

TRABAJO FINAL DEL GRADO DE PEDAGOGÍA
PROYECTO DE INNOVACIÓN

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA A TRAVÉS DEL
BREAKOUT EDU

Autora: Fabiola Deniz Marichal

Tutor: Carlos José González Ruiz

Convocatoria: Mayo

Curso: 2022-2023

Resumen: Este proyecto de Trabajo de Fin de Grado (TFG) presenta una propuesta innovadora educativa para el segundo Ciclo de Primaria, concretamente a 4º de primaria del centro Cisneros Alter. Dicho proyecto está enfocado a introducir la gamificación en el aula con la intención de dar lugar a un aprendizaje significativo, cooperativo y colaborativo de acuerdo a la metodología de Spencer Kagan® usada en el centro. Además, esta práctica desarrollará en el alumnado aspectos como las relaciones interpersonales, la motivación y la participación basándose en los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos. La finalidad de este proyecto es exponer una metodología distinta e innovadora como es la gamificación educativa para que los docentes vean diversas maneras de trabajar los contenidos y que les sirva como guía y ejemplo para implementarlo en las aulas y motivar al alumnado.

Palabras claves: Gamificación educativa, Breakout EDU, juego, innovación educativa.

Abstract: undergraduate thesis project presents an innovative educational proposal for the second cycle of primary school, specifically at 4th of primary school Cisneros Alter. This project is aimed at introducing gamification in the classroom with the intention of giving rise to meaningful, cooperative and collaborative learning according to the methodology of Spencer Kagan. In addition, this practice will develop in the students aspects such as interpersonal relationships, motivation and participation based on the scoring-reward-objective systems of the games. The purpose of this project is to expose a different and innovative methodology such as educational gamification so that teachers can see different ways of working the contents and use it as a guide and example to implement it in the classrooms and motivate students.

Key words: Educational gamification, Breakout EDU, game, educational innovation.

Índice de contenido:

1. Introducción	4
2. Datos de identificación del proyecto innovador	4
3. Justificación teórica	6
3.1 Las pedagogías emergentes	6
3.2 Las metodologías emergentes	7
3.3 La Gamificación	8
3.3.1 Elementos de la gamificación	10
3.4 Breakout EDU	11
4. Objetivos:	12
5. Propuesta de innovación educativa	12
5.1 Temporalización del recurso	12
5.2 Contenido de la propuesta	13
6. Propuesta de evaluación	22
6.1 Evaluación del Trabajo de Fin de Grado	22
6.2 Evaluación del recurso	23
7. Presupuesto	25
8. Conclusión	25
9. Bibliografía	26
10. Anexos	30

1. Introducción

En este Trabajo de Fin de Grado se expone una nueva propuesta que ha sido realizada durante el Practicum de Pedagogía en el CPEIPS Cisneros Alter, con el alumnado de 4º de Educación Primaria. Dicha propuesta se basa en el diseño de un “Breakout EDU” relacionado con el videojuego Super Mario Bros donde el alumnado tendrá que superar una serie de pruebas sobre contenidos de Lengua Castellana y Literatura. La finalidad de este proyecto es aumentar la motivación del alumnado y promover la metodología que ya sigue el centro de una manera innovadora, dando ideas y abriendo la mente de los docentes a una nueva manera de impartir los contenidos con lo que conseguirán un mayor grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del alumnado, los cuales obtendrán un aprendizaje significativo.

A medida que pasa el tiempo, la sociedad y las metodologías van cambiando. Sin embargo, hoy en día todavía hay aulas en las que se siguen enseñando los contenidos de manera tradicional, es decir, el docente lee el libro de la materia y el alumnado hace los ejercicios y memoriza el temario. Esta metodología no contribuye al aprendizaje significativo de los educandos ni hace que se impliquen en el proceso. Por ello, esta propuesta innovadora es ideal para conseguir dar lugar a una educación que prioriza el juego como medio de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades e intereses del alumnado y así, despertar su curiosidad por aprender, mantenerlos motivados y con una actitud activa y participativa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es por esto que la implantación de dicha propuesta es necesaria para el reciclaje del profesorado y para el alumnado de los centros educativos.

2. Datos de identificación del proyecto innovador

Este proyecto de innovación está planteado para desarrollarse con el alumnado de 4º curso de Primaria del Colegio Cisneros Alter. Dicho centro educativo, se encuentra en el barrio de Valle Tabares perteneciente al municipio de San Cristóbal de La Laguna en Tenerife, localizado en el Camino de la Piterita nº 101. Valle Tabares es una zona alejada de la ciudad y considerada zona rural, actualmente cuenta con una población de 2.776 habitantes según el

Ayuntamiento del municipio (2022), de los cuales 446 son menores de 18 años y el resto, adultos distribuidos de forma bastante homogénea en los diversos grupos de edad.

El Colegio Cisneros Alter es un centro privado mixto donde se ofrece Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Hoy en día, está concertado con la Consejería de Educación en las enseñanzas de Primaria y Secundaria (incluyendo la Educación especial), quedando fuera del concierto la educación Infantil y Bachillerato.

La meta más importante del colegio es el alumno y su mundo, esta es la medida de toda la vida y pedagogía del centro, por ello, se guían por la formación integral del alumno, prepararlo para el desarrollo humano e impulsando competencias profesionales en una sociedad pluralista y en constante cambio.

En cuanto a los programas que se promueven en el centro, nos encontramos con su metodología educativa donde han implementado el sistema de formación continua en aprendizaje cooperativo y colaborativo de Spencer Kagan para obtener mayores niveles académicos.

