



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

ESPAÑA UN PAÍS PLURILINGÜE, DESDE DE LA LUDIFICACIÓN

Alumna: María Victoria Rodríguez Román

Tutor: Prof. D. Alejandro Palacios Castro
Dpto.: Filología Española

Junio, 2022

ÍNDICE

Contenido

I. INTRODUCCIÓN	4
II. MARCO TEÓRICO: Desarrollo.....	5
2.1. Educación Primaria	5
2.2. La tecnología en la vida diaria y la educación.....	7
2.3. Ludificación.....	9
2.3.1. La diversión	¡Error! Marcador no definido.
2.3.2. ¿Qué impulsa al juego?.....	¡Error! Marcador no definido.
2.4. Importancia de la motivación dentro de la educación	¡Error! Marcador no definido.
2.5. La ludificación en la educación	¡Error! Marcador no definido.
2.5.1. Características psicoevolutivas del niño en 3.º de Educación Primaria	¡Error! Marcador no definido.
III. PROPUESTA METODOLÓGICA: UNIDAD DIDÁCTICA.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Descripción general del proyecto y justificación del mismo	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Objetivos	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Competencias	¡Error! Marcador no definido.
3.4. Contenidos	¡Error! Marcador no definido.
3.5. Descripción detallada de las habilidades lingüísticas que se trabajan	¡Error! Marcador no definido.
3.6. Temporalización	¡Error! Marcador no definido.
3.7. Desarrollo de las sesiones: Fases.....	¡Error! Marcador no definido.
3.8. Cronograma	¡Error! Marcador no definido.
3.9. Sesiones explicadas	28
3.10. Evaluación: Criterios y estándares de evaluación(.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
BIBLIOGRAFÍA	¡Error! Marcador no definido.

RESUMEN

La ludificación es una estrategia que se usa cada vez más para la adquisición de conocimientos, en este caso en la lengua española, de los alumnos de la etapa de Educación Primaria a través de juegos. Superar o asimilar los objetivos y contenidos que se trabajan a con el juego tienen que tener relación con unas recompensas que sean acordes con el trabajo y los logros que el alumnado consigue. Lo esencial es que con esta unidad, los alumnos adquieran nuevos conocimientos de forma motivadora y activa.

Palabras clave: Ludificación, juego, lengua española, innovación, aprendizaje.

ABSTRACT

Gamification is a strategy that is used more and more for the acquisition of knowledge, in this case in the Spanish language, of students in the primary education stage through games. Overcome or assimilate the objectives and contents that are worked on with the game must be related to rewards that are consistent with the work and achievements that the students achieve. The essential thing is that with this unit, students acquire new knowledge in a motivating and active way.

Keywords: Gamification, game, Spanish language, innovation, learning.

1. INTRODUCCIÓN

La educación actualmente se encuentra en un cambio constante, debido a que existen nuevas corrientes didácticas (funcionalistas, procesuales, conceptuales...) desde los años 60, que permiten identificar que una educación mucho más cercana a la realidad del estudiantes, es lo que va a permitir que estos tengan éxito en su vida educativa, y por lógica en su vida profesional. Es así que se han gestado diversos métodos o enfoques, que varían en función de su objetivo. Hay algunos que se enfocan más en los proyectos de aula, o en los juegos, así como aquellos que tienen mayor propensión a trabajar con experimentos o problemas que los estudiantes busquen resolver.

De una forma u otra, la educación se encuentra en caminos de cambio, y es por ello que como futuros docentes, debemos de mantenernos en una constante búsqueda de información, para así adquirir los conocimientos necesarios en torno a estos cambios, ya que es la forma más correcta de asegurarnos que la experiencia educativa de nuestros alumnos sea, optima.

Para el presente trabajo, se ha buscado trabajar un ámbito de la educación, que no sólo se encuentra en boga, sino que, además, permite que los estudiantes adquieran los conocimientos de forma mucho más cercana a sus edades y gustos.

Es así, que, para la elaboración del presente trabajo, se ha tomado la ludificación, como eje central de investigación, en un primer momento, para posteriormente, enfocar dicha investigación dentro de la elaboración de una Unidad didáctica.

Para introducir este tema tan presente y novedoso en la actualidad, podríamos tomar como punto a destacar lo que se habla en el libro de Johan Huizinga, *Homo ludens* (1938), donde hay una discusión evidente entre si la palabra "gamificación" [neologismo híbrido inglés-español: gam- -ific(a)- -ción, mejor, según la Fundéu: ludificación] es una moda o una oportunidad de innovación, viéndose también quizás como un recurso metodológico que proporciona gran cantidad de ventajas en la enseñanza dentro de la educación, en este caso, primaria. Se parte de una idea donde se defiende que los contenidos deben interesar a nuestros estudiantes unida a esta otra donde se defiende que "se aprende mejor jugando"; de ahí que se piense que debemos dar a esos contenidos un cambio hasta verlos como juegos, es decir, de una manera más lúdica, como bien se afirma en este libro.

La ludificación, se ha presentado en tiempos actuales, como un elemento que permite sostener el interés de los estudiantes, ya que estos, al no estar estudiando formalmente, sino que, mediante juegos, logran prestar verdadera atención sobre el tema que se está

trabajando. Además, la ludificación aborda el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva experiencial, por lo que el alumnado podrá transportar lo aprendido en clase a sus experiencias cotidianas.

Aquí, se busca abordar la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, de tal forma que los juegos que se propondrá, posteriormente al momento de la elaboración de la Unidad didáctica, serán orientados en tales temáticas, donde los estudiantes puedan tener un rol, o funciones determinadas dentro de los juegos. Por ello, el grupo de Primaria con el que se tiene orientado dicha Unidad, es para aquellos que cursen entre el cuarto y sexto curso, por los retos que los mismos juegos, y los contenidos que se irán a trabajar. Al ludificar, el alumno u alumna se convierte en el centro mismo del aprendizaje, ya que se le desafía para resolver problemas dentro del contexto de una narrativa no tan monótona y más divertida, algo que le atrae mucho más.

Objetivos:

Generales

- Elaborar una Unidad didáctica, a partir de la investigación sobre la ludificación, previamente realizada.

Específicos:

- Ahondar sobre la ludificación y su impacto dentro de la educación.
- Conocer cómo la ludificación ha logrado mejorar los rendimientos de los estudiantes, en grupos de Primaria.
- Generar una Unidad Didáctica, donde los estudiantes, tengan como hilo conductor los juegos de realidad virtual.

2. DESARROLLO

2.1. EDUCACIÓN PRIMARIA

Previo a trabajar sobre el tema central, el cual es la ludificación, es necesario trabajar sobre la Educación Primaria, y qué se contempla dentro de la Legislación y qué es lo que se espera que los estudiantes logren en esta etapa. De tal forma se tiene el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

Artículo 6. Principios generales

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria. La acción educativa en esta etapa procurará la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado y se adaptará a sus ritmos de trabajo.

Artículo 8. Organización

1. La etapa de Educación Primaria comprende seis cursos académicos, que se cursarán ordinariamente entre los seis y los doce años de edad, y se organiza en áreas, que tendrán un carácter global e integrador.
2. Los alumnos y alumnas deben cursar las siguientes áreas del bloque de asignaturas troncales en cada uno de los cursos:
 - a) Ciencias de la Naturaleza.
 - b) Ciencias Sociales.
 - c) Lengua Castellana y Literatura.
 - d) Matemáticas.
 - e) Primera Lengua Extranjera.

Sumado a esto, existen una serie de objetivos generales a la etapa, los cuales no se colocarán a continuación por situación de espacio. Por consiguiente, se trabaja un poco más la importancia de la Educación Primaria. Concretamente se tiene que “La Educación Primaria es una etapa básica, obligatoria y gratuita que comprende seis cursos académicos que se cursarán ordinariamente entre los 6 y los 12 años de edad” (Jiménez, 2018, 15).

