

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

PRIMARIA

CURSO 2014-2015

GESTIÓN DE AULA Y GAMIFICACIÓN

Utilización de elementos del juego para mejorar
el clima de aula

CLASSROOM MANAGEMENT AND GAMIFICATION

Using game elements to improve the classroom atmosphere

Autor: Alejandro García Velategui

Director: Jorge Oceja Castanedo

Fecha

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

Índice

Resumen	4
Abstract.....	5
Introducción.....	6
Justificación	7
Marco teórico y conceptual	8
¿Qué es la gamificación?.....	8
La gamificación en el proceso didáctico.....	11
Psicología y gamificación: aspectos a tener en cuenta.....	13
Gamificación vs. Juegos Educativos.....	15
¿Qué es la gestión de aula?	16
Análisis del contexto	18
Análisis del profesorado.....	18
Análisis del Centro	18
Análisis del aula	19
Objetivos	20
Mapa visual del sistema de gamificación.....	21
Desarrollo del sistema	23
NARRATIVA	23
SISTEMA DE PUNTUACIÓN.....	26
RANKING.....	30
MONEDERO.....	31
COLECCIONABLES	32
Materiales para el aula	34
Tabla de ranking	34

Tabla de puntuación.....	37
Cuadernillo del profesor	40
Registro de deberes.....	40
Hoja de puntualidad	41
Distribución de mesas para el orden y limpieza	42
Fichas para el diseño de las narrativas.....	42
Estrategias metodológicas y vinculación con los objetivos	44
Evaluación	46
Evaluación formativa.....	46
Evaluación sumativa	46
Referencias bibliográficas.....	48
Anexos	51
ANEXO 1	51
ANEXO 2	52
ANEXO 3	53
ANEXO 4	54
ANEXO 6	56
ANEXO 7	57

Resumen

Una buena gestión de aula es un aspecto imprescindible para cualquier docente; muchos tienen dificultades para controlar los comportamientos disruptivos o para fomentar la motivación de sus alumnos. Por esto es importante conocer estrategias para una gestión de aula eficaz.

En este trabajo se presenta un sistema que incorpora distintos elementos de los juegos al funcionamiento de la clase con el objetivo de mejorar la motivación y el esfuerzo del alumnado; el concepto que subyace en esta idea se conoce como "gamificación". La finalidad última es que el documento sirva como base para la elaboración de un material didáctico que el profesor pudiera utilizar para gestionar el aula a través de dicho sistema.

Para situar al lector, comenzamos con un marco teórico en el que explicamos qué es la gamificación y los aspectos que hay que tener en cuenta para gamificar correctamente, aportando ejemplos de prácticas gamificadas en el ámbito educativo y de experiencias que no consideramos gamificación. Dada la naturaleza didáctica del trabajo, es necesario analizar el contexto en el que se puede aplicar el sistema; para ello centramos el foco en los tres agentes implicados: el profesorado, el centro y el aula.

A continuación, nos valemos de los cinco elementos más característicos y visibles del sistema para explicar su desarrollo: la narrativa, el sistema de puntuación, el ranking, el monedero y los coleccionables, y presentamos las herramientas que necesitará el profesor para gestionarlo.

Por último, incluimos los instrumentos de evaluación necesarios para valorar la operatividad del sistema.

Abstract

Good classroom management is a must for any teacher; many struggle to control disruptive behavior or to encourage motivation of students. Therefore it is important to know strategies for effective classroom management.

In this work a system including various elements of the games in class performance in order to improve motivation and effort of students is presented; the concept behind this idea is known as "gamification". The ultimate goal is that this document will serve as a basis for the development of teaching materials that the teacher could use to manage the classroom through the system.

To situate the reader, we start with a theoretical framework in which we explain what gamification is and aspects to consider to gamify correctly, providing examples of gamified practices in education and experiences we do not consider gamification. Given the didactic nature of the work, it is necessary to analyze the context in which the system can be applied; for this we center the focus on the three stakeholders: the teachers, the school and the classroom.

Then we use the five most distinctive and visible elements of the system to explain its development: narrative, points, ranking, purse and badges, and we present the tools the teacher needs to manage it.

Finally, we include the necessary evaluation tools to assess the functionality of the system.

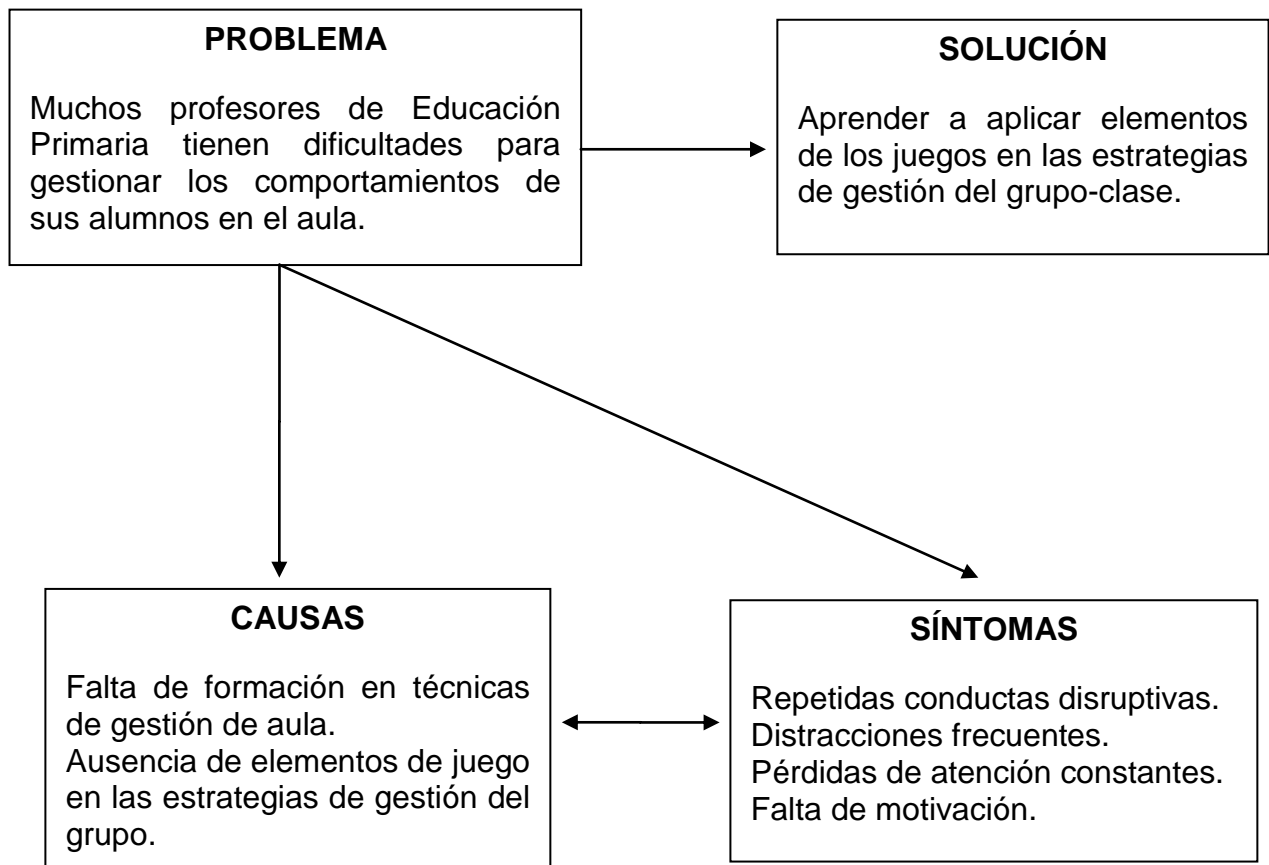
Introducción

El principal problema con el que se encuentra un profesional de la enseñanza, antes incluso de afrontar cualquier reto educativo, es gestionar con eficacia a su grupo-clase. La práctica docente depende en gran medida de la capacidad del profesor para manejar y controlar las dinámicas de aprendizaje y los comportamientos de sus alumnos.

La gestión del aula ha sido abordada desde varias perspectivas: aspectos tan diversos como las relaciones entre el clima social del aula y el clima general de la sociedad en la que la escuela se inserta (Izarra y González, 2008), intentos experimentales para mejorar el clima de las aulas mediante programas instruccionales (García, Díaz & Hernández, 1998), estudios de caso sobre la gestión eficaz del docente en el aula (López, Prados & Romera, 2013) o análisis de las concepciones del profesorado sobre la gestión de aula y la disciplina (Llanos y Piñero, 2003). Sin embargo, a pesar de todos los acercamientos hay carencias en este aspecto en la formación básica para maestros.

En este sentido, no son pocos los profesores que encuentran dificultades a la hora de controlar la atención y los comportamientos disruptivos (tales como distracciones frecuentes o pérdidas de atención constantes) de sus alumnos, o que no son capaces de despertar en ellos la motivación por aprender deseable.