Dicha metodología se enfoca en el incremento de la autoestima, destrezas sociales y el clima armónico del aula. Todo esto se pretende conseguir de manera divertida promoviendo el buen manejo de la asignatura, el pensamiento, la creación de equipos, del espíritu del aula, el desarrollo del carácter y destrezas sociales y comunicativas así como la inteligencias múltiples dentro de cada aula.

Centrándonos en el público destinatario, 4º de Primaria C está compuesto por un total de 20 alumnos de los cuales 11 son chicos y 9 son chicas. Podemos decir que la distribución por sexos está equilibrada, ya que los chicos representan el 55% de la clase y las chicas el 45% restante. Académicamente hablando, la proporción de estudiantes de género femenino o masculino en clases de género mixto como es este caso, no debe afectar a su rendimiento (Harker, 2000) Además, en el aula hay 2 alumnos y 1 alumna que requieren apoyo educativo debido a las necesidades que presentan como TDA o Dislexia. Es por estos motivos y los que veremos a continuación, que dicha clase en concreto es la más adecuada para llevar a cabo este proyecto.

3. Justificación teórica

3.1 Las pedagogías emergentes

En los últimos años, debido a la manera en la que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC en adelante) se han implementado en nuestro día a día, han aparecido diversas pedagogías emergentes pero, ¿Qué son las Pedagogías emergentes?

Según Jordi Adell (2012) Las pedagogías emergentes se pueden definir como un conjunto de puntos de vistas y filosofías pedagógicas, no organizadas, que brotan en relación al uso de las TIC en la educación. Su finalidad es sacar el máximo provecho del potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador de dichas tecnologías para dar lugar a una nueva forma de aprender. En pocas palabras, el concepto de pedagogía emergente hace referencias a enfoques innovadores de la enseñanza y el aprendizaje que buscan adaptarse a los cambios sustanciales que han ocurrido en los escenarios sociales y digitales. Estas pedagogías se centran en la utilización de TIC y metodologías como la de Spencer Kagan, que promuevan la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

La primera característica de estas pedagogías emergentes es el enfoque en el estudiante ya que ponen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, centrándose en sus necesidades y habilidades. Otro aspecto que las diferencia de los enfoques tradicionales es el uso de las TIC para mejorar y ampliar el acceso al conocimiento y la información. También fomentan la creatividad, la innovación y una actitud colaborativa entre el alumnado para favorecer el aprendizaje. Así como, de igual manera promueve un aprendizaje activo y experiencial donde el alumnado participe activamente y sea dueño de su propio aprendizaje siendo este mucho más significativo.

En resumen, las pedagogías emergentes buscan transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje enfocando al alumnado como el centro de todo y usando herramientas TIC para promover un aprendizaje significativo, activo y colaborativo.

3.2 Las metodologías emergentes

Algunas de las metodologías emergentes más conocidas son por un lado el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que se centra en el aprendizaje activo experiencial, basado en que los estudiantes a través de proyectos resuelvan problemas reales y apliquen sus conocimientos. Dicha estrategia pedagógica promueve la colaboración y el trabajo en equipo y permite desarrollar habilidades como la resolución de conflictos, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Y es que, para Maldonado (2008) el aprendizaje basado en proyectos proporciona una experiencia de aprendizaje que al involucrar al alumnado en una situación compleja hace que estos desarrollen una amplia gama de capacidades, habilidades, actitudes y valores.

Por otro lado nos encontramos con el flipped classroom o aula invertida que según Berenguer (2016), es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente. En resumen, se basa en cambiar la tradicional forma de enseñar en el aula, permitiendo que el alumnado adquiera conocimientos básicos y aprovechar el tiempo en el aula para realizar actividades prácticas y de aplicación. Esta pedagogía emergente fomenta la participación activa y permite al alumnado trabajar a su propio ritmo lo que favorece la comprensión y retención de los conocimientos.

Sin embargo, hay una pedagogía emergente que destaca en los últimos años: la gamificación. Dicha pedagogía consiste en la aplicación de elementos del juego en situaciones no lúdicas para motivar y mejorar el proceso de aprendizaje del alumnado. A continuación, nos centraremos en materia y veremos más profundamente la gamificación.

3.3 La Gamificación

Existen diversos autores que han acuñado definiciones al concepto de “gamificación”. Sin embargo, iremos viendo diversas definiciones que poco a poco van centrándose más en nuestra visión educativa.

Según Deterding (2011) la gamificación se define como el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos no relacionados con el juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, interesante y/o motivador. Zichermann (2012), agrega a la anterior definición que trata de involucrar a los usuarios introduciendo mecánicas y enfoques de juego. Por otro lado, Burke (2012) define la gamificación como el uso de técnicas y diseños de los juegos en contextos no recreativos con el propósito de desarrollar habilidades y comportamientos. Kapp (2012) ha sabido juntar estas definiciones exponiendo que la gamificación se refiere a la aplicación de mecánicas de juego a dominios no relacionados con el juego para estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre los jugadores, en nuestro caso estudiantes.

Como podemos observar, los autores están de acuerdo en que la gamificación es un factor de suma relevancia para aumentar la motivación del usuario y es que, la gamificación va más allá y busca un espacio de interacción atractivo que llegue a motivar a los jugadores (Kapp,2012) basándose en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que estimulan el aprendizaje a lo largo del currículo.

En cuanto al ámbito educativo se refiere, nos encontramos con muchas otras definiciones como por ejemplo, Liberio (2019) define la gamificación como una estrategia didáctica y motivacional cuyo objetivo es provocar en el alumnado comportamientos favorables creando de esta manera ambientes que les resultan atractivos y que les interesa dando lugar a la implicación del alumnado y por tanto, el desarrollo y la adquisición del aprendizaje.

