



**Universidad  
Europea CANARIAS**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

# **GAMIFICACIÓN EN EL AULA: EL CONCURSO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA**

Míriam Gutiérrez Benítez

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO  
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN  
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

Dirigido por Adán Rocío Palmero

Convocatoria de junio de 2025

## **Agradecimientos**

A mis alumnos de prácticas,  
por quererme tanto en tan poco tiempo  
y hacer que me enamore cada día más  
de mi profesión.

## Índice

Resumen .....	4
Abstract.....	5
1. Introducción.....	6
2. Objetivos .....	10
3. Contextualización.....	11
3.1. Características del entorno escolar .....	11
3.2. Centro.....	12
3.3. Aula .....	14
3.4. Alumnado .....	15
4. Descripción curricular .....	16
4.1. Asignatura o ámbito .....	16
4.2. Relación con el currículo oficial.....	17
5. Diseño del proyecto de innovación docente .....	20
5.1. Enfoque metodológico .....	20
5.2. Descripción de las actividades.....	21
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios ..	27
5.4. Materiales y recursos necesarios .....	29
5.5. Justificación de la innovación.....	29
6. Atención a la diversidad.....	30
7. Evaluación del proyecto de innovación .....	34
8. Contribución del proyecto a los ODS .....	36
9. Conclusiones .....	37
10. Referencias .....	40
Anexos .....	42

## Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster es un proyecto de innovación educativa que integra la gamificación en un aula de 3º de ESO, con el objetivo de mejorar la competencia lingüística en la materia de Lengua Castellana y Literatura. Esta propuesta parte de una reflexión sobre la gamificación como metodología activa que se centra en la resolución de una serie de pruebas lingüísticas. Dicho proyecto se va a desarrollar en un centro concertado, cuya estructura organizativa y recursos tecnológicos son modernos. Para ello, se diseña una secuencia didáctica de cinco semanas centrada en retos lingüísticos y la fase final en la que se trabaja de manera cooperativa. En cuanto a la evaluación del aprendizaje, se propone un enfoque continuo y formativo, haciendo uso de la observación y la autoevaluación, entre otras herramientas. En cuanto a resultados, se espera que evidencien una mejora en el uso del vocabulario, la expresión y en la participación, así como un aumento de la motivación por el aprendizaje de la materia. En las conclusiones, se destaca la eficacia del concurso, una herramienta que puede transformar la enseñanza tradicional centrada en clases magistrales, y propone posibles adaptaciones para otros contextos o asignaturas como estrategia que puede transformar el aprendizaje.

**Palabras clave:** motivación; participación; gamificación; competencia lingüística; aprendizaje cooperativo.

## Abstract

This Master's Thesis is an educational innovation project that integrates gamification into a 3<sup>rd</sup>-year Secondary Education classroom, with the aim of improving linguistic competence in the subject of Spanish Language and Literature. This proposal stems from a reflection on gamification as an active methodology that focuses on solving a series of linguistic tasks. The project is to be implemented in a semi-private school with a modern organizational structure and technological resources. To this end, a five-week didactic sequence has been designed, focusing on a linguistic challenges and a final phase based on cooperative work. Regarding the assessment of learning, a continuous and formative approach is proposed, using tools such as observation and self-assessment. As for the expected results, these aim to show improvement in vocabulary usage, expression, and student participation, as well as increased motivation towards learning the subject. The conclusions highlight the effectiveness of the contest as a tool capable of transforming traditional, lecture-based teaching, and suggest possible adaptations for other contexts or subjects as a strategy to transform learning.

**Keywords:** motivation; participation; gamification; communicative competence; cooperative learning.

## 1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Máster se incluye dentro del marco de la innovación educativa. La finalidad es presentar un proyecto que analice y demuestre la importancia de la gamificación como una estrategia pedagógica que ayude a mejorar la competencia lingüística del alumnado de ESO. En este sentido, la finalidad de este proyecto es analizar la aplicación de la dinámica de concurso como herramienta que promueve un aprendizaje más eficaz e interactivo en el ámbito de la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura. Además, se analizarán las ventajas de su implementación desde el punto de vista de la participación, motivación y adquisición de conocimientos, así como su impacto en el desarrollo del vocabulario del alumnado, comprensión lectora y escrita y ortografía. Esta dinámica puede llegar a ser muy útil en la enseñanza de Lengua, debido a que alberga dinámicas en favor de la motivación y la obtención de buenos resultados (Llamas Martínez y Quiles Cabrera, 2023).

Se entiende por gamificación a la incorporación de elementos o mecánicas de juegos en un contexto no lúdico, es decir, es un tipo de enseñanza que incorpora el juego y el entretenimiento aunque diseñada con fines educativos. Lo más llamativo de esta metodología se encuentra en la capacidad para fomentar la participación de los estudiantes, así como de motivarlos, ya que transforma su experiencia educativa al ser un proceso de aprendizaje más dinámico. Mediante la incorporación de desafíos, retos y metas con recompensas, la gamificación impulsa el interés de los alumnos y favorece el desarrollo de sus habilidades. Se pretende, mediante estas actividades, despertar un interés en el alumnado por el lenguaje y la literatura, desarrollando las competencias lingüísticas de una manera significativa. Tal y como afirman Llamas Martínez y Quiles Cabrera (2023), «la verdadera revolución educativa no estriba en una revolución digital, sino en una contundente revolución empática y motivacional» (p. 70). Esto resulta especialmente relevante, debido a que el clima del aula y las emociones son el foco de la práctica docente, clave para favorecer el aprendizaje. De tal manera que la gamificación no solo introduce el factor de la diversión en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino que también establece un vínculo entre los contenidos del currículo y el estudiantado al conectar sus intereses con formas de interacción.

Esta estrategia lúdica se presenta, así, como una metodología muy potente en la etapa de la ESO, ya que incide directamente sobre el alumnado. Alsawaier (2018) afirma que la gamificación aumenta la motivación de alumnos y alumnas por su dinámica de juego (como recompensas o retos). Esto sugiere que no se trata únicamente de entretener, sino de organizar las actividades del plano educativo con base en ciertas metodologías que despierten el interés y la implicación del alumnado.

De la misma manera, Llamas Martínez y Quiles Cabrera (2023) destacan que un aprendizaje lúdico constituye una vía eficaz que alcanza los objetivos didácticos. Esto puede estar en relación con el hecho de que una metodología basada en el juego capta más la atención en clase y facilita la comprensión de los contenidos. Siguiendo este hilo, Manzano León (2021) resalta que la gamificación puede ser una herramienta muy útil para llegar al desarrollo de la competencia lectora de los y las estudiantes. Es por esto que, integrar este tipo de propuestas no solo se trata de una intención lúdica, sino que se justifica pedagógicamente por su capacidad para lograr aprendizajes significativos. A continuación, se comentará su similitud con el juego *Pasapalabra* y cómo su implementación en el ámbito educativo de secundaria puede ser muy útil en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del alumnado.

