

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

Sandra María Gómez Rodríguez

Maestro especialidad Infantil. CEIP Julián Besteiro (Móstoles)



Abstract

This proposal aims to research active methodologies, specifically "Gamification", highlighting its benefits on students and, consequently, on the classroom environment, providing better academic results.

One of the ideas supported in this paper is the essential role that motivating students plays in the classroom environment. This motivation can only be attained if the learning is focused on the interests of students, thus achieving significant learning.

Through this proposal, we analyse the different methodologies through the works of different authors, as well as the practical applications with specific examples where it has been applied in Pre-school education classrooms.

This work is supported by theory and is relevant within the current state and autonomic legislative frame. Furthermore, it analyses the repercussions of the proposal based on real data, and how the influence of methodologies results in varied benefits for the students, i.e. that students have acquired knowledge with motivation, that materials and resources adapt to the rhythm of the students, that the classroom environment has improved, that students have improved their digital skills and they are capable of working together.

Resumen

Esta propuesta pretende hacer una investigación sobre las metodologías activas, en concreto, sobre la "Gamificación", resaltando los beneficios que aportan en el alumnado y por ende en el clima de trabajo, que se traducirá en mejores resultados académicos.

Una de las ideas en las que sustenta este documento, es en la importancia de lograr alumnos motivados en las aulas. Aspecto que solo se consigue si el aprendizaje se centra en sus intereses, alcanzado de esta manera un aprendizaje significativo.

A través de esta propuesta analizaremos estas metodologías a través de la visión diferentes autores, así como su aplicación a la práctica con ejemplos concretos que se han llevado a cabo en un aula de Educación Infantil.

Esta propuesta, además de estar fundamentada teóricamente está enmarcada y es congruente con la legislación estatal y autonómica vigente.

A su vez, se realiza un análisis de la repercusión que ha tenido esta propuesta basándonos en datos reales y cómo la influencia de las metodologías aporta múltiples beneficios al alumnado: que los alumnos han adquirido conocimientos de manera motivadora, que estos recursos se adaptan a los ritmos de los alumnos, que ha mejorado el clima del aula, que han mejorado su competencia digital, que son capaces de trabajar en equipo.

Keywords

Gamification, Pre-school education, game, motivation, active methodologies.

Palabras Clave

Gamificación; Educación Infantil; juego; motivación; metodologías activas.

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA
DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

1. Introducción

En la actualidad, nos encontramos con cambios a nivel metodológico y legislativo y cada vez son más los docentes que lideran procesos de innovación en sus centros, algo que contribuye a una mejora de la calidad del sistema.

La propuesta que a continuación presentamos se trata de un estudio sobre las metodologías activas aplicadas al aula de Educación Infantil. A través de esta, realizaremos una revisión bibliográfica justificando y valorando los beneficios de su utilización en el aula, y presentaremos recursos prácticos para llevarlo a cabo.

La motivación que me ha llevado a realizar a esta propuesta es mi interés por mejorar los procesos educativos en mi aula y mi afición por las tecnologías de la información y comunicación.

Esta propuesta se sustenta en los estudios que han hecho diversos autores, sobre el beneficio que tienen estas sobre el rendimiento académico como la de Muntaner *et al.* (2020) que señalan que las metodologías activas son el futuro en el panorama educativo por lo que suponen para el desarrollo integral del alumnado, por sus potencialidades y por sus numerosos beneficios.

Esta propuesta va dirigida alumnos del primer curso, del segundo ciclo de Educación Infantil.

Se trata de un grupo que se encuentran a nivel psicoevolutivo en lo que Piaget llamó el periodo preoperacional del desarrollo.

El centro en el que se ubica la propuesta, se trata de un Centro de Educación Infantil y Primaria ubicado en un barrio de reciente creación de un municipio del Sur de Madrid, cuya población tiene una edad media joven y un nivel sociocultural medio- alto.

2. Revisión Bibliográfica

Una de las premisas en las que se apoya esta Propuesta es la Neuroeducación, y es que parafraseando a Mora (2013) "solo se puede aprender aquello que se ama". Es por ello, que buscaremos la motivación del alumnado, que en muchas ocasiones no está presente.