La gamificación no debe ser entendida como simples recompensas y puntos, ni como una trivialización del aprendizaje (Kaap, 2012) debe entenderse como una herramienta de conexión entre el docente, la materia y el educando. Por ello la gamificación en el ámbito educativo debe hacer referencia a proyectos didácticos contextualizados que den sentido y transformen el proceso de enseñanza y aprendizaje (Carolei et al., 2016)

A continuación, expondremos varias investigaciones realizadas acerca de los beneficios de la gamificación. Pisabarro y Vivaracho (2018) exponen que esta herramienta educativa promueve la motivación dado que implica al alumnado en un desafío atractivo. Es importante destacar el aspecto motivacional de las actividades gamificadas, que desemboca en que el alumnado se incline por realizar tareas lúdicas frente a las tradicionales (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena y López-Ornelas, 2016). Siguiendo en la misma línea, Oliva (2016) nos enumera también los beneficios que tiene para el alumnado utilizar la gamificación en el aula

Tabla 1. Ventajas gamificación desde la perspectiva estudiantil

Ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil
1. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
2. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

Fuente: Oliva (2016, p.33).

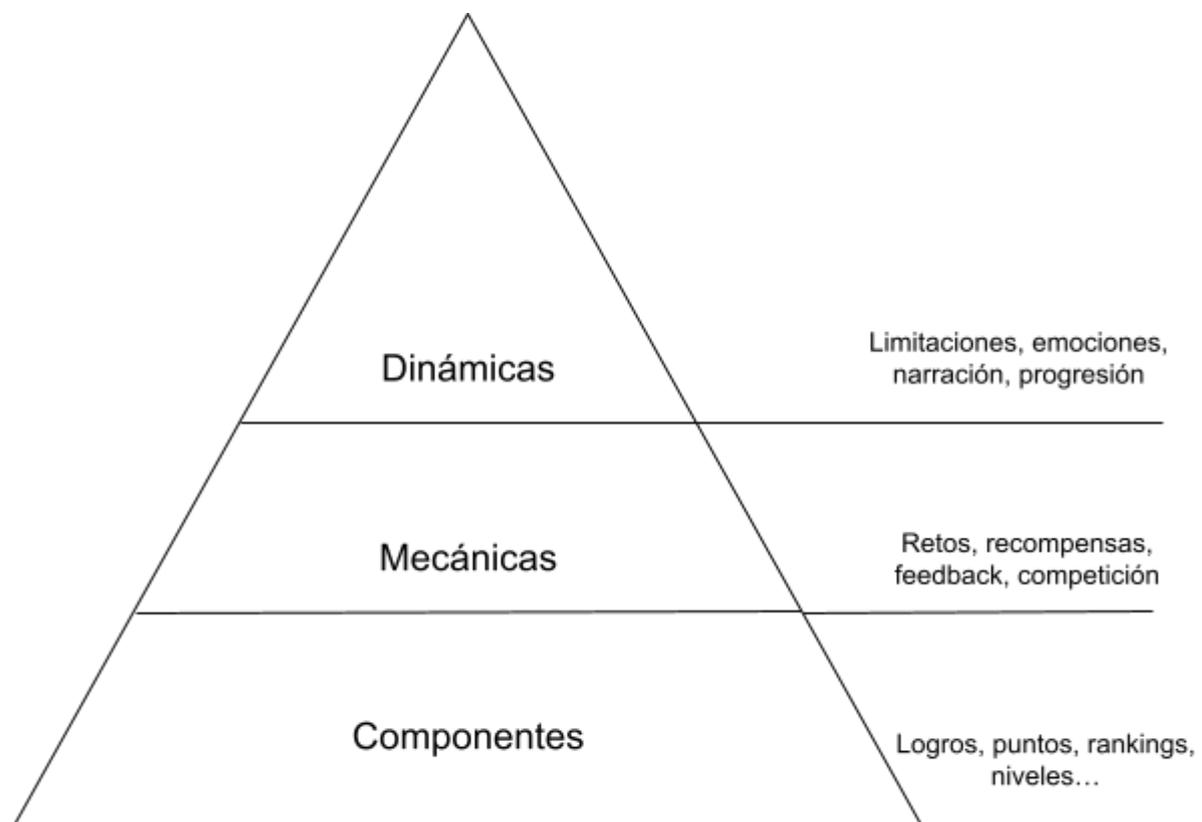
Como se observa, el alumnado que aprende a través de entornos gamificados, incrementa la motivación hacia el aprendizaje y el compromiso con la tarea a realizar (Chu y Hung, 2015). Al respecto, Bodnar, Anastasio, Enszer y Burkey (2016) revelan que: “en general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149). Esta metodología ayuda a que el alumnado se concentre más para avanzar en la actividad y ganar sus recompensas, por tanto beneficia la actitud que toma el alumnado hacia el aprendizaje. Además, dicha estrategia metodológica según Romero y Espinosa (2019) ayuda a que el alumnado vaya adquiriendo autonomía dado que son ellas y ellos mismos los que van superando los niveles a través de la toma de decisiones. Por lo que, el alumnado es el

protagonista de su propio aprendizaje. Según (Hoe, 2015), las actividades gamificadas basadas en el juego permiten al alumnado adquirir conocimientos, mejorar habilidades y desarrollar aspectos positivos mediante juegos diseñados específicamente para aprender. Así pues, la gamificación en las actividades es un proceso que pone al alumnado en el centro del aprendizaje. Por ello se deben plantear las actividades gamificadas como estrategias didácticas, sin embargo, hay que tener especial cuidado con las actividades gamificadas ya que deben estar bien preparadas y tener unos elementos determinados.

