



La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales

Sara Rodríguez González

Tutor: Evelio José González González

Máster en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación

Universidad de La Laguna

Curso 2020/2021

Convocatoria de junio

Índice

Resumen	4
Abstract	4
Introducción	5
Marco teórico	6
Gamificación	6
<i>Concepto de Gamificación</i>	6
<i>Elementos y Componentes de la Gamificación</i>	7
<i>Objetivos, Principios y Beneficios de la Gamificación</i>	9
<i>BreakOut y Escape Room: Otras Formas de Gamificar</i>	10
<i>Otras Metodologías: Flipped Classroom</i>	11
<i>Planteamiento de una Experiencia de Gamificación</i>	12
Fomento de la Lectura	13
<i>El Proceso de Lectoescritura</i>	13
<i>Comprensión Lectora</i>	14
<i>Cómo Fomentar la Lectura</i>	15
<i>Lectura Digital</i>	16
<i>Otras Experiencias Gamificadas sobre Lectura</i>	17
<i>Herramientas Destinadas a la Lectura</i>	20
<i>Herramientas Destinadas a Otras Áreas</i>	21
<i>Herramientas para la Creación de Cuestionarios</i>	22
<i>Herramientas para Crear Nuestra Propia Experiencia de Gamificación, Breakout o Escape Room</i>	24
Creación de la Narrativa	24
Creación de los Componentes de la Gamificación	25
Creación de las Actividades o Retos	26
Propuesta de Gamificación para Fomentar la Lectura	27
Relación con el Currículo	27
Participantes	28
Objetivos	28
Habilidades	28
Componentes de la Gamificación	29
Herramientas Digitales	29
Desarrollo del proyecto de gamificación	30
<i>Desarrollo de las Sesiones</i>	34
Semana Uno: Europa	35
Semana Dos: Mitología	36

Semana Tres: Oriente Medio.	37
Semana Cuatro: Asia.	38
Semana Cinco: Monstruos Japoneses.	39
Semana Seis: África.	40
Semana Siete: América del Norte.	41
Semana ocho: América Central y Sudamérica.	42
Semana Nueve: Oceanía.	43
Semana Diez: El Último Desafío.	44
Semana Once: Monstruos Marinos.	45
Semana Doce: Fantasmas Célebres.	46
Limitaciones al Tema de Estudio	47
Futuras Líneas de Investigación	48
Conclusiones	49
Bibliografía	50
Apéndices	54
Apéndice A. Recompensas	54
Apéndice B. ClassDojo	54
Apéndice C. Diplomas	56
Apéndice D. Insignias.	59

Resumen

Fomentar la lectura es un objetivo fundamental de la etapa de Educación Primaria. Por este motivo, el profesorado busca continuamente estrategias y metodologías que permita al alumnado estar más motivado para lograr una mejor comprensión lectora y un mayor placer lector.

Debido a la importancia que tiene este aspecto en Educación Primaria, en este trabajo de fin de máster se incluye una propuesta gamificada para promover la lectura a través del uso de herramientas digitales. Para ello, se utiliza el libro *El atlas de los monstruos y fantasmas del mundo* de la editorial VVKids, escrito por Federica Magrín e ilustrado por Laura Brenlla en 2018. Esta propuesta de doce semanas permite al alumnado verse inmerso en un entorno lúdico donde se potencia la lectura a través de distintos componentes de la gamificación.

Esta propuesta no se ha podido llevar a cabo en el aula debido a la situación sanitaria derivada del coronavirus que dificulta el acceso a los centros educativos, Sin embargo, cuenta con todos los elementos que permitan ponerla en práctica.

Palabras clave: gamificación, lectura, comprensión lectora y placer lector.

Abstract

Encouraging reading is a fundamental objective at the Primary Education stage. For this reason, teachers continually look for strategies and methodologies that motivate students to achieve a better reading comprehension and a greater reading pleasure.

Due to the importance of this topic in Primary Education, this thesis includes a gamified proposal to promote reading by using digital tools. To do this, we use the book *Atlas of the monsters and ghosts of the world* by the VVKids Publisher, written by Federica Magrín and illustrated by Laura Brenlla in 2018. During this twelve-week proposal, students can be immersed in a playful environment where reading is promoted through different gamification's components.

This proposal could not be carried out in the classroom due to the health situation resulting from the coronavirus, which makes access to educational centres difficult. However, it has all the elements that allow it to be put into practice.

Key words: gamification, reading, reading comprehension and reading pleasure.

Introducción

El trabajo que se presenta está enfocado a estudiar el posible fomento de la lectura a través de estrategias de gamificación, centrándose en el cuarto curso de Educación Primaria y basándose en un libro concreto que se ha mencionado con anterioridad. A lo largo de esta etapa, promover el placer lector y la comprensión lectora son una parte fundamental de la enseñanza. Por ello, los docentes deben tratar de encontrar aquellas estrategias motivadoras que involucre al alumnado en estas actividades.

En este caso, no nos referimos únicamente a tener la capacidad de decodificar los signos que forman parte del lenguaje, sino que vamos más allá, centrándonos en la etapa en la que el alumnado lee para aprender (Tapia, 2019). En este momento, en el que los niños ya están preparados para utilizar la lectura como herramienta para comprender mejor el mundo es en la que nos centraremos, aprovechando las estrategias motivadoras de la gamificación para conseguir que el alumnado esté más predispuesto para leer. Con ello, se pretende conseguir fomentar la lectura del alumnado de este curso y, más concretamente, propiciar la comprensión de textos y el placer por la lectura.

Aunque existen otras experiencias que asocian la gamificación con la lectura a través de la gamificación, la importancia que tiene involucrar a los niños de esta etapa educativa en este proceso y las numerosas posibilidades y beneficios que nos ofrece la gamificación hacen que pueda resultar interesante proponer otro tipo de proyecto en esta línea, en este caso, apoyado en el uso de herramientas digitales.

Para justificar la propuesta de gamificación, comenzaremos con un marco teórico que habla de esta metodología, de sus componentes y de cómo diseñar un proyecto dentro de la misma; de cómo se produce el proceso lector en los niños y cómo podemos fomentar la lectura; y de aquellas herramientas digitales que pueden ser útiles para el lograr el objetivo principal de este proyecto.

A continuación, nos enfocaremos en presentar la propuesta de gamificación con todos los componentes debidamente justificados y preparados para poner en práctica el proyecto.

Finalmente, dado que no se ha podido llevar a cabo esta propuesta debido a la situación sanitaria derivada del coronavirus, se incluyen una serie de limitaciones en cuanto al tema de estudio y líneas futuras de investigación sobre esta temática, además de una serie de conclusiones derivadas de la elaboración de este trabajo de fin de máster.

Marco teórico

Teniendo en cuenta que en este trabajo de fin de máster se pretende estudiar el fomento de la lectura en el alumnado de 4º de Primaria a través de la gamificación basada en herramientas digitales, tendremos en este marco teórico tres grandes apartados: gamificación, fomento de la lectura y herramientas digitales para la gamificación.

A lo largo del primer apartado, profundizaremos en el concepto de gamificación, así como en los distintos elementos y componentes que forman parte de esta metodología. Además, analizaremos los objetivos, principios y beneficios de la gamificación, conoceremos otras formas de gamificar que se pueden llevar al ámbito educativo y aprenderemos a planificar nuestra propia experiencia de gamificación.

En el segundo apartado dedicado al fomento de la lectura, hablaremos sobre el proceso lectoescritor y la comprensión lectora en el alumnado. También dedicaremos un espacio a conocer estrategias que permiten fomentar la lectura en los niños y niñas. Para terminar con este apartado, hablaremos sobre la lectura digital.

En el tercer apartado, conoceremos y analizaremos diferentes herramientas digitales y aplicaciones que permiten gamificar la enseñanza o que pueden servirnos para crear nuestra propia experiencia de gamificación adaptada a las necesidades de nuestro grupo.

Finalmente, cabe destacar que a lo largo de este trabajo de fin de máster se utilizará el masculino genérico, abarcando dentro de este a ambos géneros.

Gamificación

Concepto de Gamificación

Primeramente, para comprender el desarrollo de este trabajo, debemos entender el concepto de gamificación y cómo afecta su utilización en las aulas a los estudiantes.

Según Deterding et al. (2011, como se cita en Tomicic y Schatten, 2020), la gamificación consiste en utilizar dinámicas relacionadas con el juego en contextos ajenos a este.

Siguiendo la misma línea, Gallego y Molina (2014, como se cita en Bello y García, 2020), definen la gamificación como el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos del juego en otros contextos para transmitir unos contenidos o cambiar

comportamientos, utilizando, para ello, una experiencia lúdica que favorezca la motivación, implicación y diversión.

Una definición más actual es la propuesta por Gómez et al. (2020), que defienden que, en la gamificación, el escenario educativo se transforma, introduciendo elementos del juego con una intención didáctica.

Asimismo, Bello y García (2020), explican que la gamificación en el ámbito educativo permite favorecer la motivación de los estudiantes, potenciando su participación en los eventos educativos y mejorando sus resultados académicos.

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, podemos definir la gamificación como una experiencia que permite motivar al alumnado y mejorar su rendimiento académico y comportamiento mediante la utilización en el ámbito educativo de elementos del juego que convierten el aprendizaje y el escenario escolar en una experiencia lúdica.

Elementos y Componentes de la Gamificación

Para comprender mejor en qué consiste la gamificación y cómo podemos llevar a cabo una experiencia gamificadora en el aula, debemos conocer los distintos elementos y componentes que forman parte de una experiencia de gamificación.

Deterding et al. (2011, como se cita en Tomicic y Schatten, 2020), proponen como elementos de la gamificación los principios del diseño de esta (objetivos, desafíos, misiones, personalizaciones, retroalimentación, competencia, desbloqueo de contenido, etc.) y las mecánicas del juego (puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, etc.).

Por su parte, Herranz (2013, como se cita en Bello y García, 2020), defiende que la gamificación se compone de tres elementos claves: dinámicas, mecánicas y componentes.

Según este autor, las dinámicas se refieren a la motivación que permite que el estudiante juegue y cumpla los objetivos a través de la superación de los obstáculos propuestos. Algunas dinámicas son: restricciones del juego, resolución de un problema, la narrativa de la gamificación, el avance o progresión del alumnado, etc. De entre estos elementos, cabe destacar la narrativa de la experiencia de gamificación creada, la cual permite motivar e involucrar al alumnado al estar centrada en sus intereses.

Herranz (2013, como se cita en Bello y García, 2020), también habla de mecánicas, pudiendo ser retos, oportunidades de competición, dar puntos por conseguir logros, la

retroalimentación, las recompensas, etc. Otra definición de mecánicas es la propuesta por Webach y Hunter (2012, como se cita en Celorrio, 2018), que indican que las mecánicas se componen de aquellos procesos que permiten que la acción progrese y que los jugadores se involucren en este. Algunas mecánicas, según Gaitán (2013, como se cita en Naranjo y Gutiérrez, 2019), pueden incluir la acumulación de puntos, la superación de niveles, la ganancia de recompensas y premios, la clasificación dependiendo de los puntos conseguidos, el enfrentamiento a desafíos y la resolución de misiones. Todas estas técnicas incluidas en las mecánicas favorecen que los jugadores se impliquen en la propuesta de gamificación.

Con respecto al tercer elemento clave de la gamificación, los componentes, estos son los aspectos concretos que introducimos en el juego para conseguir que los estudiantes se involucren y avancen (Martín, 2020). Según este autor, podemos introducir distintos tipos de componente en nuestra gamificación. Estos son:

- Avatar: cada alumno tiene el suyo y se va enriqueciendo según avanza en la experiencia de gamificación.
- Desbloqueo de contenido: se produce cuando el alumnado tiene que resolver satisfactoriamente alguna actividad para seguir avanzando.
- Tablero de clasificación: muestra el avance de los estudiantes en el proceso. Se puede introducir si sabemos que el proceso no va a generar grandes desigualdades entre el alumnado, ya que, de lo contrario, podemos generar frustración y desmotivación.
- Cuenta atrás: hay que tener en cuenta que puede fomentar que el alumnado no profundice en el aprendizaje.
- Niveles: es un componente muy motivador y conviene asociarlos a la narrativa en lugar de hacerlo de forma numérica.
- Insignias: reconocimientos que el alumnado consigue al superar un reto. Según Gómez et al. (2020) introducir insignias tiene como objetivo dar reconocimiento al alumnado que supera una tarea o presenta un comportamiento positivo.
- Recompensas: pueden ser virtuales o tangibles, en función del tipo de gamificación que estemos llevando a cabo.
- Poder: beneficios o privilegios que pueden conseguir en el desarrollo de la gamificación.
- Puntos: se consiguen al superar tareas. Los puntos pueden variar según el tipo de actividad y el nivel.
- Barra de progreso: permite a los estudiantes cuánto han avanzado en la gamificación.