Conocer técnicas y estrategias de gestión eficaz del aula se antoja imprescindible para una buena práctica docente: no sólo para favorecer los aprendizajes significativos de los alumnos, sino para desempeñar su trabajo con mayor comodidad. Si la ausencia de formación en este campo ya es grande, es aún mayor la ausencia de formación en la utilización de elementos de los juegos como eje conductor de la gestión de la clase. El objetivo de este trabajo es intentar paliar esta carencia.



Justificación

La revisión científica llevada a cabo para este trabajo ha demostrado que escasea la producción científica que entrelace la importancia de la gestión del aula con la introducción de elementos de juego en clase, es decir, que aborde cómo utilizar de forma sistemática estrategias y técnicas del diseño de juegos para mejorar la gestión del aula.

Al aplicar elementos de los juegos en las estrategias de gestión de aula incorporamos las ventajas de la “gamificación” a la importancia de esas técnicas de gestión de grupo. En el próximo apartado mostramos qué es la gamificación, algunos de los elementos tradicionalmente asociados a la idea de juego y en qué consiste la gestión de aula.

Marco teórico y conceptual

¿Qué es la gamificación?

La raíz de la palabra gamificación es "game" ("juego" en español), por lo que antes de continuar nos centraremos en aclarar este concepto. A lo largo de los años se han dado muchas definiciones diferentes.

En este trabajo utilizaremos la definición de K. Salen y E. Zimmerman (2004) para fijar el significado de juego, ya que creemos que es fácil de entender y recoge conceptos que otros autores utilizan: "Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, que se define por reglas y que se traduce en un resultado cuantificable" (p.93).

Karl. M. Kapp (2012), profesor de la Universidad de Bloomsburg, detalla cómo "los elementos de los juegos combinados crean un evento mayor que cada uno de esos elementos individuales" (p.9):

Un **jugador** se involucra en un juego porque el **feedback** y la **interacción** constante están relacionados con el **desafío** del juego, que está definido por las **reglas**, que a su vez se enmarcan dentro de un **sistema** para provocar una **reacción emocional** y, finalmente, resulta en un **resultado cuantificable** dentro de una versión **abstracta** de un sistema mayor. (p. 9)

La gamificación es un concepto nacido en la última década en el mundo empresarial. Sin embargo, en los últimos años se ha convertido en una tendencia que ha ido ganando en popularidad y el estudio de su aplicación ha comenzado a expandirse en otros ámbitos.

Karl Kapp (2012) define la gamificación como "el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego ("game thinking" en inglés) para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver

problemas” (p. 10). Señala que trata de cambiar la forma de concebir y planificar el aprendizaje.

Para Marczewski (2013) la gamificación es "la aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea" (p.4). Según Zichermann (2013), es "el proceso de usar el pensamiento de juego, las mecánicas y las dinámicas de los juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas". Amy Jo Kim, diseñadora de juegos de carácter social, define el término como "usar técnicas de los juegos para hacer actividades más atractivas y divertidas" (citado en Kapp, 2012, p.10).

Recopilando todas estas definiciones, nosotros entendemos la **gamificación** como **la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos**, es decir, **aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento**.

Para aclarar la terminología relativa a la gamificación, emplearemos la **pirámide de los elementos de la gamificación**, diseñada por el profesor Kevin Werbach:



Figura 1. Pirámide de los elementos de la gamificación. Adaptado de *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, por K. Werbach, 2012, Philadelphia: Wharton Digital Press.

Werbach clasifica los elementos en tres grandes grupos, que van de lo más simple y evidente a lo más complejo y abstracto:

- **Componentes.** Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas.
 1. Logros.
 2. Avatares. Representación visual del jugador.
 3. Coleccionables. Representación visual de los logros.
 4. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel.
 5. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos.
 6. Combate.
 7. Contenido desbloqueable.
 8. Regalos.
 9. Rankings.
 10. Niveles.
 11. Puntos.
 12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado.
 13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles.
 14. Equipos.
 15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar.
- **Mecánicas.** Permiten que la acción progrese.
 1. Retos.
 2. Oportunidades.
 3. Cooperación.
 4. Competición.
 5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real.
 6. Adquisición de recursos.
 7. Recompensas.
 8. Transacciones.
 9. Turnos.

10. Estados de bonificación. Tiempo limitado durante el cual se obtienen ventajas momentáneas.

- **Dinámicas.** Son los elementos más conceptuales, conforman la estructura oculta del juego y crean el contexto en el que se enmarca.

1. Limitaciones. Los juegos tienen restricciones que limitan la libertad, por lo que fomentan la creatividad.
2. Emociones.
3. Narrativa. Es la historia que une las piezas del juego.
4. Sentido de progresión y de mejora.
5. Relaciones. Amigos, compañeros de equipo, rivales.

La gamificación en el proceso didáctico

Son varios los ejemplos en los que la gamificación se ha trasladado al proceso didáctico. *Quest to Learn (Q2L)* es una escuela pública situada en Manhattan, Nueva York, creada en 2009 como fruto de la colaboración entre Institute of Play y New York City Department of Education y cuyo curriculum está desarrollado de manera conjunta por profesores, diseñadores curriculares y diseñadores de juegos. Su máxima es educar en habilidades del siglo XXI, como la alfabetización digital o el trabajo en equipo, y en ella se afronta cada parte del curriculum como si fuera una misión que para completar requiere estrategias propias de los juegos, como la colaboración, la resolución de problemas o la asunción de distintos roles. Aunque la base del proyecto es la gamificación del curriculum, ello también implica la gamificación de la experiencia escolar a nivel global, por lo que se trata de una experiencia en la cual la educación se aborda desde una perspectiva diferente a la más convencional.

Son también dignas de mención plataformas virtuales que ayudan al profesor a gestionar el comportamiento de los alumnos, como Too Noisy, Teacher's Assistant Pro o TeacherKit. La de más rápido crecimiento es ClassDojo, en la que pueden participar tanto profesores como padres y alumnos. Permite a los maestros ofrecer feedback a los alumnos de manera inmediata a través de un

dispositivo web, generando informes sobre sus comportamientos que pueden ser compartidos con las familias. También le da la posibilidad de establecer los comportamientos y actitudes que son considerados positivos o negativos y los avatares de cada alumno.

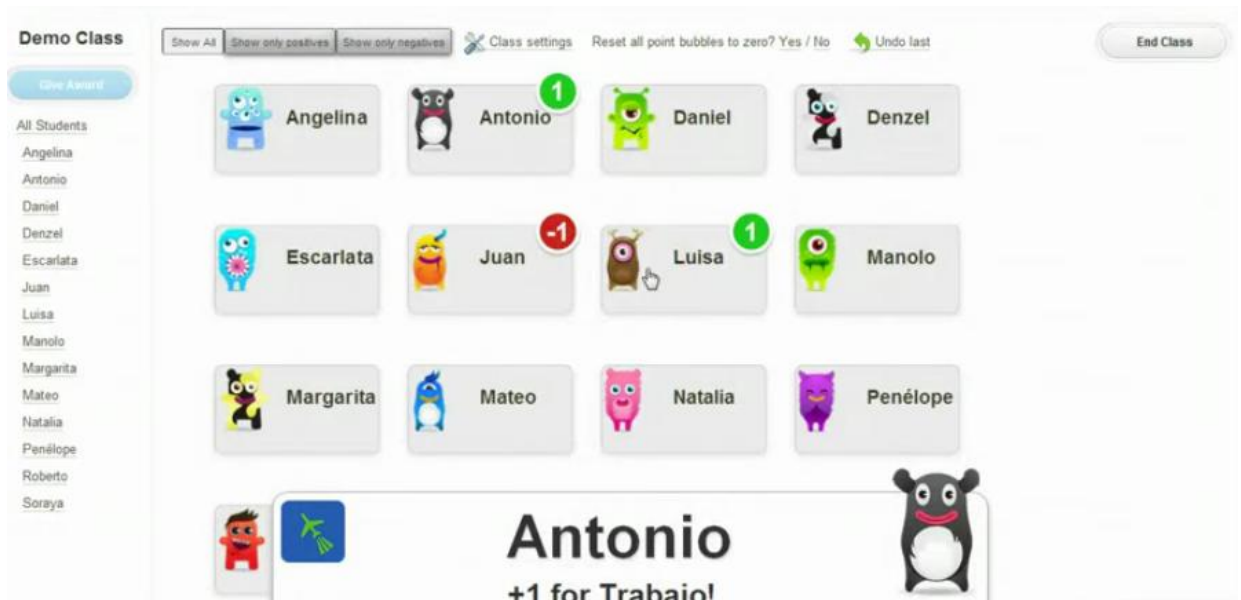


Figura 2. Seguimiento de una clase utilizando ClassDojo. Captura de pantalla obtenida de https://www.youtube.com/watch?v=SsiG7_x6jNQ

Duolingo es una aplicación para aprender idiomas creada por la Universidad Carnegie Mellon (Pittsburgh, Pensilvania, EEUU). Utiliza elementos reconocibles de la gamificación como puntos, niveles, coleccionables, rankings, retos o contenidos desbloqueables en una experiencia basada en actividades cortas y atractivas que escalan en dificultad a medida que el usuario progresa en su aprendizaje.