Como señala Sánchez Montero (2021) el aprendizaje sucede cuando alguien quiere aprender y no cuando alguien quiere enseñar. Basándonos en esa idea, utilizaremos en el aula las llamadas metodologías activas, que nos ayudan a conseguir la motivación del alumnado, entre otros beneficios.

Según Robinson Ken (2015) todos nacemos con grandes talentos naturales, pero después de pasar por la escuela muchos pierden esas capacidades, porque aquello en lo que destacaban en la escuela no se valoraba. Estas afirmaciones confirman la idea de que las aulas necesitan una renovación.

Pero antes de continuar, habría que definir lo que son las metodologías activas y su aplicación en el aula, lo que supone una serie de cambios en la manera tradicional de enseñar, que en ocasiones, conlleva controversias dentro del profesorado.

Las metodologías activas son una serie de estrategias que buscan el aprendizaje significativo del alumno, fomentando su participación activa. Diversos autores, han hecho referencia a este aspecto, pero señalaremos la descripción que realiza López (2005), destacando que una Metodología Activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes.

Esto implica una nueva visión de acercar los conocimientos a los alumnos. De tal manera, que el educando se convierta en el protagonista de su aprendizaje y los docentes seamos los

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

facilitadores del mismo. Existen numerosas metodologías activas como: Aprendizaje basado en proyectos (ABP), gamificación, aprendizaje cooperativo, etc.

Pero esta propuesta se basa en utilizar los beneficios que nos aporta el juego y en concreto, la “Gamificación”, utilizando el aprendizaje cooperativo.

Citando a Sánchez Montero (2021) jugar es lo que motiva al niño a seguir adelante y vivir el presente. Es lo que más feliz le hace en sus años de escolarización. Se crean conexiones mentales tan intensas al disfrutar del juego, que décadas después seguimos acordándonos de esta actividad. Jugar no solo es divertido: nos hace más inteligentes, más extrovertidos y más activos, porque el juego es el lenguaje universal del aprendizaje.

La gamificación una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de los juegos al ámbito educativo para conseguir mejores resultados, especialmente en entornos digitales.

Este enfoque nos permite utilizar un recurso tan atractivo para los alumnos en las aulas. De tal manera, que los alumnos perciban la enseñanza como un juego en el que ellos se sienten los protagonistas y adquieran los conocimientos inconscientemente, generando en ellos una experiencia positiva, trabajando además otros aspectos como el aprendizaje cooperativo, el esfuerzo, etc.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

1. Definir una propuesta dirigida a discentes de Educación Infantil para que estos puedan adquirir los contenidos educativos, utilizando metodologías activas para así conseguir en el alumno un aprendizaje significativo.

3.2. Objetivos específicos

1. Analizar y justificar las investigaciones que se han hecho sobre las metodologías activas, desde el punto de vista de diferentes autores.
2. Demostrar la importancia de utilizar una adecuada metodología para conseguir mayores beneficios en el aprendizaje.
3. Aplicar la revisión bibliográfica a las aulas de Educación Infantil, partiendo del curriculum de la etapa.
4. Exponer con ejemplos prácticos la manera de llevar a cabo la gamificación en la Educación Infantil.
5. Seleccionar una serie de actuaciones para que la propuesta pueda ser realista y cuente con elementos que permitan su continua evaluación y revisión.

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

4.- Contextualización

4.1. Características del entorno

El centro en el que se desarrolla nuestra propuesta está ubicado en el centro de una localidad de la zona sur de la Comunidad de Madrid. Zona bien dotada de centros educativos, de centros de salud, culturales y servicios de ocio, zonas verdes, si bien, presenta ciertas deficiencias de instalaciones deportivas.

Respecto a la población, se trata de un barrio emergente cuya población residente presenta un perfil joven con alta implantación familiar y condición socioeconómica media. Y presenta intensa actividad económica tanto de la industria, como de la construcción y los servicios. Destaca, la implicación que las familias han demostrado en la educación de sus hijos y la comunicación fluida que mantienen con el centro educativo.

4.2. Descripción del centro

El centro se compone de cuatro edificios: Primaria, Infantil, un Gimnasio y un Pabellón de Deportes. Contamos con huerto escolar. Se dispone de pistas deportivas en el patio.

