



Universidad
de La Laguna

MEJORA DEL TRABAJO EN EQUIPO DE ALUMNADO DE PRIMARIA EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIALPOR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN

**T R A B A J O D E F I N D E
G R A D O D E P E D A G O G Í A**

Por: Victor Manuel Córdoba González

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Tutor: Benito Codina Casals
Curso Académico 2022/2023
Convocatoria de julio

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado se basará en proponer una innovación educativa centrada en el fomento del trabajo en equipo entre educandos de primaria en riesgo de exclusión social mediante la gamificación.

Dicha metodología es una estrategia que se nutre de elementos y dinámicas propias de los juegos para incrementar la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, la metodología se centrará en usar la gamificación como medio pedagógico para fomentar la inclusión, el sentido de pertenencia y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes en situación de riesgo de exclusión social. Por medio de la investigación teórica y el diseño de una propuesta práctica, se explorarán diferentes enfoques, recursos y estrategias que promuevan el trabajo en equipo y la colaboración entre los educandos.

El resultado de este estudio proporcionará a los educadores una guía práctica para implementar la gamificación como una forma innovadora de actuar frente a los desafíos educativos de los estudiantes en riesgo de exclusión social en la etapa de educación primaria.

A modo de conclusión, esta propuesta de innovación educativa es una estrategia prometedora pues hace uso de herramientas de gamificación como método para fomentar el trabajo en equipo, la motivación y la participación. Por otra parte, fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales y busca promover la inclusión social.

Palabras claves: Innovación educativa, trabajo en equipo, participación, aprendizaje, técnica de enseñanza, grupos y organizaciones, habilidad manual, hábito de aprendizaje, necesidad de educación, atención.

Abstract

This Final Degree Project will be based on proposing an educational innovation focused on promoting teamwork among primary school students at risk of social exclusion through gamification.

This methodology is a strategy that is nourished by elements and dynamics of the games to increase the motivation, participation and learning of the students. In this context, the methodology will focus on using gamification as a pedagogical means to promote inclusion, a sense of belonging and the development of social skills in students at risk of social exclusion. Through theoretical research and the design of a practical proposal, different approaches, resources and strategies that promote teamwork and collaboration among students will be explored.

The result of this study will provide educators with a practical guide to implement gamification as an innovative way of acting against the educational challenges of students at risk of social exclusion in primary education.

By way of conclusion, this educational innovation proposal is a promising strategy since it makes use of gamification tools as a method to promote teamwork, motivation and participation. On the other hand, it fosters the development of socio-emotional skills and seeks to promote social inclusion.

Keywords: Educational innovation, teamwork, participation, learning, teaching technique, groups and organizations, manual ability, learning habit, need for education, attention.

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN.....	3
MARCO TEÓRICO.....	4
Objetivos del proyecto.....	7
Perfil del colectivo.....	7
Aprendizajes necesarios.....	8
MARCO LEGAL.....	9
OBJETIVOS.....	10
METODOLOGÍA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN.....	11
ACTIVIDADES.....	12
CRONOGRAMA.....	14
RESULTADOS ESPERADOS:.....	14
DISCUSIÓN.....	15
CONCLUSIÓN.....	16
BIBLIOGRAFÍA.....	17

JUSTIFICACIÓN

En base a proyectos como el PROA+ llevado a cabo en el CEIP Ángeles Bermejo, situado en La Cuesta y ubicado en una zona en riesgo de exclusión social, se ha podido contrastar el gran impacto que puede tener trabajar en la promoción del trabajo en equipo entre el alumnado. El centro ha desarrollado un programa con el objetivo de reforzar el conocimiento de los alumnos y alumnas de 4º, 5º y 6º de primaria en competencias relacionadas con las asignaturas de matemáticas y lengua. Además, se enfoca en desarrollar competencias para la vida cotidiana con el propósito de brindarles habilidades relevantes para su futuro profesional y laboral.

Gracias a los datos obtenidos por este centro se puede comprobar que, en la mayoría de los casos el alumnado tenía conflictos por el mero hecho de no saber comunicarse ni trabajar en equipo. Para solventar esta situación se puso el foco en trabajar concretamente las distintas habilidades y competencias que se deben interiorizar para ser capaces de colaborar con las personas de nuestro entorno. Se observó que, una vez el alumnado comenzó a aplicar dichas competencias, su trabajo en equipo e individual mejoró considerablemente, lo que confirmó que, en muchos casos, el problema con el que cuentan los educandos y, en definitiva, nuestra sociedad, es el de no ser capaces de dejar de lado nuestras diferencias y trabajar colectivamente para lograr objetivos comunes.

Para continuar con este tema, es fundamental examinar los numerosos beneficios que el trabajo en equipo puede brindar, ya que sin duda alguna, esto contribuirá a mejorar la relación de los estudiantes con la educación y la sociedad en general.

La formación en materia del trabajo en equipo es fundamental para este tipo de alumnado. Estos jóvenes se enfrentan a diferentes adversidades en su entorno, que dificultan su integración social y desarrollo personal. El trabajo en equipo les brinda no solo las habilidades y herramientas necesarias para enfrentar estos desafíos, sino que también un sentido de propiedad y apoyo emocional.

En primer lugar, según Lencioni (2002) el trabajo en equipo fomenta el desarrollo de habilidades fundamentales como la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Al trabajar en conjunto para alcanzar objetivos compartidos, los participantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas de manera clara y concisa, al mismo tiempo que aprenden a escuchar activamente y encontrar soluciones de manera colaborativa. Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones saludables y constructivas, tanto en el ámbito personal como en el profesional. Adicionalmente, la colaboración les da la oportunidad de aprender a confiar y apoyarse mutuamente. Esto resulta especialmente significativo para aquellos en riesgo de exclusión social, quienes suelen enfrentar situaciones de desconfianza o abandono. Al participar en actividades grupales, tienen la posibilidad de establecer amistades y generar un sentido de apoyo mutuo que contribuye a fortalecer su autoestima y su sentido de pertenencia.

