que tienen acceso a entornos virtuales, retos, desafíos y están en constante evolución, es entendible que demuestren poco interés por el aprendizaje con la educación tradicional e incluso en algún momento se torne aburrida.

¿A quién no le gusta divertirse?, Desde mi punto de vista y retomando mi objetivo de ser la maestra que a mí me hubiera gustado tener, confirmo que la diversión, la motivación y el interés juegan un rol trascendental en mi espíritu docente. Identificando los gustos, los intereses, las preferencias y todo aquello que involucra a los alumnos del siglo XXI, se puede adecuar un ambiente de aprendizaje que incorpore todos los elementos que estimulan su desempeño y lograr aprendizajes significativos.

No quiere decir que la enseñanza tradicional no obtenga resultados efectivos, por alguna razón muchos métodos siguen poniéndose en práctica, sin embargo, se

debe tener en cuenta incorporar poco a poco metodologías innovadoras centradas en la motivación, ya que pareciera que la felicidad de los alumnos no es esencial, se da mucha importancia a que los alumnos aprendan a leer y escribir, aprueben un test, terminen una lección, tengan un buen comportamiento, pero escasamente me detenía a pensar en si están disfrutando el tiempo que pasan dentro del aula.

Aunque también los docentes son evaluados por sus superiores, dentro del aula casi siempre son ellos los únicos que tienen el rol de evaluador, no se brindan los espacios para que los alumnos evalúen al docente y este pueda mejorar su práctica, hace falta reconocer si a los alumnos les agrada la clase, qué consideran se podría mejorar, y sobre todo saber si ellos son felices y disfrutan del tiempo de aprendizaje.

El impacto que provoca la gamificación es gracias a que recupera los elementos que contienen los juegos tradicionales y los videojuegos, estos últimos son los que atraen con mayor frecuencia a nuestras nuevas generaciones, aquellos componentes adictivos que si son incorporados a las clases traerán efectos positivos en el aprendizaje, y ayudarán a obtener un mejor desempeño por parte de los alumnos, llevando sus habilidades al límite.

En la actualidad muchas escuelas aún carecen de un centro de cómputo, de un proyector, o que los recursos del contexto no estén al alcance de los docentes o los alumnos y no se puedan implementar las TICS, sin embargo, un proyecto gamificado puede hacerse sin estos recursos, en lugar de obtener puntos, insignias, recompensas, medallas, etc, las cuales son registradas en una plataforma puede realizarse con tarjetas en físico, con tablas impresas, con sellos, stickers, etc. Los juegos pueden sustituirse por juegos tradicionales adaptados a los contenidos curriculares.

En la actualidad hay muchos juegos que se pueden incorporar para mejorar el aprendizaje, pero no todos responden a las necesidades de nuestros alumnos, es responsabilidad del docente realizar los ajustes correspondientes para poder implementarlos, así mismo es él quién debe hacer sus clases divertidas, significativas e interesantes.

Gracias a este proyecto he consolidado el sustento teórico correspondiente a la metodología de Gamificación, recuperaré información sintetizada que ayudará fácilmente a cualquier persona a comprender la metodología. Me ha ayudado a

entender la gamificación como una posible alternativa de cambio e identificar cuáles son los elementos y procesos que se deben seguir para conseguir motivar a los estudiantes y que aprendan de manera divertida, superando los desafíos que se les coloquen para alcanzar las recompensas impuestas que no necesariamente deben tratarse de cosas materiales como en el caso del conductismo, sino en este caso son beneficios para el mismo aprendizaje.

Así mismo, gracias a la investigación tuve la oportunidad de interactuar con Plickers y conocer a detalle más sobre ClassDojo las cuales deseo seguir implementando en mis prácticas pedagógicas ya que se adaptan fácilmente a cualquier contenido y nivel educativo.