En el edificio de Educación Infantil encontramos las siguientes instalaciones: seis aulas con sus respectivos aseos y tutorías, baños para profesores y un cuarto de limpieza.

Por otro lado, en el edificio de Educación Primaria, que se compone de varias plantas en las que se distribuyen las aulas, el comedor, la sala de usos múltiples, la sala para el AMPA, el despacho del equipo directivo, la enfermería, la sala de profesores, el aula de informática, aula de música, el aula de religión, la biblioteca y los aseos para el profesorado y para los alumnos.

4.3. Características del alumnado

La presente programación va dirigida a **20** alumnos y alumnas de los cuales doce son niños y ocho son niñas. Los/as alumnos/as ha estado escolarizado desde el inicio de la etapa.

La edad media de nuestros educandos será de cuatro años. Algunas de las características psicoevolutivas, de los niños de estas edades, de 4 a 5 años vienen descritas en el Anexo 1.

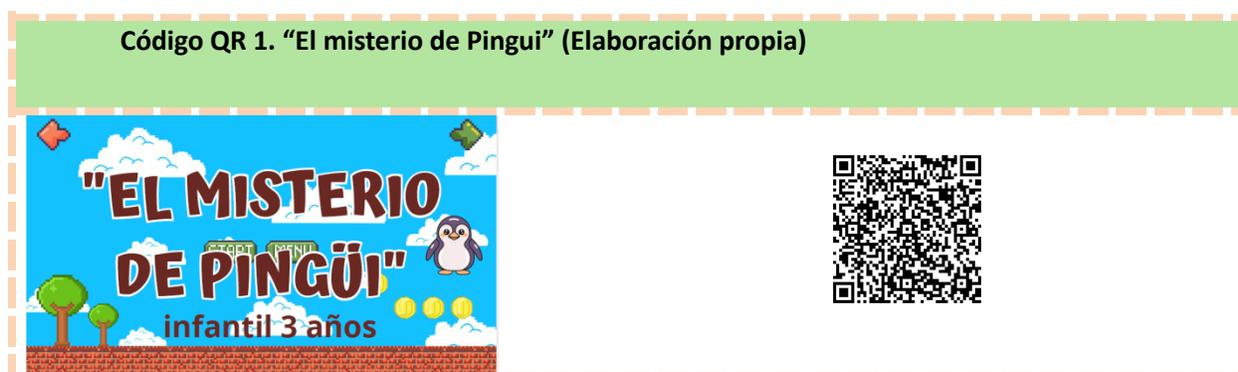
5. Metodología

Nuestra propuesta consiste en un trabajo de campo, que partiendo de investigaciones hemos llevado a la práctica en el aula utilizando una metodología constructivista para que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo.

Para ello, partiremos sus intereses utilizando para ello las denominadas metodologías activas.

La propuesta gamificada así como el plan de trabajo y recursos se presentan en el Anexo 3.

Figura 1.



INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

6. Resultados y discusión

Entre otros aspectos, se han valorado cuestiones relacionadas con el contenido de la propuesta (información clara, relevante y adecuada) y por otro lado, su aplicación práctica (motivación de los alumnos, tipos de actividades, metodología, retroalimentación, recursos adaptados...).

En cuanto, al contenido de la propuesta nos hemos servido de escala para valorar en qué grado se han cumplido los objetivos propuestos.