3.3.1 Elementos de la gamificación

Conocer los elementos que componen la gamificación es de vital importancia para determinar qué elementos encajan en las actividades didácticas que diseñamos. Werbach (2012) clasifica estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 1. Elementos de la gamificación



Fuente: Elaboración propia.

Las dinámicas hacen referencia a la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas. Las mecánicas son los componentes básicos del juego que llevan al usuario a actuar, como, por ejemplo, “ resuelve las operaciones y consigue la llave de la caja fuerte” . Es decir, las mecánicas determinan el comportamiento de los estudiantes y se relaciona con la motivación de los mismos. Por último, los componentes son los recursos que tenemos y utilizamos para diseñar la actividad.

3.4 Breakout EDU

Teniendo en cuenta los argumentos expuestos con anterioridad, una propuesta interesante e innovadora para el alumnado del segundo Ciclo de Primaria podría ser un Breakout EDU que fomente los aspectos que hemos ido viendo a lo largo de este TFG como la motivación, el trabajo cooperativo y colaborativo, la resolución de conflictos y el desarrollo de las habilidades sociales a la vez que aprenden y afianzan los conocimientos que se proponen. Pero, ¿Qué es un Breakout EDU?

El Breakout EDU es una actividad de gamificación entendida como un juego en el que los jugadores, en este caso los alumnos y alumnas trabajan en equipo resolviendo diferentes actividades, pruebas y/o acertijos con diferentes pistas, que les llevarán a abrir una caja con candado en la que se encuentra la pista final (Rouse, 2017). Esta dinámica se centra en torno a una historia adaptada a los intereses de los educandos que le da sentido y cohesión a los retos entre sí y además, presenta un sistema de recompensas. Todo lo mencionado para “atrapar” al alumnado y motivarlos a participar.

Esta herramienta puede recordarnos al Escape Room pero hay una gran diferencia y es que, en el Escape Room, los educandos estarían “encerrados” en una habitación y deberán buscar pistas que les enseñen cómo escapar. Llevar a cabo un Escape Room puede parecer fácil, pero también tiene sus impedimentos y dificultades como la ratio o el hecho de “ encerrar” al alumnado por ello, se creó el Breakout EDU, una alternativa donde en vez de “escapar” el alumnado tiene que abrir los cofres o candados.

4. Objetivos:

Objetivo general:

- Aumentar la motivación y el interés del alumnado a la vez que desarrollan habilidades sociales y consolidan conocimientos de Lengua Castellana y Literatura a través de la gamificación en el aula.

Objetivos específicos:

- Impulsar la motivación mediante el uso del Breakout EDU
- Favorecer la metodología de Spencer Kagan.
- Diseñar un Genially para afianzar los conocimientos de Lengua Castellana y Literatura.
- Desarrollar competencias digitales a través del Genially
- Conocer y controlar las normas ortográficas.
- Reconocer los constituyentes de las oraciones (sustantivos, artículos...)

5. Propuesta de innovación educativa

5.1 Temporalización del recurso

Para la realización de este proyecto innovador ha sido necesario planificar y analizar todos los aspectos del mismo. A continuación queda reflejada la temporalización de la creación del recurso que se utilizó:

Tabla 2. Temporalización del Genially.

Mes de Abril	Días de la semana				
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana del 10 al 16					
Semana del 17 al 23					
Semana del 24 al 30					

Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

Rosa: Planificación

Verde: Creación del contenido

Azul: Interfaz del juego

Los días resaltados en color rosado fueron utilizados para adentrarnos en la aplicación Genially, aprender a usarla y a cómo sacarle el máximo provecho. Los días resaltados en verde fueron dedicados a buscar los contenidos sobre los que iba a realizar el recurso y para pensar y dar vida a todas las preguntas. Finalmente, en los días marcados en azul se buscaron las imágenes y se dió vida al Genially final. A continuación se refleja el contenido del recurso:

5.2 Contenido de la propuesta

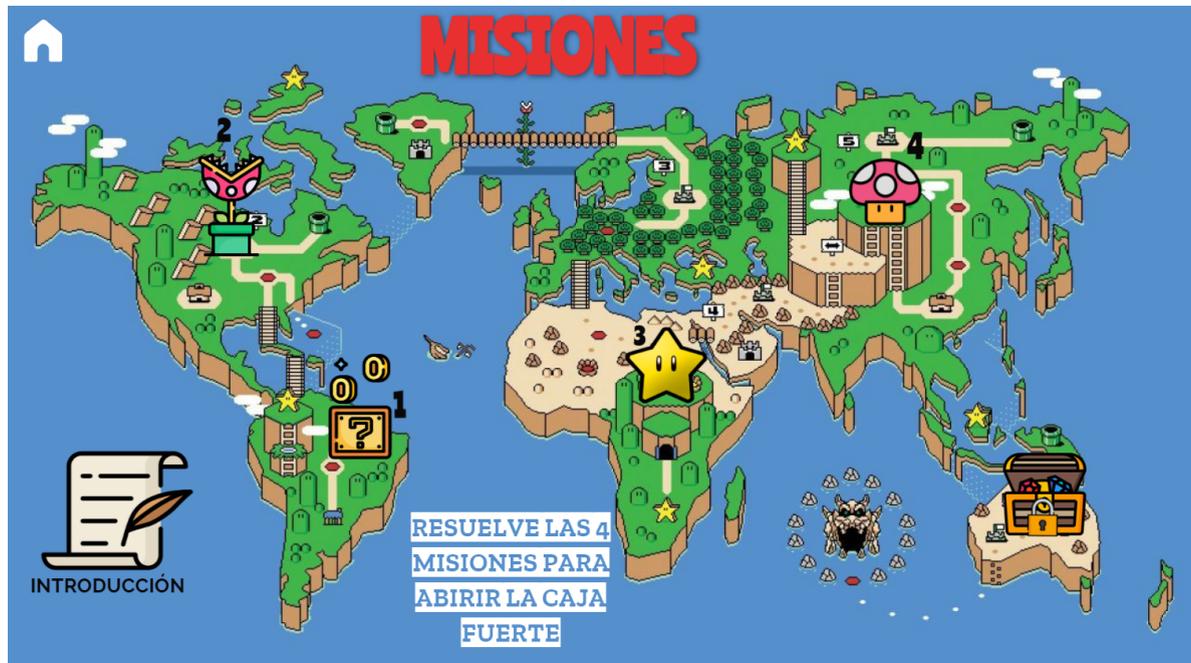
Esta propuesta de innovación educativa consiste en un Breakout EDU que como ya hemos visto, adquiere algunas características de los Escape Room con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. La temática de este Breakout EDU es el mundo de Mario Bros y se trabajan contenidos de la asignatura Lengua Castellana y Literatura referentes al nivel de 4º de Primaria.