En la creación del plan de acción he aprendido a diseñar materiales con el uso de Tics, por ejemplo, al elaborar todas las cartas a través de la aplicación heartcards.net, en la elaboración del vídeo de la narrativa con sus correspondientes efectos a través de Movavi vídeo Editor. Así también, al interactuar con Kahoot y Plickers fortalecí mis competencias profesionales correspondientes a:

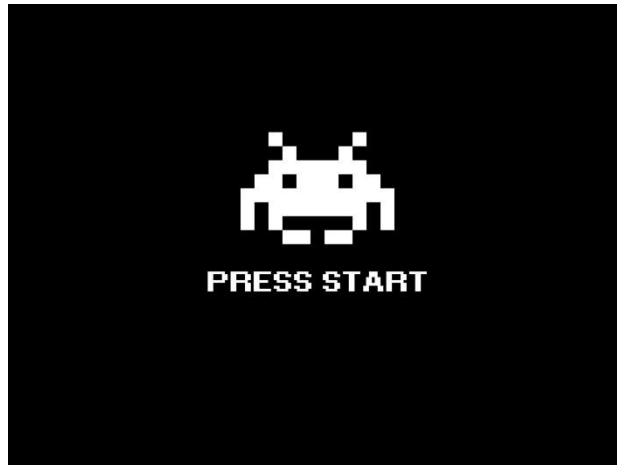
- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica.
 - Realiza diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje.
 - Diseña estrategias de aprendizaje basadas en las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos.

Reconozco la importancia de la Gamificación para fomentar la motivación en los alumnos, y que los estudiantes aprendan disfrutando este proceso. Aunque no es una metodología nueva, es poco conocida y puesta en práctica en las aulas.

Para finalizar gracias a la elaboración del presente documento, ha incrementado mi interés por realizar proyectos gamificados en los distintos grados y asignaturas y como posible línea de investigación diseñar propuestas gamificadas en otros niveles educativos en donde se pueda incorporar en su totalidad el uso de la tecnología.

A modo de metáfora, podría decir que no existe una receta única para gamificar, como se observa en el sustento teórico de este documento, se pueden retomar diferentes ingredientes y cada docente puede hacer el platillo que más les guste a

los alumnos. Se requiere de paciencia, y mucha experiencia, no quiere decir que a la primera se convertirán en Chefs expertos, todo tiene un proceso, pero con la práctica y el respectivo análisis, el docente podrá ir conociendo más a sus comensales, saber la cantidad exacta e ingredientes que debe agregar para hacerlos salivar por los contenidos, y posteriormente identificar cuando el platillo está en su punto. Y tú ¿Qué esperas para obtener tu Estrella Michelin?



**“Los niños necesitan la libertad
y el tiempo para jugar.
Jugar no es un lujo, es una
necesidad.”**

-Kay Redfield Jamison



ANEXO 1

ESTILOS DE APRENDIZAJE 3° "A"		
N	NOMBRE Y APELLIDO DEL ALUMNO	ESTILO
1	ADAMARI ISLAS HERNANDEZ	V
2	ADELA REGINA MARTINEZ HERNANDEZ	K
3	ADRIAN ACOSTA HERNANDEZ	K
4	AIDE GARRIDO CRUZ	K
5	AISHA AVILA OROPEZA	A
6	ALEXANDER SANCHEZ ROBLES	V
7	ALISON FERNANDA ALONZO HERNANDEZ	VK
8	ANGEL EDU MORALES MEDINA	K
9	ANGEL JARED MATA VARGAS	K
10	BRANDON ALEXANDER VELAZQUEZ RODRIGUEZ	K
11	BRENDA ABIGAIL CORNELIO LOPEZ	K
12	CHRISTHOPER ALAIN CUEVAS GARCIA	V
13	CITLALI GARCIA PEREZ	VK
14	DANIEL ALEJANDRO ORTIZ MIGUEL	VK
15	DANIELA QUINTANA HERNANDEZ	V
16	DANNA LIZBETH VERGARA ISLAS	V
17	DIANA ISABEL SOTO ARCANGEL	V
18	DULCE ISABEL ALCANTARA HERNANDEZ	A
19	EDEN YAIR GARCIA HERNANDEZ	K
20	EDGAR ALEXIS AYALA RESENDIZ	K
21	EDUAR JONATHAN CASADOS GOMEZ	V
22	ERICK DAEN PEREZ OCHOA	K
23	ESMERALDA MARTINEZ FLORES	V
24	EVELYN GREGORIO MONTIEL	K
25	FERNANDA LIZBETH GALLEGOS LOPEZ	K
26	GERALDINE CECILIA HERRERA LOPEZ	V
27	JESUS LEONEL ESCOBAR ROSARIO	VK
28	JONATHAN CALEB GARAY ROSARIO	K
29	JOSE EDUARDO ORTEGA LEON	V
30	JOSE MANUEL RUIZ GARCIA	K
31	KEVIN ALEXIS TORRES GARCIA	K
32	KEVIN RIVERO LOPEZ	A
33	MANUEL RODRIGUEZ FRANCO	VK
34	MARIA JOSE CARDENAS MORA	V
35	SANDRA YAZMINE ORDAZ PELAYO	K
36	SAUL YOEL MEDINA RIVERO	V
37	XIMENA ACEVES SALGADO	V
38	YULIANA ABIGAIL FLORES LOPEZ	V
39	ZEUS LEONEL CORTES LOZANO	VA