Otro aspecto fundamental es que el trabajo en equipo fomenta la empatía y la tolerancia hacia las diferencias individuales. Al interactuar con personas de diferentes orígenes, los jóvenes en riesgo de exclusión social aprenden a comprender y respetar las diferentes formas de pensar y actuar. Esta apertura a la diversidad les proporciona una visión más amplia del mundo y les ayuda a superar los estereotipos y malos hábitos que puedan tener. Además, el trabajo en equipo les proporciona un entorno seguro en el que desarrollar habilidades de liderazgo y toma de decisiones. La colaboración brinda a los jóvenes la oportunidad de desempeñar roles de liderazgo, tomar decisiones en grupo y asumir responsabilidades. Esta experiencia les permite desarrollar confianza y habilidades de liderazgo, además de tener un impacto positivo en su entorno educativo.

A su vez, es importante comprender que la propuesta que se va a realizar es innovadora pues utiliza herramientas pedagógicas prometedoras como la gamificación para fomentar el correcto desarrollo social y emocional de los alumnos y alumnas en riesgo de exclusión social. Por ese motivo se busca mediante la motivación y la participación que genera el contexto del juego generar los valores y actitudes previamente mencionados como el trabajo en equipo, la cooperación, la empatía o la comunicación efectiva.

En definitiva, la formación en trabajo en equipo es de vital importancia para los adolescentes en situación de riesgo de exclusión social, ya que les proporciona las habilidades socioemocionales fundamentales necesarias para su inclusión y desarrollo. A través del trabajo en grupos, estos jóvenes adquieren habilidades de comunicación, confianza en los demás, empatía, liderazgo y construcción de relaciones constructivas. Esta formación se convierte en una herramienta efectiva para ayudar a los jóvenes a integrarse en la sociedad, mejorar su autoestima y desarrollar la capacidad de afrontar los desafíos de la vida.

MARCO TEÓRICO

El trabajo en equipo se basa en la colaboración y cooperación de un grupo de personas para lograr un objetivo común. Este hecho implica que los miembros del equipo compartan sus ideas, responsabilidades, esfuerzos y recursos con el fin de alcanzar resultados positivos y satisfactorios para todos.

El mero hecho de trabajar con personas para conseguir objetivos nos aporta una gran variedad de beneficios entre los que se encuentran:

- Sinergia: el trabajo en equipo permite a los miembros usar sus fortalezas individuales para lograr resultados mucho más allá de lo que podrían lograr como individuos. La combinación de diferentes habilidades, conocimientos y perspectivas crea una sinergia que estimula la creatividad y la innovación.
- División del trabajo: Cuando se trabaja en equipo, las responsabilidades y tareas se pueden dividir equitativamente según la capacidad y preferencias de cada miembro.

Esto le permite optimizar los recursos y aumentar la eficiencia en el logro de sus objetivos.

- Apoyo emocional: el trabajo en equipo proporciona un entorno de apoyo emocional donde los miembros pueden compartir ideas, desafíos y éxitos. La cooperación y el apoyo mutuo fortalecen el sentido de pertenencia, confianza y motivación del grupo.
- Mejor toma de decisiones: Con diferentes perspectivas y puntos de vista, el trabajo en equipo te permite tomar decisiones más fundamentadas e informadas. La diversidad de opiniones ayuda a considerar diferentes escenarios y encontrar soluciones más completas.

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente mencionado, el Psicólogo Británico Meredith Belvin propone un listado con los nueve roles que deben estar presentes en un grupo para que este trabaje de manera efectiva. Belbin(2013) como citado en Catalá(2022) expone los siguientes roles para el trabajo en equipo:

Figura 1:

Roles dentro de un equipo.

ROL	Contribución	Debilidad
Impulsor	Retador, dinámico, trabaja bien bajo presión. Tiene iniciativa y coraje para superar obstáculos.	Puede ser propenso a provocar, y en ocasiones puede ofender los sentimientos de la gente
Implementador	Práctico, de confianza, eficiente. Transforma las ideas en acciones y organiza el trabajo que debe hacerse.	Puede ser inflexible en cierta medida y lento en responder a nuevas posibilidades.
Finalizador	Esmerado, concienzudo, ansioso. Busca los errores. Pule y perfecciona.	Puede tender a preocuparse excesivamente y ser reacio a delegar.
Investigador de recursos	Extrovertido, entusiasta, comunicativo. Busca oportunidades y desarrolla contactos.	Puede ser demasiado optimista y puede perder el interés una vez que el entusiasmo inicial ha desaparecido.
Cohesionador	Cooperador, perceptivo y diplomático. Escucha e impide los enfrentamientos	Puede ser indeciso en situaciones cruciales y puede tender a evitar las confrontaciones.
Coordinador	Maduro, seguro de sí mismo, identifica el talento. Aclara las metas. Delega eficazmente.	Se le puede percibir como manipulador y se puede descargar de trabajo personal.
Cerebro	Creativo, imaginativo, librepensador. Genera ideas y resuelve problemas difíciles.	Puede ignorar los incidentes y puede estar demasiado absorto como para comunicarse eficazmente.
Monitor evaluador	Serio, perspicaz y estratega. Percibe todas las opciones y juzga con exactitud	En ocasiones carece de iniciativa y de habilidad para inspirar a otros. Puede ser excesivamente crítico.
Especialista	Entregado, independiente, con intereses limitados. Aporta cualidades y conocimientos específicos.	Puede contribuir solo en áreas muy limitadas y explayarse en tecnicismos.