- Sorpresas: permiten sorprender al alumnado, llamando su atención.

Teniendo en cuenta estos tres elementos fundamentales de la gamificación e introduciendo los componentes que consideremos adecuados para nuestra experiencia gamificada, tendremos todos los ingredientes para crear una gamificación motivadora y adaptada al perfil de nuestros estudiantes.

Objetivos, Principios y Beneficios de la Gamificación

En este apartado, profundizaremos en aquellos objetivos que perseguimos utilizando la gamificación, así como en los principios en los que se basa esta metodología y los beneficios que podemos obtener de ella.

Con la gamificación, según Deterding et al. (2011, como se cita en Tomicic y Schatten, 2020), se persiguen una serie de objetivos:

- Mejorar las habilidades y competencias de los estudiantes.
- Proponer retos que le den valor al proceso de aprendizaje.
- Hacer el proceso de aprendizaje más simple e interesante para favorecer la participación del alumnado.
- Mejorar el aprendizaje y favorecer la adquisición de conocimientos.
- Propiciar cambios conductuales recompensando los comportamientos deseables y castigando los indeseables.
- Favorecer la socialización.
- Discutir los beneficios de la gamificación como medio de motivación y afrontamiento de las dificultades de aprendizaje.

Por otra parte, cabe destacar que la gamificación debe basarse en una serie de principios. Según Bello y García (2020), estos son:

- El aumento de la motivación: con esta metodología aumenta la implicación del alumnado al ir consiguiendo los retos u objetivos que los anima a continuar la experiencia.
- El fomento de la cooperación: los estudiantes tienen una meta común, por lo que existe un ambiente y trabajo colaborativo.
- El autoconocimiento de las capacidades: los estudiantes se enfrentan a distintos retos que permiten que conozcan sus habilidades, destrezas o debilidades.

- La posibilidad de interactuar con los demás sin correr riesgos, existiendo en todo momento un entorno seguro para participar sin miedo a equivocarse.
- La retroalimentación sobre el proceso: la información que reciben al superar o no un reto les permite identificar si están cerca o lejos de la meta y les ayuda a pensar estrategias de mejora en función de su progreso.
- La retención del conocimiento: los estudiantes aprenden a través de experiencias significativas que permiten que construyan su propio conocimiento.

Basándonos en estos principios, debemos indagar en los beneficios que proporcionan la gamificación y el uso de juegos y videojuegos en el aula para el desarrollo del alumnado.

Como se ha indicado anteriormente, los principios de la gamificación permiten favorecer la socialización entre los estudiantes a raíz del aumento de la cooperación entre ellos. Otro beneficio destacable es que participar en experiencias de gamificación contribuye al desarrollo de la dimensión cognitiva, emocional y social de los estudiantes. (Martínez et al., 2018).

Centrándonos concretamente en el uso de videojuegos con un fin educativo, podemos destacar la posibilidad de generar un aprendizaje activo en el alumnado y de diversificar el aprendizaje utilizando herramientas atractivas para ellos (Foster, 2018, como se cita en Martínez et al., 2018). Además, tal y como indican Das et al., (2017, como se cita en Martínez et al., 2018), los videojuegos actuales favorecen el desarrollo de comportamientos prosociales al requerir de comunicación con los demás.

A modo de conclusión, podemos destacar que la gamificación favorece que el alumnado adquiera un papel activo en su aprendizaje, que coopere con los demás desarrollando aspectos comunicativos y sociales y que aumente su motivación por aprender contenidos presentados de una forma atractiva y adecuada para su edad.

BreakOut y Escape Room: Otras Formas de Gamificar

Actualmente, a nivel de entretenimiento, podemos encontrar juegos, ya sean de mesa, en línea u organizados en grupos como actividad de ocio, que consisten en resolver acertijos y retos para llegar a escapar de un lugar (escape room) o a abrir una caja (breakout). Estas dos actividades que motivan a niños y a adultos también pueden adaptarse al mundo educativo y nos permiten gamificar el contenido.

Por una parte, el breakout educativo es un tipo de gamificación que consiste, según Negre, (2017, citado por Moreno, 2019) en abrir una caja que contiene una serie de candados. Para ello, hay que resolver problemas y enigmas. Según esta misma autora, este tipo de estrategias permiten al alumnado adaptarse a los contenidos curriculares, trabajar en equipo, ser perseverantes ante los retos, etc.

Por otra parte, un escape room, tal y como lo define García y Gallardo (2018), requiere de un espacio cerrado donde los estudiantes trabajen por grupos para resolver enigmas que el docente habrá diseñado en función del desarrollo cognitivo, emocional y evolutivo de los participantes. El docente se encarga de guiar y animar a los estudiantes para que resuelvan los retos que estarán basados en una temática previamente trabajada en el aula.

Ambas estrategias, planteadas adecuadamente, pueden resultar enriquecedoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Además, podemos incluir dentro de nuestra propuesta de gamificación algún elemento relacionado con estas estrategias para favorecer el interés de los estudiantes.

Otras Metodologías: Flipped Classroom

La gamificación, como se ha planteado anteriormente, es una metodología muy enriquecedora y motivadora para el alumnado. Sin embargo, podemos combinarla con otras metodologías para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, destacamos el flipped classroom o clase invertida, ya que se ha combinado con la gamificación en otras investigaciones, como la realizada por Gómez et al. en 2020, en la que se determinó que el uso de estas metodologías fomentaba la motivación y autonomía de los estudiantes para enfrentarse a los contenidos curriculares.

El flipped classroom comienza con una primera fase en la que el alumnado visualiza una serie de materiales multimedia en casa (Strayer, 2012, como se cita en Gómez et al., 2020) para, posteriormente, desarrollar tareas más prácticas (resolución de problemas, experimentos, etc.) en el aula (Ng, 2018, como se cita en Gómez et al., 2020).

Esta metodología, combinada con la gamificación, nos puede ayudar a conseguir que el alumnado adquiera un papel más activo en su proceso de aprendizaje y esté más motivado para hacer frente a los contenidos curriculares que se planteen.

Planteamiento de una Experiencia de Gamificación

Como se ha indicado anteriormente, a lo largo de este documento, plantearemos una propuesta didáctica basada en la gamificación para favorecer la comprensión lectora y el placer lector para el alumnado de 4º curso de Educación Primaria. Es por ello que, primeramente, debemos saber qué aspectos debemos valorar previamente.

Para ello, tendremos en cuenta lo expuesto por Werbach y Hunter (2012, como se cita en Pérez, 2018). En primer lugar, el docente debe tener en cuenta el perfil de los jugadores para poder diseñar actividades relacionadas con sus intereses. Con respecto a este aspecto, Bartle (1996, citado en Martín, 2020), indica que existen cuatro tipos de jugadores:

- *Achievers*: pretenden resolver retos y conseguir recompensas.
- *Explorers*: pretenden descubrir cosas nuevas.
- *Socializers*: disfrutan relacionándose con el resto de los jugadores.
- *Killers*: buscan competir.

Los jugadores, por lo general, no atienden a un solo tipo de perfil, sino que existe una mezcla de estos, destacando algún tipo por encima del resto. Conocer al alumnado nos orientará a la hora de diseñar nuestra experiencia de gamificación, ya que, al tener en cuenta sus perfiles de jugadores, podemos adaptarnos a estos y fomentar su motivación y participación en la experiencia que planteemos.

Una vez que hemos analizado qué tipo de jugadores forman parte del grupo de alumnos, tendremos que establecer objetivos de aprendizaje para lograr con los estudiantes. Seguidamente, definiremos las habilidades que los alumnos/as potenciarán con la experiencia de gamificación. Para terminar, plantearemos el sistema de gamificación con sus respectivos elementos, en los cuales hemos profundizado anteriormente, y las herramientas que se usarán. Además, hay que tener en cuenta la importancia de elegir una narrativa (hilo conductor que guiará la experiencia de gamificación) del interés del alumnado al que va dirigida la propuesta de gamificación, siendo la estética acorde a esta (Martín, 2020). De esta manera, los estudiantes se encontrarán probablemente más motivados y predispuestos a participar en las tareas que se les propongan.

Siguiendo esta misma línea, si queremos ir un paso más allá y diseñar nuestro propio videojuego educativo, nos regiremos por lo expuesto por Celorrio (2018), que considera imprescindible plantear, a nivel académico, que el juego cumpla tres criterios: que el contenido

cubra las unidades didácticas programas para el área, que permita desarrollar o ejercitar las competencias generales y específicas, y que permita evidenciar los resultados de aprendizaje. Por otro lado, a nivel lúdico, el videojuego debe entretener y mantener la implicación de los participantes. Esta autora, explica que podemos incorporar elementos del juego en contextos educativos para obtener beneficios a nivel formativo, es decir, podemos gamificar los contenidos para que los alumnos/as desarrollen competencias y logren resultados de aprendizaje de forma lúdica. Por tanto, estos mismos principios planteados para el diseño de videojuegos, podemos extrapolarlos al diseño de experiencias de gamificación en contextos educativos.

Fomento de la Lectura

No cabe duda de que leer es importante para el desarrollo humano: nos aporta conocimientos, nos ayuda a crecer intelectualmente, etc. Sin embargo, leer no es solamente esto. Como docentes, debemos demostrar a los niños que los libros son importantes y beneficiosos, ya que en ellos encontramos placer y con ellos aprendemos (Girbes, 2018).

La lectura favorece el desarrollo de la imaginación. Al leer, los lectores crean una película en su mente que les ayuda a ir comprendiendo el mundo que les rodea (Pellicer, 2018).

Debido a estos numerosos beneficios que aporta la lectura, los docentes debemos darle un papel prioritario en las aulas, procurando que el alumnado desarrolle una adecuada comprensión lectora y encuentre placer en la experiencia de leer.

El Proceso de Lectoescritura

El proceso lector es complejo y pasa por distintas etapas que los pequeños lectores van superando hasta llegar a una comprensión y elaboración de textos óptima. En Educación Primaria, ya se ha superado la etapa de prelectura y los niños han comenzado a adentrarse en procesos de lectoescritura que requieren que reconozcan palabras, construyan oraciones y sean capaces de leerlas (Bello y García, 2020). Para comprender mejor este proceso, nos centraremos en la concepción simple de la lectura expuesta por Tapia (2019).

Esta concepción de la lectura defiende que la comprensión lectora es el resultado de la interacción de dos componentes: la decodificación y la comprensión del lenguaje. Estos dos componentes adquieren la misma importancia y la deficiencia de uno de ellos dificulta notablemente la comprensión lectora. A raíz de estos dos componentes, podemos identificar cuatro tipos de lectores:

- Buenos lectores: presentan una adecuada decodificación y comprensión del lenguaje.
- Lectores con una decodificación deficiente: comprenden el lenguaje, pero tienen problemas para decodificar las letras. Suelen presentar problemas de dislexia.
- Lectores con una comprensión deficiente: son capaces de decodificar el lenguaje, pero tienen dificultades para comprenderlo.
- Lectores con deficiencias en ambos aspectos.

Teniendo en cuenta estos perfiles, será importante analizar qué tipos de lectores encontramos en el aula para potenciar aquellos aspectos en los que requieran apoyo.

Esta misma autora, nos habla de dos etapas que se suceden para formar lectores competentes: aprender a leer y leer para aprender.

En esta primera etapa, nos referimos a la enseñanza formal de la lectura, siendo la decodificación un proceso fundamental. Antes del aprendizaje de la lectura, es importante desarrollar habilidades relacionadas con la conciencia fonológica, principalmente, en Educación Infantil. A continuación, durante el proceso debemos elegir el método de lectoescritura que consideremos más adecuado. Finalmente, después del aprendizaje de la lectura, debemos centrar nuestros esfuerzos en conseguir que los niños automaticen el proceso de decodificación.

En la segunda etapa, leer para aprender, la comprensión del lenguaje tiene un rol fundamental. Es necesario atender al vocabulario del alumno, a su capacidad de hacer inferencias, etc. En este momento, centraremos la atención en fomentar que el alumnado aprenda vocabulario. Para ello, lo expondremos de forma sistemática a distintas palabras para que vayan aumentando y profundizando progresivamente su vocabulario y adquieran una mayor comprensión del lenguaje.

Comprensión Lectora

Una parte primordial del proceso de lectoescritura es la comprensión lectora. Muchas veces, aunque los alumnos consiguen decodificar los signos que forman parte del lenguaje, no son capaces de comprender el significado del texto que están leyendo, lo que dificulta que exista un interés por la lectura.