ANEXO 2

COMPETENCIAS PROFESIONALES DF	Bajo	Medio	Alto
Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de educación básica.		✓	
Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica		✓	
Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.		✓	
Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.		✓	
Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.			✓
Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación.			✓
Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.			✓
Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.			✓
Interviene de manera colaborativa con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas.			✓
RESULTADOS	0	4	5

COMPETENCIAS GENÉRICAS		Bajo	Medio	Alto
Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.			✓	
Aprende de manera permanente.				✓
Colabora con otros para generar proyectos innovadores				✓
Actúa con sentido ético.				✓
Aplica sus habilidades comunicativas en diversos contextos.				✓
Emplea las tecnologías de la información y la comunicación.			✓	
	RESULTADOS	0	2	4



EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

Considerando que, de conformidad con los acuerdos adoptados por la Junta de Gobierno de esta Universidad que regulan la concesión de títulos propios,

ARIZBETH ESTRELLA ORTEGA HERNANDEZ

ha superado los estudios correspondientes al Curso de

Metodologías activas y aprendizaje en Educación

desarrollado en la Escuela Complutense de Verano, se expide el presente

DIPLOMA

que acredita haber seguido con aprovechamiento las mencionadas enseñanzas que, con una duración de 75 horas, se han impartido durante el Curso Académico 2018/2019

Dado en Madrid, a 26 de julio de 2019

El interesado, / La interesada,

El Rector:

Joaquín GOYACHE GONI

ARIZBETH ESTRELLA ORTEGA HERNANDEZ

ANEXO 4

GUSTOS DE 3° "A"			
N	NOMBRE Y APELLIDO DEL ALUMNO	PROFESIÓN	COLOR
1	ADAMARI ISLAS HERNANDEZ	Abogada	Rosa
2	ADELA REGINA MARTINEZ HERNANDEZ	Bailarina	Morado
3	ADRIAN ACOSTA HERNANDEZ	Chef	Rojo
4	AIDE GARRIDO CRUZ	Repostera	Morado
5	AISHA AVILA OROPEZA	Maestra	Rosa
6	ALEXANDER SANCHEZ ROBLES	Militar	Azul
7	ALISON FERNANDA ALONZO HERNANDEZ	Veterinaria	Azul
8	ANGEL EDU MORALES MEDINA	Militar	Verde
9	ANGEL JARED MATA VARGAS	Militar	Azul
10	BRANDON ALEXANDER VELAZQUEZ RODRIGUEZ	Militar	Azul
11	BRENDA ABIGAIL CORNELIO LOPEZ	Maestra	Verde
12	CHRISTOPHER ALAIN CUEVAS GARCIA	Militar	Rojo
13	CITLALI GARCIA PEREZ	Futbolista	Naranja
14	DANIEL ALEJANDRO ORTIZ MIGUEL	Militar	Negro
15	DANIELA QUINTANA HERNANDEZ	Maestra	Rosa
16	DANNA LIZBETH VERGARA ISLAS	Doctora	Morado
17	DIANA ISABEL SOTO ARCANGEL	Doctora	Azul
18	DULCE ISABEL ALCANTARA HERNANDEZ	Enfermera	Rojo
19	EDEN YAIR GARCIA HERNANDEZ	Militar	Amarillo
20	EDGAR ALEXIS AYALA RESENDIZ	Funerario	Azul
21	EDUAR JONATHAN CASADOS GOMEZ	Policía	Verde
22	ERICK DAEN PEREZ OCHOA	Policía	Azul
23	ESMERALDA MARTINEZ FLORES	Maestra	Azul
24	EVELYN GREGORIO MONTIEL	Dentista	Rosa
25	FERNANDA LIZBETH GALLEGOS LOPEZ	Ortopedista	Verde
26	GERALDINE CECILIA HERRERA LOPEZ	Bailarina	Rosa
27	JESUS LEONEL ESCOBAR ROSARIO	Futbolista	Rojo
28	JONATHAN CALEB GARAY ROSARIO	bombero	Amarillo
29	JOSE EDUARDO ORTEGA LEON	Militar	Negro
30	JOSE MANUEL RUIZ GARCIA	Militar	Verde
31	KEVIN ALEXIS TORRES GARCIA	Doctor	Azul
32	KEVIN RIVERO LOPEZ	Militar	Azul
33	MANUEL RODRIGUEZ FRANCO	Policía	Rojo
34	MARIA JOSE CARDENAS MORA	Pastelera	Rosa
35	SANDRA YAZMINE ORDAZ PELAYO	Dentista	Naranja
36	SAUL YOEL MEDINA RIVERO	Científico	Azul
37	XIMENA ACEVES SALGADO	Policía	Dorado
38	YULIANA ABIGAIL FLORES LOPEZ	Maestra	Rosa
39	ZEUS LEONEL CORTES LOZANO	Paracaidista	Rojo

Continuación (ANEXO 4)

Dibujos elaborados por los alumnos de acuerdo a sus preferencias por los oficios y profesiones.

Pasteleria

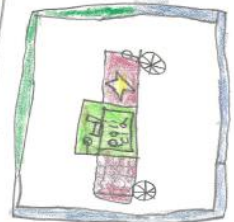
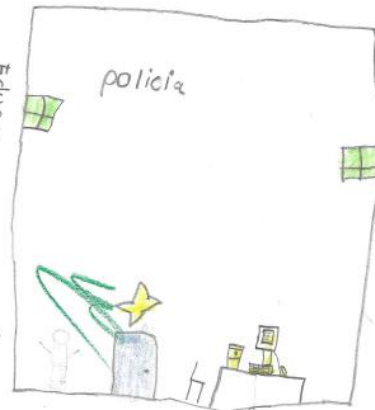


AIDE



Diana

repostera



Mili + 95

Quiero ser de la marina



putibalista



Bombero



Edu



MAESTRA



Daniela

Alexis
 Servicios Fúnebres
 "Ayala"

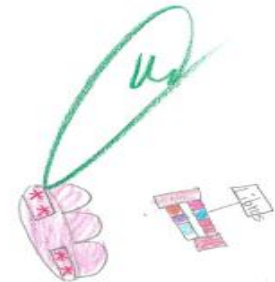


militar
 militar



Eden

MAESTRA





Yoliana
Estilista















Polizia



VETERINARIA



ANEXO 5




RÚBRICA PARA EVALUAR LA CLASE			
	Mucho	Poco	Nada
En esta clase yo aprendí...			
En esta clase yo trabajé...			
En esta clase yo me divertí...			
Esta clase me gustó...			




ANEXO 6

Vídeo Narrativa del Proyecto Gamificado.

<https://drive.google.com/file/d/1apwDeeq2UqNGbkxpXPTgSybMTeJCtUpy/view?usp=sharing>

ANEXO 7

CARTAS MÍTICAS			
Carta Mítica	Nombre	Costo	Beneficios
 <p>5</p> <p>Luz artificial</p> <p>Serás encargado de encender y apagar las luces del salón cada que se requiera.</p> <p>Mítica</p>	Luz artificial	5 monedas de oro	Serás encargado de encender y apagar las luces del salón cada que se requiera.
 <p>7</p> <p>Abogado</p> <p>Serás encargado de mediar los conflictos que puedan surgir entre compañeros.</p> <p>Mítico</p>	Abogado	7 monedas de oro	Serás encargado de mediar los conflictos que puedan surgir entre compañeros
 <p>10</p> <p>Ingeniero de video</p> <p>Serás encargado de conectar el proyector y el audio.</p> <p>Mítica</p>	Ingeniero de video:	10 monedas de oro	serás encargado de conectar el proyector y el audio.