Este popular concurso televisivo consiste en acertar veinticinco palabras en el desafío de *El Rosco*. Estas pueden ser definiciones concretas, así como preguntas de cultura general, asociadas a una letra del abecedario y la respuesta puede comenzar con la letra correspondiente, o contenerla. Los participantes, antes de comenzar con *El Rosco*, acumulan tiempo extra (segundos) en una ronda preliminar de pruebas de palabras, a saber: *Sopa de letras*, *Palabras encadenadas*, *Una de cuatro*, *La pista*, etc. Los concursantes deben responder correctamente con la palabra que corresponde a la pregunta o definición dada, pudiendo decir «pasapalabra» para saltar una definición que no conozcan o no recuerden y, más adelante, volver a ella si les sobra tiempo. Si un concursante responde correctamente a las veinticinco preguntas, gana el premio (el bote) y, en el caso de que ningún participante responda correctamente a todas las cuestiones, gana el que más aciertos o menos errores tenga. Visualmente, el desafío de *El Rosco* consiste en una circunferencia formada, a su vez, por veinticinco círculos más pequeños en su contorno, cada uno de ellos representados por una letra del abecedario. Las letras en color azul representan aquellas palabras que aún no han

sido respondidas; las letras en rojo, aquellas respuestas incorrectas y las verdes son las correctas. Este juego presenta un enfoque llamativo para el alumnado, ya que, mediante la incorporación de elementos propios del ámbito lúdico, hace que el entorno de aprendizaje sea más atractivo y la participación del alumnado aumente. Estos recibirán una insignia y/o diploma al finalizar la actividad, lo que actúa como un elemento que motiva al alumnado y hace que se involucren en el proceso de aprender.

El contexto educativo en el que se localiza este proyecto es un centro educativo concertado, una combinación entre educación pública y privada, lo cual puede facilitar la implementación de la gamificación ya que dispone de más recursos y proyectos innovadores. De la misma manera, el nivel educativo en el que se implementa corresponde a 3º de ESO, un nivel crucial en el desarrollo de la competencia lingüística del alumnado. En esta fase, se asientan las bases para los futuros desafíos de los alumnos, y es fundamental para intentar disminuir las dificultades lectoescritoras del estudiantado. De tal manera que el juego *Pasapalabra* se muestra como una elección con mucho potencial para desarrollar la competencia lingüística de los estudiantes.

La justificación de este proyecto se encuentra en la necesidad de desarrollar nuevas estrategias para innovar en la enseñanza de la materia en cuestión. Los métodos de enseñanza tradicionales se basan principalmente en la transmisión de conocimientos de manera teórica y no siempre logran captar la atención del alumnado. Por ello, es necesario innovar en las estrategias educativas, para responder a la demanda de la sociedad actual y a las características de los alumnos del siglo XXI. Aun así, la comprensión escrita y lectora es un tema que lleva preocupando al sistema educativo mucho tiempo, evidenciando la necesidad de buscar nuevas estrategias con herramientas innovadoras que refuercen estas competencias. Por ello, es fundamental que los docentes trabajen la comprensión lectora y escrita de textos que motiven el interés del alumnado (López Meneses et al., 2018, p. 21). Su justificación también se encuentra en la importancia de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, tal y como se ha comentado anteriormente, los estudiantes de hoy en día están muy familiarizados con los entornos virtuales. Es por ello que resulta de vital importancia aprovechar este factor para adaptarlo y usarlo en el proceso educativo, tal y como señala López Meneses et al. (2018), los materiales pueden crearse «en papel y en formato digital (exelearning) para cumplir el nivel

de conformidad A de la Web Accessibility Initiative y poder ser incluidos, en su caso, en repositorios digitales» (p. 27).

Este proyecto también se justifica en la necesidad de analizar el impacto de la gamificación en el ámbito educativo para valorar cómo influye en la participación, motivación y rendimiento académico del estudiantado. Es por ello que se espera que esta propuesta educativa lleve consigo una mejora en la materia de Lengua Castellana y Literatura en el nivel de 3º de ESO. Además, se pretende que habilidades como el trabajo en equipo o la creación de un ambiente participativo en el aula se fomenten, de manera que el alumnado se sienta motivado como para implicarse significativamente en el proceso de aprendizaje. Promover la creatividad y el pensamiento crítico y fomentar el interés por la literatura y la lengua, son otras metas que se pretenden alcanzar, las cuales se consiguen mediante la resolución de desafíos en relación a la lengua. Estos objetivos se entienden como tareas mediante las cuales el alumnado pueda aprender y cooperar en un ambiente educativo y lúdico, en el cual los alumnos se sientan comprometidos y motivados con su aprendizaje.

En resumen y a modo de cierre de este primer apartado, este proyecto de innovación se presenta como una necesidad de renovar el método de enseñanza en la materia de Lengua Castellana y Literatura, ofreciendo un nuevo enfoque motivador que se adapte a las características de los estudiantes del siglo XXI. Se persigue poder crear un ambiente de enseñanza y aprendizaje alejado de la visión tradicional, lo que favorece el desarrollo de la competencia lingüística de los estudiantes con un método más desafiante. Asimismo, este proyecto de innovación pretende ser una herramienta eficaz que pueda mejorar la enseñanza de la asignatura en cuestión, formando a estudiantes más preparados para su futuro profesional. De la misma manera, se aspira a que esta propuesta aporte ideas útiles en el ámbito de la innovación educativa y de la gamificación, contribuyendo a la evolución de esta asignatura en el contexto actual.

## 2. Objetivos

El objetivo principal de este Proyecto de Innovación reside en implementar la gamificación en el nivel de 3º de ESO mediante el juego y el concurso como una estrategia de aprendizaje que mejore la competencia lingüística de los estudiantes. Se pretende transformar el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura para que este sea más motivador y dinámico, ayudando a los alumnos a desarrollar habilidades tales como la ortografía, el vocabulario, la oratoria, etc. Mediante la incorporación de la dinámica de juego, se busca que el alumnado participe en un ambiente de aprendizaje más interactivo, reforzando los conocimientos sobre la asignatura. En este sentido, el propósito principal es cambiar la percepción que tienen los estudiantes sobre la materia que nos atañe, evitando así que estos la reciban como una materia monótona basada en la memorización. A través de la gamificación, los y las estudiantes pueden transformar su experiencia educativa en algo más estimulante. De esta manera, podrán retener más información sin recurrir a la memorización o repetición mecánica, favoreciendo así una actitud más positiva por parte del alumnado hacia su aprendizaje.

En cuanto a los objetivos específicos, se incluirán todos aquellos propósitos más concretos que contribuirán al cumplimiento del objetivo general. Entre estos, se destaca:

- Refuerzo del vocabulario: se persigue que los alumnos adquieran y refuercen su léxico, así como comprender mejor el significado de las palabras y sus distintos usos dependiendo del contexto utilizado.
- Mejora de la ortografía por identificación de palabras: mediante la repetición y visualización de términos, los alumnos consolidan normas de ortografía y evitan errores comunes en la expresión escrita.
- Desarrollo de la comprensión y expresión escrita y oral: mediante las pautas del juego, los alumnos deberán formular preguntas y respuestas de manera rápida, lo que les permitirá desarrollar estrategias de comunicación.
- Fomento de la participación, trabajo en equipo y motivación: dinámica que permite a los estudiantes cooperar entre sí, promoviendo el respeto y la cooperación, a la vez

que se encuentran motivados por un tipo de evaluación no tradicional que aumenta su interés por el aprendizaje.

- Entrenar la memoria fotográfica y agilidad mental: las pruebas del juego están diseñadas para que los estudiantes accedan en el menor tiempo posible a conocimientos adquiridos anteriormente, poniendo en práctica su memoria fotográfica y fortaleciendo su capacidad para retener información a través de imágenes de palabras.

A través de estos objetivos, se busca hacer de la materia de Lengua y Literatura una asignatura más interesante para los alumnos mediante una metodología más dinámica «enfocada en la gamificación» que consiga la participación activa del alumnado de ESO.