Pellicer (2018) indica que la comprensión no es un acto voluntario y no se produce ni por repetición ni por esfuerzo. Además, explica que se aprende a leer de una forma mecánica,

no significativa, repetitiva y descontextualizada, dificultando enormemente que exista una verdadera comprensión lectora.

Aunque el proceso lectoescritor se inicia de forma formal en Educación Primaria, la lectura debe comenzar a trabajarse mucho antes a través de la escucha, representación y recreación de historias. Más tarde, una vez iniciada la Educación Primaria, podemos acompañar la lectura de escritura creativa asociada a lo leído. Además, no debemos olvidar relacionar las lecturas con aquellos contenidos relevantes y significativos para los lectores, de manera que puedan asociar lo que aprenden en la escuela con lo que viven fuera de ella, convirtiendo la información en conocimiento (Pellicer, 2018).

Cómo Fomentar la Lectura

Como hemos explicado, la lectura es fundamental para el desarrollo de las personas. Sin embargo, puede resultar complicado fomentar en los pequeños el desarrollo de un hábito lector y el placer de leer.

Será necesario, primeramente, definir el concepto de animación lectora. La animación lectora se define como el acto didáctico a través del cual se crean en el alumnado una actitud positiva hacia la lectura para lograr desarrollar un hábito lector (Alcalá y Rasero, 2004). Esta animación lectora se puede desarrollar a través de distintas estrategias o actividades. Para ello, será importante tener en cuenta aquellas indicaciones que nos pueden ayudar a motivar a los niños para que lean y disfruten de esta actividad y aquellas prácticas menos adecuadas para conseguir este objetivo.

En estas prácticas que desmotivan la lectura se centra Girbes (2018), que nos advierte de que no hay nada infalible para fomentar la lectura, aunque sí debemos tener en cuenta aquellas acciones que consiguen el efecto contrario. Algunas de ellas son:

- Corregirles cada palabra que no leen correctamente.
- Imponerles lecturas y menospreciar sus gustos.
- Pedir trabajos extras a raíz de la lectura como, por ejemplo, resúmenes.
- Controlar cuánto leen cada día, por qué página van, etc.
- Relacionar la lectura con los deberes.

Una vez aclaradas aquellas prácticas poco motivantes para favorecer la lectura, debemos plantearnos: ¿qué podemos hacer para que los niños lean y desarrollen un placer lector?

En este sentido, Van der Lust (2019) nos aporta una serie de trucos que pueden favorecer la lectura en el alumnado, aunque debemos tener en cuenta que estos deben ser adaptados a la realidad de cada aula o alumno. Estos:

- Que los alumnos/as vean leer a sus padres o maestros. Debemos predicar con el ejemplo.
- Tener momentos para compartir lo que leen con los demás.
- Hacer partícipes de la lectura a alumnado, familias y docentes. Se pueden hacer actividades de recomendaciones lectoras a través de distintos recursos, como vídeos.
- La biblioteca es un espacio fundamental para la animación lectora. También podemos usar bibliotecas de aula, de pasillos o bibliotecas de patio. Además, podemos ambientarlas en función de los intereses de los estudiantes.
- Escribir es fundamental para fomentar la lectura, pudiendo crear libros colaborativos u otras actividades relacionadas con la lectoescritura.

Por otra parte, Pellicer (2018) también ofrece una serie de indicaciones para favorecer la lectura. En primer lugar, aconseja que la lectura se realice de forma habitual en la escuela, teniendo un tiempo asignado para esta actividad. De esta manera, se crean hábitos de lectura en el alumnado. Sin embargo, avisa de que no debemos elegir por ellos los cuentos o libros que vayan a leer. Finalmente, considera beneficiosas aquellas actividades que permita a los niños recomendar libros entre ellos o agruparse de forma flexible de manera que los grandes puedan leer a los pequeños o hacer otro tipo de actividades entre niveles.

Lectura Digital

En este proceso de lectoescritura, las TIC cobran importancia, sobre todo, en la actualidad, ya que, muchos niños, cuentan, desde muy pequeños, con dispositivos electrónicos en casa. Dinero (2019, como se cita en Bello y García, 2020), defienden que los dispositivos electrónicos aportan la información necesaria para que los lectores puedan interpretar símbolos, leer imágenes y producir textos con palabras y frases. Además, permiten construir el conocimiento a través del juego. Teniendo en cuenta esto, podemos afirmar que el uso de las TIC ayuda a los niños a familiarizarse con la lectura y a desarrollar cierto gusto por la misma (Martínez, 2011).

Alcalá y Rasero (2004) también destacan que la enseñanza interactiva que combina distintos elementos (audio, vídeo, etc.), motivan al alumnado y les ayudan a ser más creativos y a obtener mejores resultados. Es por ello que, como docentes, será importante buscar

alternativas al libro convencional que permitan una enseñanza más interactiva de la lectura para conseguir mejores resultados en el alumnado. Según estos autores, se debe “conjugar programas y lecturas para que la lectura de libros sea mucho más enriquecedora en todos sus aspectos.” (Alcalá y Rosero, 2004, p. 403).

Con lo anteriormente expuesto, podemos deducir que el uso de las TIC enriquece el proceso lector. Sin embargo, la introducción de estas en el fomento de la lectura requiere de una reflexión previa sobre las distintas actividades que vamos a diseñar y el uso que queremos hacer de los medios (cuáles son los más adecuados, cuáles serán sus funciones, etc.) (Martínez, 2011). Según esta misma autora, contamos con una gran variedad de herramientas TIC que favorecen la lectura. Algunas de estas son:

- Uso de blogs educativos para escribir reseñas, hacer recomendaciones de libros, etc.
- Leer cuentos e historias en línea, ya que existen numerosas páginas web con este tipo de recursos.
- Crear cuentos digitales con la herramienta neobook.
- Creación de podcasts en los que se cuenten historias.

Otras actividades pueden incluir la creación de recomendaciones de libros en formato de vídeo, elaboración o análisis de audiolibros que podemos encontrar en distintas plataformas como Youtube, creación de cómics con herramientas como *Storyboard*, etc.

A modo de conclusión, cabe destacar que el uso de las TIC por parte del alumnado genera aprendizajes más activos y permite disponer de contenidos para construir el propio conocimiento, de manera que se favorece a su vez el aprendizaje de técnicas instrumentales como la lectura y la escritura (Martínez, 2011).

Otras Experiencias Gamificadas sobre Lectura

Para plantear nuestra experiencia gamificada para fomentar la lectura, previamente, hablaremos de otras investigaciones o planteamientos didácticos que se han realizado en este campo.

Sánchez (2019) planteó una experiencia gamificada para fomentar el hábito y placer lector a través de distintos cuentos de Hans Christian Andersen, siendo cada uno de ellos una misión que hay que resolver. En este caso, la experiencia se llevaba a cabo en casa, teniendo momentos en el aula para poder obtener los puntos e insignias, entregar tareas, etc. Esta

experiencia gamificada no se pudo llevar a cabo, aunque cuenta con todos los componentes que permitan ponerla en práctica cuando se considere oportuno.

Otras experiencias para el fomento de la lectura a través de la gamificación son las propuestas por Azorín (2021). La primera de ellas, que se plantea como un proyecto para todo el curso, consiste en resolver un misterio mediante la obtención de pistas que consiguen al ir leyendo libros a lo largo del curso. Además, esta experiencia está ambientada en el pueblo de los estudiantes, lo que la hace más significativa para ellos y fomenta que tengan más interés por la lectura. Otro proyecto anual consiste en convertirse en *Booktubers* para luchar contra los *Youtubers* y conseguir la mayor cantidad de suscriptores posibles. Para conseguir estos suscriptores, tenían que elaborar reseñas en vídeos y subirlas a Flipgrib para, poco a poco, ir subiendo de nivel. De esta manera, se enriquece la pasión por la lectura en los estudiantes, así como la interacción entre ellos y la expresión oral.

Tal y como indica Azorín (2021), es importante sorprender al alumnado con distintos tipos de proyectos, ya sean anuales o para momentos concretos del curso. Para ello, debemos ir variando la narrativa y adaptándonos a los intereses de los grupos en los que estamos fomentando la lectura.

Herramientas Digitales para Gamificar

Una vez que hemos analizado en qué consiste gamificar y cómo se produce el proceso lectoescritor en el alumnado, nos centraremos en conocer algunas herramientas que pueden ser útiles para gamificar la enseñanza o crear una experiencia de gamificación concreta.

Para hacer esta selección, primeramente, se ha leído sobre herramientas digitales para fomentar la gamificación, teniendo en cuenta lo propuesto por Educación 3.0 (2020) y Martín (2020) y la propia experiencia anterior en su uso. A continuación, se han probado aquellas que no se conocían en profundidad para analizar su funcionamiento y las posibilidades pedagógicas que ofrecen. Finalmente, se han seleccionado las herramientas gratuitas o que tienen un bajo coste y que permiten enriquecer el trabajo con el alumnado, así como algunas relacionadas directamente con la lectura que pueden ser inspiradoras para gamificar esta tarea.

En la tabla que se presenta a continuación, encontramos una clasificación de las herramientas que se expondrán a lo largo de este apartado:

Tabla 1

Resumen de las herramientas digitales seleccionadas clasificadas según su funcionalidad

Lectura	-Ta-tum -iCuaderno -LORAN
Otras áreas	-CodeCombat -Toovari
Gestión de aula	-ClassDojo -Edmodo -Classcraft -MyClassGame
Cuestionarios	-Quizizz -Pear Deck -Kahoot! -Socrative -Plickers
Creación de proyectos de gamificación	Narrativa
	-Wix -Genial.ly -Room Escape Maker -ChatterPix Kids -Newspaper generator -MusicAirport (pasajes de avión) -Voice changer (cambiador de voz)

	-Canva
	Componentes de la gamificación
	-Heartcards -Makebadges -Generador de candados (eduescaperoom) -Stop watch (cuenta atrás)
	Retos
	-LearningApps -Wordwall -Celebriti -Flipgrib

Herramientas Destinadas a la Lectura

En primer lugar, nos centraremos en aquellas herramientas creadas específicamente para fomentar y gamificar el proceso lector. Hemos seleccionado las siguientes por la cantidad de opciones que nos ofrecen:

- Ta-Tum de Edelvives: se trata de una experiencia gamificada destinada al alumnado de Primaria y ESO para fomentar la lectura. El docente deberá crear su clase y los alumnos serán detectives que resolverán casos, siendo cada libro un caso. Es gratuita, aunque el uso de ciertos libros requiere de suscripción. Sin embargo, podemos crear nuestros propios casos basados en libros para trabajar con el alumnado. Además, se puede integrar con G Suite for Education. Podemos acceder a través de este enlace: <https://ta-tum.com/#welcome>

- iCuaderno: se trata de una aplicación de pago de cuadernos Rubio para fomentar, entre otros aspectos, la lectura y escritura a través de la superación de distintos niveles. Podemos acceder a través de este enlace: <http://www.icuadernos.com/>
- LORAN: es una plataforma digital de lectura de la editorial SM. Incluye siete obras gamificadas por cada curso con actividades y cuestionarios de comprensión lectora. Además, se puede acceder a más de 100 obras en su biblioteca digital. El alumnado tendrá que leer y resolver misiones asociadas a la lectura. Esta plataforma es de pago y requiere la compra de la licencia a nivel de centro. Podemos acceder a esta herramienta a través de este enlace: <https://es.literaturasm.com/loran#gref>

Herramientas Destinadas a Otras Áreas

Aunque en este trabajo de fin de máster nos centraremos en la gamificación de la lectura, hemos seleccionado herramientas que permiten gamificar otras áreas, ya que, en muchas ocasiones, la lectura se trabaja de forma transversal con otras materias. Las herramientas que hemos seleccionado por la utilidad de su contenido son las siguientes:

- CodeCombat: se trata de un juego con posibilidad de uso gratuito que permite aprender programación. Es importante tener en cuenta que si queremos registrarnos como docentes para hacer un seguimiento del progreso del alumnado sí tendremos que comprar una licencia. Una vez que nos hemos registrado, debemos seleccionar un mundo y un personaje e ir superando misiones para obtener puntos e insignias.
- Toovari: se trata de una aplicación de pago para alumnado de 8 años en adelante en la que se ofrece un aprendizaje basado en problemas para las áreas de Ciencias y Matemáticas. Las actividades son adaptables y se muestran de forma atractiva a modo de menú. Esta herramienta incluye elementos gamificados que favorecen la motivación del alumnado, ya que consiguen logros e insignias dependiendo de las actividades realizadas.