	<p>Transportista</p>	<p>15 monedas de oro</p>	<p>Durante las entradas a clase, ya sea por la mañana, después del recreo o en educación física, tienes que ser el primero de la fila y ver que se respete el orden.</p>
	<p>Cerebro de lectura</p>	<p>20 monedas de oro</p>	<p>Controlaras cual, de tus compañeros, seguirá la lectura.</p>
	<p>Repartidor oficial</p>	<p>25 monedas de oro</p>	<p>Repartirán los libros, materiales o fichas que la profesora requiera.</p>

ANEXO 8

CARTAS LEGENDARIAS		
Carta Legendaria	Nombre	Beneficios
	Reubicación	Esta carta te permite cambiarte de butaca durante el día.
	Experimentos	Esta carta te permite cambiar la clase por una sesión de experimentos.
	Juegos de mesa	Puedes canjear esta carta por una sesión de juegos de mesa

	<p>Patio Extra</p>	<p>Esta carta te permite disfrutar 10 min más del patio.</p>
	<p>Arte</p>	<p>Puedes canjear esta carta por una sesión de arte.</p>

ANEXO 9

Ejemplo de planeaciones donde no se lleva a cabo la gamificación.

https://drive.google.com/drive/folders/1UN8qO_5BuZ1wsIzg6aCk3YPer7XEzY2R?usp=sharing

ANEXO 11.

RÚBRICA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA:

A.E. Valora la convivencia pacífica y sus beneficios Y Valora la existencia de opiniones y posturas diversas

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN						
Nivel de dominio						
Excelente 10		Bueno 9- 8		Regular 7-6	Insuficiente 5	
A.E.	Valora con éxito la existencia de opiniones y posturas diversas.		Puede valorar la existencia de opiniones y posturas diversas.		Valora ocasionalmente la existencia de opiniones y posturas diversas.	No valora la existencia de opiniones y posturas diversas.

ANEXO 12

RÚBRICA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

A.E. Participar en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN						
Nivel de dominio						
Excelente 10		Bueno 9- 8		Regular 7-6	Insuficiente 5	
A.E.	Participa con éxito en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo.		Participa moderadamente en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo.		Participa ocasionalmente en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo.	No participa en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo.

ANEXO 13

RÚBRICA CIENCIAS NATURALES: A.E. Comprender las fases de la luna, considerando los movimientos de la tierra y la luna

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN				
A.E.	Nivel de dominio			
	Excelente 10	Bueno 9- 8	Regular 7-6	Insuficiente 5
	Explica las fases de la Luna considerando su movimiento respecto de la Tierra.	Puede explicar las fases de la Luna considerando su movimiento respecto de la Tierra.	Ocasionalmente explica las fases de la Luna considerando su movimiento respecto de la Tierra.	No explica las fases de la Luna considerando su movimiento respecto de la Tierra.
Aprecia las aportaciones de algunas culturas para medir el tiempo a partir de las fases de la Luna.	Puede apreciar las aportaciones de algunas culturas para medir el tiempo a partir de las fases de la Luna.	Aprecia moderadamente las aportaciones de algunas culturas para medir el tiempo a partir de las fases de la Luna.	No aprecia las aportaciones de algunas culturas para medir el tiempo a partir de las fases de la Luna.	