Nota: Roles dentro de un equipo adaptado de Catalá (2022)

Podemos contrastar con lo anteriormente mencionado que cada miembro del grupo cuenta con unas fortalezas y debilidades individuales que le hacen más o menos apto/a para cada tarea particular.

Por su parte, el Psicólogo Bruce Tuckman determinó un modelo de desarrollo de equipos en el cual menciona las cuatro fases por las que debe pasar un equipo. Dicho modelo es explicado en Sanchez (2016) “Desarrollo de equipos - Modelo Tuckman”.

Figura 2:

Modelo de Tuckman para el desarrollo de equipos.



Nota: Modelo de Tuckman para el desarrollo de equipos. Adaptado de Sanchez (2016)

Como hemos podido comprobar, la conformación de grupos de trabajo supone un reto para todas las personas, si le durmamos la problemática que supone trabajar con alumnos y alumnas en riesgo de exclusión social, podemos deducir que el trabajo en equipo como habilidad clave es imprescindible para el correcto desarrollo de las prácticas educativas de los/las educandos.

Por otra parte y en relación a la gamificación, es una estrategia pedagógica cuya principal riqueza es motivar al alumnado mediante implementar elementos del juego tales como la interactividad, las recompensas o los desafíos. Algunas de las principales ventajas que ofrece esta estrategia son la colaboración, el fomento de la participación activa y el desarrollo diversas habilidades en el ámbito educativo tal y como argumenta Suarez-Guerrero (2017).

A continuación y en relación a los siguientes puntos, analizaremos el objetivo que deseamos conseguir con este proyecto, el perfil del colectivo sobre el que se va a actuar y los aprendizajes necesarios para el correcto desarrollo del mismo. Todo esto sumado a lo anteriormente mencionado conformará el marco teórico del proyecto.

Objetivos del proyecto

El proyecto se centra en la elaboración de una propuesta innovadora que utilizará la gamificación como herramienta para fortalecer el trabajo en equipo entre los alumnos y alumnas de primaria en situación de riesgo de exclusión social. El objetivo principal es potenciar estas habilidades colaborativas, que serán el eje central de la propuesta formativa. Sin embargo, para llevar a cabo esta iniciativa de manera efectiva, es fundamental comprender a fondo las características y necesidades del colectivo con el que trabajaremos.

Perfil del colectivo

Los alumnos y alumnas del colectivo en riesgo de exclusión social se enfrentan a situaciones que dificultan su acceso justo y equitativo a la educación y a su desarrollo personal, suelen provenir de entornos altamente desfavorecidos socioeconómicamente y a menudo desarrollan dificultades sociales, culturales y económicas.

Un factor muy relevante para los jóvenes en esta situación es la notoria falta del apoyo familiar a la hora de darle importancia a las necesidades educativas del alumno/a en cuestión, lo cual influye muy negativamente en el rendimiento académico.

Para tratar estas desventajas es fundamental la existencia de políticas educativas inclusivas que trabajen la igualdad de oportunidades y la diversidad, lo que implica apoyo socioemocional, refuerzo académico y generar lazos de colaboración entre la escuela, la familia y el alumno/a. Otro de los grandes conceptos que se aplican a la hora de trabajar con menores en riesgo de exclusión social es la atención a la diversidad que se da en las aulas.

La atención a la diversidad y el riesgo de exclusión social están estrechamente relacionados en el ámbito educativo. La atención a la diversidad se refiere a la necesidad de adaptar la educación a las características y necesidades individuales de cada alumno, reconociendo y valorando la diversidad de capacidades, estilos de aprendizaje, culturas, idiomas, entre otros aspectos. Por otro lado, el riesgo de exclusión social se refiere a las circunstancias y

condiciones que pueden dificultar el acceso igualitario a la educación y el pleno desarrollo de los estudiantes, dejándolos al margen de las oportunidades y recursos necesarios para su desarrollo personal y social.

La atención a la diversidad es fundamental para prevenir y abordar el riesgo de exclusión social en contextos educativos. Al reconocer y valorar la diversidad de los estudiantes, se promueve una educación inclusiva que garantiza que todos los alumnos, independientemente de sus características y circunstancias, tengan igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse. La atención a la diversidad implica adaptar los contenidos, las metodologías, las evaluaciones y los recursos educativos para responder a las necesidades individuales de cada estudiante, asegurando su participación activa y su éxito educativo.

En el caso de los alumnos en riesgo de exclusión social, la atención a la diversidad adquiere una especial relevancia. Estos alumnos a menudo enfrentan desventajas socioeconómicas, carencias educativas previas, dificultades emocionales y sociales, y otras circunstancias que pueden dificultar su acceso y participación efectiva en la educación. La atención a la diversidad implica identificar y abordar estas barreras, brindando apoyo socioemocional, adaptaciones curriculares, refuerzo académico y recursos adicionales para garantizar su inclusión y éxito educativo.

La exclusión social es un problema real que afecta a nuestra sociedad, Si nos dirigimos al **Anexo 1** podremos observar los datos estadísticos que nos aporta el Instituto Nacional de Estadística (2022) en el “Boletín de datos estadísticos de medidas de protección a la infancia y la adolescencia” A continuación analizaré brevemente la información que nos aporta:

Las medidas de acogimiento familiar son sólo una de las muchas formas de posible exclusión social que sufren nuestros infantes a lo largo de su vida académica. Teniendo en cuenta las edades de los alumnos y alumnas de cuarto, quinto y sexto de primaria, tomaremos los valores aportados entre los rangos de 7-10 años y 11-14 años.