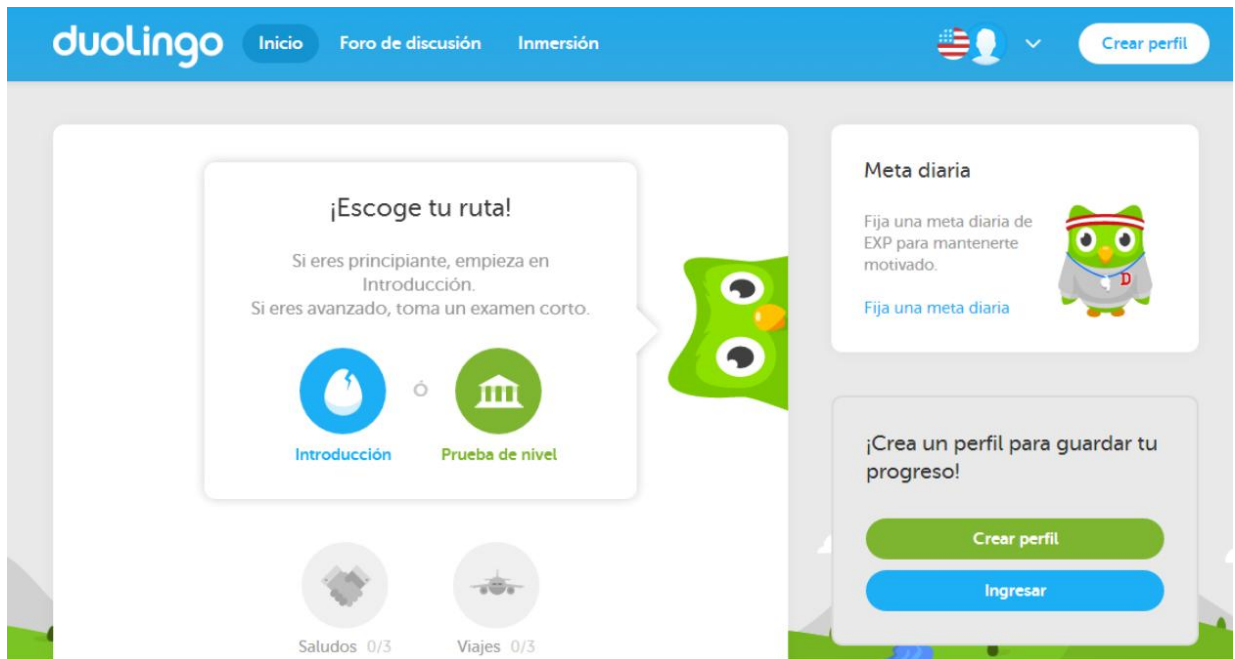


Figura 3. Menú de Inicio de Duolingo. Captura de pantalla obtenida de <https://www.duolingo.com/>

Psicología y gamificación: aspectos a tener en cuenta

Se suele confundir gamificación con la aplicación de componentes o mecánicas en una actividad, pero el concepto va mucho más allá. Gamificar no es utilizar juegos o videojuegos ni simplemente incluir puntos, rankings o coleccionables; un sistema gamificado consiste en crear una experiencia que equilibre estructura y exploración y que resulte suficientemente entretenida para que el jugador quiera seguir jugando.

Lo que convierte una actividad en un juego no es la simple aplicación de elementos, sino la manera en que éstos están relacionados: un sistema bien gamificado no tiene por qué incluir todos los elementos de la pirámide, pero sí debe usarlos de manera eficaz.

Hay que tener en cuenta que los componentes y las mecánicas son los elementos visibles, pero no la experiencia en sí: pueden ser una parte del conjunto, pero requieren un contexto bien diseñado en el que se apoyarse.

Diseñar una experiencia gamificada no es una tarea fácil. Determinar los elementos e incentivos que mejor se adapten al entorno que se quiere gamificar es una tarea que requiere gran esfuerzo y trabajo previo.

El hecho de que elementos como las recompensas o los premios aparezcan frecuentemente en las experiencias gamificadas puede hacer pensar equivocadamente a muchas personas que existe una base conductista en estas prácticas. Por tanto, se debe saber motivar de manera correcta para no crear una experiencia meramente conductista. El conductismo sostiene que nuestras acciones generan una respuesta a través de la cual se produce un aprendizaje; en gamificación, una de las respuestas (o feedback) más importantes son las recompensas o premios, por lo que no se debe caer en el error de crear una experiencia basada únicamente en premiar determinadas conductas. Se trata de crear una experiencia global en la que se vaya progresando y aprendiendo, en la que se tengan en cuenta lo que los participantes piensan y sienten.

Para crear experiencias gamificadas significativas es necesario entender aportaciones del **cognitivismo**, como la diferenciación entre motivación intrínseca y extrínseca. Según Woolfolk (2006):

- **Motivación intrínseca:** "Cuando estamos motivados intrínsecamente no necesitamos incentivos ni castigos, porque la *actividad es gratificante en sí misma*" (p. 351).
- **Motivación extrínseca:** "Si hacemos algo [...] por cualquier razón que tenga muy poco que ver con la propia tarea, experimentamos motivación extrínseca. En realidad no estamos interesados en la actividad; sólo nos importa aquello que nos retribuirá." (p. 351).

Si se quiere emplear la gamificación en el ámbito educativo se debe tener cuidado de no crear una experiencia que fomente demasiado la motivación extrínseca, pues el objetivo último de cada docente debe ser favorecer la motivación intrínseca, es decir, las ganas de aprender y de participar de sus alumnos. Según Méndez Mollá (2015) "muchos estudios demuestran que

ofrecer recompensa externa para un comportamiento internamente gratificante puede conducir a una reducción de la motivación intrínseca, un fenómeno conocido como efecto de sobrejustificación".

Creemos que un sistema bien gamificado también ha de considerar los principios del **constructivismo**, ya que este acercamiento interpreta que los individuos construyen de forma progresiva su aprendizaje al interaccionar con entornos ricos y diversos. Como indica Remy (2004):

El constructivismo tiene su fundamento en procesos de cognición social que deben insertarse en la formación educativa [...] Nos referimos a un aula representativa de contextos socioculturales abiertos, tanto a nivel de la composición de sus miembros, como de la planeación de contenidos, materiales y recursos educativos que se convierten en facilitadores de múltiples interacciones y perspectivas para la representación e internalización del conocimiento y el proceso de diferenciación de la identidad del estudiante. (p. 11-12)

Gamificación vs. Juegos Educativos

Con esto dicho, a continuación se enumeran tres ejemplos para ilustrar qué tipo de prácticas no pueden ser consideradas como experiencias de gamificación en sentido estricto. Son más bien "juegos educativos": la experiencia se basa en la utilización de juegos, algo que es diferente a implementar elementos de los juegos en una actividad.

En EEUU nació World Peace Game (El juego de la paz mundial), que es un juego de mesa que el profesor John Hunter diseñó y aplicó por primera vez en 1978 en el colegio Richmond Community High School (Richmond, Virginia, EEUU), donde impartía clases. En este juego los alumnos deben decidir por sí mismos la manera de resolver conflictos políticos, sociales, medioambientales y económicos: negociando y llegando a acuerdos, amenazando o usando la fuerza. El objetivo es que los participantes aprendan a pensar en situaciones con multitud de variables y consecuencias y que trabajen en equipo para

solucionarlas. Esta experiencia fue un intento previo a la utilización de videojuegos en el aula, pero ya exploraba las posibilidades de los juegos (en este caso de los juegos de mesa) en el ámbito educativo.

Otro ejemplo lo encontramos en el colegio Parkview/Centerpoint Elementary School de White Bear Lake (Minnesota, EEUU), en la clase de Ananth Pai, un profesor que apuesta por introducir todo tipo de dispositivos tecnológicos en el aula (desde ordenadores hasta videoconsolas portátiles). Durante sus clases, los alumnos juegan con diferentes videojuegos de matemáticas, que pueden jugarse tanto individualmente como cooperando a nivel local o internacional gracias a la conexión a Internet. Con esto consigue crear oportunidades de aprendizaje asistidas digitalmente, de forma que sus alumnos aprenden más y mejor, ya que cada uno puede llevar su propio ritmo, al mismo tiempo que aumenta la motivación y el compromiso.

Por último, destacaremos la actividad que realiza la organización Games for Change (G4C). Se trata de una comunidad dedicada al uso de juegos digitales para fomentar el cambio social y para inculcar competencias cívicas y que además ayuda a la creación y distribución de juegos con impacto social.

¿Qué es la gestión de aula?