Herramientas de Gestión de Aula

En este apartado, hemos seleccionado varias herramientas que permiten gamificar y gestionar el aula. En todas ellas, los estudiantes podrán ganar o perder puntos en función de su comportamiento, actividades realizadas, etc. Estas herramientas son muy útiles para crear una experiencia de gamificación propia o para asociar elementos de la lectura a ellas y favorecer

que aumente el interés por la lectura y el placer lector. Entre estas herramientas destacamos las siguientes porque nos ofrecen distintas funcionalidades muy útiles y son gratuitas:

- ClassDojo: es una herramienta gratuita de gestión de aula en la que cada niño/a tiene un avatar y consigue o pierde puntos en función de las habilidades acordadas. Nos permite visualizar el total de puntos del alumnado de la clase. Además, podemos asignar tareas, crear grupos, etc.
- Edmodo: es una herramienta gratuita de gestión de aula similar a la anterior. Nos permite asignar insignias a las tareas entregadas por el alumnado, pudiendo usar las ya existentes en la herramienta o creando las nuestras propias.
- ClassCraft: juego de rol educativo gratuito en el que los alumnos se convierten en magos, curanderos o guerreros y forman parte de un equipo. Cada tipo de personaje tiene unos poderes concretos. Cada miembro del equipo va ganando puntos y subiendo de nivel, afectando positivamente a su equipo. Estos puntos se consiguen o se pierden en función de los comportamientos acordados o establecidos por el docente previamente.
- MyClassGame: se trata de una herramienta gratuita que nos permite gestionar el aula a través de la creación de misiones que permitirán a los alumnos ganar o perder puntos. Cada uno de los estudiantes tendrá su propio avatar con poderes y puntos de vida y experiencia que podrán ir adquiriendo. Además, el docente podrá otorgarles insignias. La herramienta incluye otras opciones como la creación de eventos, niveles, etc.

Herramientas para la Creación de Cuestionarios

Las herramientas y aplicaciones digitales que permiten crear cuestionarios están a la orden del día. Estas permiten gamificar el aprendizaje al ofrecer a los estudiantes una retroalimentación en función de las respuestas dadas. De entre la variedad de herramientas digitales existentes para esta función, destacamos las siguientes porque nos ofrecen distintas opciones para adaptarse a nuestras necesidades y su uso es sencillo:

- Quizizz: es una herramienta gratuita que permite crear nuestra clase donde incluir lecciones o pruebas. Además, podemos crear cuestionarios de distintos tipos a los que podrán acceder los alumnos sin necesidad de registrarse. Para motivar al alumnado, podemos añadir dibujos personalizados que aparecerán al seleccionar la respuesta correcta o incorrecta. También podemos determinar si los estudiantes podrán revisar

sus fallos y ver en qué posición están a lo largo de la prueba. Además, el docente puede elegir si el tiempo de respuesta afecta o no a la cantidad de puntos obtenidos.

- Pear Deck: se trata de una herramienta que permite crear presentaciones interactivas para que los estudiantes participen durante la explicación. Podemos añadirlo a la herramienta de presentaciones de Google e incluir preguntas u otro tipo de actividades en función del tipo de cuenta que tengamos, ya que existe una versión gratuita, pero tiene ciertas limitaciones. Cada estudiante deberá contestar a lo pedido en su propio dispositivo o se puede hacer a modo de gran grupo en la pizarra digital.
- Kahoot!: es una herramienta que nos da la posibilidad de crear de forma gratuita distintos tipos de pruebas (cuestionario, verdadero o falso, etc.). El alumnado entrará al contenido creado a través de un pin e irá contestando a las preguntas dentro de un tiempo seleccionado previamente. Los alumnos irán recibiendo una retroalimentación cuando aciertan o fallan una pregunta. Además, al finalizar la tarea, podemos visualizar una tabla de puntuaciones con los resultados obtenidos por los jugadores.
- Socrative: esta herramienta nos permite registrarnos gratuitamente y crear distintos tipos de actividades para que los alumnos puedan contestarlas desde sus dispositivos. Podemos elegir entre Quiz (cuestionarios), Space Race (cuestionarios en los que unos alumnos compiten con otros en equipos, ganando los que sean más rápidos y contesten adecuadamente) o Exit tickets (cuestionarios con tabla final de puntuaciones). Además, las preguntas pueden ser de opción múltiple, de verdadero o falso o de respuesta corta. Podemos seleccionar las opciones que permitan al alumnado recibir una retroalimentación en base a su respuesta y visualizar la puntuación final. Además, en la opción de Space Race, podemos crear equipos y elegir un icono motivador para el alumnado que irá avanzando según progresen ellos con sus respectivas respuestas.
- Plickers: se trata de una herramienta gratuita de realidad aumentada que permite realizar cuestionarios de opción múltiple o de verdadero y falso. El alumnado no necesita tener un dispositivo por persona, sino que será suficiente con que el docente cuente con un dispositivo electrónico. Para contestar a las preguntas, los estudiantes girarán su tarjeta asociada a un código de una forma u otra en función de la respuesta que quieran dar. Una vez levanten todos sus tarjetas con su respuesta, el docente enfocará a sus alumnos para conocer sus respuestas. Además, podemos proyectar una retroalimentación que permita a los estudiantes saber quiénes han acertado.

Herramientas para Crear Nuestra Propia Experiencia de Gamificación, Breakout o Escape Room

Las herramientas anteriormente mencionadas pueden ser utilizadas para crear una experiencia de gamificación propia. Sin embargo, en este apartado nos centraremos en aquellas herramientas que, sin estar relacionadas en muchos casos con este mundo, pueden servirnos para ambientar y crear los distintos elementos de nuestra propia experiencia de gamificación.

Creación de la Narrativa. La narrativa es uno de los elementos claves de nuestra experiencia de gamificación, ya que será el hilo conductor motivador que la guiará desde el principio. Aunque podemos utilizar numerosas herramientas para crear nuestra narrativa, hemos seleccionado algunas por su fácil uso, su gratuidad y por la cantidad de opciones que nos ofrecen. Estas son:

- Wix: es una plataforma que nos permite crear sitios web HTML5 de forma gratuita. Esta plataforma también nos permite obtener opciones más avanzadas a través de planes de pago.
- Genial.ly: es una herramienta en línea que nos permite usar de forma gratuita distintos tipos de plantillas para crear recursos interactivos. Además de permitirnos crear una presentación interactiva para que el alumnado se adentre en la narrativa de la gamificación, también nos permite crear distintas actividades que podemos añadir a nuestra experiencia de gamificación a modo de retos (sopas de letras, laberintos, juegos de memoria, etc.).
- Room Escape Maker: esta aplicación en línea nos permite crear escape rooms de forma gratuita. Debemos crear una cuenta, configurar el escenario en el que se llevará a cabo el juego cambiando cada una de las habitaciones por las que pasarán los jugadores (apariencia, idioma, tiempo...) para descifrar los distintos misterios que permitan finalizar el juego.
- ChatterPix Kids: esta aplicación gratuita permite crear vídeos de treinta segundos en los que aparece un personaje hablando. Para ello, debemos seleccionar una imagen con un personaje y delimitar la línea de la boca para que se pueda abrir y cerrar simulando el habla. A continuación, grabamos el audio que estará comunicando el personaje. Esta aplicación supone un recurso interesante para enriquecer la narrativa y llamar la atención del alumnado.

- Newspaper generator: esta página permite crear portadas de periódicos de forma gratuita que nos pueden servir para dar realismo a nuestra narrativa. Para ello, deberemos introducir el nombre del periódico, la fecha, el titular y el cuerpo de la noticia. Podemos acceder a esta herramienta a través de este enlace: <https://www.101planners.com/borders/newspaper-generator/>
- Crear pasajes de avión (MusicAirport): del mismo modo que la herramienta anterior, esta herramienta gratuita nos ayuda a darle realismo a nuestra narrativa a través de la creación de pasajes de avión. Podemos acceder a la herramienta a través de este enlace: <http://omatic.musicairport.com/>
- Cambiador de voz: si necesitamos modificar nuestras voces para ambientar nuestra narrativa, podemos utilizar la siguiente herramienta gratuita: <https://voicechanger.io/>. Podemos grabar nuestra voz o subir un audio previamente grabado. Después, debemos seleccionar el personaje que queremos que comunique nuestro mensaje.
- Canva: se trata de una página de diseño gratuita que cuenta con distintos tipos de plantillas y elementos para elaborar folletos, carteles, fichas de trabajo, etc. Además, incluye la posibilidad de crear una cuenta educativa que contiene mayor cantidad de elementos gráficos y plantillas. Podemos acceder a esta herramienta en el siguiente enlace: https://www.canva.com/es_es/

Creación de los Componentes de la Gamificación. Una vez que hemos creado nuestra narrativa, debemos crear el resto de las componentes que formen parte de nuestra gamificación. Para ello, contamos con distintas herramientas digitales que pueden facilitarnos estas tareas. En este caso, hemos seleccionado las siguientes por ser gratuitas y de fácil uso:

- Hearthcards (creación de cartas de poder): con esta herramienta podemos crear cartas para asignar, por ejemplo, poderes que los estudiantes pueden adquirir al superar un nivel. Podemos acceder a ella a través de este enlace: <http://www.hearthcards.net/>.
- Makebadges (creación de insignias): otros componentes que pueden formar parte de nuestra experiencia gamificada son las insignias y avatares. Con esta herramienta gratuita podemos crear nuestras insignias y avatares personalizados en función de nuestras necesidades y de la narrativa seleccionada. Podemos acceder a la herramienta a través de este enlace: <https://www.makebadg.es/>
- Candados digitales: si nos decantamos por crear un escape room o breakout, esta herramienta nos será de utilidad. Con ella, podemos generar candados digitales que se abren al introducir la clave correcta. Dentro, podemos introducir una pista para el

siguiente reto. El enlace para entrar a esta herramienta es el siguiente: <https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/>

- Cuenta atrás: si queremos crear algunas misiones cronometradas, podemos utilizar la siguiente herramienta: <https://www.online-stopwatch.com/>. De esta manera, el alumnado se sentirá motivado para finalizar el reto en el tiempo acordado.

Creación de las Actividades o Retos. Uno de los aspectos principales de toda gamificación son aquellos retos o actividades que el alumnado deberá ir superando para pasar de nivel o conseguir puntos. En este apartado, propondremos distintas herramientas digitales que permiten crear actividades interactivas. Estas herramientas se han seleccionado por su accesibilidad y la variedad de plantillas y recursos que ofrecen:

- LearningApps: es una herramienta gratuita que permite crear actividades interactivas que pueden ser incrustadas en una web. Además, nos da la posibilidad de generar una retroalimentación. Se puede acceder a ella a través de este enlace: <https://learningapps.org/>.
- Wordwall: esta herramienta es similar a la anterior. Nos permite crear distintos tipos de actividades interactivas. Además, podemos permitir que se cree una tabla de puntuación con los resultados de los estudiantes que hayan realizado la actividad. Para acceder a la herramienta, debemos entrar en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es>.
- Celebriti: con esta herramienta podemos crear juegos gratuitos de distintos tipos con un tiempo asignado. Además, podemos utilizar los ya creados por otros usuarios. Podemos acceder a través del siguiente enlace: <https://www.cerebriti.com/>.
- Flipgrid: otra opción para crear retos con nuestros estudiantes es proponerles un tema de discusión a modo de foro y que ellos tengan que contestar a alguna cuestión relacionada con los contenidos y con la narrativa elegida. Esta herramienta gratuita nos permite crear grupos de discusión donde podemos proponer algún tema para que los estudiantes contesten con algún vídeo corto. Estos grupos pueden ser privados y requerir de un código de acceso. Para acceder a la herramienta debemos clicar en el siguiente enlace: <https://info.flipgrid.com/>

Propuesta de Gamificación para Fomentar la Lectura

En este apartado, propondremos una experiencia gamificada para fomentar la lectura en el alumnado de 4º de Educación Primaria. Para ello, tendremos en cuenta lo explicado en el marco teórico de este documento en cuanto al planteamiento y diseño de propuestas gamificadas. En ese proyecto, nos centraremos en el libro *El atlas de los monstruos y fantasmas del mundo*, escrito por Federica Magrín e ilustrado por Laura Brenlla. Se ha seleccionado este libro ilustrado porque su temática es altamente atractiva para el alumnado y favorece su motivación ante la lectura. Además, la temática de este libro enriquece la narrativa de la experiencia de gamificación y nos permite trabajar otros temas transversales como los miedos. El hecho de que no se hayan encontrado estudios o planteamientos didácticos que utilicen este libro como eje central de una experiencia gamificada para la mejora de la lectura también nos anima a utilizarlo para comprobar si realmente es enriquecedor para lograr este objetivo.