En España, 18.445 se encuentran en situación de acogimiento familiar, si solo nos centramos en las edades comprendidas entre los 7 y los 14 años, un 46% de estos infantes estudian Primaria mientras se enfrentan a situaciones tan duras como puede ser la separación con tus familiares más cercanos.

Si le sumamos las carencias emocionales y las inseguridades que este tipo de procesos pueden producir en el ser humano, sería acertado considerar una propuesta de trabajo en equipo como un pequeño paso hacia el crecimiento personal de nuestros niños y niñas.

Aprendizajes necesarios

Para la correcta puesta en marcha de este proyecto debemos definir primero qué aprendizajes deben de incluirse dentro del mismo. Con la finalidad de acotar los posibles objetivos del proyecto, procederemos a especificar cuáles son las competencias clave del trabajo en equipo.

Según Katzenbach y Smith (1996). "Existen ocho elementos clave a la hora de desarrollar trabajos en equipo los cuales son la comunicación efectiva, la colaboración, la gestión de conflictos, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el liderazgo y el seguimiento, la flexibilidad y adaptabilidad y, por último, la celebración y el reconocimiento."

Todos los aspectos anteriormente mencionados se categorizaron utilizando la técnica del diamante en donde crearemos grupos de competencias en base a las características de los elementos clave para el trabajo en equipo.

MARCO LEGAL

El marco legal para los menores en riesgo de exclusión social varía de acuerdo con la legislación específica de cada país. A nivel internacional, existen convenciones y tratados relevantes en esta materia, podemos destacar:

- Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), adoptada por la Asamblea General de la ONU en 1989. Esta convención establece los derechos fundamentales de todos los niños y niñas, incluyendo aquellos que se encuentran en riesgo de exclusión. Algunos de estos derechos abordan aspectos como el derecho a la vida, a la salud y a la educación, entre otros.
- Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), establecidos por la ONU en 2015, abordan diversos puntos clave para hacer frente a la pobreza, la igualdad de género, la educación y otros desafíos similares que afectan a los menores en riesgo de exclusión social. Estos objetivos se enfocan en promover un desarrollo sostenible a nivel global y contemplan metas específicas para mejorar las condiciones de vida de las personas en situaciones vulnerables, incluyendo a los niños y niñas en riesgo de exclusión. Algunos de los ODS relevantes en este contexto son la erradicación de la pobreza (ODS 1), la educación de calidad (ODS 4) y la reducción de las desigualdades (ODS 10). Estos objetivos reflejan el compromiso internacional de abordar las dificultades que enfrentan los menores en riesgo de exclusión social y trabajar hacia un futuro más equitativo y sostenible.

En España, a nivel nacional, se han establecido diferentes leyes con el objetivo de mejorar la situación de las personas pertenecientes a este colectivo, entre ellas podemos mencionar:

- La Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, regula los derechos y las medidas de protección para los menores que se encuentran en

una situación de exclusión social. Esta ley busca garantizar su bienestar y salvaguardar sus derechos fundamentales.

- La Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, introduce modificaciones importantes a la legislación anterior, con el propósito de mejorar principalmente la protección de los menores en riesgo. Esta ley busca adaptar el sistema de protección a las necesidades actuales y proporcionar un entorno seguro y propicio para el desarrollo integral de los niños y adolescentes.
- Sistema de Protección a la Infancia y a la Adolescencia: Establece las líneas de actuación y los protocolos de coordinación entre aquellas instituciones y entidades que se encarguen de proteger a los menores en desamparo o en riesgo social.

El marco legal en la Comunidad Autónoma de Canarias se compone de diversas leyes que tienen como objetivo la protección y atención de las personas en situación de riesgo, incluyendo a los menores. Algunas de estas leyes son:

- Ley 3/2010, de 11 de junio, de autonomía personal y atención a las personas en situación de dependencia de Canarias: Esta ley establece el marco normativo para la protección de las personas en situación de dependencia, incluyendo a los menores en riesgo.
- Ley 9/2014, de 6 de noviembre, de medidas de protección integral contra la violencia de género: Esta ley establece medidas para la prevención y protección de menores víctimas de violencia de género en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Es importante resaltar que, además de la legislación, en España y en Canarias se implementan diversos planes y programas de intervención social dirigidos a proteger y apoyar a los menores en riesgo de exclusión social. Asimismo, organismos gubernamentales, ONG y servicios sociales desempeñan un papel fundamental en la protección y promoción de los derechos de los niños y adolescentes en estas situaciones. Estas iniciativas y entidades contribuyen a brindar el apoyo necesario para garantizar el bienestar y desarrollo de los menores en riesgo de exclusión social en la Comunidad Autónoma de Canarias.

OBJETIVOS

A partir de las necesidades observadas durante el desarrollo del proyecto PROA+ y con el objetivo de guiar la propuesta de innovación, se han desarrollado un objetivo general y tres específicos los cuales se tratarán durante el desarrollo de las actividades. El objetivo general planteado es el siguiente:

- Mejorar la capacidad de trabajo en equipo del alumnado por medio de la gamificación.

Por otra parte y basándonos en el objetivo general se han desarrollado cuatro objetivos específicos que serán la base de las actividades.

- Mejorar la comunicación, la colaboración y la gestión de conflictos dentro del equipo para promover un ambiente de trabajo armonioso y eficaz.
- Implementar estrategias que mejoren la toma de decisiones, la resolución de problemas.
- Determinar el papel del líder dentro del grupo y qué clase de líder quieren ser los educandos.
- Promover actitudes positivas hacia el éxito del resto de compañeros.