Según Emmer y Stough (2001) la gestión del aula puede definirse como "el conjunto de acciones que realiza el profesorado con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje: establecer el orden, captar la atención del alumnado y favorecer su cooperación" (p.447). Dichas acciones pueden ser de dos tipos: preventivo o paliativo.

Las actuaciones preventivas están dirigidas a crear condiciones que faciliten el aprendizaje de los alumnos:

- Que los contenidos de aprendizaje se relacionen con los conocimientos previos del alumno y se vayan presentando de menor a mayor dificultad.
- Que se practique con los contenidos que se han presentado.

- Que se detecten las primeras pérdidas de atención y se actúe para evitar su aumento.
- Que el mobiliario y el material de la clase permanezca organizado.
- La existencia de un ambiente agradable. Un buen clima de clase.
- Establecer normas de convivencia.

Las actuaciones paliativas son aquellas que se ponen en funcionamiento una vez que se han iniciado comportamientos que alteran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Están dirigidas a restablecer las condiciones óptimas que permitan enseñar y aprender:

- Actuaciones del profesorado cuando la conducta disruptiva no llega a interrumpir la marcha de la clase.

Se trata de intervenir de manera indirecta a través de estrategias como gestos, miradas, situarse cerca del alumno o alumna que tuviera la conducta disruptiva (lenguaje no verbal), o sencillamente llamarle la atención brevemente, etc.

- Actuaciones del profesorado cuando la conducta disruptiva provoca la falta de atención continuada de los alumnos.

Conviene intervenir de manera rápida para que el conflicto no vaya a más y el resto de alumnos no lo presencie. La forma de actuación en estos casos depende de multitud de variables, sobre todo las que tienen que ver con la intención que tiene el alumno o alumna con su conducta.

En casos de conflictos graves, la situación debe derivarse a los mecanismos de actuación del Centro recogidos en el Plan de Convivencia.

El sistema que se presenta en este trabajo podría considerarse como una gran medida preventiva en su conjunto, puesto que su objetivo principal es captar la atención y favorecer la motivación del alumnado.

Análisis del contexto

Dado que este trabajo está pensado para poder ser la base de un futuro material didáctico, es necesario analizar el contexto en el que se puede utilizar. A continuación se explican las características del entorno en el que este proyecto se podría llevar a cabo, diferenciando los tres principales agentes relacionados:

Análisis del profesorado

El docente que quiera aplicar esta iniciativa (o una similar basada en ella) es aquel que tiene como principio de actuación una metodología mínimamente innovadora. Intentar implementar un sistema gamificado en el aula es una tarea para el profesor que desee alejarse de las metodologías tradicionales basadas en la transmisión de contenidos.

Este trabajo no va dirigido a quien se encuentre cómodo impartiendo clases magistrales siguiendo rigurosamente el guión de los libros de texto. La gamificación en el ámbito educativo es una manera de centrar el protagonismo de la educación en los alumnos; sin embargo requiere trabajo y preparación, por lo que resulta esencial tener ánimo innovador, cierto nivel de creatividad y estar comprometido con el esfuerzo que requiere esta tarea.

También resultará útil a todo aquel docente que encuentre dificultades a la hora de gestionar su grupo y necesite un método para mejorar la gestión del aula y el compromiso y motivación del alumnado con respecto a su propio aprendizaje. Además, podrá aplicarse sin restricciones puesto que su desarrollo no compromete el cumplimiento del curriculum establecido.

Análisis del Centro

Dado que este trabajo se trata de un proyecto de innovación, conviene que, en consonancia con ello, el Centro donde se lleve a cabo se involucre con

frecuencia en proyectos innovadores. De no ser así, al menos deberá tener una política flexible con respecto a las metodologías de sus docentes.

Por otra parte, es aconsejable que el ratio de alumnos por aula no sea muy elevado ya que el sistema necesita un seguimiento diario y actualizado, por lo que cuanto mayor sea el número de alumnos más trabajo y atención requerirá.

Siempre que el Centro donde se lleve a cabo el proyecto cumpla con estos requisitos, carece de importancia si es laico o religioso, público o privado, rural o urbano.

Análisis del aula

El sistema planteado no requiere el uso de ningún elemento estructural o material significativo. Por este motivo puede aplicarse con independencia de las características del aula y de los recursos de los que se disponga.

Sin embargo, dada la importancia que el apartado estético tiene en los juegos, conviene que el espacio sea funcional y pueda adaptarse a las diferentes narrativas que se establezcan, facilitando la inclusión de paneles y/o elementos del propio juego.

Objetivos

Dado el carácter didáctico del trabajo, los objetivos están formulados desde el punto de vista del docente que lo consuma. Tras leer este documento el docente será capaz de aplicar un sistema para mejorar la gestión del aula. Más concretamente, será capaz de:

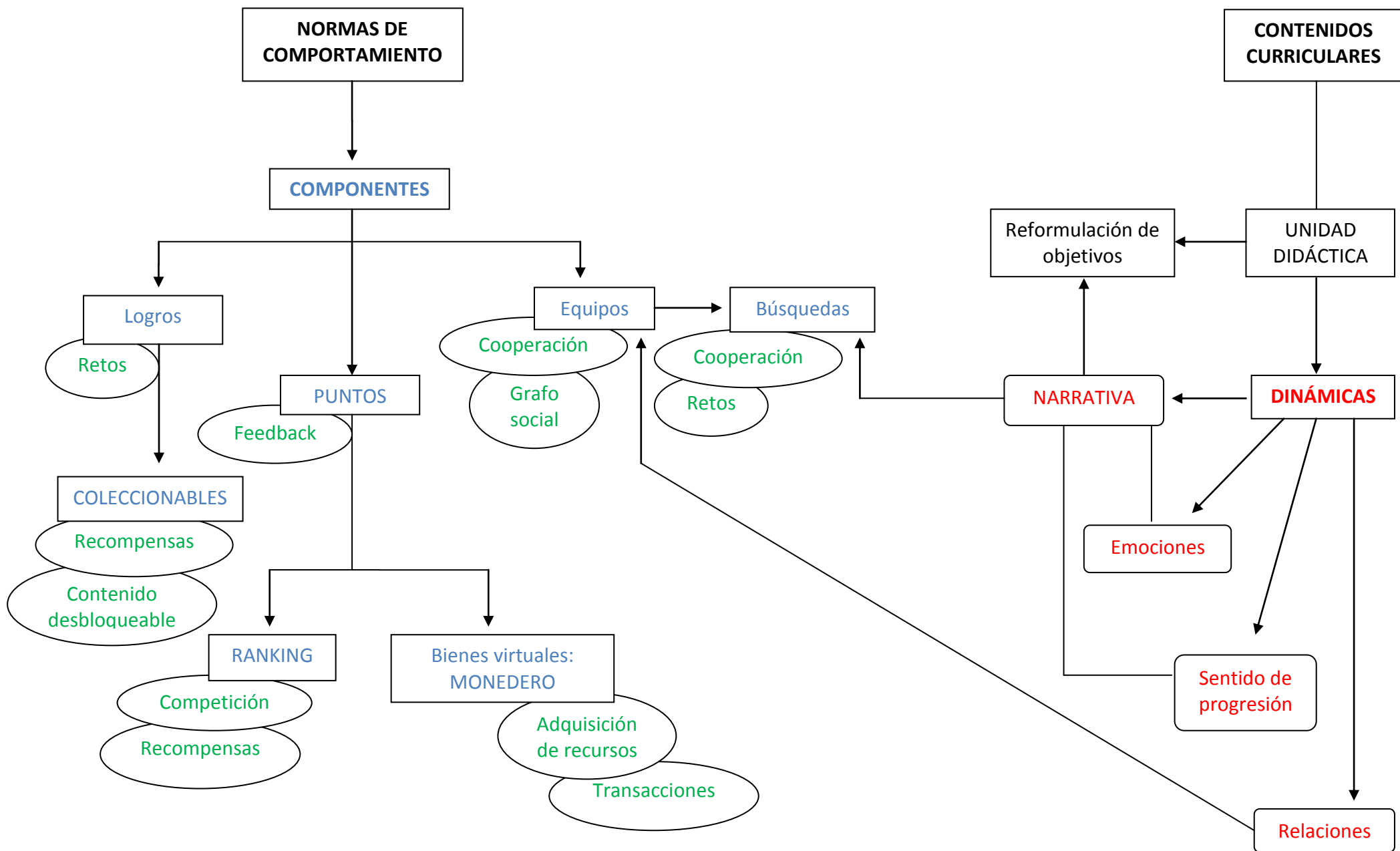
- Crear una línea narrativa para los contenidos (Unidades Didácticas) de las distintas materias que imparta.
 - Reformular los objetivos de aprendizaje de cada Unidad Didáctica bajo la perspectiva de los alumnos y en consonancia con la narrativa creada.
- Incluir en el día a día del aula distintos componentes de los juegos que favorezcan la motivación y el esfuerzo del alumnado.
 - Gestionar un sistema de puntos canjeables por recompensas.
 - Aplicar un sistema de ranking dinámico entre los alumnos que fomente el esfuerzo y contribuya a mejorar su rendimiento académico al mismo tiempo que evite la jerarquización o estigmatización de uno o varios alumnos.
 - Diseñar un listado de premios apropiado para un entorno escolar y asignarlos un valor adecuado.
 - Crear un listado de logros que permitan obtener coleccionables.