En esta etapa, los estudiantes comienzan a obtener conocimientos básicos en sus primeros cursos, como son el aprender a leer, escribir, sumar, restar... de tal forma que con el transcurrir de su desarrollo, pueda ir adquiriendo el resto de conocimiento que se asientan en estas bases fundamentales.

Además, la educación primaria, logra que los estudiantes comiencen procesos de socialización mucho más formales, que aquellos que se vivían dentro de la etapa previa. Aquí, se busca que se creen interrelaciones, donde puedan colocar en práctica aquellos elementos de la cultura, el lenguaje, etc.

Aquí, los docentes, juegan un papel vital, ya que como se ha dicho, se procura asentar las bases de conocimientos necesarios para el desarrollo del individuo, por lo tanto, se trabajan diferentes metodologías o medios para lograr que este proceso de enseñanza – aprendizaje, sea exitoso.

Como se ha dicho, el presente trabajo, busca llevar a la ludificación a aulas de primaria, de cursos entre cuarto y sexto, por lo tanto, es necesario ahora, hablar sobre la ludificación.

Todo esto partiendo de la premisa de que “Educar hoy significa mirar no solo a los contenidos que las legislaciones de cada país indican que se han de desarrollar en cada una de los diferentes y etapas educativas, conlleva poner la vista en los nuevos recursos digitales que a lo largo de las últimas décadas se han ido generando” (Marín-Díaz, 2015,8).

2.2. LA TECNOLOGÍA EN LA VIDA DIARIA Y LA EDUCACIÓN

En tiempos actuales, debido a los progresos que como sociedad se han logrado a nivel tecnológico, es palpable que cada vez más, la tecnología logra llegar a espacios que quizás, hasta el momento se tendrían como posibles.

Es aquí donde se ubica la ludificación, ya que la misma va de la mano con la tecnología, sobre esto, es imperante señalar que “En una sociedad digitalmente conectada y con acceso continuo a la información, capaz de sintetizar nuevos conocimientos, todo lo que no esté enfocado en mejorar su experiencia de uso resulta una realidad monótona y aburrida” (Parente, 2016, 11).

Esto que señala el autor, sobre la monotonía y el aburrimiento, se pueden entender desde la práctica, es decir, si los estudiantes cada vez más se encuentran próximos a la tecnología dentro de sus hogares y fuera de estos, donde logran conectarse y jugar por horas, es lógico que el hecho de estar en la escuela, bajo un formato de cero tecnologías, cero juegos, cero algo en sí que resulte atractivo, logra pues evitar que los estudiantes demuestren un interés por tales hechos.

Es importante señalar, que las tecnologías llegaron para quedarse, y no sólo eso, sino que además, prontamente lograran modificar por completo el concepto de educación o los métodos de educación, que hasta el momento se han conocido. Además, “A lo largo del tiempo se ha teorizado sobre diferentes metodologías o estrategias, las cuales no son iguales de válidas en los diferentes contextos educativos, puesto que según los fines y las demandas de aprendizaje unas serán más adecuadas que otras” (Tudela, 2019, 2).

En este orden de ideas, si se aplica un breve recorrido a cómo la tecnología ha logrado llegar a los espacios educativos, se puede indicar que la tecnología educativa es una disciplina que tiene la tarea de investigar medios, documentos, portales electrónicos y plataformas tecnológicas para el proceso de aprendizaje; en el que se utilizan recursos didácticos y didácticos, desarrollados inicialmente para satisfacer las necesidades e intereses de los usuarios (Cañizales, et al., 2017,13).

Con lo dicho por los autores, queda claro, que en un principio más que una herramienta focal, era más bien auxiliar, donde se podía utilizar con la finalidad de apoyar de manera quizás hasta lejana, el proceso educativo.

Pero muy a pesar de todo esto, la educación tiene un fin, y la misma debe de buscar siempre los medios por los cuales llegar a cumplir dicho fin o sentido, si se aplica otro término. Por lo tanto, es entendible, por qué la educación, ha logrado incluir cambios de importancia relacionados con la tecnología. Se tiene pues que:

Para el logro de los fines de la educación, la tecnología educativa debe garantizar que las experiencias de aprendizaje se configuren basándose en los principios de la globalización, la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad, empleando acciones que se derivan del aprendizaje experiencial, por descubrimiento, por proyectos y por problemas (Cañizales, et al., 2017, 36).

Se suma a esto, la importancia, como bien se ha dicho de la motivación, el gusto, la emoción, la diversión, etc., que pueden estas llegar a brindar. Por lo que se configura como un sistema complejo donde el intervenir por intervenir, con la tecnología, no es el camino que se ha de seguir.

2.3. LUDIFICACIÓN

La RAE define motivar como “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” y “estimular a alguien o despertar su interés”.

García y Doménech (1997), explican que la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos, los cuales son muy complicados de integrar y relacionar. Sin embargo, indican que la mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un “conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”.

Como se ha dicho previamente, el hecho de que los jóvenes se encuentren constantemente en contacto con las tecnologías deja claramente entrever, por qué estos logran aburrirse con facilidad dentro de un entorno escolar, situación que se traslada a poca motivación e interés por el proceso de aprendizaje.

Se tiene además que,

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2013,7).

Básicamente, la palabra lo que busca transmitir, es la diversión de una acción en concreto. Como se podrá conocer más adelante, el hecho de que esta metodología tenga tanto éxito dentro de la educación, radica en el hecho de que los estudiantes, pueden verse inmersos en experiencias por completo nuevas y atrayentes, donde además aprenden, pero con el componente de que se logran divertir en todo el proceso. Y es que “El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación” (Gaitán, 2013,8).

De tal modo, que se puede incluso añadir que el efecto de la gamificación ha llegado sobre el mundo de la educación, ya que las mismas técnicas se aplican al proceso de formación y en este caso su implementación es más rápida, a criterio del sistema

educativo. Los videojuegos han sido un componente educativo activo durante un tiempo, sustituyendo muchos materiales educativos por videojuegos, capaces de impartir conocimientos de forma rápida, ligera y divertida (Parente, 2016,17).

Ahora bien, algunos de los elementos que menciona Borrás (2015,4) que se aplican dentro de los juegos de gamificación son:

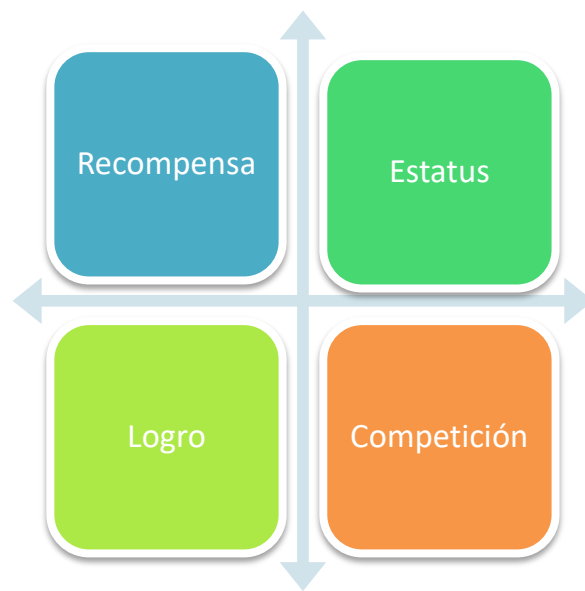
- Voluntario: alguien obligado a jugar no juega.
- Aprender o resolver un problema.
- Balance entre estructura y libertad (explorar).

Con esto, se presenta una metodología interesante, donde pueden los estudiantes, enfocar su conocimiento por diferentes aspectos.

Algunos puntos que se pueden sumar, a porqué realizar gamificar son (Borrás, 2015,19):

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y *badges*).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio en línea.