Con todos estos objetivos se tratará de lograr que el alumnado en riesgo de exclusión social aprenda a relacionarse de manera efectiva con sus compañeros, proporcionándoles las herramientas necesarias para crear, mantener y liderar grupos de personas.

METODOLOGÍA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN

La gamificación como método pedagógico es el uso estratégico de elementos y mecanismos específicos del juego en el campo de la educación para promover el compromiso, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Incluye desafío, recompensa, competencia, narración de historias y comentarios positivos para crear una experiencia de aprendizaje más atractiva, activa y significativa para los alumnos y alumnas.

Al incorporar elementos de juego en las actividades educativas, la gamificación tiene como objetivo aumentar la retención de conocimientos, promover las habilidades cognitivas y socioemocionales, estimular la cooperación y la participación activa de los estudiantes y adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales. A través de los juegos, los estudiantes pueden involucrarse más activamente en su proceso de aprendizaje, experimentar niveles más altos de motivación intrínseca y desarrollar habilidades relevantes para su desarrollo académico y personal.

Con el objetivo de generar el atractivo necesario para el estímulo del alumnado, se ha seleccionado una propuesta de formación basada en actividades centradas en la gamificación. La gamificación es utilizada como elemento de diseño de videojuegos que desarrollan habilidades y comportamientos de estimulación y motivación para los usuarios según Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018). Estas experiencias se encuentran vinculadas a la demanda de nuevas metodologías y estrategias docentes para aumentar la motivación del estudiantado.

La utilización de la gamificación se centra en ser una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, convirtiéndose en un proyecto didáctico contextualizado, con

significado y transformador en el proceso de enseñanza-aprendizaje según Carolei (2016, citado por Ortíz-Colón, Jordán y Agredal, 2018).

Partiendo de esa base, se ha seleccionado una propuesta de formación enfocada en realizar actividades que fomenten el correcto trabajo en equipo por medio de la gamificación. Una vez escogida la metodología a seguir, considero oportuno mencionar cómo va a afectar al diseño de las actividades. Teniendo en cuenta la metodología a seguir, considero que utilizar ejemplos prácticos que faciliten la comprensión del tema a tratar será imprescindible para lograr el objetivo principal.

Esta propuesta se desarrollará durante un mes completo, teniendo una extensión en el tiempo de una hora semanal durante la hora de tutoría, más adelante encontrará más detalles sobre la cronología.

En relación a la evaluación, teniendo en cuenta la finalidad de este proceso de enseñanza-aprendizaje, considero que una evaluación continua basada en la observación participativa será la clave del éxito de la propuesta. A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta la consecución de los objetivos propuestos en cada actividad y el grado de satisfacción que tiene el alumnado para con las actividades.

ACTIVIDADES

Todas las actividades propuestas tienen en común que se realizarán con alumnado de 4º, 5º y 6º de Primaria, es decir de 9 a 12 años, y contarán con una agrupación de aproximadamente quince alumnos divididos en cinco grupos. Todas las actividades cuentan con una tabla en donde se especifican de manera clara todas las características. Podrá encontrar dichas tablas en los **Anexos de 2 a 5**

Actividad 1: “Sosteniendo al equipo.”

Consiste en entregar una cantidad limitada de material a cada grupo la cual deberán usar para crear un puente capaz de sostener un ligero peso. Se establecerá un tiempo límite y una serie de desafíos o restricciones que dificulten la prueba. Finalmente se pondrán a prueba todos los puentes y se realizará un círculo de discusión donde el alumnado podrá expresarse en relación a la actividad.

El principal objetivo propuesto es mejorar la comunicación, la colaboración y la gestión de conflictos dentro del equipo para promover un ambiente de trabajo armonioso y eficaz.

Por otra parte la actividad tendrá una duración de una hora, se realizará en un aula, se necesitará material fungible (palillos de dientes, pajitas, cinta adhesiva, gomas elásticas y papel.) además del profesor/a encargado del grupo. Por último la evaluación será observacional a lo largo de la realización de la prueba

Actividad 2: “Atrapados en la isla”:

En esta ocasión se propondrá un contexto donde cada grupo ha sido trasladado a una isla con escasez de recursos y cada alumno/a deberá escribir qué objetivo se llevaría para mejorar su supervivencia en dicha isla. Posteriormente el profesorado irá añadiendo situaciones que compliquen la estancia del alumnado/a en la isla y por lo tanto su toma de decisiones buscando generar así muchas ideas diferentes para un problema idéntico lo que generaría un debate final como cierre de la actividad.

El objetivo por lo tanto es implementar estrategias que mejoren la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Por otra parte nuevamente el tiempo límite para realizar la actividad será de una hora, en el aula, en esta ocasión el material principal sería el papel donde cada alumno o alumna escribiría y sería necesario la presencia del profesor/a encargado del grupo

En último lugar, la evaluación será llevada a cabo mediante una técnica de observación participativa a lo largo del desarrollo de la actividad.

Actividad 3: “Quién quiero ser”

Al principio de la actividad se asignan cinco tareas a los grupos y se explican los distintos tipos de líderes que existen, posteriormente un miembro de cada grupo recibirá el tipo de líder que debe ser para gestionar la tarea asignada por lo que cada tarea tendrá un líder diferente que dará instrucciones en base al tipo asignado. Finalmente se formará un grupo de discusión para compartir los sentimientos surgidos de esta experiencia.

Por ende, el objetivo de la actividad será determinar el papel del líder dentro del grupo y conocer las clases de líder que quieren ser los educandos

Se contará con una hora de tiempo límite, en el aula, con el apoyo del profesor/a encargado del grupo y se realizará evaluación observacional.