Mapa visual del sistema de gamificación

El sistema se articula en torno a dos aspectos en los cuales se implementarán distintos elementos de la gamificación:

1. Contenidos curriculares.
2. Normas de comportamiento.

A continuación se presenta un gráfico en el que se pueden ver los componentes (en azul), las mecánicas (en verde) y las dinámicas (en rojo) que se utilizan, así como las relaciones más evidentes entre ellos.



Desarrollo del sistema

Los elementos más reconocibles y a partir de los cuales se explica el sistema son: puntos, ranking, bienes virtuales (monedero), coleccionables y narrativa.

Para ejemplificarlos se toma como referencia una clase de 18 alumnos de 5º curso de Educación Primaria, aunque los ejemplos dados podrían ser válidos con independencia del contexto.

NARRATIVA

1. Creación de una línea narrativa a través de la cual los alumnos trabajen los contenidos de cada Unidad Didáctica.

Herramienta de control: Fichas para el diseño de las narrativas. (Ver Cuadernillo del profesor).

Antes del comienzo del curso escolar, el docente deberá diseñar una línea narrativa para cada Unidad Didáctica gracias a la cual los alumnos trabajen los contenidos de una manera alternativa y/o complementaria a la que se plantea en los libros de texto (explicación magistral, lectura comprensiva y realización de actividades en el cuaderno).

El objetivo es crear líneas narrativas que permitan plantear los contenidos de modo que los alumnos sean los verdaderos protagonistas de su aprendizaje y el docente ejerza un papel de guía. Para ello se puede plantear una situación de trabajo en grupos que requieran la elaboración de un material (un mural, por ejemplo) en el que se recojan los conocimientos adquiridos o la resolución a un problema inicial (que al finalizar la Unidad cada grupo podría exponer ante el resto de compañeros).

2. Reformulación de los objetivos de aprendizaje de cada Unidad Didáctica en concordancia con la narrativa creada.

Herramienta de control: Fichas para el diseño de las narrativas. (Ver Cuadernillo del profesor).

Los objetivos de cada Unidad Didáctica deberán ser reformulados en función de la narrativa que se haya diseñado para ella, de manera que sean comprensibles para los alumnos.

Esos objetivos serán presentados a los alumnos al comienzo de cada Unidad, como parte de la línea narrativa.

Para ilustrar esto, emplearemos como **ejemplo** una Unidad Didáctica de un libro de Conocimiento del Medio de 5º curso de Educación Primaria: "La Edad Moderna". Nos valdremos de una Ficha para el diseño de las narrativas, cuyo modelo se incluye en el Anexo 5.

UNIDAD DIDÁCTICA

La Edad Moderna

FECHAS

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Reconocer el marco espacial y temporal del imperio hispánico.
- Comprender las repercusiones políticas y sociales del descubrimiento de América.
- Conocer las principales culturas precolombinas.
- Analizar los reinados de los Reyes Católicos, Carlos I y Felipe II.
- Explicar la crisis del imperio y la llegada al trono español de los Borbones.
- Enumerar las reformas emprendidas por los Borbones en el siglo XVIII.

CONTENIDOS

- El descubrimiento de América.
- El imperio hispánico.
- La crisis del imperio.
- La sociedad y la cultura.
- Análisis e interpretación de mapas históricos.
- Realización de esquemas.
- Respeto por las culturas diferentes a la propia.
- Interés por conocer la historia de España.
- Valoración del patrimonio cultural y artístico de España.

LÍNEA NARRATIVA Y OBJETIVOS REFORMULADOS

"Nos acaba de llegar una carta de Felipe VI de Borbón, el rey de España, en la cual dice que quiere saber qué pasó exactamente con Cristóbal Colón y su viaje y qué le sucedió al imperio hispánico para que hoy en día ya no exista (*el docente podría escribir una pequeña carta y leerla a los alumnos*).

Está buscando equipos de descubridores que le sigan la pista a Colón y a su tripulación para que averigüen qué fue de ellos y para conocer de primera mano las implicaciones de su viaje.

Para cumplir esta tarea vamos a formar tres equipos: la Pinta 2, la Niña 2 y la Santa María 2, en honor a las carabelas en las que Colón hizo su expedición. (*Tras la elección de los grupos se podría elegir un capitán que dirigiera el trabajo para cada uno y darle un sombrero como distintivo*).

Si queremos ser buenos descubridores, cada equipo va a tener que cumplir unos objetivos, que son:

- Conocer el verdadero motivo por el que Colón hizo su viaje.
- Conocer los distintos pueblos que nos encontraremos en esta búsqueda y cómo se organizaban.
- Saber cómo llegó a formarse todo un imperio gracias a un descubrimiento y cómo se organizó.
- Conocer a las personas más importantes que dirigieron ese imperio.
- Saber qué pasó para que el imperio se derrumbase y desapareciese.
- Comparar la forma de gobernar de los Borbones, antepasados de Felipe VI, con la forma de gobernar de la gente al frente del imperio."

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Cada alumno tiene la posibilidad de sumar puntos en función de su trabajo y de perderlos como consecuencia de malas actitudes y comportamientos.

Herramienta de control: El seguimiento de los puntos que suma o resta cada alumno se hará a través de la Tabla de puntuación (ver Materiales para el aula) y del Cuadernillo del profesor.

GANAR PUNTOS

1. Por hacer los deberes.

Un alumno ganará puntos **de forma acumulativa** si realiza todos los deberes varios días consecutivos, hasta un máximo de cinco puntos. Así:

Tabla 1. *Relación entre días consecutivos haciendo los deberes y puntos sumados de forma acumulativa.*

Días consecutivos haciendo los deberes	1	2	3	4	5	6	7
Puntos sumados	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+5

Fuente: Elaboración propia.

Cada vez que no se realice la tarea en su totalidad no se ganarán puntos y además la racha acumulada se reinicia.

Ejemplo:

El lunes David ha hecho todos los deberes (sin olvidar nada), por lo que suma 1 punto este día. El martes también hace toda la tarea, por lo que esta vez suma 2 puntos. Llega el viernes y todos los días ha hecho sus deberes, por lo que en esta ocasión gana 5 puntos al ser el quinto día consecutivo que cumple con su obligación. El siguiente lunes tiene de nuevo la tarea hecha, así que suma otros 5 puntos (no 6, aunque sea el sexto día consecutivo el máximo de puntos es 5). Sin embargo, el martes se le olvida un problema de matemáticas; entonces este día no

suma puntos y la racha se reinicia, por lo que si el miércoles hace los deberes sumará sólo 1 punto.

Herramienta de control: Registro de deberes. (Ver Cuadernillo del profesor).

2. Por puntualidad.

Cada día que un alumno llegue a tiempo para el comienzo de las clases, ganará 1 punto.

Herramienta de control: Hoja de puntualidad. (Ver Cuadernillo del profesor).

3. Por organización y limpieza.

Si al terminar la jornada el sitio de un alumno está limpio y ordenado (los libros están bien colocados en el cajón, el pupitre está limpio, no hay restos de papeles cerca de su sitio, ha subido la silla encima de la mesa para facilitar el trabajo al personal de limpieza, etc.), se sumarán 2 puntos a su marcador.

Herramienta de control: Distribución de mesas para el orden y limpieza. (Ver Cuadernillo del profesor).

4. En función del ranking al comienzo de la segunda y de la tercera Evaluación trimestral.

En dos momentos, al comenzar la primera y la segunda Evaluación, cada alumno gana tantos puntos como su posición en el ranking al terminar la Evaluación anterior. Es decir, quien haya terminado 1º ganará 1 punto, el 2º se llevará 2, el 18º ganará 18 puntos, el 22º ganará 22 y así sucesivamente.

Herramienta de control: Tabla de ranking. (Ver Materiales para el aula).

PERDER PUNTOS

1. Por incumplimiento de normas de comportamiento.

Un alumno perderá 1 punto cada vez que el docente considere que incumple una de las normas de clase acordadas al principio del curso o que no se comporta de manera adecuada durante una de las múltiples rutinas diarias.

Las normas de clase deberán ser consensuadas entre el profesor y los alumnos al comienzo del curso y estarán colocadas en un mural grande de manera que sean visibles en todo momento.

A continuación enumeramos a modo de ejemplo algunas de las normas más típicas y varias rutinas que se ven frecuentemente en el aula.