Primeramente, se pone en contexto al alumnado acerca de la actividad y de la organización necesaria para la correcta realización de la misma. El alumnado se divide en 4 equipos los cuales deben cooperar para poder contestar a las preguntas y superar los niveles. Una vez el alumnado esté organizado en equipos, se le proporciona un dado con los diferentes personajes de los niveles para saber qué equipo realiza cada misión. Cabe recalcar que a lo largo de todas las misiones se van trabajando los mismo contenidos, es decir, se van repitiendo de diferentes maneras por lo que todo el alumnado afianzará los mismos contenidos.

A continuación, se hará uso de imágenes sacadas del Genially para explicar el Breakout Edu de Mario Bros.

En primer lugar, se expone en la pizarra digital del aula el Genially y da comienzo la actividad. En la primera página el alumnado verá el mundo de Mario Bros con sus respectivos niveles.

Figura 2. Mundo Mario Bros Genially



Fuente: Elaboración propia.

Lo siguiente será entrar en el apartado: "Introducción" en el que una vez se metan se les explicará el motivo del juego, es decir, la historia y qué deben hacer. Es en este momento donde se empieza a captar el interés del alumnado y a motivarlos a llevar a cabo la actividad.

Figura 3. Introducción del Breakout EDU en el Genially.



Fuente: Elaboración propia.

Una vez el alumnado está ubicado y sabe lo que debe hacer damos comienzo al juego. A continuación, se explican los niveles y sus desafíos correspondientes.

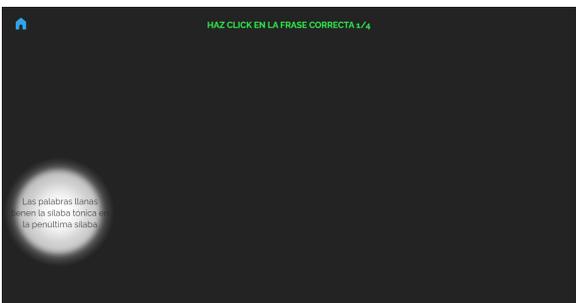
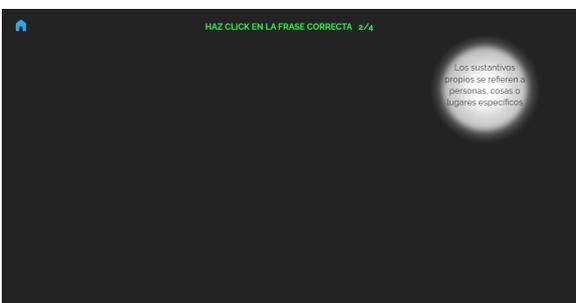
Tabla 3. Nivel 1 Genially

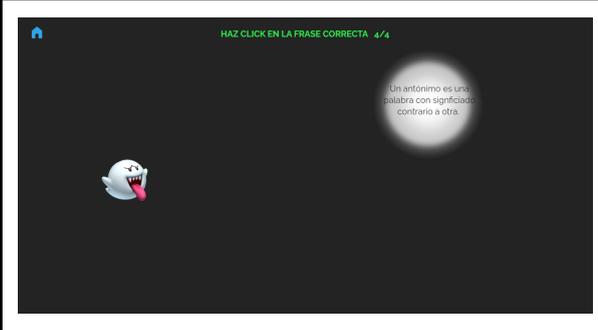
Nivel 1: "Concurso de preguntas"	Descripción
	<p>Este primer nivel lo realiza el equipo Galaxia que debe debatir entre los componentes cual es la respuesta correcta a la pregunta. Este nivel consta de 5 preguntas con tres alternativas de respuestas acerca de sinónimos y antónimos, tipos de sustantivos, género y número de palabras, clasificación de palabras según el número de sílabas y familias de palabras.</p>
	<p>Primera pregunta acerca de los antónimos. ¿Cuál es el antónimo de igual? La respuesta correcta es : Diferente.</p>