Actividad 4: “Compartiendo experiencias”

En esta ocasión se sentará al alumnado formando un círculo y cada alumno/a deberá contar una experiencia de éxito personal y porque dicha experiencia ha significado un logro para él o ella. Finalmente se abrirá un espacio de debate para tratar aquellas cuestiones que desee el estudiantado.

Se contará con una hora de tiempo límite, en el aula, con el apoyo del profesor/a encargado del grupo y se realizará una evaluación observacional.

CRONOGRAMA

Esta innovación está pensada con el objetivo de mejorar las competencias del alumnado sin restar tiempo al resto de asignaturas cuyos contenidos están especificados en la guía docente. Dicho esto, se considerará realizar estas actividades en la hora de tutoría escolar, la cual se debe utilizar para trabajar competencias básicas con el alumnado. Por otra parte y teniendo en cuenta que este conocimiento será clave para el resto del año escolar, se considera que el principio del año escolar es la etapa perfecta para implementar este proyecto.

El horario de la tutoría escolar depende de cada centro educativo, por lo tanto, se ha realizado un prototipo de cronograma en el cual trata de especificar el horario que se va a seguir. Las actividades están pensadas para ser desarrolladas durante una hora completa, por lo cual cada docente tendrá la potestad para modificar los tiempos de la actividad y adaptarlos a la realidad del aula.

Octubre 2023						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

RESULTADOS ESPERADOS:

Una vez descritas las actividades que se van a realizar para mejorar el trabajo en equipo, se procederá a manifestar los resultados que se esperan conseguir por medio de este proyecto. En primer lugar se pretende conseguir una mejor colaboración entre los miembros/as participantes de este proyecto, de manera que sean capaces de colaborar efectivamente para lograr metas comunes y resolver aquellos conflictos que surjan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado y en relación al trabajo colaborativo se espera que el alumnado sea capaz de mantener una actitud positiva que les permita comunicarse activamente, tomando y compartiendo el liderazgo en base a las características individuales de cada persona. Este apartado hace referencia a la capacidad que tiene el alumnado para asumir un papel secundario cuando otro compañero/a destaca en el ámbito sobre el que se trabaja.

En relación al apartado de confianza y respeto por los demás del cuál se ha hablado a lo largo de este proyecto, y siguiendo la línea del objetivo anterior, es importante que se evalúe de manera correcta la capacidad que tiene el alumnado para respetar las opiniones de sus compañeros, aunque sean contrarias a las propias. Este apartado será clave para trabajar el resto de competencias clave del trabajo en equipo. Por último, se deberá tomar en cuenta la actitud frente a los logros de sus compañeros/as que muestra el alumnado, este aspecto es medible gracias a la separación en grupos que tienen las actividades.

Para evaluar de manera efectiva estos resultados, se ha elaborado una tabla que se le proporcionará al profesorado a la hora de implementar este proyecto y que se encuentra en el **Anexo 3**.

El análisis de las actividades se va a realizar mediante la observación participativa, la cual consiste en que el profesor/a evalúe las actividades de manera directa, observando el desarrollo de las mismas e implicando de manera directa en el desarrollo de cada una de ellas. Es importante destacar el punto de la participación activa, ya que permitirá que el/la docente adquiera datos mucho más cercanos a la realidad.

DISCUSIÓN

Se esperan grandes resultados de este proyecto, como ya se mencionó anteriormente, el trabajo en equipo es una de las herramientas básicas con las que debe contar cualquier persona en la actualidad. Asimismo, no podemos olvidarnos de la metodología a utilizar ya que, en este caso, la gamificación es una herramienta que permite incentivar la motivación y el aprendizaje significativo del que hablaba Ausubel (1997) como citado en Romero (2009) decía que *“El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado.”*. Por lo cual es necesario que el alumnado le aporte su propio significado a la capacidad de trabajo en equipo, permitiendo así una mejor adquisición de conocimientos.

Si nos remontamos a otros estudios que han trabajado con la gamificación en las aulas, encontramos trabajos muy interesantes como puede ser el estudio de Trejo (2021) *“Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma”* el cual obtiene resultados muy interesantes. En este aspecto, el proyecto desarrollado por este autor nos demuestra que existe una diferencia entre la retroalimentación obtenida de los alumnos y alumnas si se pone en contraposición el trabajo enviado para casa y el realizado en clase. Según el estudio, a partir de la primera tarea, el porcentaje de participación del alumnado se redujo al 50% del total, según el autor, esto se puede deber a factores contextuales de los

educandos debidos a la situación en sus hogares. Por otro lado, si se tienen en cuenta las faltas del alumnado y el abandono de un/a participante, el porcentaje de participación en clase y de incremento de la atención prestada por el colectivo asciende al 100%. De igual forma que pasaba con las tareas enviadas a casa, el contexto en el que se desarrollan las actividades influye de manera directa sobre los resultados obtenidos.

Por otro lado y en la misma línea de investigación, Bello (2020) propone un proyecto de innovación titulado *“Enseñanza de una lengua extranjera mediante el uso de la gamificación en el aula de infantil”* en este caso, el proyecto no se llevó a cabo, pero permite comparar los resultados esperados de ambos proyectos. A pesar de la diferencias entre ambos trabajos, existe un nexo de unión entre sus objetivos propuestos y los de este proyecto. En ambos casos la intencionalidad del proyecto es la de transmitir el conocimiento por medio del uso de mecánicas y dinámicas de juego. En el caso de este trabajo de fin de grado, se ha centrado la atención en utilizar situaciones reales las cuales pondrán al alumnado en una situación compleja que deberán resolver por medio del trabajo en equipo.