En esta experiencia de lectura gamificada, la meta final es que los niños se conviertan en cazamonstruos profesionales. Para ello, deberán ir superando retos y avanzando en los distintos niveles.

Por otra parte, es importante recalcar que este proyecto está planteado para llevarse a cabo íntegramente en el aula bajo la guía del docente dada la edad del alumnado, aunque ciertos retos, como veremos más adelante, pueden tener una parte de trabajo en casa. Para poder llevar a cabo las distintas actividades, se debe contar con un dispositivo electrónico por alumno, por lo que se requiere el uso del aula de informática del centro educativo para su puesta en práctica en el caso de que no existan dispositivos electrónicos portátiles en el centro. Sin embargo, cabe destacar que esta experiencia de gamificación no se podrá llevar a la práctica debido a la situación sanitaria actual derivada de la pandemia mundial por coronavirus que dificulta el acceso a los centros educativos del personal ajeno a este.

Relación con el Currículo

Para justificar la necesidad de fomentar la lectura en la etapa de Educación Primaria, nos centraremos en el currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias para esta etapa.

El Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, plantea que el área de Lengua Castellana y Literatura tiene un papel fundamental en el desarrollo del proceso de lectoescritura. De hecho, el área debe fomentar el desarrollo de estrategias de comprensión lectora y en la formación del plan lector. Esta comprensión lectora va a permitir conseguir los

objetivos de la etapa. Por ello, la lectura debe tener un papel importante en todas las áreas y se debe dedicar a ella el tiempo suficiente.

Teniendo en cuenta esto, será importante fomentar en el alumnado el desarrollo de estrategias que le permitan desarrollar un placer lector y una comprensión lectora que le ayuden a aprender leyendo y a avanzar en el resto de las áreas y de los objetivos planteados para esta etapa.

Participantes

Los participantes de este proyecto serán estudiantes de entre 9 y 10 años pertenecientes al cuarto curso de Primaria. En estas edades, el proceso lectoescritor está adquirido y el alumnado se encuentra ya en una etapa de leer para aprender, tal y como se ha descrito en el marco teórico de este documento. Sin embargo, que el proceso de lectoescritura esté ya adquirido no significa que no debamos fomentar la lectura en el alumnado. Al contrario, centraremos nuestros esfuerzos en potenciar la comprensión lectora y el placer lector.

Este planteamiento gamificado se llevará a cabo teniendo en cuenta que en el aula podemos encontrar jugadores de cuatro tipos: achievers, explorers, socializers y killers. En este caso, los retos planteados responden a las necesidades de los jugadores triunfadores y sociales, ya que se consiguen puntos y recompensas con la superación de retos y algunos de ellos, así como la lectura, requieren del trabajo en equipo. Sin embargo, en función del grupo, podríamos adaptar las distintas misiones para poder dar respuesta a otro tipo de jugadores.

Objetivos

Esta experiencia de gamificación se ha planteado persiguiendo los siguientes objetivos:

- Favorecer la adquisición de estrategias de comprensión lectora.
- Fomentar la escritura creativa y desarrollar estrategias de escritura.
- Fomentar el placer lector.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Favorecer el desarrollo de habilidades relacionadas con la Competencia Digital a través del uso de herramientas digitales variadas que se expondrán en los siguientes puntos.

Habilidades

De los objetivos anteriormente propuestos, se derivan las siguientes habilidades que pondrá en práctica el alumnado a lo largo de la experiencia gamificada:

- Lectura comprensiva de textos literarios propuestos.
- Escritura creativa derivada de lecturas realizadas.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Utilización de herramientas digitales para la realización de actividades interactivas.

Componentes de la Gamificación

Para el desarrollo de esta experiencia gamificada, se hará uso de distintos componentes de la gamificación.

En primer lugar, contaremos con cuatro niveles en los que el alumnado irá avanzando: ayudante de cazamonstruos, cazamonstruos novato, maestro cazamonstruos y cazamonstruos profesional. Como se ha indicado anteriormente, el objetivo final será que todos los jugadores lleguen al último nivel. Para ello, deberán ir superando actividades o retos, no pudiendo avanzar si no se superan estas misiones. Además, por cada misión superada se conseguirán puntos acordados anteriormente que podrán ser canjeados por recompensas relacionadas con la experiencia gamificada o con la lectura de forma general. Las recompensas propuestas para este proyecto se encuentran en el apéndice A de este documento, aunque son adaptables a las características e intereses del grupo con el que se lleve a cabo la experiencia. Estos puntos se contabilizarán en ClassDojo, donde cada uno contará con su propio avatar. En esta herramienta, el máximo de puntos asignable a una habilidad es cinco, por lo que tendremos que otorgar esta cantidad varias veces para que el alumnado adquiera el número de puntos otorgado al reto. Ocurre del mismo modo con las recompensas, ya que una vez canjeadas se perderán los puntos asignados a estas de cinco en cinco, al no ser posible retirar más puntos al mismo tiempo. Por otra parte, al superar una misión se recibirá una insignia que se asignará a cada alumno y se añadirá al portfolio de ClassDojo. El funcionamiento de esta herramienta durante el desarrollo del proyecto se muestra en el apéndice B. Finalmente, el alumnado conseguirá un diploma al superar cada nivel, estando estos expuestos en el apéndice C.

Herramientas Digitales

Para el desarrollo de este proyecto hemos seleccionado distintas herramientas digitales.

En primer lugar, para plantear la narrativa de la experiencia gamificada hemos utilizado Genial.ly por su interfaz intuitiva y la variedad de plantillas y opciones que nos ofrece de forma gratuita. Además, en la presentación creada con Genial.ly se incluirán imágenes acordes con la

narrativa que serán elaboradas con Canva. Esta misma herramienta, la utilizaremos para crear los diplomas.

Para introducir el proyecto a los jugadores, utilizaremos la aplicación ChatterPix Kids, ya que es gratuita, sencilla y nos permite grabar vídeos con multitud de personajes, motivando al alumnado y preparándolo para la experiencia. En este caso, el personaje elegido es un murciélago y se ha elaborado la imagen con Canva.

En este proyecto, para superar algunas secciones, el alumnado tendrá que visualizar un vídeo en casa que se adjuntará a la presentación de Genial.ly y se le hará llegar a las familias a través del correo electrónico para facilitar la tarea. Además, se pondrá en común lo que hayamos visto en el vídeo en clase a modo de gran grupo o utilizando la herramienta Jamboard. Del mismo modo, cuando exista una misión que requiera del uso en casa de alguna herramienta digital, se le hará llegar a las familias un vídeo explicativo por correo.

En cuanto a los puntos, utilizaremos la aplicación ClassDojo porque su uso es sencillo y su estética ambientada en monstruos va acorde con la narrativa de este proyecto. Además, nos permite añadir a cada estudiante las insignias que vaya obteniendo. Estas insignias, que podemos encontrar en el apéndice D, las crearemos con la herramienta Makebadges.

Finalmente, para proponer los retos al alumnado utilizaremos LearningApps, Wordwall, Flipgrib, Kahoot! y Newspaper Generator. Estas herramientas nos permitirán crear retos que requieran de distintos tipos de habilidades (crucigramas, creación de vídeos, cuestionarios, etc.) de forma gratuita.

Desarrollo del proyecto de gamificación

El libro se compone de 12 secciones diferentes. En cada una de ellas, se muestran monstruos de distintos lugares del mundo. Estas secciones son las siguientes:

-Europa

-Mitología

-Oriente Medio

-Asia

-Monstruos japoneses

-África

- América del Norte
- América Central y Sudamérica
- Oceanía
- El último desafío
- Monstruos marinos
- Fantasmas célebres

El objetivo final es convertirse en cazadores de monstruos profesionales. Para ello, debemos formar varios grupos de entre 4 y 5 alumnos y alumnas. Las secciones anteriormente mencionadas tienen una misión o prueba asociada que el alumnado tiene que superar, ya sea como equipo o de forma individual. Primeramente, cada grupo debe leer esa sección en clase para poder enfrentarse a la prueba de esta. Para ello, cada equipo tiene un libro físico en clase. Para poder pasar a la siguiente sección, todos los miembros del grupo tienen que haber superado la misión. Estas misiones, al requerir de un dispositivo electrónico, se realizan en el aula de informática del centro donde contamos con un ordenador por alumno con conexión a internet. Para favorecer la implicación del alumnado, cada jugador del grupo obtiene una insignia que se añade a ClassDojo al superar una sección.

Por otra parte, esta experiencia gamificada cuenta con cuatro niveles que se van superando cuando se pasan todas las secciones que forman parte de un nivel. El resumen de los niveles y secciones se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2

Secciones y niveles que forman parte del proyecto.

Secciones	Niveles
Europa Mitolología Oriente Medio	Ayudante de cazamonstruos
Asia Monstruos japoneses	Cazamonstruos novato

África	
América del Norte América Central y Sudamérica Oceanía	Maestro cazamonstruos
El último desafío Monstruos marinos Fantasmas célebres	Cazamonstruos profesional

También hay que tener en cuenta que el alumnado va consiguiendo puntos por las tareas realizadas. Estos puntos se contabilizan en la aplicación ClassDojo y pueden ser canjeados por recompensas previamente acordadas. En la siguiente tabla, se muestran las actividades propuestas para cada sección, la cantidad de puntos otorgada por cada una de ellas y las herramientas digitales que se utilizan.

Tabla 3

Organización del trabajo en cada sección (sesiones, trabajo en casa, actividades, puntos y herramientas digitales).

Sección	Sesiones	Trabajo en casa	Actividad	Puntos	Herramienta
Europa	2	No	Cuestionario de respuesta múltiple	10 por participante	Kahoot!
Mitología	3	Sí	Escritura creativa: crear un ser mitológico mezclando varios animales	20 por participante	Flipgrib

Oriente Medio	2	No	Crucigrama	20 por participante	LearningApps
Asia	3	Sí	Escritura creativa: explicar qué monstruo es más difícil de derrotar y por qué.	20 por participante (actividad grupal)	Flipgrib
Monstruos japoneses	3	Sí	Verdadero o falso	15 por participante	Wordwall
África	2	No	Unir cada monstruo con su definición	15 por participante	Wordwall
América del Norte	3	Sí	Escritura creativa: inventar una portada de periódico sobre uno de los monstruos	20 por participante (actividad grupal)	Newspaper Generator
América Central y Sudamérica	2	No	Cuestionario de opción múltiple	10 por participante	Kahoot!
Oceanía	2	No	Emparejar cada monstruo con su definición	20 por participante	LearningApps
El último desafío	2	Sí	Escritura creativa: elegir cuál es el monstruo más terrorífico de los	30 por participante (actividad	Flipgrib

			vistos anteriormente y explicar por qué	grupales)	
Monstruos marinos	2	No	Cuestionario de respuesta abierta	10 por participante	LearningApps
Fantasmas célebres	2	No	Completar los huecos	10 por participante	LearningApps

En cuanto a la temporalización, esta experiencia se plantea como una actividad trimestral, por lo que cada sección se debe llevar a cabo en una semana y la duración de la experiencia gamificada es de 12 semanas, utilizando en cada una dos o tres sesiones de 55 minutos.

Desarrollo de las Sesiones

A continuación, se describe el desarrollo de las distintas sesiones distribuidas por semanas. En total, se necesitan 28 sesiones del área de Lengua Castellana y Literatura. En el siguiente enlace, podemos acceder a toda la experiencia de gamificación programada para poder avanzar en ella mientras profundizamos en el desarrollo de las sesiones: <https://view.genial.ly/607dc5f37a4e9d0dc35edb06/interactive-image-gamificacion-el-atlas-de-los-monstruos-y-fantasmas-del-mundo>.

Cabe destacar que esta presentación de Genial.ly se proyectará en el aula en gran grupo para ir avanzando en la narrativa. Para aquellas misiones que requieran de trabajo en casa, se mandará a las familias a través de correo electrónico un vídeo explicativo de la actividad, así como el enlace a los vídeos que el alumnado tenga que ver previamente. Se elige este medio de comunicación por ser el más utilizado por las familias, aunque se podría elegir otro tipo de herramienta si se considerase oportuno. Estas misiones, de manera general, son individuales. Sin embargo, se han planteado algunas grupales que pueden adaptarse y plantearse de forma individual o llevarse a cabo en el aula dependiendo de las herramientas tecnológicas, la ayuda familiar y la cohesión grupal existente.

A continuación, se explica el desarrollo de las distintas sesiones. Se incluye en las diferentes semanas el enlace a los retos y las capturas de pantalla necesarias para comprender mejor el desarrollo de las sesiones. En el caso de los retos con Flipgrib, solo se incluye la captura de pantalla, ya que el alumnado debe ser incluido previamente con su correo electrónico en el grupo donde se adjuntan los temas de discusión para poder acceder a la plataforma y participar en ellos.