### 3. Contextualización

#### 3.1. Características del entorno escolar

El centro educativo se ubica en un entorno urbano, con una distribución socioeconómica diversa, es decir, conviven familias de clase trabajadora y media. Dicha diversidad se refleja en la composición de las clases y en las dinámicas escolares. El contexto en el que se encuentra este establecimiento escolar influye significativamente en la vida escolar y en los procesos de aprendizaje. La pluralidad sociocultural y económica de las familias y el alumnado exige la implementación de estrategias pedagógicas que propicien la equidad. Esta entidad formativa apuesta por una educación integral basada en valores: respeto, solidaridad y responsabilidad, promoviendo el desarrollo académico, pero sobre todo personal del estudiantado. A través de proyectos de innovación educativa, programas de atención a la diversidad y formación del profesorado, este se consolida como un referente de calidad en el ámbito educativo de la localidad de Arcos de la Frontera.

Por otro lado, esta zona urbana es conocida por su patrimonio histórico-cultural. Esta característica relacionada con el entorno nos sitúa en un contexto educativo con mucha riqueza, ya que los estudiantes adquieren conocimientos extraescolares cuando se programan excursiones o actividades fuera del centro. Así pues, este entorno, tanto geográfico como

académico, se convierte en un factor importante en el desarrollo de cualquier proyecto educativo.

Las familias también juegan un papel crucial en el desarrollo personal, emocional y académico de los estudiantes. En este sentido, dentro de la organización de docentes del centro, también se incluye al Consejo Escolar y al AMPA, ambos colaborando activamente tomando decisiones que posteriormente se llevarán a cabo en el centro educativo. La familia juega un papel fundamental en el desarrollo y organización de estas actividades, así como en la comunicación con el centro. La Asociación de Padres y Madres de Alumnos (AMPA) tiene una participación activa en la vida escolar, lo cual es especialmente importante para conocer el rendimiento en todos los niveles de cada uno de los estudiantes, con el objetivo de establecer mecanismos de colaboración y compromiso.

### **3.2. Centro**

El centro educativo en el que se pretende implementar este proyecto corresponde a la Red de Centros La Salle de Andalucía, y se constituye como uno de carácter cristiano. Su Política de Calidad se sustenta en el Proyecto de Misión de los Centros La Salle, así como en su Carácter Propio. Esta entidad educativa ofrece enseñanzas en las etapas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, con un enfoque pedagógico basado en metodologías innovadoras y activas que fomentan la cooperación, la motivación y el aprendizaje. La metodología utilizada combina el uso de tecnologías con estrategias tradicionales de enseñanza, asegurando así una formación integral para el alumnado. Además, se imparten diversos programas complementarios, a saber: educación bilingüe, tecnologías en el aprendizaje, educación religiosa y una amplia oferta de actividades extracurriculares. Entre estas últimas destacan sobre todo los talleres artísticos, deportivos y las excursiones pedagógicas, las cuales permiten al alumnado poner en práctica su conocimiento.

En cuanto a la atención a la diversidad, las medidas que se implementan son aulas de refuerzo, adaptaciones curriculares y estrategias de inclusión para aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), lo cual promueve un ambiente escolar integrado y equitativo. Este centro cuenta con un departamento de orientación que se encarga de colaborar estrechamente con los profesores y profesoras, para atender y detectar

tempranamente las necesidades del alumnado, brindándole la atención personalizada necesaria.

La organización del centro está estructurada de manera clara para que el funcionamiento sea óptimo. La dirección de este está compuesta por un equipo directivo, jefatura de estudios y coordinadores de ciclo, quienes se encargan de planificar y gestionar las actividades escolares diarias. El claustro de docentes está compuesto por profesores especializados en diversas materias y áreas, comprometidos con la atención personalizada de los estudiantes y con la excelencia académica. Además, está formado por un equipo de orientación compuesto por pedagogos, psicólogos, educadores sociales, etc., que trabajan adaptándose al alumnado con necesidades específicas.

Este centro educativo cuenta con unas instalaciones modernas, lo cual permite el desarrollo óptimo de las actividades tanto educativas como extracurriculares. También dispone de biblioteca con una amplia variedad de libros y recursos didácticos. Las instalaciones deportivas incluyen pistas polideportivas, gimnasio, pabellón, etc., los cuales se utilizan para la realización de actividades físicas en horario escolar. Se dispone, además, de un salón de actos y un auditorio, utilizados para celebrar eventos importantes como conferencias, actos institucionales, graduaciones, etc., permitiendo así la participación del alumnado en actividades importantes más allá del currículo académico.

El centro cuenta con un servicio de comedor adaptado a las necesidades nutricionales de los alumnos, incluyendo menús equilibrados; con un servicio de transporte escolar para facilitar el acceso al centro y con una capilla dedicada a la formación religiosa de la comunidad educativa. Esta última, se utiliza como espacio para diversas actividades, tales como catequesis de iniciación, coro, momentos de oración, etc., conformada como parte esencial de la formación lasaliana para el desarrollo íntegro de los estudiantes.

Además de recursos materiales, el centro cuenta con un personal docente cualificado con programas personalizados para cada alumno. Este personal está compuesto por diferentes equipos de trabajo, cada uno de los cuales desarrollando funciones específicas.

- Departamento de Orientación. Este departamento se encarga de la orientación educativa, profesional, atención a la diversidad, etc., así como asesorar a los docentes y a las familias, contribuyendo a prevenir y/o solucionar problemas que puedan afectar a la convivencia.
- Equipos de trabajo. Estos tienen la función de coordinar programas específicos para llevar a cabo distintas áreas educativas
- Organización pedagógica. Cada nivel educativo está compuesto por el equipo docente correspondiente y su coordinación, encargados de planificar y desarrollar los contenidos de cada etapa: Educación Infantil y Primaria (organizado en ciclos educativos), Educación Secundaria y Bachillerato (organizado a través de departamentos didácticos y Ciclos Formativos (departamento de Carrocería, Electricidad y Administración).

Como conclusión, este centro La Salle se configura como un entorno educativo con una organización eficiente y definida en consonancia con los valores que promueve. El enfoque metodológico combina la innovación con lo tradicional, incorporando tecnologías y trabajo cooperativo, lo cual se traduce en un proceso de enseñanza-aprendizaje enriquecedor. Su oferta educativa, que abarca todas las etapas académicas obligatorias, se complementa con actividades extracurriculares y programas de formación que fomentan el desarrollo del estudiantado y la formación de los docentes. Todas sus instalaciones, junto con un equipo docente y no docente bien cualificado, forman un entorno idóneo para el desarrollo de proyectos innovadores que busquen la continua mejora educativa. Todo ello contribuye a que este centro sea un espacio propicio para adoptar un enfoque más avanzado que actúe ante las necesidades actuales de la educación y comunidad educativa.

### **3.3. Aula**

Este proyecto va a desarrollarse en un aula de 3º de ESO, la cual cuenta con un equipamiento básico y necesario para el desarrollo cotidiano de las clases, así como con recursos tecnológicos que son generales en todo el centro.

Respecto a la distribución física del aula, esta cuenta con un equipamiento de mesas y sillas, dispuestas de manera flexible para facilitar varios tipos de agrupamientos dependiendo de la metodología aplicada en clase (individual o cooperativo). Considerando la amplitud de

este espacio, permite tanto el trabajo en pequeños y grandes grupos, lo cual se traduce en un ambiente de trabajo colaborativo y positivo. Además, la luminosidad del aula favorece un ambiente de trabajo productivo. El diseño de estas se basa en una pared lateral compuesta únicamente por ventanas y, la otra, con una cristalera que da al pasillo, de manera que genera un espacio correctamente iluminado, contribuyendo a la concentración de los estudiantes y a la correcta ejecución de las clases.