En los dos proyectos mencionados, el uso de la gamificación ha permitido explorar nuevos horizontes educativos que permitirán la adquisición de aprendizajes significativos por parte del alumnado.

CONCLUSIÓN

En conclusión, la propuesta de innovación educativa de fomentar el trabajo en equipo con educandos de primaria en riesgo de exclusión social mediante la gamificación es una estrategia interesante y original. Al combinar el trabajo en equipo con la gamificación, se busca brindar a estos jóvenes una experiencia educativa más motivadora y participativa. La gamificación proporciona un enfoque lúdico e interactivo que puede captar la atención de los/las estudiantes, fomentando su participación activa en actividades grupales y promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Esta propuesta tiene posibilidades de éxito debido a su capacidad para abordar las necesidades específicas de los educandos en riesgo de exclusión social, al mismo tiempo que aprovecha el potencial motivador de la gamificación. La gamificación puede crear un entorno de aprendizaje dinámico y desafiante, donde los estudiantes pueden experimentar el trabajo en equipo de una manera divertida y significativa.

A través de la experiencia obtenida en el proyecto PROA+ y la observación de los beneficios del trabajo en equipo, así como el potencial de la gamificación, se ha podido observar la importancia de adaptar las metodologías educativas para alcanzar a los educandos en situaciones de riesgo de exclusión social. La gamificación ofrece una herramienta innovadora para fomentar el trabajo en equipo, promover la inclusión y potenciar el desarrollo personal de los estudiantes.

En resumen, la propuesta de innovación educativa de fomentar el trabajo en equipo con educandos de primaria en riesgo de exclusión social mediante la gamificación es una estrategia prometedora que combina elementos motivadores y participativos. Esta propuesta busca mejorar la experiencia educativa de los educandos, fomentar el desarrollo de

habilidades socioemocionales y promover su inclusión en la sociedad. A través de este proyecto se ha trabajado la importancia de adaptar las metodologías educativas y aprovechar las herramientas innovadoras para brindar oportunidades de aprendizaje significativas y transformadoras.

BIBLIOGRAFÍA

Bello, A. (2020). *Enseñanza de una lengua extranjera mediante la gamificación en un aula de infantil*. Repositorio de la Universidad de La Laguna. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/21360/Ensenanza%20de%20una%20lengua%20extranjera%20mediante%20la%20gamificacion%20en%20el%20aula%20de%20infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Boletín de datos estadísticos de medidas de protección a la infancia y la adolescencia. (2022). INE. https://observatoriodelainfancia.mdsocialesa2030.gob.es/estadisticas/estadisticas/PDF/BOLETIN_Proteccion_ANO_2021_ACCESIBLE.pdf

Catalá, M. (2020). *Teoría de Belbin: roles en los equipos de trabajo*. PDF. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/184333/Catala%20-%20Los%20Roles%20de%20Belbin.pdf?sequence=1>

Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Repositorio Minedu. Recuperado 3 de julio de 2023, de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>
- Katzenbach, J., & Smith, D. (1995). *Sabiduría de los equipos: el desarrollo de la organización de alto rendimiento*. Madrid : Díaz de Santos.
- Lencioni, P. (2003). *Las cinco disfunciones de un equipo : un inteligente modelo para formar un equipo cohesionado y eficaz*. Barcelona : Urano.
- Romero, F. (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado 7 de julio de 2023, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Sánchez, J. (2016, 10 noviembre). *Desarrollo de equipos - modelo de Tuckman*. Dirección y Liderazgo. <https://direccionyliderazgo.com/desarrollo-de-equipos-modelo-de-tuckman/>
- Suárez, C. (2017). *Gamificación en la educación: Cómo motivar a los estudiantes y mejorar el aprendizaje*.

Trejo, H. (2021). *Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma*. Scielo. Recuperado 3 de julio de 2023, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-1294202000400611&lang=es

ANEXOS

Anexo 1:

Tabla 15. Menores en acogimiento familiar por grupos de edad y sexo a 31 de diciembre

Grupo de edad	TOTAL		SEXO			
	Abs.	Tasa	Femenino		Masculino	
			Abs.	Tasa	Abs.	Tasa
0-3	3.411	41,9	1.665	20,5	1.746	21,5
4-6	2.781	34,2	1.369	16,8	1.412	17,4
7-10	3.920	48,2	1.885	23,2	2.035	25,0
11-14	4.643	57,1	2.271	27,9	2.372	29,1
15-17	3.700	45,5	1.894	23,3	1.806	22,2
Total	18.455	226,8	9.084	111,6	9.371	115,2

Tasa 1/100.000 personas menores de 18 años

Gráfico 31. Acogimiento familiar por grupos de edad

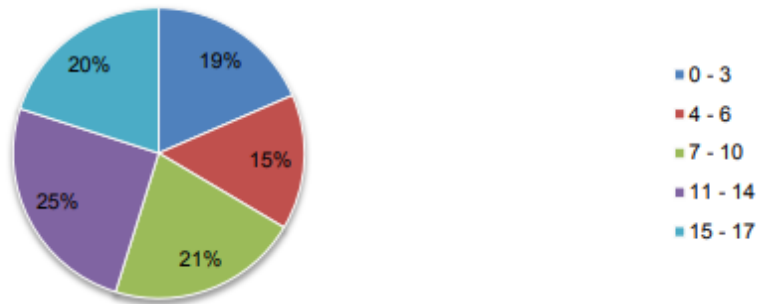
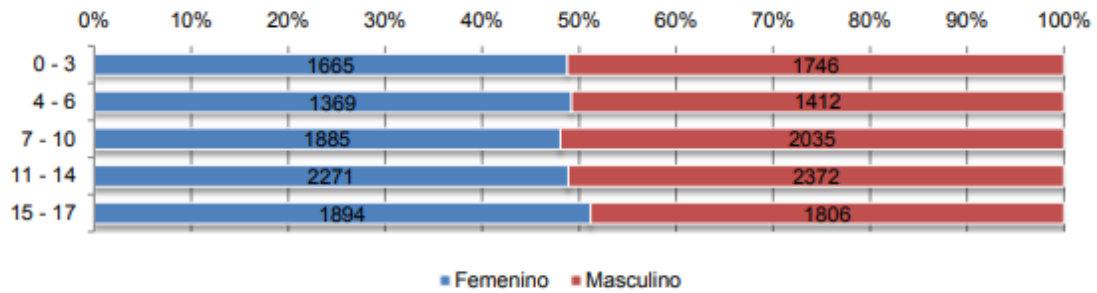