Semana Uno: Europa.

Figura 1

Pantalla de inicio de la sección de Europa.



En la primera semana, se comienza introduciendo la dinámica que se seguirá a lo largo de toda la experiencia gamificada a través de un vídeo elaborado con ChatterPix Kids que se proyecta a nivel de grupo. Este vídeo se ha añadido en la primera página de la presentación de Genial.ly que hemos proyectado en clase para presentar el proyecto. Podemos acceder al vídeo en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=U2YsNUHbA9Q>.

A continuación, se forman los grupos de trabajo teniendo en cuenta la afinidad entre los estudiantes y su ritmo de aprendizaje, procurando que cada uno de ellos sea heterogéneo. Además, en esta primera sesión, leemos a nivel de gran grupo la introducción del libro y, posteriormente, cada grupo utiliza su libro físico para comenzar a leer la primera sección sobre Europa.

En la siguiente sesión, realizamos un cuestionario de Kahoot! de respuesta múltiple de forma individual para comprobar que han comprendido lo que han leído. El enlace al

cuestionario es el siguiente: https://kahoot.it/challenge/01843434?challenge-id=211e3f9d-4051-4790-a58b-b4a9575daa80_1620659781475. Para terminar, contabilizamos los puntos obtenidos en la herramienta ClassDojo y se otorga una insignia a los alumnos/as por haber superado la primera misión.

Semana Dos: Mitología.

Figura 2

Pantalla de inicio de la sección de mitología.



El trabajo de esta semana comienza en casa, ya que nos apoyaremos en la metodología de flipped classroom para introducir al alumnado qué es la mitología y algunos animales mitológicos a través de un vídeo facilitado a través de correo electrónico a las familias. El vídeo es el siguiente: <https://youtu.be/F6ePkmcWXrs>.

Al llegar al aula, dedicamos una sesión a la lectura de la sección sobre mitología.

En la siguiente sesión, se lleva a cabo una tarea de escritura creativa de forma individual en la que tienen que inventar un ser mitológico mezclando varios animales. Además, en esta sesión se explica al alumnado el uso de Flipgrib, plataforma a la que deben subir un vídeo hablando sobre su ser mitológico para compartirlo con el resto. Esta parte de la actividad la realizan en casa. Además, se facilita a las familias un vídeo explicativo sobre la tarea para que puedan ayudar a los niños a grabar y subir el vídeo a la plataforma.

Figura 3

Discusión de Flipgrib sobre seres mitológicos.

Discussion > Cuarto de Primaria > Seres mitológicos

May 10, 2021

Seres mitológicos

0 responses • 0 views • 0 comments • 0 hours of engagement

Ahora que has creado tu propio ser mitológico, debes grabarte explicándolo, ¡A por ello!

[View as student](#) Join Code: 720df736

Finalmente, dedicamos una sesión para proyectar algunos vídeos, contabilizar los puntos y adjuntar la insignia conseguida.

Semana Tres: Oriente Medio.

Figura 4

Pantalla de inicio de la sección de Oriente Medio.



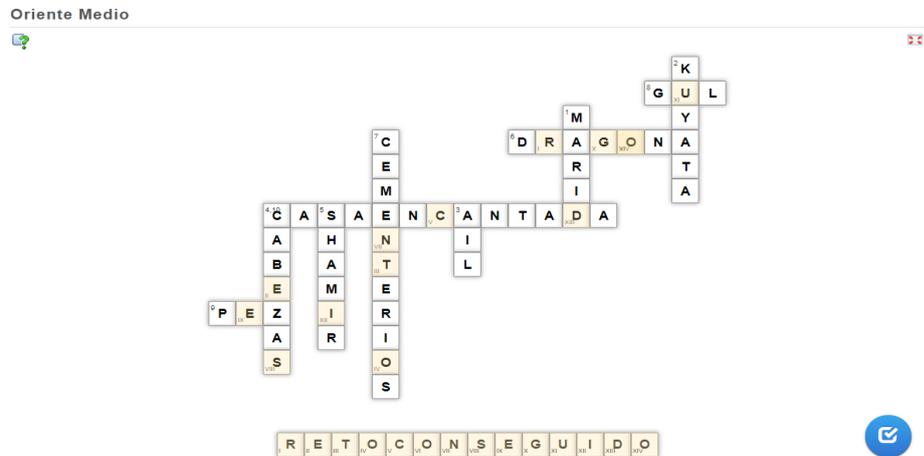
Esta semana comenzamos leyendo en una sesión la sección sobre Oriente Medio.

En la siguiente sesión, acudimos al aula de informática y, de forma individual, completamos un crucigrama en LearningApps con los monstruos que hemos conocido en esta sección. Accedemos a él a través de este enlace <https://learningapps.org/display?v=pisxd3s2j21>.

Para terminar, contabilizamos los puntos y otorgamos la insignia ganada en ClassDojo. Además, el alumnado recibe el primer diploma al finalizar el nivel de Ayudante de cazamonstruos.

Figura 5

Crucigrama resuelto en LearningApps sobre Oriente Medio.



Semana Cuatro: Asia.

Figura 6

Pantalla de inicio de la sección de Asia.



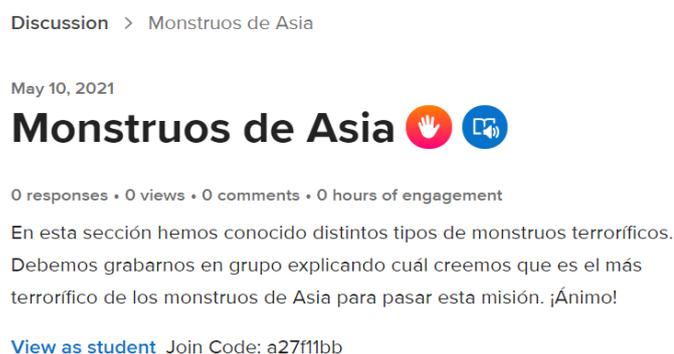
Esta semana, nos adentramos en la sección de Asia. En la primera sesión, leemos en el aula por grupos.

En la siguiente sesión, el alumnado tiene que elegir el monstruo de esta sección que ellos creen que es el más difícil de derrotar y por qué. En este caso, la actividad es grupal. Además, se les explica que deben grabarse en casa contando su elección y subirlo a Flipgrib. Del mismo modo que en la semana dos, se les hace llegar a las familias un vídeo explicativo de la actividad.

Finalmente, utilizamos una sesión para visualizar algunos vídeos en clase, contabilizar los puntos obtenidos y asignar la insignia correspondiente.

Figura 7

Discusión en Flipgrib sobre monstruos asiáticos.



Semana Cinco: Monstruos Japoneses.

Figura 8

Pantalla de inicio de la sección de monstruos japoneses.



Esta semana, la sección se centra en monstruos japoneses. Para trabajar esta sección, el alumnado comienza viendo en casa un vídeo sobre este tema y anota en su libreta qué monstruo le ha llamado más la atención y por qué. El vídeo es el siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=R3QNT-BF0m4>. Una vez en clase, acudimos al aula de informática y creamos un Jamboard para toda la clase. En distintos marcos, iremos escribiendo de forma individual la información anotada en la libreta para conocer la percepción del resto de compañeros y compañeras.

En la sesión dos, leemos la sección sobre monstruos japoneses de forma grupal en clase para poder contestar, de forma individual, en la siguiente sesión una serie de preguntas de verdadero o falso elaboradas con Wordwall para comprobar que han comprendido el texto. Podemos acceder a esta misión en este enlace: <https://wordwall.net/es/resource/16004728/monstruos-japoneses>. Finalmente, contabilizamos los puntos y asignamos la insignia correspondiente en ClassDojo.

Semana Seis: África.

Figura 9

Pantalla de inicio de la sección de África.



En la primera sesión de esta semana, leemos la sección sobre África en grupos.

Seguidamente, en la segunda sesión, realizamos una actividad individual en el aula de informática elaborada con Wordwall. En ella, cada alumno tiene que unir el nombre del monstruo con su definición, permitiéndonos comprobar si han leído atentamente y comprendido la lectura. A este recurso accedemos a través de este enlace:

<https://wordwall.net/es/resource/16005431/%c3%a1frica>. Para terminar, se concede a los estudiantes en ClassDojo los puntos e insignias correspondientes. Además, el alumnado recibe un diploma al terminar el nivel de Cazamonstruos novatos.

Semana Siete: América del Norte.

Figura 10

Pantalla de inicio de la sección de América del Norte.



Esta semana, realizamos una actividad de escritura creativa en la que inventamos la portada de un periódico. Para ello, previamente, el alumnado debe visualizar un vídeo en casa sobre las partes de una noticia. El vídeo es el siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=QPBIHhSuh9U>.

En clase, utilizamos la primera sesión para leer la sección sobre América del Norte de forma grupal.

En la segunda sesión, creamos nuestra propia noticia en papel en la que el protagonista será uno de los monstruos de esta sección.

Finalmente, en la última sesión, tendremos que usar un generador de periódicos en línea para crear nuestra noticia. El generador que utilizaremos es el siguiente: <https://www.101planners.com/borders/newspaper-generator/>. Además, en esta sesión, también contabilizamos los puntos obtenidos y asignamos la insignia a los estudiantes.

Semana ocho: América Central y Sudamérica.

Figura 11

Pantalla de inicio de la sección de América Central y Sudamérica.



Comenzamos el trabajo semanal leyendo en clase la sección sobre monstruos de América Central y Sudamérica.

En la siguiente sesión, acudimos al aula de informática para llevar a cabo un cuestionario de opción múltiple sobre lo leído esta semana. Este cuestionario se lleva a cabo con la herramienta Kahoot! y se accede a él a través de este enlace: https://kahoot.it/challenge/07926457?challenge-id=211e3f9d-4051-4790-a58b-b4a9575daa80_1620665499855. Para terminar, se otorga al alumnado los puntos e insignias ganadas en ClassDojo.

Semana Nueve: Oceanía.

Figura 12

Pantalla de inicio de la sección de Oceanía.



Esta semana, leemos en el aula la sección sobre monstruos de Oceanía.

En la segunda sesión, realizamos una actividad en LearningApps que consiste en emparejar a cada monstruo con su definición o características para valorar si los estudiantes recuerdan lo que han leído y si lo han comprendido. Accedemos a ella en este enlace; <https://learningapps.org/display?v=pbdmqpvi521>. Una vez terminada la actividad, se concede los puntos e insignias correspondientes a los estudiantes. Además, al haber finalizado el nivel de Maestros cazamonstruos, el alumnado recibe su diploma.

Figura 13

Actividad de emparejar monstruos y definiciones en LearningApps para la sección de Oceanía.



Semana Diez: El Último Desafío.

Figura 14

Pantalla de inicio de la sección del último desafío.



Esta semana, comenzamos leyendo la sección “El último desafío”. Una vez hecho esto, el alumnado debe elegir de todos los monstruos que han conocido el que ellos creen que es el más terrorífico y explicar por qué de forma individual. Cuando ya han terminado, deben unirse a su grupo y comparar sus elecciones para quedarse solamente con uno de ellos. Después, en

casa, tienen que grabar un vídeo grupal explicando qué monstruo han elegido y el motivo para compartirlo en Flipgrib.

En la segunda sesión, visualizaremos los vídeos que han compartido y contabilizaremos los puntos y asignaremos las insignias correspondientes.

Figura 15

Discusión de Flibgrib sobre la sección del último desafío.

Discussion > El último desafío

May 12, 2021

El último desafío

0 responses • 0 views • 0 comments • 0 hours of engagement

Ahora que has conocido muchas criaturas monstruosas y has elegido la más terrorífica con tu grupo, debes compartir aquí un breve vídeo explicando su elección. ¡Qué miedo!

[View as student](#) Join Code: 20c7735d

Semana Once: Monstruos Marinos.

Figura 16

Pantalla de inicio de la sección de monstruos marinos.