ANEXO 14

RÚBRICA ESPAÑOL: A.E. Respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN				
A.E.	Nivel de dominio			
	Excelente 10	Bueno 9- 8	Regular 7-6	Insuficiente 5
	Respetar y valora la diversidad social y cultural de las personas.	Puede respetar y valorar la diversidad social y cultural de las personas.	Respetar ocasionalmente y valora la diversidad social y cultural de las personas.	No respeta ni valora la diversidad social y cultural de las personas.
Identifica con éxito información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.	Puede identificar información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.	Identifica ocasionalmente información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.	No identifica información sobre su familia en diversas fuentes orales y escritas.	
Identifica con éxito los elementos y el orden de presentación en la escritura de un texto narrativo.	Puede identificar los elementos y el orden de presentación en la escritura de un texto narrativo.	Identifica ocasionalmente los elementos y el orden de presentación en la escritura de un texto narrativo.	No identifica los elementos y el orden de presentación en la escritura de un texto narrativo.	

ANEXO 15

RÚBRICA ESPAÑOL

A.E. Emplear verbos infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN				
A.E	Nivel de dominio			
	Excelente 10	Bueno 9- 8	Regular 7-6	Insuficiente 5
	Identifica con éxito las características y la función de los recetarios.	Puede identificar las características y la función de los recetarios.	Identifica ocasionalmente las características y la función de los recetarios.	No identifica las características ni la función de los recetarios.
	Emplea verbos en infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional.	Emplea medianamente verbos en infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional.	Emplea ocasionalmente verbos en infinitivo e imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional.	No emplea verbos en infinitivo ni en imperativo para dar indicaciones de manera semejante a la convencional.
	Utiliza mayúsculas y puntos en la escritura de una oración o párrafo.	Utiliza medianamente mayúsculas y puntos en la escritura de una oración o párrafo.	Utiliza ocasionalmente mayúsculas y puntos en la escritura de una oración o párrafo.	No utiliza mayúsculas ni puntos en la escritura de una oración o párrafo.
Corrige la ortografía de sus textos.	Corrige medianamente la ortografía de sus textos.	Corrige ocasionalmente la ortografía de sus textos.	No corrige la ortografía de sus textos.	

ANEXO 16

RÚBRICA CIENCIAS NATURALES

A.E. Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del curso.

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN				
	Nivel de dominio			
	Excelente 10	Bueno 9- 8	Regular 7-6	Insuficiente 5
A.E.	Aplica con éxito habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque.	Puede aplicar habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque.	Aplica ocasionalmente habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque.	No aplica habilidades, actitudes ni valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés, ni integra contenidos del bloque.

ANEXO 17

RÚBRICA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

A.E. Expresar sus emociones sin violencia y respetar las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas

RÚBRICA O MATRIZ DE EVALUACIÓN				
	Nivel de dominio			
	Excelente 10	Bueno 9- 8	Regular 7-6	Insuficiente 5
A.E.	Expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.	Puede expresar sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.	Ocasionalmente expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.	No expresa sus emociones sin violencia ni respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.

REFERENCIAS.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cangalaya (2010), libro Estrategias de Aprendizaje de la Metodología Activa, Lima, Perú, Editorial Grupo de Capacitación Pedagógica.

Casados, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria* [Tesis de grado]. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf;jsessionid=FD23626F538043FFBAC74C5A6DFD34CC?sequence=1>

Castro, S. y Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador*, (58).

Cusel, P., Pechin, C., Alzamora, S. (2007). Contexto escolar y prácticas docentes. Instituto Superior de Bellas Artes. Recuperado el 6 de octubre de 2019 de <https://www.feeeye.uncu.edu.ar/web/posjornadasinve/area4/Practica%20y%20residencia/068%20-%20Cusel%20y%20otras%20-20Inst%20de%20Gral%20Pico%20-%20La%20Pampa.pdf>

Echavarría, G., Valerio, C. (2003). La escuela, un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, Vol. 1 (núm. 2, julio-diciembre), 1-27.

Escontrela, R. (2003). Bases para reconstruir el diseño instruccional en los sistemas de educación a distancia. *Docencia Universitaria*, 1(IV), 25-48.

Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psicothema*, Vol. 16 (nº 3), p. 430.