 <p>SEGUNDA PREGUNTA ACERCA DE LOS SUSTANTIVOS. ¿Cuál de estas palabras es un sustantivo colectivo? La respuesta correcta es: Abecedario.</p>	<p>Segunda pregunta acerca de los sustantivos. ¿Cuál de estas palabras es un sustantivo colectivo? La respuesta correcta es: Abecedario.</p>
 <p>TERCERA PREGUNTA ACERCA DEL GÉNERO Y NÚMERO. ¿Cuál de las siguientes palabras es femenino singular? La respuesta correcta es: Fotografía.</p>	<p>Tercera pregunta acerca del género y número. ¿Cuál de las siguientes palabras es femenino singular? La respuesta correcta es: Fotografía.</p>
 <p>CUARTA PREGUNTA ACERCA DEL NÚMERO DE SÍLABAS. ¿Qué palabra es trisílaba? La respuesta correcta es: Camello.</p>	<p>Cuarta pregunta acerca del número de sílabas. ¿Qué palabra es trisílaba? La respuesta correcta es: Camello.</p>
 <p>LA QUINTA PREGUNTA ACERCA DE LA FAMILIA DE PALABRAS. ¿Cuál no es una palabra de la familia deporte? La respuesta correcta es: Cancha.</p>	<p>La quinta pregunta acerca de la familia de palabras. ¿Cuál no es una palabra de la familia deporte? La respuesta correcta es: Cancha.</p>
 <p>FINALMENTE SE FELICITA AL ALUMNADO Y SE LES PROPORCIONA UN NÚMERO MÁS PARA PODER ABRIR LA CAJA FUERTE: EL 2.</p>	<p>Finalmente se felicita al alumnado y se les proporciona un número más para poder abrir la caja fuerte: el 2.</p>

Fuente: Elaboración propia.

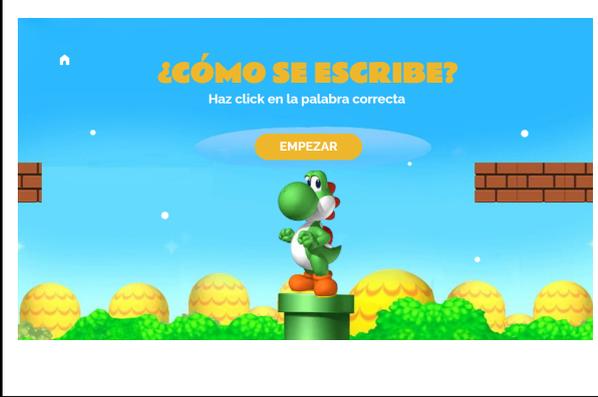
Tabla 4. Nivel 2 Genially

Nivel 2: “Afirmaciones Correctas”	Descripción
	<p>Este desafío lo hará el equipo Luigi, consta de 4 fases donde cada componente del equipo deberá arrastrar una linterna por toda la pantalla buscando la frase que sea correcta pero¡Cuidado! Si se encuentran con más de 2 fantasmas perderán turno y deberá contestar el siguiente del equipo. Aquí se trabaja la acentuación de las palabras, los sustantivos, los artículos, y los antónimos.</p>
	<p>La primera fase es acerca de la acentuación de palabras. La frase correcta es : Las palabras llanas tienen la sílaba tónica en la penúltima sílaba.</p>
	<p>La segunda frase es acerca de los sustantivos. La frase correcta es: Los sustantivos propios se refieren a personas, cosas o lugares específicos.</p>
	<p>La tercera frase es acerca de los artículos. La frase correcta es: El artículo es la palabra que acompaña al sustantivo.</p>

	<p>La cuarta frase es acerca de los antónimos.</p> <p>La frase correcta es: Un antónimo es una palabra con significado contrario a otra.</p>
	<p>Finalmente se felicita al alumnado y se les proporciona un número más para poder abrir la caja fuerte: el 7.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Nivel 3 Genially.

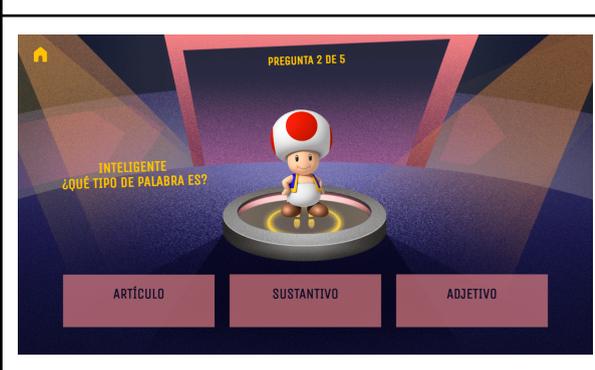
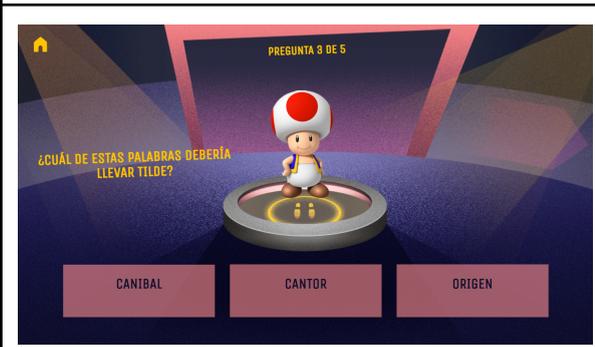
Nivel 3: “¿Cómo se escribe?”	Descripción
	<p>El tercer nivel le corresponde al equipo Yoshi y está formado por 6 fases donde el equipo tendrá que elegir de entre dos formas cual es la manera correcta de escribir la palabra. En esta fase trabajarán las reglas ortográficas de la m, que y -illa.</p>
	<p>La primera palabra es Campana.</p>

	<p>La quinta palabra es Bombilla.</p>
	<p>La sexta palabra es Madriguera.</p>
	<p>Finalmente se felicita al alumnado y se les proporciona un número más para poder abrir la caja fuerte: el 9.</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Nivel 4 Genially.