Por otro lado, en cuanto a recursos tecnológicos, este centro apuesta por la integración de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula (TIC), y es por ello que encontramos varias herramientas que son esenciales para la implementación de tecnologías innovadoras y activas. Así pues, en el aula, se dispone de pizarra digital, proyector, plataformas educativas online y, en ocasiones, según el tipo de actividad a desarrollar, ordenadores y tabletas. Todo ello con la disponibilidad de conexión a internet, un factor importante, ya que permite el acceso a plataformas digitales destinadas a la investigación, recursos en línea o al uso de la plataforma educativa del centro *Sallanet*.

Además del equipamiento tecnológico, crucial para el desarrollo de este proyecto de innovación, el aula cuenta con materiales didácticos y complementarios, que favorecen la práctica de los contenidos y su comprensión. A saber: libros de texto, mapas, murales, diccionarios y enciclopedias, material para educación especial, etc. Este centro también cuenta con laboratorios bien equipados para alumnado de ciencias, donde pueden poner en práctica el conocimiento adquirido en el aula.

La amplitud del aula y su luminosidad (ambas mencionadas con anterioridad), así como la disponibilidad de materiales didácticos y digitales, propician un ambiente de aprendizaje cómodo, estimulante y atractivo. Así pues, se prevé que el aula de 3º de ESO del centro en cuestión sea una elección adecuada para el desarrollo de este proyecto de gamificación, por todas sus características ya comentadas.

### **3.4. Alumnado**

El alumnado de este centro proviene mayoritariamente de familias de clase media y trabajadora. En su mayoría, los padres y madres de estos estudiantes desempeñan trabajos en sectores como el comercio, la hostelería y la administración pública. Existen también

familias con niveles socioeconómicos menos favorables. Por ello, el centro debe desarrollar estrategias de apoyo específicas para lograr la equidad educativa. La diversidad cultural también es notoria en la comunidad educativa, destacando la presencia de alumnos con diferentes nacionalidades, culturas y entornos socioeconómicos. La presencia de este tipo de alumnado en el centro hace que se refleje día a día la inclusión y el respeto hacia la multiculturalidad. Además de la diversidad sociocultural, también encontramos alumnos con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, así como estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE). Es por ello que el centro cuenta con programas de refuerzo educativo, adaptaciones curriculares y un Equipo de Orientación cualificado, ofreciendo un clima de apoyo y refuerzo caracterizado por actividades que fomentan la cohesión social. Concretamente, el curso escogido para este proyecto corresponde a 3º de ESO, una etapa esencial en el desarrollo de los adolescentes a nivel físico, emocional e intelectual. Es un grupo heterogéneo en cuanto a características del alumnado, que serán fundamentales para la organización e implementación de un proyecto educativo que llegue a ser eficaz para todo el alumnado.

En definitiva, el conocimiento de las características de los estudiantes resulta un pilar crucial para realizar propuestas didácticas que respondan a sus necesidades reales. Por la gran diversidad presente en el grupo de 3º de ESO, la implementación de este proyecto no solo supone un reto académico, sino también es una oportunidad para enriquecer el proceso de enseñanza adoptando un enfoque inclusivo y personalizado. Lejos de suponer una barrera, la diversidad del alumnado es una fortaleza que permite diseñar experiencias educativas más relevantes, promoviendo su participación, sin distinción de sus características sociales o personales.

## **4. Descripción curricular**

### **4.1. Asignatura o ámbito**

La asignatura en la que se enmarca este proyecto de innovación corresponde a Lengua Castellana y Literatura, y el nivel educativo para el que se propone es 3º de ESO. Este, tal y como se mencionó en apartados anteriores, representa una etapa muy importante en el

desarrollo de competencias lingüísticas, tales como el dominio de la gramática, la comprensión oral, escrita y lectora, así como una mejora del léxico (Manzano León, 2021). La elección de la gamificación para el ámbito de la lengua y la literatura responde a la necesidad de fomentar en el aula un aprendizaje más dinámico y motivador. La materia que nos atañe es percibida por los estudiantes como un ámbito de mucho contenido teórico, ya que esta asignatura, por norma general, suele caracterizarse por un aprendizaje basado en la memorización de sus contenidos y da como resultado que los alumnos no disfruten del aprendizaje en su totalidad. Por tanto, tal y como señalan Llamas Martínez y Quiles Cabrera (2023), mediante la gamificación se puede transformar la percepción de los alumnos sobre la asignatura para hacerla más atractiva. Este método de aprendizaje se llevará a cabo mediante varias actividades lúdicas que permitirán desarrollar las habilidades lingüísticas, promoviendo además un aprendizaje cooperativo.

En el nivel educativo de 3º de ESO contamos con mucha diversidad en lo que estilos de aprendizaje se refiere, por lo que adoptar este proyecto resulta enriquecedor para todo el alumnado, ya que, además de estar en relación con las metodologías del centro educativo, también se alinea con una educación inclusiva, motivadora y personalizada para el alumnado.

## **4.2. Relación con el currículo oficial**

El proyecto propuesto se vincula con total firmeza al currículo oficial de Andalucía para el nivel educativo mencionado. Dicho nivel se establece en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, en el que se desarrolla la programación de la materia de Lengua Castellana y Literatura. Tal y como se menciona en él, esta asignatura tiene como objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa en el alumnado. Adoptando los enfoques expuestos en el currículo, se fomenta en el alumnado una mejora de las habilidades necesarias para actuar en contextos académicos y personales. En este sentido, se comentarán a continuación los objetivos generales del currículo, así como las competencias clave, saberes básicos (bloques de contenido) y criterios de evaluación.

En cuanto a los objetivos generales:

- Objetivos 1 y 2: hacen hincapié en comprender los distintos discursos tanto orales como escritos en cualquier contexto de la vida cotidiana o académica.

- Objetivos 3 y 4: valorando toda la riqueza lingüística de España, haciendo especial énfasis en la variedad andaluza como muestra de patrimonio cultural.
- Objetivos 7, 8 y 12: usar la lengua como una herramienta que permite expresarse correctamente y fomenta el pensamiento crítico.

En relación con las competencias clave, este proyecto se relaciona con muchas de las expuestas en el currículo, a saber:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): toda actividad relacionada con la lengua está centrada en el desarrollo de habilidades lingüísticas y comprensión de textos.
- Competencia aprender a aprender (CAA): incorporando lo lúdico, que trae consigo reflexión, transferencia de conocimientos, coordinación, organización, etc.
- Competencia digital (CD): por la implementación de recursos tecnológicos como pantallas digitales, entre otros, haciendo que el alumnado se familiarice con las tecnologías en el entorno educativo.
- Competencia social y cívica (CSC): trabajando de forma cooperativa y resolviendo una serie de retos lingüísticos, ayudándose los unos a los otros.
- Competencia de expresión cultural (CEC): la cual valora el andaluz como parte esencial de la materia en Andalucía, además de la riqueza lingüística de todas las variedades de la lengua española.

El proyecto también se relaciona con los saberes básicos de la asignatura. Debido a que el currículo de esta materia corresponde al del territorio andaluz, se hablará de bloques de contenido (equivalente a saberes básicos):

- El Bloque 1 del currículo, llamado *Comunicación oral: escuchar y hablar*, expone que, mediante una metodología lúdica, este proyecto puede hacer que los alumnos participen en la producción oral y escrita. Esto se debe a que las respuestas rápidas de las preguntas, el léxico adquirido, y todos los demás retos, favorecen un correcto uso de la lengua, así como el desarrollo de la coherencia y la fluidez.