González, C. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud. [Trabajo Fin de Grado]. Grado en Maestro de Educación Primaria. 39 Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez/publication/263424740_Estrategias_Gamificacion_aplicadas_a_la_Educacion_y_a_la_Salud/links/00b7d53ac6f04762e2_000000.pdf

González, C. (2014). *Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud.* [Trabajo Fin de Grado. Grado en Maestro de Educación Primaria. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez/publication/263424740_Estrategias_Gamificacion_aplicadas_a_la_Educacion_y_a_la_Salud/links/00b7d53ac6f04762e2_000000.pdf

González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.* [Tesis de grado]. Universidad de Burgos. Recuperado de: <https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20Alonso.pdf;jsessionid=1CDBB68B730962C105AE335CE8A6ACDF?sequence=1>

González, J. (2016). Gamificación: *Hagamos que aprender sea divertido.* [Tesis de grado]. Universidad Pública de Navarra. Recuperado de: <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-%20GONZALEZ-68030.pdf%20?sequence=1>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.* San Francisco: John Wiley & Sons.

Labrador y Andrés. (2008). *Grupo de Investigación en Metodología Activa,* Universidad Politécnica de Valencia, Editorial de la UPV Valencia.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*, Barcelona, Paidós.

Matera, M. (2018). *Explora como un pirata: Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos*, España, Mensajero.

PERRENOUD, Philippe. *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar: profesionalización y razón pedagógica*. Barcelona: Grao de Irif, 2007. Piaget, J. (1974). *Seis estudios de psicología*. 5a. Ed. Barcelona: Barral.

Ramírez, N. (26 de febrero de 2017). «Ecatepec, el quinto municipio más violento del País». Excélsior.

Rioseco. (s/f). *La contextualización de la enseñanza como elemento facilitador del aprendizaje significativo*. Rio Seco. Recuperado de: <https://www.oei.es/equidad/rioseco3.pdf>

Rodríguez, C. (2014). "Didáctica de la gamificación en la clase de español". Editorial Edinumen. Recuperado el 30 de enero de 2019 de http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Romero L, Rodríguez, L. M., Torres Toukoumidis, A., & Aguaded, J.I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109-128. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.846>

Sánchez, E., Pareja, D. (2015). *La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar* [Tesis de grado]. Universidad de Málaga. Recuperado de: <http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>

SEP. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. Educación Secretaría de Educación Pública. [Archivo PDF]. Recuperado de: <http://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Toro, L. (2015). La importancia del trabajo en equipo en las organizaciones actuales. Universidad Militar Nueva Granada. Recuperado de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/13939/LUZ%20Y;jsessionid=D6A9408073E0C321B55D3DD3C3C892CC?sequence=2>

Zabala, A. (1993) Aula de Innovación Educativa. Revista Aula de Innovación Educativa11. Recuperado de: <https://www.grao.com/es/producto/los-ambitos-de-intervencion-en-la-e-infantil-y-el-enfoque-globalizador>

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Araya, R., Arias, E., Ortiz, N., Cristia, J. (2019). ¿Funciona la gamificación en educación?: BID, Evidencia experimental de Chile [Archivo PDF]. Recuperado de: https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Funciona_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n_Evidencia_experimental_de_Chile_es_es.pdf

Ayuntamiento de Ecatepec de Morelos (5 de febrero de 2012). «Gaceta municipal no. 10»(pdf). p. 19 [Archivo PDF]. Archivado desde [el original](#) el 3 de abril de 2013. Consultado el 30 de enero de 2019.

Calvillo, A. (24 de septiembre de 2016). «Ecatepec, el municipio más peligroso de México». Hispan TV.

Educación 3.0. (2019). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? Educación 3.0 Líder informativo en innovación educativa. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Enciclopedia de los municipios y delegaciones de México (2010). «Estado de México – Ecatepec».

INEGI. (2010). «México en cifras. Ecatepec de Morelos, México». Consultado el 30 de enero de 2019.

OMS. (2020). Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19). Organización Mundial de la Salud. Recuperado el 10 de marzo del 2020 de https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses?gclid=Cj0KCQjw_ez2BRCyARIsAJfg-ktACylCt-4-3w9cL2lhnhoGueHcBzT6tuBa39S4ltLAnEftSb0JhwMaArhaEALw_wcB

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2010). *Mejorar las escuelas: Estrategias para la acción en México*. Estudios de París-México. Editorial OECD. Recuperado de <http://www.oecd.org/education/school/47101613.pdf>