Según Gaitán, hay una serie de situaciones dentro de la mente de los estudiantes, donde encontramos (Gaitán, 2013):



Estos cuatro ejes, son el funcionamiento central de la ludificación, y a donde se puede referir su éxito. Y es que los estudiantes entran en un movimiento de recompensa, por los obstáculos que logran ir superando, se siente mejor consigo mismo, por tales hechos. Los logros que van alcanzando, además, pertenecen al proceso de conocimiento, por lo que se llega al estatus, ya que, al tener más logros, con mejores compensas, el estudiante gana estatus dentro de su grupo de compañeros, y por ende se fomenta la competición, la cual siempre debe de trabajarse de forma respetuosa.

Se puede añadir que, la mayoría de los autores coinciden en que la ludificación es un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios. La motivación es despertar la pasión y el entusiasmo de todos para llevar sus habilidades y talentos a una misión común (Ortiz et al., 2018,6).

Además de lo dicho líneas arriba, se puede indicar que, dentro de la ludificación, se han ido especificando unos principios, los cuales son (Martí y García, 2021,9):

1. Tipos de competición: jugador versus jugador, jugador versus sistema y/o solo.
2. Presión temporal: jugar de forma relajada o jugar con el tiempo.
3. Escasez: la escasez de determinados elementos puede aumentar al reto y la jugabilidad.
4. Puzzles: problemas que indican la existencia de una solución.
5. Novedad: los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
6. Niveles y progreso.
7. Presión Social: el rebaño debe saber lo que hace.

8. Trabajo en equipo: puede ser necesario la ayuda de otros para conseguir avanzar.
9. Moneda de cambio: cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.
10. Renovar y aumentar poder: permite añadir elementos motivacionales al jugador.

Este conjunto de características, o principios como se han ido denominando, le brindan al estudiante la oportunidad, de tener una relación positiva con, en este caso, el proceso educativo. Además de esto, la gamificación presenta unos tipos, los cuales son:

- Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa.
- Cambio de comportamiento: Busca generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta.

2.3.1. LA DIVERSIÓN

Un factor clave dentro de la ludificación, es lógicamente la diversión, ya que los juegos son básicamente formas de divertirse. Los juegos, se puede añadir brevemente, son tan antiguos como la propia humanidad, ya que en los tiempos de ocio, el humano siempre ha localizado maneras de tener un momento agradable.

La diversión, es tanto antigua como importante para la humanidad, tanto así, que hay especialistas en el humor o la diversión para agradar a otros, y sus contenidos, ya en tiempos actuales son consumidos masivamente.

Dentro del contexto educativo, por su parte, la diversión, no siempre ha sido bien tomada, ya que se consideraba que si existía diversión en un aula de clases, los estudiantes no estarían aprendiendo. Lo que trajo consigo una serie de problemas, donde la educación se comenzó a observar como algo muy cuadrado, donde la diversión no tenía cabida, salvo quizás en los momentos de recreo.

Pero se puede indicar que la diversión cuando se trata de juegos, “hay un elemento clave: la novedad, lo inesperado. Al cerebro le encantan las sorpresas. No hay nada más divertido que recibir una grata sorpresa” (Martí y García, 2021, 16).

2.3.2. ¿QUÉ IMPULSA AL JUEGO?

Desde un punto a otro del globo, las personas en edades tiernas juegan. Esto puede además llegar a ser entendido como algo natural, no sólo de la especie humana, sino también de tantas otras que hacen vida en el planeta, con finalidades similares, siendo en este caso, el aprender a defenderse. Como bien señala Parente (2016, 12) “Todos los mamíferos utilizan el juego, y como este mecanismo es utilizado desde tiempos inmemorables de una forma prácticamente innata, casi como si estuviese grabada en los mecanismos más básicos del cerebro”.

El juego, como se ha dicho, responde a muchos motivos, siendo el más común preparar al individuo para el futuro de peleas por territorios o similares. Ahora en el caso de los humanos, se puede inferir que esto cumplía los mismos roles, preparando con estos juegos a los jóvenes a los peligros que podrían enfrentar, así mismo el aprendizaje de técnicas, etc.

Con esto dicho, se puede entender que a la par de la evolución del humano, se pudo al mismo tiempo, modificar la finalidad del juego, donde si bien puede identificar juegos de tipo guerra en tiempos incluso mucho más recientes, como por ejemplo las preparaciones de los niños (varones), en la antigua Roma o Grecia, ya el mismo ha logrado unirse al factor de la diversión.

Ahora, desde una perspectiva más actual, uniendo lo dicho con los elementos de la tecnología como los videojuegos, y teniendo presente la importancia del juego a nivel cognitivo, se puede señalar que:

Podemos llegar a una nueva forma de entender la palabra videojuego y poder entender que implica pensar en modo videojuegos y de cómo esta forma de pensar, de estructura o de diseñar actividades, puede de alguna forma maximizar la capacidad de una persona para suplantar retos complejos de una forma motivada. (Parente, 2016, 13).

En este caso, se hace dicha mención, debido a que actualmente los niños y niñas no juegan como hasta hace 15 o 20 años se hacía. Donde era común, hacer uso de balones,

muñecas, coches de madera, etc., sino que ahora, el juego ha sido elevado gracias a la intervención de la tecnología.

Y se desprende, que los motivos, ya no son preparar al individuo para nada, sino más bien brindarle un tiempo de gozo. Como bien indica el autor, el videojuego debe de pensarse según dos aspectos clave:

- Tomar un concepto y convertirlo en una actividad puede incluir elementos de competencia, colaboración, descubrimiento y narración.
- Esto incluye los principios de deseo-recompensa-desafío-logro-recompensa-retroalimentación.

Se puede indicar, gracias a lo aportado por el autor, que la esencia misma del juego, la más primitiva, aún continúa y es quizás por ello, que la atracción a sentirse poderosos o vencedores mediante el juego, es lo que sostiene esta práctica a través del tiempo.

2.4. IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN DENTRO DE LA EDUCACIÓN

El que los estudiantes se mantengan motivados, le permite adquirir nuevos conocimientos, ya que siente el interés por la búsqueda y adquisición de esto. Ahora bien, el concepto en sí mismo puede tener diferentes explicaciones, básicamente en palabras de la RAE, se tiene que la motivación es un: “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”.

En este caso, cuando se habla de las acciones de una persona, se tiene que los estudiantes logran enfrentar los problemas relacionados con el proceso de enseñanza – aprendizaje, desde otra perspectiva, logrando así un desarrollo óptimo durante este proceso. Se añade que:

Tener un excelente ambiente o clima en el aula es, sin lugar a dudas, uno de los motivos que más contribuyen al rendimiento, a la formación y al interés por aprender de cada uno de los alumnos que la componen. Son muchos los factores que colaboran en su mejora, pero nos atreveríamos a destacar uno por encima de todos: la calidad en la relación entre el alumno y el docente (Rodríguez y Santiago, 2014, 5).

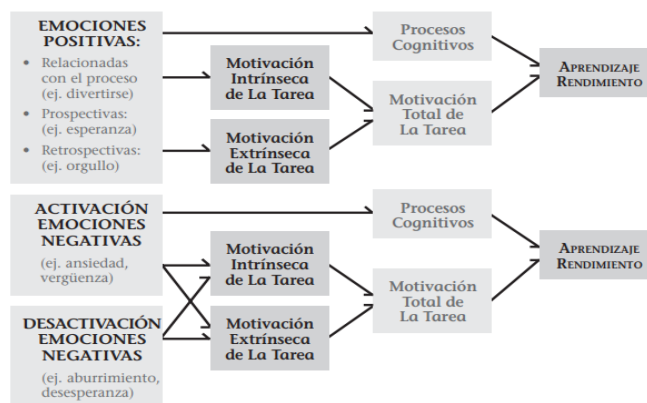
Es así, que se deja palpable que el primer interés que recae sobre la educación al hacer uso de métodos que sean de interés para el estudiante, es básicamente, mejorar el rendimiento. Permitir que el estudiante esté motivado, le brinda la oportunidad de mejorar dentro de su proceso educativo, además, de que puede mostrar un interés renovado por el estudio y lograr buscar nuevos campos sobre el mismo.