Figura 2. *Escala de valoración*

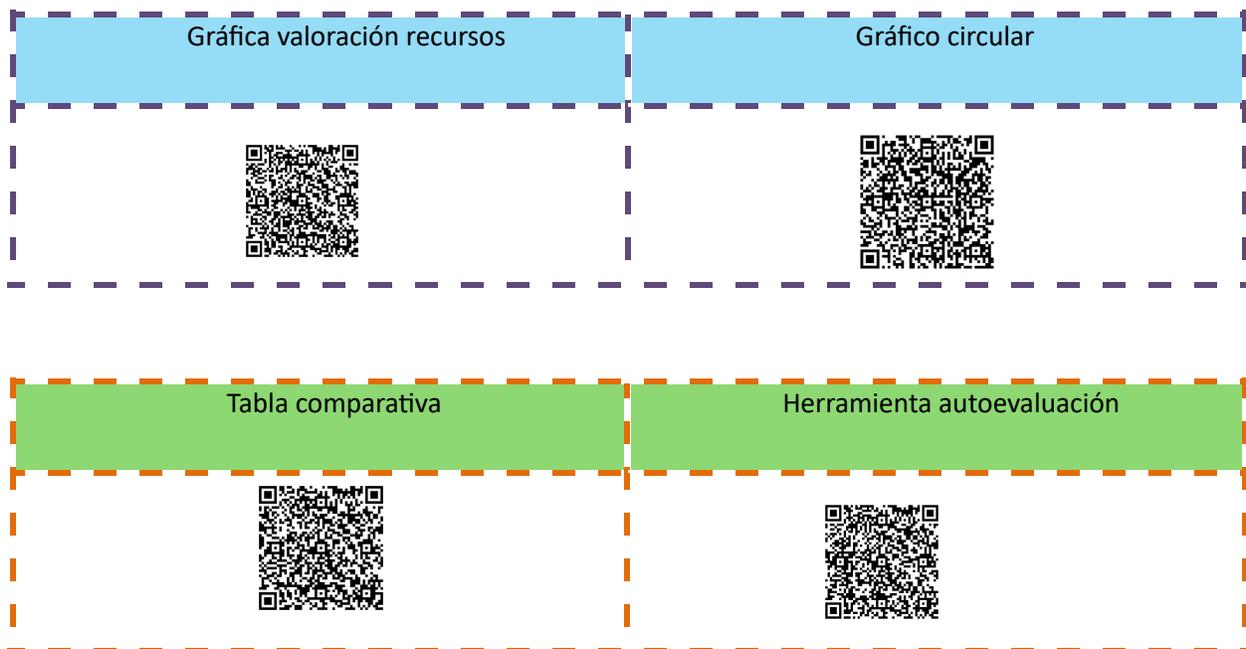


Por otro lado, hemos realizado un análisis de los resultados obtenidos de su aplicación práctica. En este, se muestran varias gráficas que de gran utilidad para sacar unas conclusiones de su puesta en práctica en las que se pueden evaluar aspectos relacionados con la influencia de las metodologías activas.

A principio de curso realizamos una evaluación inicial de nuestro alumnado y comparándola con la que realizamos a final de trimestre podemos comprobar que el nivel de competencia digital de estos ha mejorado. Con estos datos hemos elaborado la siguiente gráfica (anexo 3: figura 2 y 4).

Además, hemos elaborado herramientas para que los propios alumnos se evaluarán (anexo 3: figura 5).

Por otra parte, también hemos analizado la influencia de las TIC en el proceso de enseñanza, extrayendo como resultados que se han atendido mejor a las diferencias individuales, se ha mejorado el clima del aula, las actividades han sido adecuadas, se ha incrementado el diseño de recursos digitales, etc. (anexo 3). También destacar que en las propias aplicaciones se generan, gráficos, informes, diagramas que nos han servida a la hora de realizar estas (anexo 3: figura 6).



7. Conclusiones

Una primera conclusión radica en establecer que la aplicación al aula las metodologías activas son el futuro en el panorama educativo y se adaptan a la sociedad digital en la que nos hayamos. Estas tienen un impacto positivo para los discentes por lo que suponen para el desarrollo integral del alumnado, por sus potencialidades y por sus numerosos beneficios

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

ampliamente recogidos a lo largo de la propuesta. Además, nos permiten que los alumnos adquieran el enfoque competencial recogido en la actual ley educativa.

A lo largo de este documento, hemos definido una propuesta para que los alumnos adquieran los contenidos, lo cual ha sido el punto de partida para establecer las líneas metodológicas del mismo y que, aunque haya contado con alguna limitación en su puesta en marcha. Hemos analizado algunas investigaciones que se han realizado sobre la temática a tratar, y aunque es un objeto de estudio con el que contamos con diversas publicaciones sobre el tema, sería interesante que se realizaran más publicaciones orientadas a la etapa que nos ocupa.