- Lista de **normas**:
 - Levantar la mano para hablar.
 - Respetar las opiniones y gustos de compañeros y compañeras.
 - Tolerar los tiempos de cada uno de los compañeros y compañeras para realizar tareas.
 - Reconocer que a veces nos equivocamos y que es muy valioso pedir disculpas.
 - Hablar en voz baja cuando se hagan actividades en grupo o por parejas para no interrumpir ni molestar a los compañeros.
 - Cuidar la higiene personal y el material escolar.
 - Etc.

- Lista de **rutinas**:
 - Entrar y salir de clase de manera ordenada y en silencio.
 - Ir al baño de uno en uno.
 - Si ha de cogerse algún material de la clase que no está colocado en el cajón del pupitre (como los diccionarios, archivadores, etc.), hacerlo de manera ordenada y en silencio y colocarlo en su lugar cuando se termine de usar.
 - Reorganizar las mesas (para trabajar en grupo, hacer un control, etc.) de manera eficaz (sin arrastrarlas, sin tirar los libros del

cajón, sin dar a algún compañero, sin tropezar con una mochila, etc.).

- Al principio de curso, colocar un papel con el nombre encima de la mesa.
- Llevar el almuerzo diario.
- Etc.

Herramienta de control: Tabla de puntuación. (Ver Materiales para el aula).

2. Por conflictos entre compañeros o con algún docente.

Un alumno perderá 15 puntos si se produce algún conflicto (tanto con violencia verbal como física) con otro compañero, con independencia de que pertenezca al mismo grupo o no.

Un alumno perderá todos sus puntos si algún docente considera que le ha faltado al respeto en cualquier manera.

Un alumno no puede tener puntos negativos en su marcador: el mínimo 0.

Herramienta de control: Tabla de puntuación. (Ver Materiales para el aula).

3. Por puntualidad.

Cada día que un alumno se retrase al comienzo de las clases, perderá 1 punto.

Herramienta de control: Hoja de puntualidad. (Ver Cuadernillo del profesor).

4. Por organización y limpieza.

Si al terminar la jornada el docente considera que el sitio de un alumno no está limpio y ordenado se restarán 2 puntos a su marcador.

Herramienta de control: Distribución de mesas para el orden y limpieza. (Ver Cuadernillo del profesor).

5. Al comienzo de la segunda y de la tercera Evaluación trimestral.

Antes de sumar los puntos correspondientes al ranking al comienzo de la segunda y de la tercera Evaluación los puntos se reinician y vuelven a 0.

RANKING

El ranking viene determinado por la cantidad de puntos que tenga cada alumno. Cuantos más puntos se tengan, más arriba en la clasificación se estará.

Herramienta de control: Tabla de ranking. (Ver Materiales para el aula).

El docente actualizará el ranking al final de cada jornada teniendo en cuenta la Tabla de puntuación (ver Herramientas para el profesor).

Al finalizar cada trimestre los tres primeros clasificados recibirán un lote de material escolar cada uno. Deberá dedicarse una partida del presupuesto del Centro para adquirir estos premios, por lo que el contenido de cada lote dependerá de las posibilidades del Centro.

Los premios deberán actualizarse cada trimestre, es decir, que en cada ocasión sean diferentes a la anterior.

A continuación presentamos una lista de objetos que podrían formar parte de los lotes de material escolar:

- Set de pinturas de colores: rotuladores, de palo, ceras, etc.
- Cuentos.
- Álbumes ilustrados.
- Novelas infantiles o juveniles.
- Poemarios.
- Libros para colorear.
- Estuches.
- Etc.

MONEDERO

El monedero es un componente ligado al sistema de puntos. **Los puntos de monedero que tiene un alumno son los mismos que tiene en su tabla de ranking.**

Herramienta de control: Tabla de ranking. (Ver Materiales para el aula).

En cualquier momento un alumno puede utilizar sus puntos para canjearlos por un premio. Sin embargo, cada premio lleva asignado un valor en puntos, por lo que los puntos gastados en el canje se descontarán de la tabla de ranking, con el cambio de posición que ello conlleva.

Cada docente deberá diseñar su propia lista de premios y asignarlos el precio que estime oportuno en función de las características de su grupo de alumnos.

Hay que tener en cuenta varios factores para diseñar una lista de recompensas adecuada:

- Preferentemente, han de tener naturaleza académica: tienen que enmarcarse en el contexto escolar, aunque se pueden hacer excepciones para los cursos más bajos.
- Han de ser lo suficientemente atractivos para los alumnos como para que se esfuercen por obtener los puntos que cuestan.
- Deben tener un precio asequible: no tan elevado como para que los alumnos pierdan interés al ver que son difíciles de lograr ni demasiado bajo para que puedan obtenerlos sin esfuerzo.
- Deben estar establecidos al principio del curso.
- Debe crearse un mural con la lista y colocarse en un lugar que sea visible.
- La lista se puede actualizar a lo largo del curso: se pueden añadir o eliminar premios.

Ejemplo. Lista de posibles recompensas:

- Coger un libro extra (de su elección) de la biblioteca al margen del semanal que marca el Plan Lector (15 puntos).
- Ocupar un puesto de responsabilidad en una actividad de grupo (por ejemplo siendo el capitán en un trabajo por equipos) (20 puntos).
- Si en el colegio se llevan a cabo representaciones con frecuencia, elegir el papel (25 puntos).
- Etc.

Ejemplificación del funcionamiento del monedero:

Marta, con 27 puntos, está en el 3º puesto del ranking. Cuando han ido a la biblioteca a cambiar el libro para esta semana, ella se interesa mucho por un cómic, pero sabe que no les está permitido llevarse nada de ese género. Sin embargo, como tiene puntos suficientes los utiliza para llevarse también el cómic que le gusta. El precio son 15 puntos, con lo que su puntuación baja a 12 y por ello desciende en el ranking hasta el 14º puesto. Ahora, si quiere regresar a los puestos más altos de la clasificación (o simplemente canjear algún otro premio) deberá esforzarse por trabajar y comportarse correctamente para ganar los puntos necesarios.

COLECCIONABLES

Al comienzo del curso el docente deberá establecer una serie de logros, que son los requisitos que permiten ganar los coleccionables. Cada logro se asocia a un coleccionable.

Se hará un mural que deberá colocarse a la vista de los alumnos con la lista de logros y el coleccionable que desbloquea cada uno.

Los coleccionables pueden tener el formato que se desee: chapas, diplomas, pins, etc. y, si se desea, el diseño de cada uno puede llevarse a concurso entre los alumnos. En el caso de que la creación de los coleccionables tenga un coste económico, deberá destinarse a esta tarea una partida del presupuesto

del Centro (por ejemplo: si se desean hacer pins, el diseño de cada uno lo pueden hacer los alumnos, pero los materiales necesarios para crearlos tienen un precio).

Se entregarán una vez finalizada cada Unidad Didáctica. No se puede tener un coleccionable repetido, es decir, si un alumno cumple los requisitos para ganar un coleccionable que ya posee, no podrá volver a ganarlo; el objetivo es completar la colección.

A continuación presentamos a modo de ejemplo una **lista de logros** para entregar coleccionables:

- Algunos pueden relacionarse con el esfuerzo académico:
 - Llegar al 10 en un control. (Ejemplo de coleccionable: ver [Anexo 1](#)).
 - Ser el alumno que más nota tiene en un control.
 - Ser el alumno cuya nota mejora más con respecto al control anterior.
 - Completar una Unidad didáctica habiendo hecho todos los deberes, sin olvidarse de nada.
 - Entregar un trabajo sin una sola falta de ortografía.
 - Etc.
- Otros pueden relacionarse con el trabajo diario a lo largo de cada Unidad Didáctica:
 - Ser el alumno que más ayuda a sus compañeros.
 - Ser el alumno más participativo.
 - Ser el alumno más creativo.
 - Ser el alumno más trabajador.
 - Etc.

Materiales para el aula

En esta sección se presentan los materiales necesarios para el seguimiento del sistema y cómo elaborarlos.

Tabla de ranking

Objetos necesarios:

- Tarjetas plastificadas.
- Velcro o Blu Tack.
- Pizarra blanca.
- Rotulador no permanente.
- Rotulador permanente.

La Tabla de ranking debe estar colocada en una pared de manera que sea visible en todo momento y el profesor pueda acceder a ella fácilmente, ya que al final de cada jornada tendrá que actualizarla.

Consta de tres columnas: una en la que aparecen las posiciones numeradas, una para colocar los nombres de los alumnos y otra en la que se muestra el total de puntos que tiene cada uno.

Tabla 2. *Ejemplo del diseño básico de la Tabla de ranking.*

POSICIÓN	NOMBRES	PUNTOS
1º	Luis	31
2º	Marta	25
3º	Pedro	23
4º	Alba	19

Fuente: Elaboración propia.

Como los puestos del ranking varían a menudo, el orden de los nombres también. Por ese motivo es recomendable crear tarjetas plastificadas con los

nombres de cada alumno y fijarlas a la tabla con algún material que permita despegarlas y volver a pegarlas, por ejemplo tiras de velcro o masilla adhesiva multiusos (Blu Tack).