La motivación, permite que los estudiantes vean aumentado su rendimiento. Sobre esto se tiene que “El rendimiento del estudiante no depende tanto de la capacidad real como de la capacidad creída o percibida” (García y Doménech, 2002, 3).

El hecho de incluir juegos en etapas educativas responde básicamente a la importancia de que estos puedan desarrollar sus mentes, donde se tiene que estos alcanzan tales metas bajo un estado de inmersión, total, con respecto a las actividades que se le plantean, donde la motivación llega a tener una gran importancia, (Tudela, 2019,9).

Cuando se habla de la motivación, se sobreentiende además, que existe un componente emocional dentro de cada uno de los estudiantes, y es que a pesar de esta falta de investigación, todavía se acepta que las emociones son una parte importante de la vida mental de los estudiantes y tienen una gran influencia en la motivación del aprendizaje y las estrategias cognitivas (adquisición, almacenamiento, recuperación de información, etc.), y por lo tanto en los resultados académicos y escolares (García y Doménech, 2002,13).

Estos mismos autores, comparte un cuadro con el cual se puede entender mejor esto dicho previamente:



Modelo adaptado de Pekrun, por García Doménech, 2002

Con este esquema, se busca entender mejor, como se da el proceso interno, en este caso psicológico, entre las emociones positivas, que aquí pueden derivarse de una situación y contexto educacional ameno, que le permite a su vez al estudiante motivarse, donde como resultado se observa un rendimiento.

Se añade que “La motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para autorreforzarse. Se asume que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva” (García y Doménech, 2002). Pero, además, estos autores agregan que:

Las emociones negativas pueden repercutir básicamente de dos formas en la motivación intrínseca. En primer lugar, emociones negativas como la ansiedad, la ira, la tristeza, etc., pueden ser incompatibles con emociones positivas por lo que pueden reducir el disfrute en la tarea. En segundo lugar, puede aparecer una motivación extrínseca negativa opuesta a la motivación extrínseca positiva que conduce a la no ejecución de la tarea (conducta de evitación). (García y Doménech, 2002)

Por lo que, el delicado eje que como docentes debemos de sostener dentro de las aulas, es lo que puede determinar el éxito de un estudiante, o su fracaso. Por eso, se hace hincapié, en que es necesario un ambiente adecuado, donde se brinde al estudiante la oportunidad, de motivarse, y sentirse agrado con el proceso, para que así, genere buenas emociones en torno al mismo.

2.5. LA LUDIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

Ahora bien, aclarado la importancia que recae dentro de los procesos de enseñanza, donde la motivación debe de ser un elemento circunstancial, para que el estudiante tenga éxito, se entiende que la ludificación, es un elemento importante para lograr esto. Y es por ello, que a continuación, se procede a explorar cómo se trabaja la ludificación dentro de la educación, con miras a obtener lo dicho previamente.

De forma inicial se indica que “En el contexto educativo, la ludificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas,

como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (Ortiz et al., 5).

Se entiende, que la ludificación permite que el estudiante desarrolle otras herramientas más allá del aprendizaje crudo en sí mismo. Se busca que logre trabajar elementos como la comunicación, los valores, el trabajo en equipo, etc., fomentando así el desarrollo general del estudiante.

Y es que “La gamificación debe poner en el centro al alumno y la forma cómo este percibe los contenidos que se están planteando en clase” (Ripoll, 2016, 26). Con esto, se trabaja lo dicho previamente dentro del texto de Ortiz, sobre la autonomía del estudiante.

Para poder aplicar la ludificación dentro del aula, es necesario que se tomen en consideración algunos aspectos. De tal forma que queda así (Oriol, 2015,8):

- 1) Identificar motivo propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia)
 - a) Averiguar qué les gusta y como pasan su tiempo libre (encuestas).
 - b) Aspectos o motivaciones que quieres y que motivación desearías trabajar (extrínseca o intrínseca/game thinking).
 - c) Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes.
- 2) Definir objetivos (pedagógicos) concretos.
 - a) Definir grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad).
 - b) Describir a los tipos de jugadores.
 - c) Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores.
- 3) Identificar elementos del juego (momento, diversión).
- 4) Identificar mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles...).
 1. Diseñar ciclos de actividad para definir la progresión, los bucles de actividad se pueden desglosar en un micro nivel.
- 5) Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas.

- 6) Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador).
- 7) Definir el pensamiento de juego y el guion o *storytelling* (construir escenarios).
- 8) Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles.
- 9) No olvidar la diversión.
- 10) Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso.

Ahora, todo esto, se presenta como un esquema de planificación para la ludificación dentro del aula. Con ello, viene un proceso de trabajo donde el docente, debe de tener en claro cómo va a llegar a usar la ludificación dentro del aula. No basta con pensar en algunos juegos, que puedan tener incidencia en la asignatura y que sean divertidos, sino que deben de plantearse unos elementos concretos. Los cuales son (Martí y García, 2021,4):

1. Definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir.
2. Delimitar los comportamientos que queremos potenciar en los estudiantes.
3. Establecer quiénes son los jugadores, identificar rasgos y características.
4. Establecer los ciclos de las actividades (mecánicas de juego, orden de los eventos, interacción, entre otros).
5. Diversión (es la base de todo juego).
6. Recursos, incluye las herramientas que se van a usar para el desarrollo de la estrategia.

Ahora bien, es importante señalar que, la ludificación, en la educación requiere la máxima responsabilidad para el objetivo a lograr, y para el destinatario del proceso, los cerebros jóvenes en el aprendizaje se moldean y motivan fácilmente si los procesos están diseñados adecuadamente, pero son increíblemente estúpidos y desmotivados cuando no pueden entender lo que está pasando, incluyendo sus expectativas (Parente, 2016).

.2.5.1. CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DEL NIÑO EN 3.º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A continuación, diferenciamos las características psicoevolutivas de los niños en la etapa de 3.º de Educación Primaria a través de diferentes etapas, aunque es un poco complejo debido a que no todos los niños maduran al mismo ritmo y es un proceso con continuidad y progresión, no podemos examinarlo en un momento determinado, sino que tenemos que ir observando los cambios de cada niño para poder sacar conclusiones. Si hablamos del desarrollo intelectual, los niños en esta etapa tienen la necesidad de ser reconocidos como personas, tanto en el ámbito escolar como en el familiar, y esto les ayuda a que sean capaces de descubrirse a ellos mismos, intereses... Y esto favorecerá a la autonomía que poco a poco van adquiriendo.

En esta etapa también es importante que intente no dejarse llevar por la intuición y empezar ahora sí a reflexionar y razonar antes de tomar una decisión, por lo que se ubica en un mundo material donde los objetos tienen un lugar determinado y los cambios unas estructuras temporales comunes a todos. En relación con el desarrollo psicológico, como se mencionaba anteriormente, los gustos de los niños van cambiando. A pesar de que siguen jugando, pero se forman nuevas opciones de hacerlo que van a caracterizarlos. Aun así, el juego no lo es todo ya que se introducen en un mundo lleno de obligaciones y deberes que poco a poco tendrán que cumplir, respetar y conocer.

Piaget (1981) analizó tres puntos que consideraba importantes para el desarrollo de los niños moralmente:

- La actitud cambiante de los niños ante las reglas del juego.
- La actitud cambiante de los niños ante las relaciones sociales.
- La secuencia de sistemas morales en el niño.