Nivel 4: “¡Ahora caigo!”	Descripción
	<p>El cuarto nivel lo debe realizar el equipo Toad y consiste en un ahora caigo donde deberán responder 5 preguntas con tres alternativas de respuesta acerca de los tipos de oraciones, tipos de palabras, reglas de acentuación, sustantivos y una última pregunta de atención.</p>

	<p>El primer desafío trabaja los tipos de oraciones. La pregunta es : “Mi madre está enferma” ¿Qué tipo de pregunta es?</p> <p>La respuesta correcta es: Afirmativa</p>
	<p>El segundo desafío trabaja los tipos de palabras. La pregunta es: “Inteligente” ¿Qué tipo de palabra es?</p> <p>La respuesta correcta es: Adjetivo.</p>
	<p>El tercer desafío trabaja la acentuación de las palabras. La pregunta es: ¿Cuál de estas palabras debería llevar tilde?</p> <p>La respuesta correcta es: Caníbal.</p>
	<p>Finalmente se felicita al alumnado y se les proporciona un número más para poder abrir la caja fuerte: el 3.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Una vez se hayan pasado todos los niveles el alumnado tendrá que entrar en el mundo que aparece con la caja fuerte. Una vez dentro les pedirá el código para abrirlo y entonces, se les felicitará por haber logrado el objetivo.

Figura 4. Código para abrir el cofre.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 5. Final del Genially.



Fuente: Elaboración propia.

6. Propuesta de evaluación

La evaluación de este proyecto se divide en dos apartados:

6.1 Evaluación del Trabajo de Fin de Grado

Para la evaluación del proyecto se ha elaborado una herramienta estratégica denominada DAFO, que tiene como objetivo organizar y ofrecer un diagnóstico claro y conciso con la finalidad de poder tomar las decisiones convenientes y mejorar ciertos aspectos para el futuro desarrollo de líneas de intervención. Para Armando Díaz e Idalberto Matamoros (2011) definen esta técnica como “una herramienta de gestión que facilita el proceso de planeación estratégica, proporcionando la información necesaria para la implementación de acciones y medidas correctivas, y para el desarrollo de proyectos de mejora” (Olivera, D., & Hernández, M. 2011. Pag 1).

Tabla 7. DAFO.

DAFO	
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">- Se requiere imaginación y creatividad.	<ul style="list-style-type: none">- Falta de conexión a internet en los centros educativos.- Escasez de recursos digitales.- Profesorado analfabeto digital.- Pocas plataformas para crear el recurso de manera gratuita.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">- Mejora el sistema de enseñanza aprendizaje .- Es una propuesta innovadora.- Se puede adaptar a cualquier curso y materia.- Aporta beneficios en la atención, memoria y desarrollo de habilidades del alumnado.	<ul style="list-style-type: none">- Docentes dispuestos a cambiar para mejorar la educación de los alumnos y alumnas.- El alumnado se muestra cooperativo y motivado

Fuente: Elaboración propia.

6.2 Evaluación del recurso

La evaluación del Breakout EDU se llevará a cabo de manera continua y directa durante la realización de las diversas actividades que componen el Genially. Dicha evaluación se llevará a cabo a través de diferentes técnicas que veremos a continuación en pro de conseguir una información más detallada, realista y ajustada a los objetivos propuestos para alcanzar.

La primera técnica de evaluación que se llevará a cabo es una observación directa por parte del docente durante el desarrollo de la actividad. Se tendrá en cuenta la participación de cada miembro de los grupos y la correcta realización del ejercicio. Para ello, el docente deberá cumplimentar la siguiente guía de observación:

Figura 3. Ficha de observación

Nombre del alumno/a		Grupo al que pertenece en el juego	
Aspectos a evaluar	Sí	A veces	No
Muestra interés y curiosidad por la actividad			
Participa de manera activa y trabaja en equipo			
La actividad le resulta clara			
Muestra más interés por la metodología innovadora que la tradicional.			

Fuente: Elaboración propia.

Como también consideramos importante la opinión del público acerca de la propuesta innovadora la segunda técnica que se llevará a cabo será el siguiente cuestionario adaptado a la edad de los niños y niñas para que puedan dar una nota cualitativa acerca del proyecto y de su propio desempeño en la actividad.

Figura 4. Ficha evaluación del alumnado

Nombre:			
He trabajado en grupo			
He participado en todas las fases			
He sabido resolver todas las fases			
He respetado a mis compañeros y compañeras			
¿Te ha gustado realizar un Breakout en el aula?			
¿Qué es lo que más te ha gustado de la actividad?			
¿Cambiarías algo de la actividad?			
Observaciones:			

Fuente: Elaboración propia.

7. Presupuesto

Respecto al presupuesto para llevar a cabo el proyecto no ha sido necesario establecer ningún tipo de presupuesto debido a que los pequeños costes de impresión de los instrumentos de evaluación los asumirá el centro educativo Cisneros Alter. Y el recurso de interés, en este caso, el Genially es de creación propia a través de una plataforma gratuita.

8. Conclusión

Este proyecto de innovación acerca de la implementación de la gamificación en el aula a través de un “Breakout Edu”, como hemos visto, pretende aumentar la motivación y el interés del alumnado así como abrir la mente de los docentes enseñándoles diversas maneras innovadoras de dar los contenidos, provocando así que el alumnado obtenga un aprendizaje significativo.

Y es que, durante la puesta en práctica del Genially, se pudo observar que el alumnado acataba las órdenes de estar en silencio, respetar los turnos de palabras y trabajar de manera cooperativa con el grupo, lo cual sorprendió para bien a los docentes presentes en el aula. Asimismo, se podían escuchar conversaciones de los grupos donde repasaban en común los contenidos de la asignatura Lengua Castellana y Literatura para razonar y decidir cuál era la respuesta correcta. Y, de igual manera, el alumnado mostró interés y motivación por la actividad y la valoraron adecuadamente queriendo incluso llegar a repetir la actividad.