Gráfico 32. Acogimiento familiar por grupos de edad y sexo



Anexo 2: Actividad 1

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Sosteniendo al equipo”

EDAD: Alumnado de 4º, 5º y 6º de
Primaria
9 a 12 años

GRUPO BASE: 15 alumnos aprox
divididos en grupos de 5

OBJETIVOS: Mejorar la comunicación, la colaboración y la gestión de conflictos dentro del equipo para promover un ambiente de trabajo armonioso y eficaz.

DESARROLLO: Se repartirán entre los grupos una cantidad limitada de materiales que deberán usar para crear un puente que sea capaz de sostener un peso ligero. Se establecerá un límite de tiempo para el desarrollo del mismo y establece desafíos y restricciones que dificulten el correcto desarrollo de la actividad. Pon a prueba los puentes creados y establece un círculo de discusión donde el alumnado exprese cómo se ha sentido y las dificultades con las que se ha topado a la hora de trabajar en equipo.

TIEMPO: 1 Hora

ESPACIO: Aula

MATERIALES: Material fungible (palillos de dientes, pajitas, cinta adhesiva, gomas elásticas y papel.)

RECURSOS HUMANOS: Profesor encargado

EVALUACIÓN: Observacional

Anexo 3: Actividad 2

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Atrapados en la isla”	
EDAD: Alumnado de 4º, 5º y 6º de Primaria 9 a 12 años	GRUPO BASE: 15 alumnos aprox divididos en grupos de 5
OBJETIVOS: Implementar estrategias que mejoren la toma de decisiones y la resolución de problemas.	
DESARROLLO: Al comienzo de la actividad se propondrá una situación en la cual cada grupo ha sido trasladado a una isla con escasez de recursos. Cada alumno/a tendrá en su poder una hoja que contendrá el nombre de un objeto que podrá servirle de ayuda para sobrevivir en la isla, y es cada educando el que decidirá si quiere compartir la información con sus compañeros o no. Durante el desarrollo de la actividad, el tutor/a encargado de evaluar al grupo irá añadiendo situaciones que compliquen la situación de los supervivientes de la isla. Cada grupo obtendrá resultados diferentes en situaciones idénticas, lo que podría desencadenar un debate al final del ejercicio en el cual los/las estudiantes explicarán por qué han tomado las decisiones y qué consecuencias ha tenido.	
TIEMPO: 1 Hora	

ESPACIO: Aula
MATERIALES: Material fungible (Papel con objetos escritos en el)
RECURSOS HUMANOS: Profesor encargado
EVALUACIÓN: Observacional

Anexo 4: Actividad 3

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Quién quiero ser”	
EDAD: Alumnado de 4º, 5º y 6º de Primaria 9 a 12 años	GRUPO BASE: 15 alumnos aprox divididos en grupos de 5
OBJETIVOS: Determinar el papel del líder dentro del grupo y qué clase de líder quieren ser los educandos.	

DESARROLLO: Al principio de la clase se le asignarán cinco tareas a cada grupo de clase y se explicará los distintos tipos de líderes que existen. tras saber que tareas han tocado a cada grupo, un miembro/a del grupo recibirá el tipo de lider que tiene que ser para gestionar cómo se realizará la tarea asignada. Cada tarea contará con un/a líder distinto que dará las instrucciones en base al tipo que le haya tocado. Cuando se hayan concluido todas las tareas, se formará un grupo de discusión en donde se expondrán los sentimientos surgidos a raíz de esta experiencia.

TIEMPO: 1 Hora

ESPACIO: Aula

MATERIALES: Material fungible utilizado para las tareas asignadas

RECURSOS HUMANOS: Profesor encargado

EVALUACIÓN: Observacional

Anexo 5: Actividad 4

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Compartiendo experiencias”

EDAD: Alumnado de 4º, 5º y 6º de
Primaria
9 a 12 años

GRUPO BASE: 15 alumnos aprox

OBJETIVOS: Promover actitudes positivas hacia el éxito del resto de compañeros

DESARROLLO: Al comienzo de la clase se sentará al alumnado en corro y se designará a un portavoz que guiará la actividad. Para desarrollar este ejercicio será necesario que cada alumno cuente una experiencia de éxito personal que haya ocurrido en su vida. Al finalizar el/la individuo/a deberá explicar por qué esta experiencia ha significado un logro para él/ella. La palabra irá saltando entre las personas presentes y al finalizar cada exposición el grupo podrá felicitar y debatir acerca de lo relatado anteriormente.

TIEMPO: 1 Hora

ESPACIO: Aula

MATERIALES: Material fungible (palillos de dientes, pajitas, cinta adhesiva, gomas elásticas y papel.)

RECURSOS HUMANOS: Profesor encargado

EVALUACIÓN: Observacional