Un reto al que se enfrentan los niños, la madurez, que conlleva a superarse de la infancia, para adquirir conciencia sobre su propia capacidad para realizar tareas. Así se convertirán en adultos con autoestima y capacidad de tomar decisiones.

Si hablamos del desarrollo afectivo, podemos decir que es el camino por el que las personas crean vínculos y maneras de vivir con los mismos.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta metodológica que se expone consiste en la ludificación de la asignatura de Lengua española en las aulas de Educación Primaria que ayudará a los alumnos y alumnas para adquirir nuevos conocimientos, a mejorar el nivel de su lengua materna. Trabajaremos esta propuesta metodológica en un centro concertado, donde sus alumnos tienen buenos resultados académicos, que hace que tengan ganas de aprender cada día más. Tienen gran motivación debido al entorno que les rodea que está constantemente ayudándoles, tanto el colegio como la familia, que se integran en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Nuestra Unidad Didáctica “España, un país plurilingüe” va dirigida a alumnos de tercer ciclo de primaria, concretamente a alumnos de 6º que, por su edad, posiblemente tengan más conocimiento del tema que vamos a tratar. Hemos elegido este tema porque hoy en día está muy presente la discriminación a personas distintas a nosotros y queremos que sientan que aunque haya gente que hable diferente a nosotros, TODOS somos iguales seamos de donde seamos o hablemos como hablemos.

A través de algunas plataformas digitales como Plickers, Teams, Class Dojo o Kahoot, trabajaremos los contenidos que vamos a ver en la unidad didáctica. Los alumnos son los protagonistas y en consecuencia, el profesor pasa a un segundo plano. Así, ellos mismos tienen mejor resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y normalmente gracias a esto obtienen mayores logros académicos. Los profesores intervienen para resolver las dudas que puedan surgirle a los alumnos.

En cuanto a los contenidos que veremos más adelante, nos centramos en “La situación lingüística actual en el Estado de España”, donde como sabemos conviven gran diversidad de lenguas con otras variedades **lingüísticas**, conocidas como dialectos, hablas, etc. Hoy en día, en España se hablan cuatro lenguas principales: el **castellano**, el catalán, el gallego y el vasco, y únicamente las tres primeras derivan del latín. Como hemos mencionado anteriormente, en España hay diferentes dialectos, aragonés, leonés, bable, andaluz, canario, extremeño, murciano, romaní y aquellos que provienen del árabe entre otros: Aragonés.

3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN DEL MISMO

Nuestro tema es *La diversidad lingüística en España*. Para llevarlo a cabo, será necesario programar una secuencia que incluya actividades de comprensión y expresión oral y escrita. Trabajamos directamente un contenido curricular.

Nuestros alumnos son, en su gran mayoría, de Andalucía, por lo que a casi ninguno le resulta familiar directamente este tema, pues sus familias no son de otra comunidad autónoma de España y, aunque les suene el tema, no saben del todo lo que vamos a tratar. Como son alumnos de 11 y 12 años, ya sienten curiosidad por saber qué otras maneras de hablar hay en España y por qué ocurre esto: cuáles son los dialectos que existen, los diferentes acentos, etc. ya que en las noticias, por ejemplo, pueden escuchar constantemente al presidente de Cataluña entre otros usando el catalán como su idioma principal.

En este proyecto a parte de aprender los diferentes dialectos y características dependiendo del sitio en el que vivamos, aprenderán algunos valores como el respetar a los demás a pesar de que no hablen como nosotros, pues eso nos hace únicos y cada uno tiene una forma diferente de comunicarse y el respeto a nuestro patrimonio cultural.

Además queremos hacerles ver que no tenemos que quedarnos en nuestra burbuja, sino que es algo precioso, muy interesante y que debemos conocer todas las distintas formas de expresarse que hay en nuestro país, que aunque todos seamos españoles, dentro de eso podemos llamarnos gallegos, vascos, catalanes, valencianos...

3.2 OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM QUE SE TRABAJAN

Desarrollar la confianza en sí mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de los individuos y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.

Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA QUE SE TRABAJAN

O.LCL.1. Utilizar el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción facilitando la representación, interpretación y comprensión de la realidad, la construcción y comunicación del conocimiento y la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

O.LCL.3. Escuchar, hablar y dialogar en situaciones de comunicación propuestas en el aula, argumentando sus producciones, manifestando una actitud receptiva y respetando los planteamientos ajenos.

O.LCL.4. Leer y comprender distintos tipos de textos apropiados a su edad, utilizando la lectura como fuente de placer y enriquecimiento personal, aproximándose a obras relevantes de la tradición literaria, sobre todo andaluza, para desarrollar hábitos de lectura.

O.LCL.6. Aprender a utilizar todos los medios a su alcance, incluida las nuevas tecnologías, para obtener e interpretar la información oral y escrita, ajustándose a distintas situaciones de aprendizaje.

O.LCL.7. Valorar la lengua como riqueza cultural y medio de comunicación, expresión e interacción social, respetando y valorando la variedad lingüística y disfrutando de obras literarias a través de su lectura, para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación, afectividad y visión del mundo.

O.LCL.8 Reflexionar sobre el conocimiento y los diferentes usos sociales de la lengua para evitar estereotipos lingüísticos que suponen juicios de valor y prejuicios clasistas, racistas, sexistas u homófobos valorando la lengua como medio de comunicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE CIUDADANÍA Y DERECHOS HUMANOS QUE SE TRABAJAN

O.EPC.1. Desarrollar, conocer y aceptar la iniciativa personal y la propia identidad, reflexionando sobre las características y experiencias personales, haciendo una valoración adecuada de sí mismo y respetando las diferencias con los otros, para afrontar positivamente y con confianza y optimismo las diversas situaciones y problemas con los que se enfrenta en su vida personal.

O.EPC.4. Conocer, asumir y aplicar los valores cívicos propios de la sociedad democrática en la que vivimos, reflexionando sobre la importancia y necesidad de colaborar con actitud comprensiva, cooperativa y responsable en sus grupos de referencia próximos (familia, escuela, barrio y localidad) y utilizando el diálogo y la mediación en la resolución de los conflictos de manera constructiva para aprender a ayudar, a compartir y a colaborar con los demás.

O.EPC.5. Reconocer la diversidad como enriquecedora de la convivencia, identificando y analizando situaciones de injusticia y discriminación por motivos de origen, diferencias sociales o de cualquier otro tipo, respetando las diferencias, y rechazando las actitudes negativas, los prejuicios y estereotipos para lograr una convivencia justa e igualitaria basada en los Derechos Humanos.

O.EPC.6. Sentirse miembro de una comunidad, analizando sus dinámicas, aprendiendo diversas formas de organización y participación ciudadana, sabiendo escuchar y valorando las aportaciones propias y ajenas para favorecer el mutuo entendimiento, la solidaridad y la cohesión social y ejerciendo los deberes y responsabilidades que le corresponden como miembro de los grupos en los que se integra.

3.3. COMPETENCIAS BÁSICAS QUE SE DESARROLLAN

Las competencias básicas del currículo de Primaria que integra nuestro proyecto son:

- Competencia en comunicación lingüística. Por medio de esta, el niño logra adquirir una habilidad para utilizar lengua, expresar ideas o sentimientos e interactuar con otras personas tanto de manera oral como escrita.
- Aprender a aprender. El niño desarrollará su capacidad de aprendizaje por sí solo, organizará sus tareas y su tiempo y trabajará tanto de manera individual como colectiva para conseguir así autonomía y responsabilidad.
- Competencia social y cívica. El alumno obtendrá la capacidad para relacionarse de forma activa y democrática en todos los ámbitos de su vida.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Mediante la cual, el alumno convertirá, las ideas en actos, cómo la creatividad, o las capacidades para asumir riesgos, planificar y gestionar.
- Conciencia y expresiones culturales. Mediante la cual el niño apreciará la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas o escénicas y la literatura.