En definitiva, tomando como referencia al currículo de la etapa y a través de ejemplos prácticos.

De todo ello, podemos sacar una serie de conclusiones: que los alumnos han adquirido conocimientos de manera motivadora, que estos recursos se adaptan a los ritmos de los alumnos, que ha mejorado el clima del aula, que han mejorado su competencia digital, que son capaces de trabajar en equipo, que ha facilitado la labor a los docentes, que las necesidades individuales son atendidas o que cada vez nos apoyamos con diversos recursos digitales.

Finalmente, destacar que esta propuesta es solo una primera aproximación al tema y dejamos abiertas unas líneas de actuación sin olvidarnos que el proceso educativo es un viaje, en el que nosotros tenemos el timón y nuestros alumnos son los tripulantes.

8. Limitaciones y prospectiva

Antes de finalizar, señalaré una valoración de esta propuesta, que, aunque es bastante positiva por los logros adquiridos en los alumnos, ha tenido algunas limitaciones.

En este caso, el principal inconveniente al que nos hemos enfrentado es a la falta de recursos digitales, ya que herramientas como las *tablets* son compartidas para todo el centro, existiendo un horario para su utilización por parte de cada grupo. Esto ha hecho, que hayamos tenido que adaptar la propuesta.

Por otra parte, el hecho de utilizar esta metodología para alumnos de edades tan tempranas requiere de personal de apoyo, especialmente en las primeras sesiones que se presenta la manera de llevar a cabo el aprendizaje. Lo que ha supuesto tener, que realizar una propuesta más sencilla.

Por último, al llevar a cabo esta propuesta se abren futuras líneas de trabajo, que permita aplicar esta metodología por parte de todo el centro educativo, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista de todo el profesorado. De tal manera, que seamos capaces de seleccionar los recursos que más se adapten a lo que queremos trabajar, teniendo en cuenta los diferentes enfoques que se pueden realizar de las diferentes metodologías.

9. Consideraciones finales

Una primera conclusión radica en establecer que las metodologías activas son el futuro educativo ya que son las que mejor se adaptan a la sociedad digital en el que vivimos y consiguen el desarrollo integral del alumnado, por sus potencialidades señaladas recogidos a lo largo de este documento.

Además, nos permite adaptarnos a los cambios normativos actuales que implican un nuevo enfoque educativo como el aprendizaje competencial.

Esta investigación me ha brindado la oportunidad de poner en práctica mis conocimientos sobre las metodologías activas y me ha aportado mayor conocimiento sobre el tema a nivel

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

teórico. Aunque seguiré formándome sobre estos aspectos, e incrementando mi nivel de Competencia Digital. Aspecto que me ayudará como transmisora de conocimientos no solo a nivel docente, sino también para poder trasladar estos al resto del claustro e implementar el cambio en mi centro educativo.

10. Agradecimientos

Me gustaría agradecer este trabajo a todas las personas que me han inspirado a la hora de realizar este documento, especialmente a los compañeros que con sus buenas prácticas me aportan grandes ideas, así como al equipo directivo de mi centro, que apoya todo lo que hacemos desde las aulas.

11. Referencias bibliográficas

López, F. (2005). Metodologías participativas en la enseñanza universitaria. Narcea.

Mora, F. (2013): Neuroeducación. Madrid. Alianza editorial.

Muntaner et al. (Febrero, 2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/199184/Impacto.pdf?sequence=1>

Robinson Ken, L.A. (2015). Escuelas creativas. La revolución que está cambiando la educación. Grijalbo.

Sánchez Montero, M. (2021). En clase sí se juega: una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula. Paidós Educación.

12. Anexos

ANEXO 1

Desarrollo cognitivo: a estas edades, se encuentran inmersos en el periodo evolutivo que Piaget denominó preoperacional, esto supone ciertas limitaciones en su desarrollo cognitivo dadas, entre otras, por el finalismo, animismo, sincretismo y realismo infantil que caracterizan su pensamiento. Sin embargo, su pensamiento intuitivo, está más adaptado a la realidad que en tres años y progresivamente se hará más operativo.