- El Bloque 2 del currículo, *Comunicación escrita: leer y escribir*, también está relacionado con el presente proyecto. En cada parte o ronda del juego, se trabajarán elementos sintácticos, léxicos o gramaticales que mejorarán en el alumnado la comprensión lectora y fomentarán el correcto uso de las palabras para redactar con coherencia. Además, estos van a poder reconocer definiciones, identificar palabras, proponer significados y organizar información en un periodo de tiempo corto, ayudando así a fomentar la síntesis y la lectura comprensiva.
- Respecto al Bloque 3, *Conocimiento de la lengua*, este proyecto se sustenta principalmente en el estudio y comprensión del léxico, sinónimos, antónimos, etc., lo que fomenta la ortografía y el análisis gramatical (estando en relación estos dos, con el criterio 12 del currículo).

Por último, esta propuesta también permite evaluar al alumnado, según criterios específicos de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación del Bloque 1, se utilizará el criterio 1 (CE1), que consiste en interpretar los textos, así como analizarlos e identificar los elementos de la comunicación y del lenguaje presentes. El uso de este criterio obedece a que en el juego el alumnado tendrá que analizar definiciones e identificar su significado. También se hará uso del criterio 4 (CE4), el cual valora la importancia de la conversación en el ámbito profesional y cotidiano. Lo anterior se explica porque para participar en el juego es necesario que alumnos y alumnas respeten turnos de palabra, formulen claras las respuestas y respeten las normas del turno de palabra o del diálogo. Por último, se hará uso del criterio 6 (CE6), el cual se caracteriza por aprender a hablar en público, tanto si se trata de una situación formal como informal. En el juego, el alumnado desarrolla la oratoria y mejora su capacidad expresiva al enfrentarse a rondas de participación orales.

En cuanto a los criterios de evaluación del Bloque 2, se aplicará CE1. Este consiste en aplicar estrategias de lectura para los textos con el objetivo de que el alumnado ponga en práctica la comprensión lectora, ya que tienen que preparar una serie de definiciones, así como repasar vocabulario antes de participar, poniendo en práctica su lectura comprensiva y su capacidad para deducir o inferir significados.

Con respecto al Bloque 3, los criterios a evaluar serán cuatro. El CE2 se centra en analizar las estructuras de las palabras, diferenciando entre morfemas y lexemas. El CE3 se centra en

comprender el significado de las palabras para diferenciar significados, ya que, en cada definición, el alumno o la alumna debe saber con exactitud el contenido semántico, reforzando los usos del lenguaje. El CE5, caracterizado por reconocer cambios de significado que afectan a las palabras, ya que se introducirán algunos usos figurados o expresiones. Por último, el CE12, relacionado con la ortografía y gramática, por lo que los errores, tanto ortográficos como gramaticales, se convierten en una oportunidad de aprendizaje en tiempo real.

Por último, y a modo de cierre de este apartado, este proyecto permite aplicar una valoración competencial y formativa, que está en línea con los objetivos del currículo de la comunidad autónoma de Andalucía. Para ello se hará uso de rúbricas de observación directa durante toda la actividad, así como listas de cotejo para obtener una evaluación más personalizada en lo que a expresión oral y vocabulario se refiere. Todo lo anterior permitirá no solo valorar al alumnado, sino también fomentar en estos competencias y actitudes necesarias para la materia y futuro profesional.

## **5. Diseño del proyecto de innovación docente**

### **5.1. Enfoque metodológico**

El enfoque metodológico que se va a adoptar para la realización de este proyecto está basado en la gamificación, enmarcado dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta metodología innovadora destaca al alumno y la alumna como protagonistas del mismo, donde el conocimiento se construye mediante la resolución de problemas reales, cooperación e investigación sobre el tema. Incluye varias más, destacando el aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC.

La elección de esta metodología (ABP) responde a los objetivos de este proyecto en el nivel educativo de 3º de ESO, haciendo uso de estrategias que incentiven la participación de alumnos y alumnas, el interés por la asignatura y su autonomía en el proceso de aprender. Mediante el uso del juego, se introduce en el proceso un componente lúdico que hace que el aprendizaje sea más significativo y motivador, reforzando conocimientos imprescindibles para la asignatura (léxico, vocabulario, gramática, sintaxis, etc.) con una dinámica sumamente participativa. Además, la adopción de este enfoque se alinea con los intereses del centro en

el que se va a desarrollar el proyecto, ya que este aboga por metodologías innovadoras y cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para su ejecución.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) propicia el desarrollo de competencias y permite que el alumnado desarrolle sus conocimientos activamente, implicándose en el proceso de aprendizaje, dando como resultado una mayor retención de contenidos en la materia y un aprendizaje significativo. Esta metodología propicia la adquisición de las competencias clave expuestas en el currículo, como la CL, CAA, CD y CSC. Mediante la resolución de retos y el trabajo en equipo, este último, aspecto crucial para el desarrollo emocional y social del alumnado, se desarrollan habilidades transversales y no solo se profundizan en los contenidos de la asignatura. Es por ello que al tratarse de un enfoque centrado en los procesos activos, el aprendizaje resulta más duradero y eficaz en el panorama educativo del siglo XXI.

## **5.2. Descripción de las actividades**

Para este apartado, se detallarán las actividades propuestas que se van a desarrollar a lo largo de todo el proceso de este proyecto de innovación. Se ha tomado de referencia el concurso de televisión *Pasapalabra*, si bien se ha llevado a cabo una adaptación para el ámbito educativo, de manera que no serán las mismas, ya que se ajustarán para dotarlas de un enfoque pedagógico. En su versión original como programa de televisión, este se compone de una serie de pruebas lingüísticas y/o de vocabulario antes de llegar a la prueba final: *El Rosco*. En la versión televisiva, los concursantes acumulan puntos derivados de las pruebas lingüísticas previas a la final. Estos se traducen posteriormente en segundos, de manera que, el/la concursante que más puntos obtenga en las pruebas previas contará con más segundos en *El Rosco*. Estas pruebas son: *Una de cuatro*, *Palabras cruzadas*, *La pista*, *Sopa de letras*, etc. Por tanto, este modelo de pruebas se adaptará al contexto académico y educativo, reforzando la competencia lingüística del alumnado mientras se sienten los protagonistas en una experiencia gamificada de aprendizaje.

Para ello, las actividades que se presentarán a continuación tendrán una duración de aproximadamente un mes (5 semanas). En este tiempo, el alumnado participará en una

experiencia similar a la de *Pasapalabra*, siempre acompañado de la ayuda del docente, pero dejando que sean ellos quienes descubran y cooperen entre sí para una experiencia más satisfactoria.

El aula de 3º de ESO para la que se ha diseñado este proyecto, consta de un grupo-clase de 30 alumnos y alumnas, por lo que se organizarán en 6 equipos heterogéneos, cada uno de ellos compuesto por un número de 5 alumnos.

Se les detallará el proceso de evaluación de la actividad, qué deberán realizar y cómo hacerlo, de tal manera que serán los y las estudiantes quienes adquieran el conocimiento de forma autónoma, lo que también se alinea con el diseño de actividades instruccional de Merrill.