3.4. CONTENIDOS

Aquí se presentan los contenidos que se van a trabajar por bloques:

Bloque 1: escuchar, hablar, conversar

1.1. Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: conversaciones, debates y coloquios sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses y aquellos destinados a favorecer la convivencia y resolución de conflictos; desde la valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral.

1.3. Planificación del contenido en la expresión oral según su finalidad: académica, lúdica y social. Utilización de apoyos sonoros, gráficos y tecnológicos en sus exposiciones.

1.4. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía, sentimientos y experiencias de los demás, papeles diversos en el intercambio comunicativo, turnos de palabras, tono de voz, posturas, gestos adecuados, recogida de datos, incorporación de intervenciones de los interlocutores, reformulación de hipótesis...

1.8. Producción de textos orales propios de los medios de comunicación social simulando o participando para compartir opiniones e información.

Bloque 2: leer y escribir

2.2. Lectura en voz alta con pronunciación correcta y entonación y ritmo adecuados, en función de los signos de puntuación.

2.6. Construcción de conocimientos y valoración crítica, aplicando los resultados en trabajos de investigación.

2.7. Utilización de manera autónoma de diferentes tipos de bibliotecas (aula, centro, municipal y virtual) para localizar y obtener información en distintos tipos de soportes y para seleccionar lecturas personales, haciendo uso de sus catálogos digitales y en línea de forma responsable.

2.9. Utilización de las TIC para localizar, seleccionar, tratar y organizar la información de manera eficiente y responsable, haciendo uso de entornos virtuales, páginas infantiles y juveniles, prensa local, enciclopedias, diccionarios, repositorios en línea, etc.

Bloque 3: educación literaria

3.5. Revisión y mejora de la redacción del texto mediante la elaboración de borradores, con ayuda de sus iguales y el profesorado, usando un vocabulario adecuado a la edad.

3.6. Respeto de las normas de ortografía, con el fin de consolidar el uso adecuado de las normas lingüísticas.

3.9. Utilización en la creación de textos de conectores y vocabulario adecuados al nivel educativo, con especial atención a los signos de puntuación, cuerpo y estilo, imágenes, palabras clave, títulos, subtítulos, etc.

Bloque 4: conocimiento de la lengua

4.1. Consolidación de las nociones gramaticales, léxicas, fonológicas y ortográficas adquiridas en ciclos anteriores.

4.4. Uso de los conectores básicos que dan cohesión a las producciones orales y escritas.

4.6. Ortografía: uso adecuado de los signos de puntuación (puntos suspensivos, paréntesis, guión, comillas). Interés por la búsqueda de la correcta ortografía de las palabras usando diccionarios en diferentes formatos.

4.8. Uso de las herramientas más comunes de las TIC para compartir información, recursos y planificar y realizar un trabajo individualmente o en equipo

El objetivo es que los contenidos de los distintos bloques se trabajen de manera integrada en la propuesta didáctica que se elabore.

3.5. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS QUE SE TRABAJAN

En nuestra unidad didáctica “España, un país plurilingüe”, se desarrollarán de manera directa e indirectamente las cuatro habilidades lingüísticas (hablar, escuchar, leer, escribir).

La habilidad lectora se trabajará en este proyecto mediante la lectura de textos que dará el profesor.

La habilidad de escribir se desarrolla mediante la composición de los textos que usarán para exponer y actividades para después estudiarlos, comprenderlos o realizar el proyecto en sí, independientemente de cuál se le asigne a cada grupo.

Fomentaremos las dos últimas habilidades lingüísticas, hablar y escuchar tanto en las explicaciones del docente como en las exposiciones finales de los proyectos de los

alumnos y en las lecturas de los textos. También se dará lugar a situaciones de comunicación tanto espontáneas como dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente sobre temas de la actualidad o cercanos a sus intereses (conversaciones, debates, charlas, exposiciones...).

3.6 TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta se llevará a cabo en 9 sesiones donde abordaremos un tema principal: Las diferentes lenguas de España. Aunque cada día se aprendan cosas nuevas, al principio de cada clase se les hará un repaso de lo aprendido anteriormente, con una lluvia de ideas donde toda la clase puede ir aportando información que recuerde sobre los contenidos aprendidos.

Todas las sesiones ocupan el mismo periodo de tiempo: 1 hora que es lo que dura una clase de lengua, y que servirá para hacer todas las actividades que se propone para el alumnado.

3.7 DESARROLLO DE LAS SESIONES

FASES

El proyecto consta de tres fases:

La fase 1 se desarrolla por completo en clase. Es la explicación de la teoría correspondiente, preguntas generales para saber cuáles son sus conocimientos sobre el tema que vamos a trabajar, visualización de vídeos y repaso de lo aprendido mediante actividades cortas e individuales las cuales las corregiremos en el aula.

Fase 2. En esta formaremos los grupos para realizar el proyecto y se resolverán las últimas dudas en cuanto a este. Además el desarrollo del proyecto se trabajará en el aula, en varias sesiones y cada uno con sus tabletas u ordenadores. Si faltara tiempo, los alumnos acabarán en casa.

En la fase 3 expondrán todos los grupos los proyectos que han realizado delante del profesor y de sus compañeros. Finalmente, en la última sesión se hará un *Kahoot* a modo de evaluación.

Con este sistema de trabajo queremos que los niños trabajen casi todo el proyecto en el aula porque pensamos que será más fácil resolverles las dudas al instante, que les surjan en cada momento y a la vez dejar tiempo para que en casa estudien, hagan otras materias y tengan tiempo de preparar las clases restantes.

3.8 CRONOGRAMA

DURACIÓN	45 MIN.	45 MIN.	45 MIN.	45 MIN	45 MIN	45 MIN	45 MIN	45 MIN	45 MIN
Actividades/Días	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9
Explicación del tema									
Visualización de vídeos y repaso del día anterior									
Lectura y realización de actividades									
Formación de grupos y explicación del proyecto									
Trabajo en clase y resolución de dudas									
Exposición del proyecto									
Kahoot y opiniones grupales del proyecto									

Para llevar a cabo el desarrollo del proyecto necesitaremos 2 semanas (dejando uno o dos días más de una tercera semana por si acaso faltara tiempo) del segundo trimestre, contando con que la clase tenga la asignatura de Lengua (en la que trabajaremos el

proyecto) cuatro días a la semana, para así poder coincidir las actividades con el día 19 de febrero, día internacional de la lengua materna, la diversidad lingüística y el multiculturalismo, y afianzar más el concepto que queremos transmitir.

Por tanto, daremos inicio al proyecto el 8 de febrero, para así dar pie al proyecto que queremos desarrollar sobre la diversidad lingüística en España.

3.9. SESIONES EXPLICADAS

EVENTO DE ENTRADA: Les pondremos una imagen donde aparece una palabra “perrito” y otra que significa lo mismo pero escrita de otra manera “perrete” para que ellos piensen de qué puede ir el tema y saquen conclusiones. (ANEXO 1)

1.^a sesión: El primer día de la semana 1, explicaremos en clase, qué es la diversidad lingüística en España ya que su proyecto irá relacionado con ese tema. Se resolverán dudas acerca de la foto del evento de entrada y realizaremos un debate o una lluvia de ideas, intentando que los alumnos piensen y ellos mismos con sus conocimientos sean capaces de introducir el tema. Hablaremos de manera general de los dialectos y distintas formas de hablar en España.

2.^a sesión: Se repasa lo visto en la clase anterior y nos centramos en el gallego, el catalán, el vasco, el valenciano y el andaluz, que son los más conocidos y les resultan más familiares. Se exponen las características de cada zona para que vaya sonando un poco el tema aunque luego ellos sean los que deben informarse.