Desarrollo motor: Siguen mejorando su motricidad gruesa y fina, así como, el sentido del ritmo, la soltura, el equilibrio y la precisión en sus movimientos. Siguen consolidando sus logros respecto a la autonomía en la higiene y el cuidado personal. Sus dibujos comienzan a ser más detallados y reconocibles, poniéndoles nombre con intención.

Desarrollo del lenguaje: es una etapa de explosión lingüística, en la que mantienen largas conversaciones aunque no tengan mucho sentido, les gusta practicar juegos de palabras y preguntan constantemente el por qué de todo, como forma de aprendizaje. Hablan continuamente en voz alta para dirigir y regular sus acciones y para influir en los demás y, buscan la conformidad del adulto. Comienzan a interesarse cada vez más por la lectura y la escritura como medio para conocer e investigar. Reconocen sus nombres escritos, ensayan escrituras propias (espontáneas) y son capaces de copiar palabras.

Desarrollo afectivo-social: Tienen más independencia y seguridad en sí mismos. Comienzan a organizarse en juegos grupales, empezando a respetar turnos y a cumplir algunas reglas

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

establecidas, pasando más tiempo con su grupo de juego. Comparten sus juguetes y aprenden a esperar su turno. Utilizan los juegos de simulación como recurso natural de expresión y recreación de las situaciones cotidianas que viven y les preocupan. Su comportamiento social es progresivamente más adaptado y también es el momento de la aparición de los terrores irracionales.

ANEXO 2. PLAN DE TRABAJO



-Paso 1:

Una vez que definimos la propuesta realizamos una serie de actividades organizadas en situaciones de aprendizaje y adaptadas al curso en el que nos encontramos. Además, tendremos en cuenta el calendario escolar de la Comunidad de Madrid del curso 2023-2024 a la hora de programarlas.

-Paso 2: Actividades de conocimiento o presentación de la dinámica a seguir durante el curso.

El eje de nuestra propuesta parte de la historia de un pingüino (“Pingüi”), mascota de la clase, que se presenta a través de diferentes formatos: peluche, mascota virtual, asamblea con esta

temática...Este pingüino les encomienda una misión: conseguir los huevos perdidos. Para ello, les va dejando por el aula códigos QR en el aula en los que se proponen retos que han de superar, que son premiados con insignias. Estas se pueden canjear para conseguir esos huevos al igual que las gemas de la aplicación Smile and Learn.

Código QR 1. "El misterio de Pingui" (Elaboración propia)



-Paso 3: Actividades de desarrollo: Realizaremos una serie de situaciones de aprendizaje para trabajar contenidos curriculares adaptados a nuestros alumnos utilizando metodologías activas combinándonos con otras más tradicionales. Las actividades serán funcionales y lúdicas. Estarán centradas en las actividades de nuestro alumnado utilizando el aprendizaje cooperativo y la gamificación, entre otras.

A su vez, usamos otras del entorno virtual Educamadrid: raíces, aula virtual, Exelearnig, etc. Y otras que no pertenecen: Kahoot (evaluar), ClassDojo (gestión del aula) Canva, Quivervision

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

(realidad aumentada); Ifunface (mascota virtu, etc.) Los agrupamientos son variados, aunque fomentamos el aprendizaje cooperativo.

Figura 0.

Secuencia Didáctica.



Estas aplicaciones resultan muy atractivas para el alumnado por sus características motivan al alumnado a adquirir conocimientos de manera lúdica. Además, se adaptan a los ritmos individuales y apoyan a los alumnos con necesidades de aprendizaje (regular niveles, establecer repeticiones, etc). Al igual, hemos incorporado elementos de acceso en estas como en Exelearnig siguiendo las premisas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

No obstante, estos recursos se trabajan en el aula con otras metodologías manipulativas.

-Paso 4: Actividades de síntesis: cada vez que se realiza un centro de interés los alumnos deben preparar una presentación al resto de sus compañeros utilizando diferentes materiales, (cartulinas, fotos, revistas) o herramientas digitales (canva, prezzi, power point,).

-Paso 5: Valoración plan. Las actividades se irán evaluando durante su desarrollo pero también al finalizar cada situación de aprendizaje.