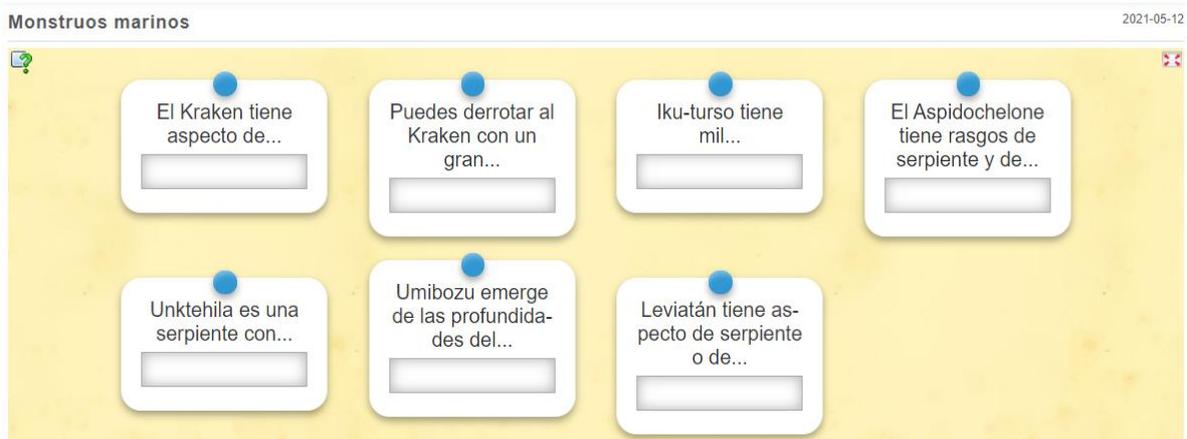


En la primera sesión de esta semana, nos dedicamos a leer la sección sobre monstruos marinos.

En la segunda sesión, realizamos un ejercicio de respuesta abierta en LearningApps de forma individual a través de este enlace: <https://learningapps.org/display?v=pzxvzzxec21>. Para ello, acudimos al aula de informática. Además, al final de la sesión, se conceden los puntos e insignias a los estudiantes.

Figura 17

Actividad de LearningApps de respuesta abierta para sección de monstruos marinos.



Semana Doce: Fantasmas Célebres.

Figura 18

Pantalla de inicio de la sección de fantasmas célebres.



Para finalizar esta experiencia, nos adentramos dentro de la sección “Fantasmas célebres”. El alumnado comienza leyendo esta parte en el aula de forma grupal.

En la siguiente sesión, llevamos a cabo una actividad en LearningApps de forma individual que consiste en completar los huecos con las palabras que faltan para formar oraciones con sentido y que se ajustan a lo leído. Esta última prueba es la siguiente: <https://learningapps.org/display?v=p04b40xmt21>. Una vez concluida la prueba, se otorga a los estudiantes las insignias y puntos correspondientes y se les hace entrega de su diploma de Cazamonstruos profesionales. Para dar por finalizada toda la experiencia de gamificación, se proyectará el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=oKcSDuN4JFY>.

Figura 19

Actividad de rellenar huecos en LearningApps para la sección de monstruos célebres.

The screenshot shows a LearningApps interface with a purple background. At the top left, it says 'Fantasmas célebres' and at the top right, '2021-05-12'. The main content area contains several sentences with empty boxes for text completion:

Federico I es un fantasma al que se le atribuye encender las luces de la torre del castillo el 25 de .

Ana es el fantasma más famoso de la Torre de . Su fantasma aparece con la bajo el brazo.

El fantasma de Akenatón ha sido visto en el blanco.

Olimpia Pamphili suele aparecer en un negro.

El fantasma de Lenin empezó a dejarse ver antes de que él .

El fantasma de Abraham se encuentra en la Casa .

At the bottom right, there is a blue circular icon with a white checkmark.

Limitaciones al Tema de Estudio

A lo largo de este trabajo de fin de máster se ha intentado proponer un proyecto para el fomento de la lectura en el alumnado de cuarto de Primaria a través de la gamificación enfocada a un libro concreto que podría suscitar interés en los niños de estas edades. Sin embargo, cabe destacar que esta propuesta presenta una serie de limitaciones en cuanto al estudio del fomento lector utilizando una metodología de gamificación.

En primer lugar, debemos tener en cuenta que este proyecto no se ha podido llevar a cabo dadas las limitaciones impuestas por el coronavirus, que dificultan enormemente el poder acceder a un centro educativo. Además, la temporalización del proyecto también obstaculiza su puesta en práctica, ya que requiere de 28 sesiones y de un total de 12 semanas, siendo esto complicado de llevar a cabo para una persona ajena al centro educativo en el que se realizase el planteamiento didáctico.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es que este proyecto se ha elaborado pensando en el alumnado de cuarto de Primaria, por lo que, en el caso de que se llevara a cabo y se obtuvieran resultados positivos, estos no podrían extrapolarse a otros cursos de esta u otras etapas educativas, sino que sería necesario continuar estudiando esta temática.

Finalmente, hay que destacar que este proyecto se elabora para un tiempo limitado (12 semanas) y está basado en la utilización de un libro concreto de lectura. Por tanto, sería importante elaborar y poner en práctica otro tipo de experiencias de gamificación y lectura más amplias en las que se utilicen distintos tipos de cuentos y recursos para poder evaluar de una forma más eficaz el posible fomento de la lectura en el alumnado a través de estrategias de gamificación.

Futuras Líneas de Investigación

Con respecto a las futuras líneas de investigación en lo referente a esta temática, estas son amplias y pueden abordar diferentes aspectos.

Por un lado, se puede enfocar la investigación a determinar si el uso de estrategias de gamificación puede promover el placer lector en alguna etapa educativa de forma más específica o en todas las etapas. También se podría estudiar en qué niveles funcionan mejor o peor estas estrategias y cómo se debe adaptar los mecanismos de gamificación en función de la edad de los jugadores o personas participantes.

Por otro lado, la investigación sobre esta temática puede estudiar si el fomento de la lectura a través de la gamificación es un efecto que perdura en el tiempo, es decir, si el placer lector que se pueda crear en los estudiantes con estas estrategias se mantiene a lo largo del tiempo.

Finalmente, una línea de investigación podría estudiar cómo afecta el tipo de proyecto creado (uso de un libro o varios, número de sesiones, actividades propuestas, etc.) al objetivo de promover la lectura en el alumnado.

Conclusiones

El presente trabajo de fin de máster ha estudiado la gamificación y su posible efecto en la promoción de la lectura en los estudiantes de cuarto de Primaria.

En cuanto al marco teórico expuesto en este documento, cabe destacar algunas conclusiones sobre los distintos ejes en torno a los que ha girado este: la gamificación, la lectura y las herramientas digitales para gamificar.

En primer lugar, el marco teórico de este trabajo comienza haciendo hincapié en la gamificación y en los distintos elementos que pueden formar parte de un proyecto gamificado. Es importante destacar que estos elementos los podemos adaptar a las necesidades del grupo donde vayamos a utilizar la metodología y a la narrativa escogida para el proyecto de gamificación, tal y como se ha hecho en el proyecto presentado a lo largo del documento.

Siguiendo con el marco teórico, en lo que respecta a la adquisición del proceso lectoescritor y el fomento de la lectura en los estudiantes, este apartado nos ha permitido conocer cómo aprenden a leer los niños, así como aquellas estrategias que podrían resultar útiles para promover el placer lector. En este sentido, podemos afirmar que existen actividades y estrategias que podemos llevar a cabo con el alumnado para acompañarlo en este proceso de adquisición de la lectoescritura (escritura creativa, uso de la biblioteca, etc.).

Por otra parte, en cuanto a las herramientas digitales que hemos mencionado en este documento, estas resultan útiles para poder llevar a cabo un proyecto de gamificación. Aunque estas aplicaciones se han elegido pensando en la promoción de la lectura, son fácilmente adaptables a otro tipo de proyectos. Además, la mayoría de ellas son gratuitas en su totalidad o parcialmente, lo que las hacen más accesibles para el profesorado que desee usarlas.

Esta primera parte del trabajo de fin de máster me ha ayudado a conocer en mayor profundidad en qué consiste realmente la gamificación y qué debemos tener en cuenta cuando vamos a poner en práctica esta metodología. Además, me ha ayudado a comprender mejor cómo se adquiere la lectoescritura en los niños y qué estrategias pueden ser útiles para promover el placer lector. Aunque en este caso nos centramos en fomentar la lectura a través

de una metodología de gamificación, estos aspectos pueden ayudarnos a propiciar el desarrollo del proceso de lectoescritura a través de otras metodologías.

En la segunda parte de este documento, se ha propuesto un proyecto de gamificación de la lectura con 12 misiones basadas en un libro ambientado en la temática de los monstruos. Como se ha explicado, se han utilizado distintos componentes de la gamificación (insignias, misiones, puntos, etc.) adaptados a la narrativa elegida (monstruos y fantasmas del mundo) y a la edad del alumnado. Este proyecto no se ha podido llevar a cabo, tal y como se ha indicado anteriormente. Sin embargo, se ha planteado de manera que cuente con todos los elementos necesarios para ponerse en práctica.

A raíz de esta segunda parte, podemos obtener distintas conclusiones. Por un lado, es importante destacar todo el proceso de reflexión y planificación que existe detrás de la puesta en práctica de un proyecto de gamificación, ya que es necesario seleccionar los componentes adecuados y buscar la motivación e implicación del alumnado en dicho proyecto. Además, este tipo de proyectos pueden ser bastante variables, ya que podemos utilizar distintos tipos de libros en función de la edad y los intereses de los niños, pudiendo planificar experiencias anuales de gamificación como la de Booktubers explicada anteriormente.

En definitiva, el fomento de la lectura es un objetivo central en la Educación Primaria. Por ello, es necesario buscar nuevas metodologías y estrategias que permitan lograr este objetivo y promover el placer lector en los niños. En este sentido, la gamificación puede ser una aliada, siempre y cuando se planifique adecuadamente su uso y se adecúen sus elementos a los objetivos que queramos conseguir y a las características y necesidades del alumnado.

Bibliografía

Alcalá Caldera, J. y Rasero Machacón, J. (2004). El papel de las TIC en la animación a la lectura. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 3 (1), 395-416. <http://hdl.handle.net/10662/1740>

Azorín, M.A. [CICLIP]. (5 de mayo de 2021). *Miguel Ángel Azorín / Actividades que revolucionarán tu aula*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=do6h0Q0ThUk&ab_channel=CICLIP

Celorrío Aguilera, I. (2018). Diseñando un videojuego educativo: Factores y mecánicas para abordar los contenidos curriculares e implicar a los estudiantes. En Red de Investigación

e Innovación Educativa (Ed.). *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, (pp. 69–73). Adaya Press. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359899>

Decreto 89/2014 de 1 de agosto [Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad de la Comunidad Autónoma de Canarias]. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. 13 de agosto de 2014.

Educación 3.0. (2 de diciembre de 2020). *27 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Educación tres punto cero. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

García Lázaro, I. y Gallardo López, J. A. (2018). Escape room: actividades de escape para trabajar la educación vial en Educación Primaria. En Red de Investigación e Innovación Educativa (Ed.). *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, (pp. 115–119). Adaya Press. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359972>

García, S. M. y Bello, R. M. (2020). *Gamificación, una forma divertida de aprender*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. <http://hdl.handle.net/10554/50032>

Girbés, J. C. [Supertics]. (9 de marzo de 2018). *Joan Carles Girbes en CICLIP. Qué no hacer para que tus hijos quieran leer*. [Archivo de vídeo] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Cu8cU1sUNeY&ab_channel=Supertics

Gómez García, G., Marín Marín, J. A., Romero Rodríguez, J. M., Ramos Navas Parejo, M., y Rodríguez Jiménez, C. (2020). Effect of the Flipped Classroom and Gamification Methods in the Development of a Didactic Unit on Healthy Habits and Diet in Primary Education. *Nutrients*, 12(8), 2210. <https://doi.org/10.3390/nu12082210>

Martín, J. M. (2020). Gamificación en la enseñanza online [Curso de formación del profesorado]. Consejería de Educación, Universidades. Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.