3.^a sesión: Introducimos la clase con un video resumen de lo que ellos están viendo en clase acerca de las diferentes formas de hablar que hay en España: <https://youtu.be/i67yBWgFMYA>

Además, se les entrega un texto impreso acompañado de una serie de preguntas relacionadas con lo visto en clases anteriores para hacerles pensar y ver si están entendiendo todo. Al final de la clase, se corrige el texto, que incluye preguntas de opinión personal, para que puedan así dar su opinión.

4.^a sesión: Se hacen 5 grupos y a cada grupo se le asigna una de las lenguas cooficiales (euskera, catalán, valenciano y gallego) y el andaluz como dialecto familiar nuestro. Acto seguido se reúnen con su grupo para ir sacando ideas para su proyecto y se explica

en qué consistirá y dándole a elegir para su producto final entre el *Power point* o el póster. Mientras dan ideas entre ellos, ponemos otro video educativo sobre el tema, más concretamente sobre los andaluces: <https://youtu.be/haLoIzAojdM>

5.^a sesión: Los alumnos traerán sus tabletas u ordenadores para informarse acerca del tema que se les ha asignado y empezar a crear el trabajo, y en los últimos 15 minutos de clase se les reparte una actividad a modo de repaso para que no sea tan monótona la clase y se diviertan un poco. La actividad consiste en que ellos tendrán un mapa mudo y tendrán que localizar las lenguas y dialectos, así como las Comunidades Autónomas. Como siempre hay alguien que acaba más pronto que los demás, tendremos preparada una segunda actividad. Esta vez, tendrán un mapa incompleto, donde deberán rellenar los huecos en blanco recordando lo aprendido. El mapa conceptual deberá quedar de manera parecida a la establecida (ANEXO 2).

6.^a sesión: Siguen con su grupo haciendo el trabajo y preguntando dudas acerca del mismo y al final de la clase escuchan una canción sobre el tema que la seño les pondrá en la pizarra digital. La canción que escucharán es la de la película de Disney “Frozen” cantada además de en castellano en catalán, gallego... y es muy divertida: https://youtu.be/6_ITLurG-rk.

7.^a sesión: Van terminando sus productos finales y en los últimos minutos (20 min), dos de los grupos exponen su trabajo. Comenzarán el euskera y el valenciano. Al finalizar las exposiciones, deberán escribir las ideas claves de cada exposición.

8.^a sesión: Seguirán con las exposiciones; ahora exponen los grupos del andaluz, catalán y gallego. Al terminar la clase volverán a escribir las ideas claves de cada exposición.

9.^a sesión: Finalmente, para repasar y saber si realmente han adquirido esos conocimientos y han cumplido los objetivos, se les realizará una prueba interactiva a modo de juego con la aplicación *Kahoot*. Las preguntas son las siguientes:

1. ¿Qué es un dialecto?
2. ¿Cuántos dialectos hay en nuestro país?
3. ¿Cuál es la lengua oficial de nuestro país?
4. ¿Qué son las lenguas cooficiales?

5. ¿Cuántas lenguas cooficiales hay en España?
6. ¿Qué es el gallego?
7. ¿Qué es el andaluz?

3.10. EVALUACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN

Empezaremos con una evaluación inicial, que nos servirá para ver los conocimientos previos que tienen nuestros alumnos y conocer así el nivel del que partimos, para cuando tengamos que concretar los objetivos didácticos que queremos llevar a cabo en nuestra secuencia didáctica. Desde aquí empezaremos a crear cada una de las sesiones y actividades para conseguir los objetivos.

La evaluación se realizará durante toda la Unidad, habrá una evaluación global, más general y además continua, donde veremos y se evaluará el trabajo diario de cada alumno, de manera individual o grupal.

Por último, habrá también una prueba que tendrá lugar al final de la Unidad, para ver el conocimiento obtenido a lo largo de este tema y comprobar si realmente han comprendido lo que queríamos enseñarles; esta prueba será el *Kahoot* que cada uno responderá sin su grupo, es decir, de manera individual.

Según la ORDEN de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, en la cual se establecen los siguientes criterios de evaluación en relación a los objetivos seleccionados:

CE.3.1. Participar en situaciones de comunicación oral dirigidas o espontáneas, (debates, coloquios, exposiciones) sobre temas de la actualidad empleando recursos verbales y no verbales, aplicando las normas socio-comunicativas y las estrategias para el intercambio comunicativo, transmitiendo en estas situaciones ideas, sentimientos y emociones con claridad, orden y coherencia desde el respeto y consideración de las aportadas por los demás.

CE.3.2. Expresarse de forma oral en diferentes situaciones de comunicación de manera clara y coherente ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para comunicarse en diversas situaciones.

CE.3.4. Recitar y producir textos orales de los géneros más habituales del nivel educativo (narrativos, descriptivos argumentativos, expositivos, instructivos,

informativos y persuasivos.), elaborando un guión previo y adecuando el discurso a la situación comunicativa.

CE.3.5. Analizar, preparar y valorar la información recibida procedente de distintos ámbitos de comunicación social, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención y realizando pequeñas noticias, entrevistas, reportajes sobre temas e intereses cercanos según modelos.

Por otra parte, en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, estos son los criterios de evaluación:

C.E.3.2. Identificar sentimientos y emociones de las personas con las que se relaciona, reflexionando potenciando la actitud crítica, autonomía, asertividad, cooperación, comprensión y empatía, haciendo uso del diálogo y la mediación en su vida social y su entorno cercano.

C.E 3.4. Conocer, asumir y reconocer en su entorno los valores cívicos propios de una sociedad democrática (disposición al diálogo, igualdad, libertad, respeto, solidaridad, justicia, paz, tolerancia, honestidad y honradez), emitiendo juicios críticos sobre las conductas que observa, extrayendo conclusiones de las distintas situaciones y extrapolándolas a su vida personal.

C.E 3.6. Sentirse miembro de una comunidad, ya sea dentro del ámbito escolar o del social en general, analizando sus dinámicas, aprendiendo las diversas formas de organización y participación ciudadana e interviniendo proactivamente en ella. Favorecer el mutuo entendimiento, la solidaridad y la cohesión social a través de la valoración y escucha activa de las aportaciones propias y ajenas.

TRABAJO DIARIO: Se evaluará día a día teniendo en cuenta el trabajo realizado por cada alumno; es decir, su participación y su comportamiento diario en clase y con el resto de sus compañeros. Este apartado será un 30 % de la nota final del alumnado, y esta calificación se pondrá basándonos en la siguiente tabla:

	Excelente (9-10)	Bueno (7-8)	Adecuado (5-6)	Mejorable (1-4)	Ponderación	Valoración
TRABAJO DIARIO	Participa en todas las actividades propuestas, aportando ideas e información extra. Su comportamiento es correcto.	Participa en la mayoría de actividades propuestas y, a veces, aporta ideas e información extra. Comportamiento pero en general adecuado.	Participa en algunas de las actividades propuestas y, a veces, aporta algunas ideas. En general tiene un comportamiento bastante mejorable.	Participa en pocas actividades y no aporta ideas ni ningún tipo de información extra. Comportamiento inadecuado.	20 %	

EXPOSICIÓN: Este apartado tiene un gran peso en la evaluación. Evaluaremos la evaluación según lo siguiente:

CRITERIOS	EXCELENTE (9-10)	BUENO (7-8)	ADECUADO (5)	MEJORABLE (1-4)	PORCENTAJE
TONO DE VOZ Y POSTURA CORPORAL. El estudiante modula correcta y apropiadamente el tono de voz. La comunicación oral fluye con naturalidad y corrección. Se utiliza un vocabulario correcto y adecuado. Mantiene, en todo momento, una postura adecuada.					40 %

CALIDAD DE LA PRESENTACIÓN. El estudiante mantiene la atención en los espectadores. Evita limitarse únicamente a leer lo que está escrito en su presentación.					
DOMINIO DEL CONTENIDO. El estudiante demuestra dominio en el tema dado.					
ORGANIZACIÓN Y SECUENCIA. El estudiante presenta de forma organizada toda la información. Se evidencia una secuencia lógica y ordenada entre cada una de las partes.					
CLARIDAD Y PRECISIÓN EN LA EXPOSICIÓN. El estudiante presenta de forma clara su información, evitando ambigüedades en su exposición.					