En estas 5 semanas, se llevarán a cabo las siguientes actividades y serán distribuidas por fases. Cada sesión tiene una duración de 55 minutos y serán las correspondientes a cada una de las clases de la materia de Lengua y Literatura. En cada sesión participarán los 6 equipos de manera conjunta, excepto en las sesiones donde se desarrollará el *Pasapalabra cooperativo*, que será distribuido en tres sesiones (2 equipos participando por sesión). Además, se incorpora una actividad complementaria que el alumnado realizará fuera del centro, donde estos puedan ampliar su contexto de aprendizaje en un espacio distinto al convencional.

- **Fase 1: Presentación del proyecto e iniciación**

En esta primera fase, se realizará una presentación del proyecto, donde se detallará la dinámica que se va a seguir durante las próximas semanas. En este sentido, comenzaremos con una introducción al proyecto mediante visionados del programa *Pasapalabra*. Acto seguido, se explicará al alumnado cómo va a desarrollarse el proyecto, así como los detalles relacionados con la temporalización, materiales, agrupamientos, adaptación del aula, etc. Se les presentarán las actividades a desarrollar, así como los carnés de equipo. Tal y como se organiza el concurso televisivo, los dos equipos del programa se diferencian por colores (naranja y azul), por lo que, para su adaptación en el centro, los equipos se identificarán por colores (6 en total), a saber: equipo azul, rojo, verde, amarillo, naranja y morado.

Para esta sesión se hará uso de una pizarra digital en clase para proyectar los fragmentos introductorios del programa. Además, para especificar los detalles de esta primera fase, se hará uso de una presentación en PowerPoint, en la que se detallen las explicaciones mediante un soporte visual.

El objetivo de esta primera sesión es poner en contexto al alumnado, así como motivarlos, para lograr su mayor rendimiento en el desarrollo de esta actividad.

- **Fase 2: Yincana lingüística**

Para esta fase, se presenta una yincana dividida por estaciones lingüísticas, cada una de ellas colocadas en distintas zonas del centro educativo. Cada una de estas estaciones presenta una breve prueba lingüística, siempre adaptada a los contenidos del currículo. Esta se llevará a cabo en cuatro sesiones, por lo que los grupos rotarán por dos estaciones por día, resolviendo de manera cooperativa estos retos de lenguaje sin límite de tiempo. Estas pequeñas pruebas de esta segunda fase están diseñadas para reforzar la comprensión lectora, el vocabulario, el análisis morfosintáctico, etc., y serán las siguientes:

- **Ordena la frase.** En esta primera estación, los equipos tendrán que reconstruir una serie de frases que están desordenadas. Para ello deberán utilizar marcadores discursivos y conectores. Cada grupo tendrá que ordenar correctamente todas las palabras y justificar el orden de las mismas, de tal manera que se trabaja la coherencia textual y la sintaxis. Cada uno recibirá un conjunto de frases incompletas, algunas podrán formarse con conectores lógicos, mientras que otras presentarán diversos niveles de dificultad. El espacio sugerido para la realización de *Ordena la frase* es un aula convencional.
- **Bingo de sinónimos y antónimos.** En esta, cada grupo va a recibir un cartón de bingo con diferentes palabras y el docente irá leyendo otras distintas en voz alta. Si el equipo encuentra el sinónimo o antónimo de la palabra dictada en su cartón, la marcarán. La finalidad es que completen una línea o el cartón entero para completar la estación. Por ejemplo, si el profesor o la profesora dice en voz alta la palabra *alegre*, el grupo deberá marcar la palabra *feliz* si la tiene en su cartón. Esta actividad refuerza la escucha

activa, el vocabulario y las relaciones semánticas, y puede realizarse, al igual que la anterior, en el aula de 3º de ESO.

- **Lectura visual.** Se sugiere que la tercera estación se ubique en un aula de informática o en algún rincón que posea recursos TIC. Para llevarla a cabo, se proyectarán en una pizarra digital varias imágenes (un cuadro, una escena cotidiana, una foto de la playa, etc.) y los equipos deberán elegir una imagen y describir oralmente lo que ven. Una vez el grupo haya descrito las primeras impresiones de la imagen, posteriormente, deberán crear una frase incluyendo sujeto, predicado, complementos, etc., de manera más compleja. Además, será una actividad idónea para combinar con otras materias, por ejemplo, plástica o dibujo artístico. Se podría barajar la posibilidad de que otros alumnos que cursen estas materias participen a la inversa, es decir: mientras los alumnos de 3º describen una imagen o pintura dada por los alumnos de plástica, luego estos últimos deberán elaborar una pintura o cuadro a partir de las descripciones dadas por los primeros. Se valorarán la originalidad y la corrección gramatical, enlazando el pensamiento visual con la producción verbal.
- **Caza de palabras.** Para esta última estación, sugerida para llevarla a cabo en la biblioteca del centro, cada grupo recibirá cuatro definiciones. Deberán buscar en el diccionario la palabra a la que corresponde cada una de las definiciones que tienen. Acto seguido, deberán anotar a qué palabra corresponde esa definición, realizar una frase con ella e intentar aportar un sinónimo y un antónimo. El objetivo es que aprendan a trabajar con los diccionarios físicos y enriquezcan su vocabulario.

- **Fase 3: Creación de diccionarios de equipos**

A lo largo de las tres sesiones que durará esta tercera fase, en las dos primeras (Fase 3.1) cada equipo elaborará su propio diccionario con palabras relacionadas con la asignatura (recursos literarios, autores, épocas literarias, etc.). Se presentarán varios ejes temáticos y, por sorteo para la elección, cada grupo irá escogiendo la temática de las palabras que deben incluir en él. Las sesiones anteriores les servirán para escoger qué palabras quieren introducir, puesto que han trabajado anteriormente con sinónimos, antónimos, reconstrucción de frases, etc. Las definiciones pueden ser simples o preguntas largas. Un ejemplo de definición simple sería: «Con la A: Figura retórica que se caracteriza por repetir los mismos sonidos al comienzo

o final de un verso», cuya respuesta correcta sería *aliteración*. Un ejemplo de pregunta larga: «Con la C: Apellido del autor del Siglo de Oro del que nadie sabe cómo era su rostro debido a que nunca se hizo un retrato suyo en la vida real», cuya respuesta correcta es *Cervantes*. Cada equipo elaborará 25 definiciones (cada una correspondiente a una letra del abecedario) siguiendo la temática que se les asignó en el sorteo.

Cuando cada grupo tenga sus 25 definiciones, se realizará un segundo sorteo, con el fin de que sea el azar quien decida qué definiciones realizará qué grupo. Para ello, en dos cajas, se introducirán 6 tarjetas de colores (cada color corresponde a un grupo); la primera caja estará etiquetada con la palabra «Grupo» y la otra con «Diccionario» y se sacará una tarjeta de cada. Si de la caja *Grupo* se saca el color rojo y de la caja *Diccionario* el color azul, significará, por tanto, que el grupo rojo tendrá que resolver las palabras definidas por el grupo azul.

Esta fase es muy importante, debido a que a partir de la creación de sus propios diccionarios podrán participar en la siguiente fase: *Pasapalabra*. Se convertirán en una herramienta de consulta para todo el grupo-clase una vez finalice el proyecto, pudiendo consultar palabras a lo largo de todo el curso divididas por temáticas. El alumnado trabajará en su aula y dispondrán en todo momento de la ayuda del docente, dejando siempre autonomía al alumnado en la creación de estos glosarios para fomentar el trabajo en equipo y la satisfacción personal.