Los puntos deben acompañar a cada alumno cada vez que cambie de posición. Por eso se tiene que poder escribir y borrar en el material del que esté hecha la tabla. Un material ideal para ello es una pizarra blanca en la que anotar los puntos con rotulador no permanente.

Puesto que el orden de los puestos del ranking no se altera, los números de las posiciones se pueden pintar con rotulador permanente. La tabla puede decorarse como se desee.

El profesor deberá actualizar la tabla una vez al día, al final de cada jornada, tras consultar la Tabla de puntuación.

A continuación mostramos un ejemplo de Tabla de ranking ya elaborada:

POSICIÓN	NOMBRE	PUNTOS
1º	ERIC	41
2º	NOELIA	40
3º	MARIO	37
4º	ISABEL	37
5º	DAVID	36
6º	EDUARDO	32
7º	LAURA	32
8º	RAÚL	30
9º	RAQUEL	29
10º	MARTA	27
11º	SANDRA	27
12º	PABLO	23
13º	ANDREA	21
14º	MARCOS	20
15º	MARÍA	20
16º	RUBÉN	19
17º	JUDIT	18
18º	RODRIGO	18

Figura 4. Ejemplo de Tabla de ranking. Fuente: elaboración propia.

Tabla de puntuación

Objetos necesarios:

- Pizarra blanca.
- Rotulador no permanente.
- Rotulador permanente.

La componen tres columnas: una con los nombres de los alumnos, una donde anotar a lo largo de la jornada los puntos que ha perdido cada uno y otra donde anotar al final de la jornada los puntos que ha ganado cada uno.

Al igual que la Tabla de ranking, ha de estar colocada en una pared de forma que sea visible en todo momento y el profesor tenga fácil acceso a ella para actualizarla al final del día.

El material ideal para la Tabla de puntuación es también una pizarra blanca. Los nombres de los alumnos serán fijos, por lo que pueden escribirse con un rotulador permanente. Para anotar los puntos que cada alumno gana y pierde se empleará un rotulador no permanente.

También puede decorarse como se desee.

Tabla 3. *Ejemplo del diseño básico de la Tabla de puntuación.*

	Puntos perdidos hoy	Puntos ganados hoy
Eric	I I I I	2
Noelia	I I I	4
Mario	I	7
Isabel	I I	4

Fuente: Elaboración propia.

La tabla de puntuación deberá actualizarse en diferentes momentos:

- A lo largo de la jornada:

- Cada vez que un alumno pierda un punto, el profesor hará una marca en la casilla correspondiente. Si perdiera más de un punto, tendría que escribir la cantidad que pierde.
- Al final de la jornada:
 - Tras consultar el Registro de deberes se añadirá en la casilla de cada alumno los puntos sumados.
 - Tras consultar la Hoja de puntualidad se añadirá en la casilla correspondiente de cada alumno el punto sumado o perdido.
 - Tras consultar el esquema de Distribución de mesas para el orden y limpieza se añadirá a la casilla correspondiente de cada alumno los 2 puntos sumados o perdidos.

Al final del día, con las clases terminadas, todo lo anotado en la Tabla de puntuación servirá para actualizar la Tabla de ranking.

A continuación mostramos un ejemplo de Tabla de puntuación ya elaborada:



	PUNTOS GANADOS	PUNTOS PERDIDOS
ERIC	2	
NOELIA	4	
MARIO	7	
ISABEL	4	
DAVID	4	
LAURA	6	
RAÚL	2	
RAQUEL	2	
EDUARDO	4	
MARTA	2	
RODRIGO	0	
SANDRA	4	
PABLO	5	
ANDREA	5	
MARCOS	3	
MARÍA	0	
RUBÉN	7	
JUDIT	5	

Figura 5. Ejemplo de Tabla de puntuación. Fuente: elaboración propia.

Cuadernillo del profesor

A continuación se presenta la lista de las herramientas que el profesor necesita para el correcto desarrollo del sistema.

Registro de deberes

Material fotocopiable (ver [Anexo 2](#)).

Es un registro semanal en el que anotar la cantidad de puntos que un alumno suma cuando hace los deberes de forma consecutiva.

Se trata de una tabla en la que aparecen los nombres de los alumnos, los días de la semana y las fechas de la semana. Cuando un alumno hace los deberes, se anotan los puntos que suma por ello en su casilla correspondiente; el día que no hace los deberes, se realiza una marca en la casilla correspondiente y la racha vuelve a cero.

Las fechas de la semana, los puntos sumados y las marcas por no hacer la tarea se pueden realizar a lápiz para poder reutilizar la misma hoja. Sin embargo, es aconsejable tener al menos dos tablas para poder comprobar la racha de puntos que cada alumno arrastra de la semana anterior.

Tabla 4. *Ejemplo simplificado del uso del Registro de deberes para dos semanas consecutivas.* Desde el 6 hasta el 14 de abril María ha hecho los deberes todos los días, pero el 15 no hizo toda la tarea. El 16 sí hizo los deberes, por lo que la racha se reinicia.

6-10 abril	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
María	+1	+2	+3	+4	+5

13-17 abril	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
María	+5	+5	X	+1	+2

Fuente: Elaboración propia.

El Registro de deberes se actualizará:

- A lo largo de la jornada. En el momento en que se compruebe que un alumno no ha realizado la tarea o parte de ella, el profesor hará la marca en la casilla correspondiente.
- Al terminar la jornada. Si al acabar las clases un alumno ha hecho todos los deberes, se anotará en la casilla del día en cuestión los puntos correspondientes a su racha.

Al final del día, los puntos anotados en el registro de deberes servirán para actualizar la Tabla de puntuación.

Hoja de puntualidad

Material fotocopiable (ver [Anexo 3](#)).

Es otro registro semanal, en este caso para el seguimiento de la puntualidad de los alumnos. La tabla básica es igual que la del Registro de deberes.

El día que un alumno se haya retrasado al comienzo de las clases se hará una marca en la casilla correspondiente.

La Hoja de puntualidad sirve para actualizar la tabla de puntuación. Se revisará tras haber terminado la jornada: los alumnos con una marca en su nombre restarán un punto y los alumnos que no tengan marca sumarán uno.

Tabla 5. *Ejemplo simplificado de la Hoja de puntualidad.* María ha llegado tarde el jueves y Juan se retrasó el martes, por lo que se hace una marca en sus casillas correspondientes que se traducen en un punto menos en la tabla de puntuación. El resto de los días fueron puntuales, por lo que cada uno de esos días suman un punto a la tabla de puntuación.

9-13 febrero	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
María				X	
Juan		X			

Fuente: Elaboración propia.

Distribución de mesas para el orden y limpieza

El profesor hará un esquema (con papel y bolígrafo o rotulador) en el que se representen los pupitres de los alumnos con sus respectivos nombres para el seguimiento del orden y la limpieza de cada uno.

Al final de cada jornada deberá revisar las mesas y hacer una marca (a lápiz) en los pupitres de su esquema que considere que no están ordenados. Ejemplo: ver [Anexo 4](#).

El esquema sirve para actualizar la Tabla de puntuación: los alumnos cuyas mesas estén marcadas en él restarán 2 puntos, mientras que los alumnos cuya mesa no esté marcada sumarán 2.

Fichas para el diseño de las narrativas

Material fotocopiable (ver [Anexo 5](#)).

Fichas estructuradas en las que el profesor diseñará las líneas narrativas para cada Unidad Didáctica.

Se requerirá una ficha para cada Unidad. En cada ficha aparecerá el título de la Unidad, las fechas en las que tendrá lugar a lo largo del curso, los contenidos y

objetivos de la Unidad, un espacio para los objetivos reformulados de acuerdo a la narrativa y un último hueco para desarrollar la narrativa con la que trabajar los contenidos.

Es aconsejable que el docente diseñe todas las narrativas antes del comienzo del curso escolar e incluya su desarrollo en su programación anual.

Estrategias metodológicas y vinculación con los objetivos

En un escenario ideal, se harían reuniones de seguimiento con el docente que estuviese aplicando el sistema para comprobar que lo implementa de manera correcta y para asesorar si fuera necesario.

Dado que eso no es posible, el material ha sido elaborado con la intención de ser lo más funcional posible, sirviendo al profesor como un material didáctico que lo ayude a mejorar la gestión de su clase.

OBJETIVOS	ESTRATEGIA INSTRUCCIONAL POR PARTE DEL AUTOR DEL MATERIAL
Crear una línea narrativa para trabajar los contenidos curriculares de una Unidad Didáctica	Ejemplificación de cómo crear un contexto para introducir los contenidos
Reformular los objetivos de aprendizaje de cada Unidad Didáctica en consonancia con la narrativa creada	Ejemplificación de cómo reformular objetivos a partir de una narrativa dada
Gestionar un sistema de puntos canjeables por recompensas	Explicación sobre los requisitos para la suma o sustracción de puntos. Explicación de cómo tener el sistema actualizado. Explicación y ejemplificación de cómo crear una lista de premios.