KAHOOT: Finalmente se evaluará mediante un *Kahoot*, con el uso de las tabletas. El *Kahoot* equivaldrá a un 40 % de la nota final.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE/EVALUACIÓN:

LCL.01.01.02. Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.

LCL.01.01.05. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.

LCL.01.01.07. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.

LCL.01.01.09. Utiliza un vocabulario adecuado a su edad en sus expresiones adecuadas para las diferentes funciones del lenguaje.

LCL.01.02.01. Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección.

LCL.01.03.04. Es capaz de obtener las principales ideas de un texto.

- Si nos centramos en el bloque 2, los estándares de aprendizaje en los que nos basaríamos son:

LCL.01.06.06. Activa conocimientos previos ayudándose de ellos para comprender un texto.

LCL.01.06.01. Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.

LCL.01.06.16. Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.

- En cuanto a los estándares de aprendizaje relacionados con el bloque 3:

LCL.01.07.02. Emplea estrategias de búsqueda y selección de la información: tomar notas, elaborar esquemas, guiones, mapas conceptuales.

LCL.01.07.04. Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando las normas gramaticales y ortográficas.

LCL.01.07.08. Aplica correctamente los signos de puntuación, las reglas de acentuación y ortográficas.

LCL.01.07.13. Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente de forma personal.

LCL.01.07.14. Expresa, por escrito, opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.

LCL.01.07.16. Usa con eficacia las nuevas tecnologías para escribir, presentar los textos y buscar información.

- Por último, los estándares de aprendizaje que usamos si nos centramos en el bloque 4 son los siguientes:

LCL.01.08.03. Señala las características que definen a las diferentes clases de palabras: clasificación y uso para construir el discurso en los diferentes tipos de producciones.

LCL.01.08.06. Conjuga y usa con corrección todos los tiempos simples y compuestos en las formas personales y no personales del modo indicativo y subjuntivo de todos los verbos.

LCL.01.08.13. Conoce las normas ortográficas y las aplica en sus producciones escritas.

LCL.01.08.14. Aplica correctamente las normas de acentuación y clasifica las palabras de un texto.

LCL.01.08.15. Usa con corrección los signos de puntuación.

LCL.01.08.16. Aplica las reglas de uso de la tilde.

LCL.01.08.17. Utiliza una sintaxis adecuada en las producciones escritas propias.

LCL.01.08.18. Conoce y valora la variedad lingüística de España.

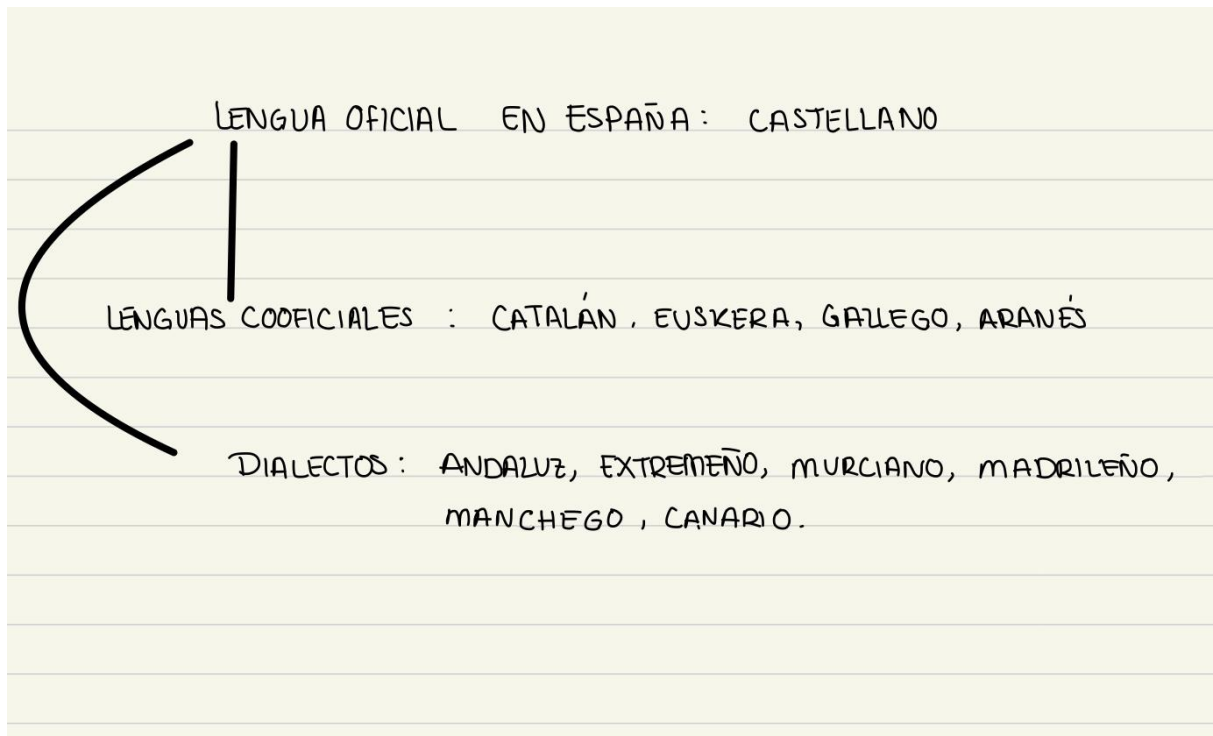
LCL.01.08.19. Reconoce e identifica algunas de las características relevantes (históricas, socioculturales, geográficas y lingüísticas) de las lenguas oficiales en España.

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2



BIBLIOGRAFÍA

- ¿Por qué los andaluces hablan así?: <https://youtu.be/haLoIzAojdM>
- American Psychological Association (APA). Cf. The Basics of APA Style: <http://www.apastyle.org/learn/tutorials/basics-tutorial.aspx> (31/10/2013).
- American Sociological Association (ASA). Cf. ASA Quick Style Guide: <http://www.asanet.org/students/Quick%20Style%20guide.pdf> (31/10/2013).
- BOE (2007). Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, núm. 4, 4 de enero 2007.
- Foncubierta y Rodríguez. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. 18-062018, de www.profele.es Sitio web: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Frozen y las lenguas de España: <https://youtu.be/6ITLurG-rk>
- Huizinga, Johan (1938). "*Homo ludens*"
- Lenguas de España: Recuperado de <https://youtu.be/i67yBWgFMYA>
- LÉVI-LEBOYER, C. *Gestión de las competencias*. Barcelona: Ediciones de Gestión 2000. 2003.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional-Gobierno de España, <https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>
- Mora, Carlos. (2015). *Qué es, mecánicas y dinámicas de la gamificación*. 18-06-2018, de Gamificación y educación física: <https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicasde-la-gamificacion/>
- ORDEN de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, determina los aprendizajes básicos para cada área curricular.
- Palazón, J. (2015). *Motivación del alumnado de educación primaria a través del uso de insignias digitales*. Opción, 31, 1059-1079.
- Palazón-Herrera, José. (2015). *Insignias y motivación en el aprendizaje*. En *Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales* (1063-1065).

- Posada Prieto, Fernando. (2013). *Gamificación educativa*. 18-06-2018, de CanalTIC.com Sitio web: <https://canaltic.com/blog/?p=1733#dinamicas>
- Real Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.