- **Fase 4: Salida a biblioteca histórica**

Esta sesión tiene por objetivo que el alumnado termine su diccionario de equipo en un entorno distinto al habitual. Para ello, se propone la salida a una biblioteca histórica, idealmente, que sea una visita guiada y que pueda poner en contexto al alumnado sobre temas relacionados con la asignatura a lo largo de los años. El alumnado podrá interactuar directamente con libros antiguos, explorar temáticas, aprender sobre escritores y sus anécdotas, etc., con el propósito de terminar sus diccionarios mediante la búsqueda de conceptos, relacionados con la temática que les tocó, en los manuscritos de la biblioteca. De esta manera, el estudiantado va estimulando su curiosidad en un ambiente distinto al que están acostumbrados a aprender, a la vez que refuerzan sus conocimientos y valoran el lenguaje como elemento clave de la cultura.

- **Fase 5: *Pasapalabra* cooperativo**

En las tres sesiones que durará esta fase (participando 2 equipos por sesión), se realizará una adaptación de la fase final *El Rosco* del programa *Pasapalabra*. Aquí, todos los equipos contarán con su diccionario temático ya realizado. Posteriormente, en cada una de las sesiones, estos 2 grupos irán rotando para resolver los roscos de palabras creados por ambos. Esta actividad no contará con límite de tiempo, al contrario de como sucede en el programa televisivo, para evitar que los componentes tengan la presión del tiempo y permitiendo que todo el alumnado participe en igualdad de condiciones. Será el docente el encargado de ir anotando los aciertos y errores de cada equipo. Se simulará en clase la estética de un plató de televisión, donde las mesas y sillas se dispondrán en círculo.

El objetivo de esta prueba final es que el alumnado adquiera conocimientos en la materia de una manera lúdica, consoliden aprendizajes significativos y desarrollen la expresión oral, donde son ellos quienes han construido su aprendizaje a lo largo de todo el proyecto.

- **Fase 6: Reflexión final compartida**

Esta es la última fase de este proyecto de innovación, la cual tendrá una duración de 1 sesión. Tendrá una dinámica de retroalimentación, en la que cada grupo completará una ficha de evaluación de su propio trabajo, donde redactarán las dificultades que han tenido a lo largo de la actividad, los aprendizajes que han adquirido, su propia valoración del proyecto, etc. Además, se entregará al alumnado un diario de aprendizaje, esto es, una plantilla donde podrán redactar su experiencia en el proceso del proyecto (qué actividad les ha gustado más y por qué, cómo se han sentido realizando cada fase, qué cambiarían o mejorarían, etc.). Finalmente, se llevará a cabo una puesta en común, oral y breve, donde podrán compartir su experiencia con el docente y reflexionar sobre su experiencia académica y emocional. Para ello, los recursos necesarios serán las fichas de evaluación, plantillas para el diario de aprendizaje y pizarra digital para organizar la reflexión final. Asimismo, será en esta fase donde se entreguen los premios. A todos los grupos se les obsequiará con una insignia y se les valorará con una buena participación en clase. El objetivo principal de esta última fase es que el estudiantado valore su propio proceso de aprendizaje, identificando dificultades y logros

alcanzados, así como fomentar el pensamiento crítico y reflexivo del alumnado, recopilando información para futuras ediciones de este proyecto.

Este conjunto de actividades está diseñado para que potencie la motivación de los y las estudiantes, al seguir el formato lúdico de un programa de televisión adaptado. Además, están alineadas con los objetivos del proyecto y con el currículo de Lengua Castellana y Literatura de la comunidad de Andalucía, favoreciendo un aprendizaje significativo de la materia.

Como cierre final, todo este proceso de actividades que realizarán a lo largo de estas últimas semanas se llevará a cabo a modo de concurso en un evento con fin social organizado en el centro. Este evento tiene como finalidad que los y las estudiantes de 3º participen en un concurso oficial, es decir, la realización de las actividades tal y como lo han estado trabajando en clase pero con el rol de concursantes. Para ello, se organizará un evento en el que podrán asistir alumnado, profesorado, personal no docente, familias, etc., el cual requiere colaborar con la aportación de un producto alimentario (como tique de entrada). Al final, cuando el alumnado haya finalizado el concurso, serán ellos los que decidan a qué proyecto social irá destinado toda la recaudación de alimentos que se ha conseguido. Además, el equipo que haya conseguido una mayor puntuación en el concurso será el encargado de llevar las donaciones a la organización escogida. De esta manera, este proyecto, además de enmarcarse en la innovación educativa, lleva consigo un uso social del que muchas personas podrán beneficiarse.

### **5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios**

Primeramente, en cuanto a espacio físico, este proyecto se desarrollará principalmente en un aula ordinaria de 3º de ESO, si bien algunas actividades están diseñadas para desenvolverse en otros espacios, como el patio del recreo o un aula de informática. La disposición de las mesas y las sillas se realizará adaptándose según las necesidades de la fase en la que nos situemos; para las actividades grupales, las mesas se reorganizarán facilitando el trabajo en grupo de cada equipo; para las sesiones de la Fase 5, se organizarán en forma de U a lo largo de toda la clase, dejando un espacio frontal libre que facilite la visibilidad para

todo el alumnado. La principal función de reorganizar el espacio en esta sesión es simular un plató de televisión para que los estudiantes se involucren plenamente en el rol. La iluminación con la que contamos y el uso de los recursos TIC que el centro y aula poseen, favorecen a crear un entorno propicio para que el alumnado asuma el papel propuesto.

En cuanto a la temporalización del proyecto, este se llevará a cabo en aproximadamente 5 semanas, y será en las últimas del tercer trimestre del curso académico. Esta organización temporal está diseñada para que los alumnos se centren en el proyecto más cómodamente, sin la presión de coincidir en temporadas de exámenes o de alta carga de trabajo. Para una mejor visualización, en Tabla 2 se muestra de manera más resumida la duración (en sesiones y distribución por semanas) de cada actividad.

ACTIVIDAD	DURACIÓN (SESIONES)	FECHA (SEMANAS)
Fase 1	1	Semana 1
Fase 2	4	Semana 2
Fase 3	3	Semana 3
Fase 4	1	Semana 4
Fase 5	3	Semana 4
Fase 6	1	Semana 5

**Tabla 2:** Temporalización del proyecto.

Además, se muestra a continuación la organización temporal distribuida en un diagrama de Gantt (Tabla 3) para garantizar una mejor planificación y seguimiento de este proyecto de innovación:

ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Presentación	Red													
Yincana lingüística		Yellow	Yellow	Yellow	Yellow									
Creación de diccionario						Green	Green	Green						
Salida a biblioteca									Green					
Pasapalabra										Yellow	Yellow	Yellow		

Exposición final y reflexión

**Tabla 3:** Diagrama de Gantt del proyecto.

## 5.4. Materiales y recursos necesarios

Los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de esta propuesta serán los siguientes:

- Presentación digital en PowerPoint: guiará e introducirá la sesión de presentación de la actividad.
  - Pizarra digital: destinada a mostrar recursos visuales, puntuación de los equipos, explicaciones, etc.
  - Libros o diccionarios: se usarán para la fase donde el alumnado debe crear sus propias definiciones para incluirlas en los diccionarios de elaboración propia.
  - Hojas de trabajo y rúbricas: para la organización del contenido del estudiante y docente.
  - Premios simbólicos: insignias, diplomas, medallas, etc.
  - Material para la yincana: mesas, papel de diferentes tamaños, cartones simulando los de bingo, tijeras, etc.