Aplicar un sistema de ranking dinámico	Explicación sobre el funcionamiento del ranking
Diseñar un listado de recompensas y asignarlas un valor adecuado	Explicación y ejemplificación de cómo diseñar una lista de recompensas
Diseñar un listado de logros que desbloqueen coleccionables	Explicación y ejemplificación de la creación de una lista de logros. Recomendaciones para el diseño de coleccionables.

Evaluación

Evaluación formativa

Este trabajo es el resultado de un proceso de modelado a través de multitud de tutorías a lo largo de varios meses. La idea inicial fue sufriendo pequeñas modificaciones y ajustes con cada una de esas reuniones hasta alcanzar esta versión definitiva.

En un principio la intención era crear un sistema de puntos para gamificar el aula, pero tras los primeros intercambios de ideas y la investigación pertinente se decidió orientar el trabajo a utilizar la gamificación para contribuir a la gestión del aula. Asimismo, otro punto de inflexión tuvo lugar cuando se desechó la idea de llevar el sistema a la práctica por falta de medios; en su lugar se optó por diseñar el material como la base para un futuro material didáctico destinado a los docentes.

En definitiva, la versión final que llega al lector es fruto de un largo proceso de ajuste y colaboración que ha tenido lugar entre el autor principal y el director del trabajo.

Evaluación sumativa

Para valorar el impacto de la implementación del sistema gamificado se utilizarán los dos primeros de los cuatro niveles del Modelo de Kirkpatrick para la evaluación de la formación (D. L. Kirkpatrick; J. D. Kirkpatrick, 2007).

Se trata de un modelo que establece cuatro niveles de evaluación:

- Nivel 1: Reacción.
- Nivel 2: Aprendizaje.
- Nivel 3: Comportamiento.
- Nivel 4: Resultados.

Evaluar la **reacción** supone medir la satisfacción de los participantes, en este caso, del docente que ha implementado el sistema. La herramienta que se empleará para ello es un **cuestionario de satisfacción** (ver [Anexo 6](#)), que el docente realizará al concluir la experiencia.

La evaluación del **aprendizaje** sirve para comprobar el nivel de comprensión y destrezas logradas a través de la acción formativa. La herramienta que se utilizará será un **cuestionario** con el cual se realizará un **pretest-postest** (ver [Anexo 7](#)). Se administrará en dos momentos: una vez antes de leer el material y otra cuando haya finalizado la experiencia de gamificación del aula.

Referencias bibliográficas

A Noise Level Meter built for the Classroom. | Too Noisy. (n.d.). Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <http://toonoisyapp.com/>

ClassDojo. (n.d.). Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <https://www.classdojo.com/es-ES/>

Duolingo - Curso gratis de inglés, francés y más idiomas. (n.d.). Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <https://itunes.apple.com/es/app/duolingo-curso-gratis-ingles/id570060128?mt=8>

Edmund T. Emmer, L. M. S. (2001). Classroom Management: A Critical Part of Educational Psychology, With Implications for Teacher Education. *Educational Psychologist*, 36, 103–112. Recuperado de http://doi.org/10.1207/S15326985EP3602_5

Gabe Zichermann. (n.d.). Recuperado el 13 de julio de 2015 de <http://www.gamification.co/gabe-zichermann/>

Gamification: A Simple Introduction. (2013). Andrzej Marczewski.

García, L. A. G., Díaz, M. del C. M. de B., & Hernández, P. H. (1998). Mejorando el clima del aula. *Evaluación E Intervención Psicoeducativa: Revista Interuniversitaria de Psicología de La Educación*, (1), 191–214. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=919620>

How Rewards Can Backfire and Reduce Motivation. (n.d.). Recuperado el 13 de julio de 2015 de <http://www.spring.org.uk/2009/10/how-rewards-can-backfire-and-reduce-motivation.php>

Izarra, G. R., & González, A. C. (2008). Convivencia, clima de aula y filosofía para niños. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 11(3), 3—. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2782155>

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

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2007). Evaluación de acciones formativas: los cuatro niveles. *Gestión 2000*.

Llanos, A. B. J., & Piñero, A. D. C. (2003). Concepciones del profesorado sobre la Disciplina y Gestión del Aula. *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación Y Práctica Educativa*, (16), 87–104. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=896488>

López, A. P., Prados, M. A. H., & Romera, C. G. (2013). La gestión eficaz del docente en el aula. Un estudio de caso. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 16(2), 77–91. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4612195>

Méndez Mollá, A. (2015). Motivación intrínseca vs. extrínseca: ¿Cuál es mejor? Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <http://motivacion.euroresidentes.com/2015/01/motivacion-intrinseca-vs-extrinseca.html>

Remy, H. D. Z. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Plaza y Valdes.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

TeacherKit - Class Organizer, Teacher Planner, Gradebook, Assignment List, Attendance and Student's Grade. (n.d.). Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <https://itunes.apple.com/us/app/teacherpal/id389584618?mt=8>

Teacher's Assistant Pro: Classroom Management Notes. (n.d.). Recuperado el 2 de agosto de 2015 de <https://itunes.apple.com/es/app/teachers-assistant-pro-classroom/id391643755?mt=8>

Woolfolk, A. (2006). Psicología educativa. Pearson Educación.

Anexos

ANEXO 1. Ejemplo de chapas **coleccionables** diseñadas por alumnas de 6º curso del CEIP Ramón y Cajal, Guarnizo (Cantabria).



ANEXO 2. Tabla básica para el Registro de deberes.

[illegible]

ANEXO 3. Tabla básica para la Hoja de puntualidad.

[illegible]

ANEXO 4. Ejemplo de **Distribución de mesas para el orden y limpieza** en una clase de 24 alumnos con las mesas situadas en dos columnas con filas de tres. Los que tienen una marca son los sitios que al acabar las clases no están limpios y ordenados.

ERIC	LAURA	PEDRO
X		

MARÍA	Juan	LUIS
X	X	

ISABEL	MARIO	NOELIA
	X	X

JUDITH	JORGE	MARCOS
X		

SARA	PABLO	MARTA
	X	

JAIME	ESTELA	ADRIÁN

JAVIER	ANA	EVA
X		

SANDRA	PAULA	ISMAEL
	X	X

MESA DEL PROFESOR

ANEXO 5. Modelo de Ficha para el diseño de las narrativas.

UNIDAD DIDÁCTICA		FECHAS
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	LÍNEA NARRATIVA Y OBJETIVOS REFORMULADOS	
CONTENIDOS		

ANEXO 6. Cuestionario de satisfacción.

	1	2	3	4
Valore de 1 a 4 su opinión con respecto a las siguientes afirmaciones marcando con una X la casilla correspondiente.	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
El Marco teórico y conceptual es de utilidad para familiarizarse con el concepto de "gamificación".				
Se logra alcanzar los objetivos propuestos tras la lectura del material.				
El Mapa visual del sistema facilita la comprensión del mismo.				
Las explicaciones y ejemplificaciones del Desarrollo del sistema son lo suficientemente claras como para poder aplicar la propuesta sin necesidad de reuniones de seguimiento.				
Las Herramientas del profesor resultan útiles para el control del sistema.				
Tras implementar el sistema la motivación, el esfuerzo y el comportamiento de los alumnos ha mejorado.				

Responda a las siguientes cuestiones de manera libre:

1. ¿Qué es lo que más le ha gustado de la propuesta?

2. ¿Qué aspectos de la propuesta modificaría?

ANEXO 7. Cuestionario pretest-postest.

		1	2	3	4	5
Valore de 1 a 5 sus conocimientos en cuanto a los siguientes aspectos marcando con una X la casilla correspondiente.		Nada	Poco	Lo justo	Bastante	Mucho
CONTENIDOS	Conozco el concepto de "gamificación".					
	Conozco los distintos elementos de los que consta un juego.					
	Conozco los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para gamificar correctamente una actividad.					
	Sé distinguir entre una práctica gamificada y el uso de juegos educativos.					
	Conozco los aspectos psicológicos básicos relacionados con la gamificación.					
	Conozco los tipos de actuación del profesorado para gestionar el aula.					
OBJETIVOS	Sé diseñar una narrativa para trabajar los contenidos curriculares de una Unidad Didáctica y reformular los objetivos de aprendizaje en coherencia a ella.					
	Sé aplicar y gestionar un sistema de puntos en mi clase.					
	Sé crear una lista de recompensas adecuadas al contexto escolar y asignarlas un valor adecuado basado en un sistema de puntos.					
	Sé gestionar un ranking basado en el trabajo y el comportamiento de mis alumnos.					
	Sé diseñar una lista de logros y asignarles coleccionables.					
	En general, sé cómo mejorar la gestión de mi aula a través de la gamificación.					