Martínez Carrera, I., Martínez Carrera, S., y Alonso Carnicero, A. (2018). Controversias y beneficios de los videojuegos en adolescentes. En Red de Investigación e Innovación Educativa (Ed.), *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual*

International Conference on Education, Innovation and ICT, (pp. 42–45). Adaya Press.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359905>

Martínez Carrera, I., Martínez Carrera, S., y Alonso Carnicero, A. (2018). *Importancia de la gamificación como recurso en la educación de adolescentes*. En Red de Investigación e Innovación Educativa (Ed.). *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, (pp.46–49). Adaya Press.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359904>

Martínez Triguero, S (2011). Las TIC como herramienta de apoyo en las actividades de animación a la lectura. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, (67).
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=11011

Moreno Fuentes, E. (2019). El “breakoutedu” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *EduTec: Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (67), 66-79. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1247>

Naranjo Rondón, G., y Gutierrez Ramos, E. (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44.
<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>

Pellicer, C. [Supertics]. (8 de marzo de 2018). *Carmen Pellicer en CICLIP | Cambios para innovar en la comprensión lectora*. [Archivo de vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=VWB_afvLx7A&ab_channel=Supertics

Pérez Fernández, L. M. (2018). ¿Estoy en clase de ELE o en un videojuego? En Red de Investigación e Innovación Educativa (Ed.). *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, (pp. 50–54). Adaya Press.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359903>

Sánchez Barrio, L. (2019). Una propuesta de gamificación para el fomento del hábito lector a través de los cuentos clásicos de Hans Christian Andersen [Trabajo de fin de grado, Universidad Abad Oliva CEU]. <https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/11502>

Tapia, M. [Supertics]. (8 de febrero de 2018). *Milagros Tapia Montesinos | Un modelo de lectura para una comprensión lectora más eficaz*. [Archivo de vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=I4fE55zBJ8g&ab_channel=Supertics

Tomičić, I. y Schatten, M. (28 de septiembre-2 de octubre de 2020). *A Conceptual Network Analysis of Gamification Practices in Primary and Secondary Education* [Descripción en papel]. 43rd International Convention on Information, Communication and Electronic Technology (MIPRO), Opatija, Croacia. 10.23919/MIPRO48935.2020.9245225

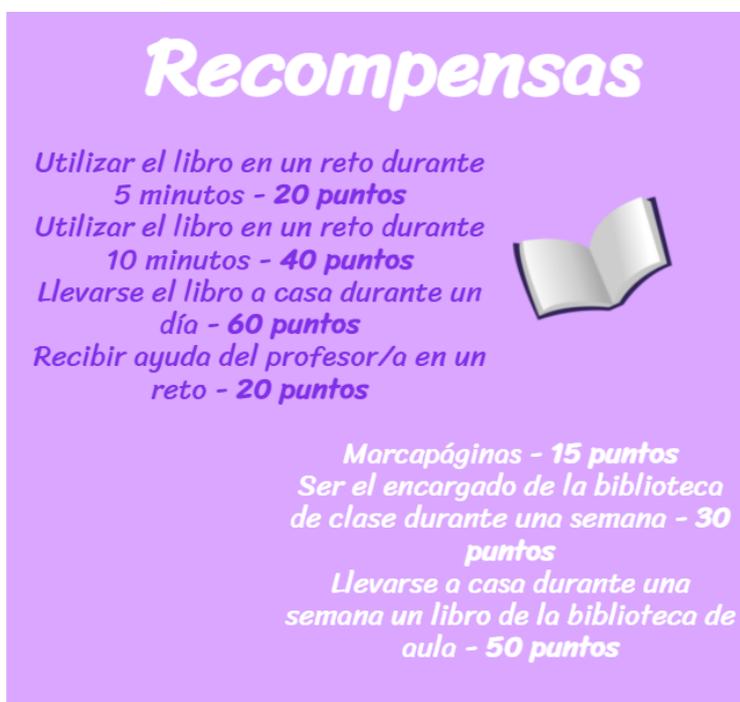
Van der Lust, J. [Supertics]. (20 de febrero de 2019). *James Van der Lust / Estrategias para que los alumnos lean más.* [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=43aObCygPyE&ab_channel=Supertics

Apéndices

Apéndice A. Recompensas

Figura A1

Recompensas disponibles.



Apéndice B. ClassDojo

Figura B1

Clase creada en ClassDojo.

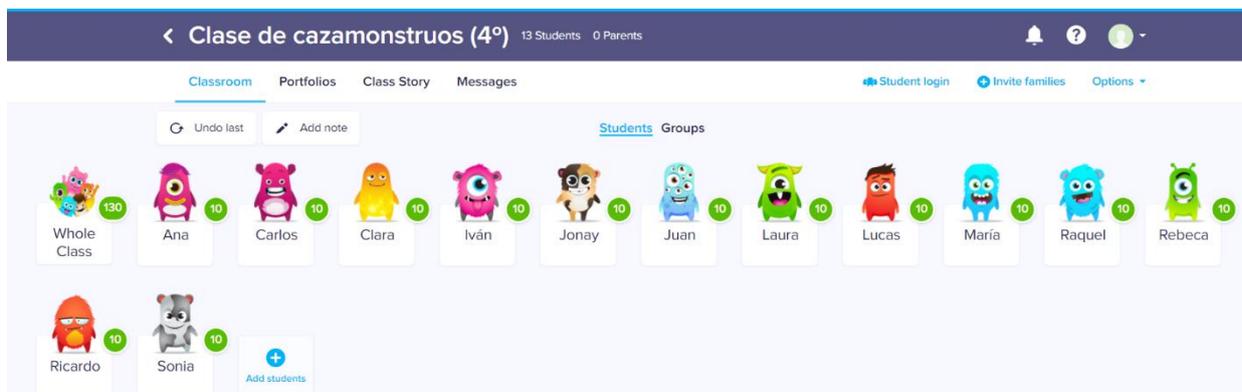
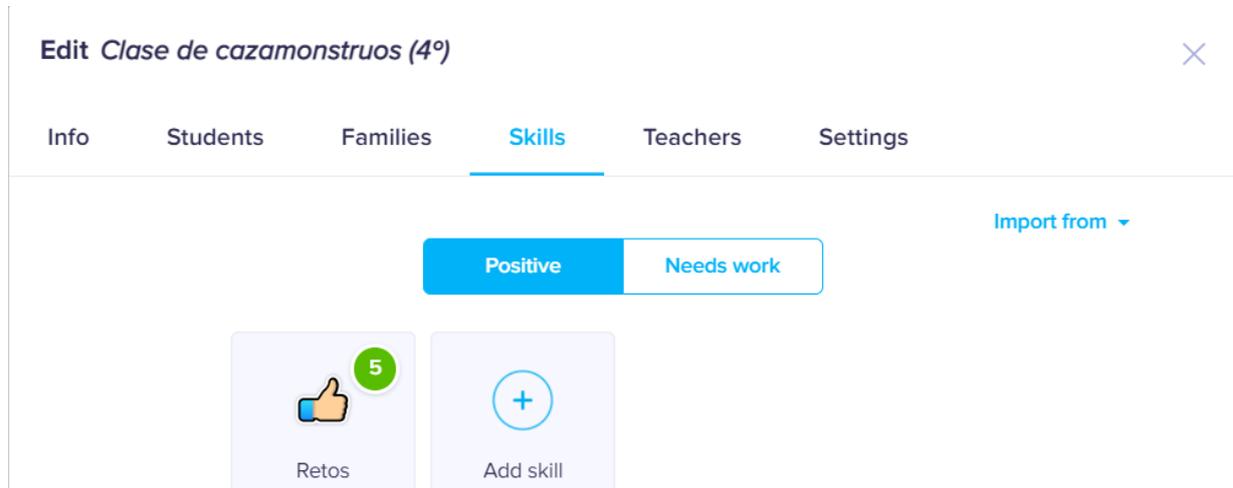


Figura B2

Puntos positivos otorgados por la consecución de retos.

**Figura B3**

Puntos que se descuentan al obtener recompensas.

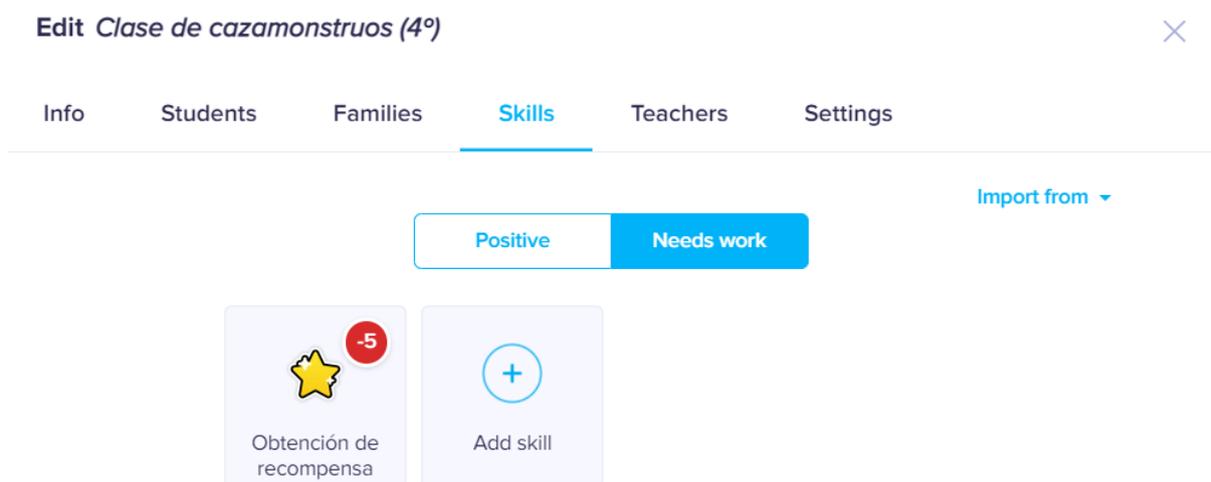
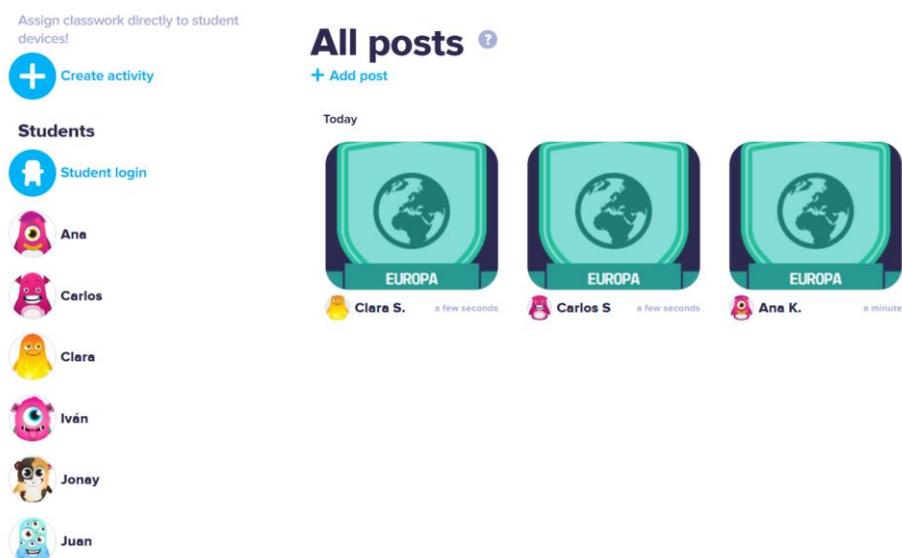


Figura B4

Insignias adjuntadas al perfil de ClassDojo de cada uno de los alumnos,



Apéndice C. Diplomas

Figura C1

Diploma de ayudante de cazamonstruos.



Figura C2

Diploma de cazamonstruos novato.

**Figura C3**

Diploma de maestro cazamonstruos.

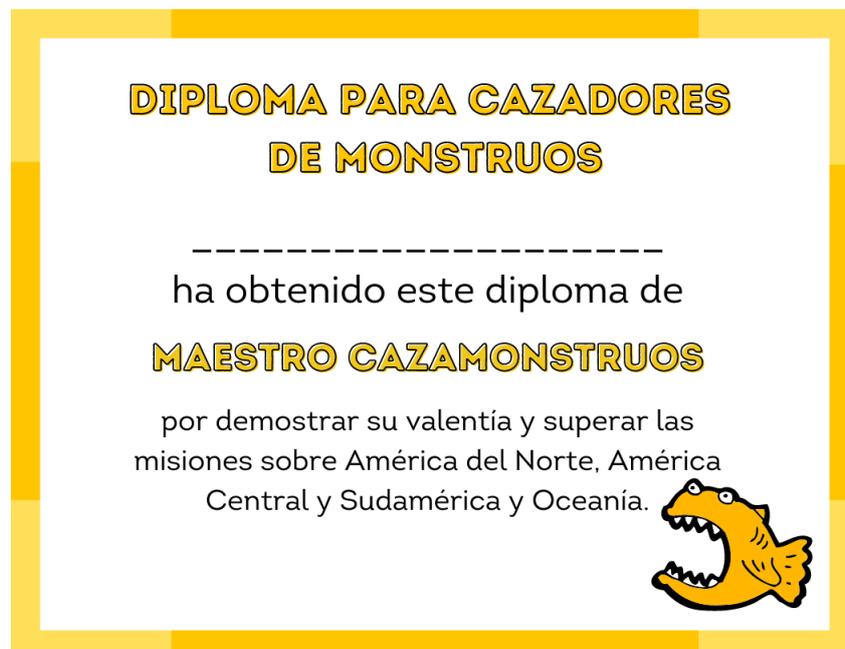


Figura C4

Diploma de cazamonstruos profesional.



Apéndice D. Insignias.**Figura D1***Insignias asignadas a cada sección.*