Por ello, podemos concluir que la gamificación educativa es una herramienta útil a la hora de motivar al alumnado en el aprendizaje que se le quiera transmitir, sólo falta que los docentes aprendan las diversas maneras de enseñar que existen y elijan la que más se adecue a ellos para que los educandos tengan una actitud positiva e interés en aprender. Por esta razón es tan importante que el profesorado se vaya reciclando cada poco tiempo, para implementar nuevas estrategias en el aula que marquen e influyan de manera positiva al alumnado dando lugar en ellos y ellas a un aprendizaje significativo.

9. Bibliografía

Acosta, C., & Bernal, M. (2019). Aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo. *Revista vínculos: Ciencia, tecnología y sociedad*, 16(1), 104-109. <https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>

- Aguilar, E., Rubio, I., & Viñals, A. (2013). El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación (RASE)*, 6(2), 196-209
- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., del Carmen Lozano-Segura, M., & Yanicelli, C. C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266.
- Burke, Brian. Gamification 2020: what is the future of gamification? Stanford: Gartner, 2012.
- Carolei, Paula et al. Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. In: Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (SBGames), 15., 2016, São Paulo. Atas... São Paulo: SBC: Escola Politécnica da USP, 2016. p. 1253-1256
- Carvajal, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. En J. Sierra (Ed.), *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada* (pp. 163-178). Editorial Fragua. <https://doi.org/10.13140/2.1.1597.1527>
- Colegio Cisneros Alter. <https://www.cisnerosalter.com>
- Deterding, Sebastián. Gamification: toward a definition. In: TAN, Desney; BEGOLE, Bo (Ed.). *Design, ACM CHI 2011*. Vancouver: [s. n.], 2011. p. 12–15.
<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Dicheva, D. (2015). "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study". *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75.
- Eguía, J. L., Contreras, R. S., & Solano, L. (2012). Videojuegos. Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. 3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 2(2) <https://doi.org/10.17993/3ctic.2013.22.%20>

- Fernández, L. C. (2011). Ocio Digital Activo. Beneficios y perjuicios a nivel social y psicológico. *Lecturas: Educación física y deportes*, (161), 9.
<http://www.efdeportes.com/efd161/ocio-digital-activobeneficios-y-perjuicios.htm>
- González, J. C., & Gramigna, A. (2009). Videojugando se aprende. *Comunicar*, (33), 157-164. <https://doi.org/10.3916/c33-2009-03-007>
- Harker, R. (2000). Achievement, Gender and the Single-sex/Coed Debate. *British Journal of Sociology of Education*. Vol 21 (2): 203-218.
- Hoe, T. W. (2015). Gamifikasi dalam pendidikan: Pembelajaran berasaskan permainan. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Jiménez, R., & Cuenca, J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos: concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO. History and History Teaching*, (41), 1-16. <https://bit.ly/3a9UXbs>
- Kapp, Karl. Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, Reino Unido, v. 66, n. 6, p. 64-68, 2012.
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Maldonado, M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Laurus*, 14 (28), 158-180.
- Martín, V. (2010). Trabajar la educación primaria e-inclusiva desde los videojuegos. *Eduweb*, 4(2), 9-23. <https://bit.ly/3p9zPXd>
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>

- Piscitelli, A. (2009), *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*, Buenos Aires: Santillana.
- Pisabarro, A. M. y Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 85-93
- Portal web del Ayuntamiento de San Cristóbal de La Laguna. El Municipio.
<https://www.aytolalaguna.es/ayuntamiento/el-municipio/>
- Rojo, T., & Dudu, S. (2017). Los “serious games” como instrumento cultural de empoderamiento y aprendizaje socio-laboral inclusivo. *Revista Fuentes*, 19(2), 95–109 <http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.2.07>
- Romero, A., y Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, (56), 61-82.
<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/817/document2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rouse, W. Lessons learned while escaping from a zombie: designing a breakout EDU game. *The History Teacher. The Society for History Education*, Long Beach, v. 50, n. 4, p. 553-564, 2017.
- Rubio, M., & Cabañes, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. En I. Vázquez (Ed.), *Actas del III congreso universitario nacional “Investigación y género”* (pp.1785-1802). Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/3rI4E71>
- Sharples, M., Adams, A., Ferguson, R., Mark, G., McAndrew, P., Rienties, B., ... & Whitelock, D. (2014). *Innovating pedagogy 2014: exploring new forms of teaching, learning and assessment, to guide educators and policy makers*. The Open University,.
- Solano, L., & Santacruz, L.P. (2016). Videojuegos como herramienta en Educación Primaria. Caso de estudio con eAdventure. *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (18), 101-112. <http://bit.ly/3aXIczV>

Werbach, & Hunter, D. (2012). For the win how game thinking can revolutionize your business. *Wharton Digital Press*

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R. y López-Ornelas, E. (2016). Integración de la gamificación y el aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325.
<https://goo.gl/pzA7pR>

Zhao, Z., & Linaza, J. L. (2015). La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(36), 301-318. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14108>

Zichermann, Gabe. Rethinking elections with gamification: huffington post, nov. 2012.
https://www.huffingtonpost.com/gabe-zichermann/improve-voter-turn-out_b_2127459.html

10. Anexos

Link Breakout EDU:

<https://view.genial.ly/643d3bde6aaf1400191438af/interactive-content-super-mario-breakout>