Se trata de una evaluación procesual y aunque en los retos se lancen misiones con refuerzo positivo, valoramos todos los aspectos del aprendizaje. Me sirvo de una serie de recursos digitales y no digitales como: el cuaderno del profesor de Raíces, en, el aula virtual (talleres o mediante actividades que lanzo generadas en h5p), Exelearning, Kahoot (cuestionario en el que incorporo imágenes), ClassDojo (valorar el comportamiento) y Smile and Learn (informes tanto individuales como grupales).

Figura 2.

Valoración de recursos

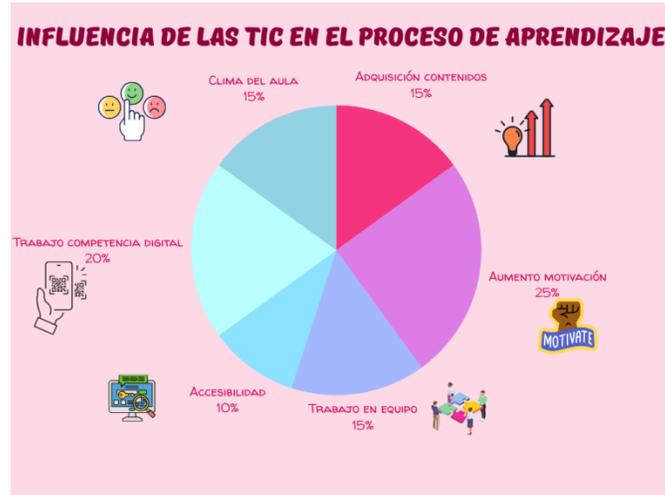


Leyenda: aplicaciones utilizadas y su uso.

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

Figura 3.

Gráfico sectorial.



Leyenda: Influencia de las Tic en el proceso de aprendizaje.

Figura 4.
Comparativa.

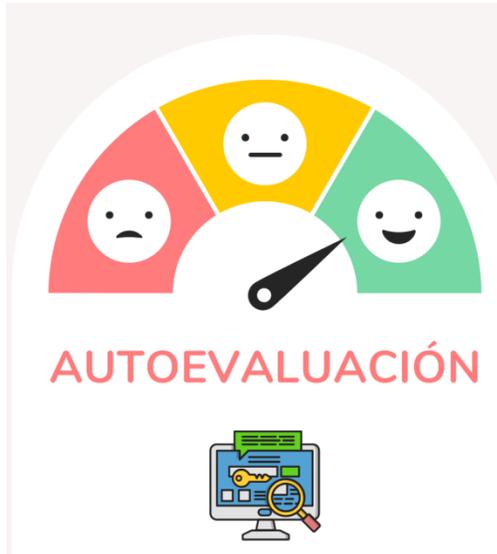


Legenda: En la imagen se presenta una comparativa de diferentes aspectos del principio de curso al final del trimestre.

INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: INNOVACIÓN EN EL AULA DEL CEIP JULIÁN BESTEIRO

Figura 5.

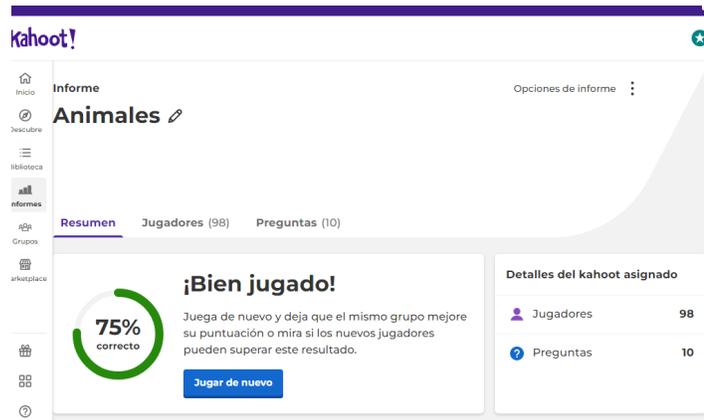
Herramienta autoevaluación



Leyenda: Herramienta de autoevaluación.

Figura 6.

Herramienta aplicación para evaluar.



Leyenda: Cuestionario que genera aplicación.