La mayoría de estos recursos, especialmente los tecnológicos, están disponibles en el centro, lo que garantiza la viabilidad de este proyecto. Este también cuenta con material de manualidades, pero, en el caso de que este no disponga de alguno, son materiales fáciles de obtener en casa o en alguna papelería cercana.

## 5.5. Justificación de la innovación.

Partiendo del contexto educativo actual, el cual está marcado por una necesidad constante de responder a las demandas de una sociedad en continua transformación, resulta importante apostar por otras metodologías que no sean las tradicionales. Este proyecto nace de esta necesidad, donde se propone un cambio en la enseñanza de esta materia buscando no solo una mejora del rendimiento académico del estudiantado, sino que también la experiencia educativa de estos se transforme significativamente.

Esta iniciativa conlleva diversos cambios dentro de la enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura por diversas razones que se expondrán a continuación.

Primeramente, el proyecto supone una ruptura de la tradicional clase magistral, donde el conocimiento se imparte de una manera expositiva. Con esta propuesta, la metodología cambia y los alumnos y las alumnas son protagonistas de su aprendizaje. Al incorporar el elemento lúdico al ámbito de la enseñanza, la percepción sobre la materia se transforma, comúnmente ligada a la memorización de los contenidos.

Además, también permite la diversidad del aula, permitiendo que cada estudiante participe dentro de sus posibilidades, adaptándose a cada ritmo de aprendizaje y necesidad individual. Debido a que se caracteriza, entre otros factores, por la cooperación, resulta satisfactorio el trabajo en grupos, compartiendo ideas y resolviendo pruebas. Por último, pero no por ello menos importante, es una propuesta que incorpora el uso de las TIC en el aula aplicadas a la gamificación, un factor poco frecuente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura. Coordinando estas metodologías activas en el aula, este proyecto se convierte en una opción pedagógica muy beneficiosa, relacionándose con muchos de los desafíos que supone la enseñanza en pleno siglo XXI.

La implementación de la dinámica de concurso supone, por tanto, una mejora de la competencia lingüística, del compromiso de los y las estudiantes en el aprendizaje de la asignatura y del clima en el aula.

## 6. Atención a la diversidad

Debido a que este proyecto de innovación busca fomentar una educación equitativa y motivadora, independientemente de las características personales o académicas, la atención a la diversidad constituye un pilar fundamental en él.

Para esta materia, contamos con adaptaciones curriculares que consisten en ajustar la metodología de la asignatura con el fin de brindar apoyo y adaptación a las necesidades del alumnado con dificultad en el aprendizaje. Estas pueden estar compuestas por algunas modificaciones en los contenidos de la materia, en la forma de evaluación o en el ritmo de enseñar el contenido. En este sentido, también se hace uso de recursos didácticos

complementarios, como nuevas dinámicas para favorecer el contenido o incluir más material visual. Por otro lado, el centro ofrece refuerzo educativo para estudiantes que necesiten un mayor apoyo, brindando ayuda dentro de clase, sesiones grupales o individuales, adaptación de los contenidos que presentan mayor dificultad, etc. Así pues, la función y objetivo del departamento de Orientación es servir de guía pedagógica, realizando un seguimiento académico y emocional de los estudiantes. Este departamento también trabaja con las familias y docentes para desarrollar los planes y las estrategias más efectivas para el aprendizaje inclusivo en el aula, ofreciendo un entorno educativo con apoyo y atención necesaria para que los estudiantes alcancen sus objetivos.

Partiendo de un enfoque educativo inclusivo, este proyecto aplicado a 3º de ESO contempla varias adaptaciones y medidas para lograr el aprendizaje de todos los alumnos, así como la participación y motivación de ellos.

Este grupo-clase está formado por un alumnado heterogéneo, tanto académicamente como en lo personal. Entre ellos se encuentra un estudiante con Trastorno del Espectro Autista (TEA), el cual recibe apoyo específico en la organización de las tareas y en los contenidos de la materia. Asimismo, contamos con un alumno INTARSE (*Incorporación Tardía al Sistema Educativo Español*) con un nivel de competencia en lengua castellana inferior al del resto de la clase. A esto se le suma un estudiante repetidor, que cuenta con un bajo rendimiento y motivación en la asignatura, lo que ralentiza su asimilación de los contenidos. La diversidad en el aula es incuestionable y, para entenderla con eficacia, se debe apostar por una planificación flexible centrada en las potencialidades del alumnado (Escarabajal Frutos et al., 2012). Es por ello que el diseño de este proyecto permitirá adaptar las actividades y retos a las necesidades personales sin que pierda el carácter cooperativo que lo caracteriza.

En primer lugar, se apuesta por una metodología flexible, es decir, un enfoque activo y que motive al alumnado, con un carácter lúdico (gamificación), favoreciendo su implicación en el proceso. Una de las ventajas del proyecto es que tiene fases o rondas donde se puede adaptar la dificultad, permitiendo que todos puedan participar independientemente del nivel de sus capacidades.

Para el alumno con TEA, se contempla el uso de apoyos visuales durante la explicación de las actividades y el desarrollo de las mismas, así como de instrucciones fragmentadas, claras y ejemplificadas. Para su correcta integración en el proyecto, se eliminarán elementos que

puedan causar una sobreestimulación en el alumno, como el ruido o distracciones visuales excesivas; y contará en todo momento con la compañía de un docente del Departamento de Orientación, que será de gran apoyo, junto con sus compañeros de equipo en la realización de la actividad. Desde el principio de la actividad, se le dará un guion con la planificación de todo el proyecto acompañado de pictogramas explicativos. En cada fase de la actividad, el alumno podrá acceder a sus materiales adaptados, como por ejemplo, tarjetas de apoyo visual. Participará en los equipos, al igual que el resto de sus compañeros, con funciones claras que le aporten bienestar y seguridad. En el caso de la fase de la yincana, se reducirá el número de frases o palabras, permitiéndole desarrollar la actividad más cómodamente. Para su participación en el rosco de palabras, y con la ayuda de su equipo y del profesor/a PT, se podrán seleccionar previamente las definiciones en las que quiera participar y, además, podrá desempeñar el rol de lector de definiciones al grupo contrario. En el caso de la salida a la biblioteca, se le entregará una ficha con diversas imágenes y pautas, de manera que pueda reducir la incertidumbre y se pueda centrar en los aspectos de la biblioteca que se le detallan en dicha ficha. Se le dejará tiempo extra para que pueda realizar correctamente cada fase sin agobios. Así, podrá terminar tareas fuera del horario de clase de la asignatura si así lo necesita.

Para el alumno INTARSE y, con el fin de favorecer su integración, se utilizará también un profesor de apoyo del Área de Orientación, el cual brindará al alumno actividades de refuerzo relacionadas con el vocabulario básico necesario para participar en el proyecto. Además de una preparación enfocada en la actividad, se ofrecerá apoyo idiomático para la asignatura de manera general, no solo en el vocabulario, para superar la barrera idiomática en una materia muy importante para el idioma. Este apoyo idiomático lleva consigo una mejora en la comunicación funcional y la expresión oral y escrita, haciendo uso de sistemas aumentativos de comunicación. De esta manera, el alumno se adapta mejor a una nueva lengua mientras refuerza los contenidos necesarios para el proyecto en cuestión.

A lo largo del desarrollo de esta actividad, este alumno contará con glosarios de palabras clave acompañadas de imágenes asociadas que faciliten su comprensión, especialmente útil para integrarse en la actividad de la creación del diccionario. Debido a que las pruebas no tienen un límite de tiempo, el alumno se sentirá más seguro y tranquilo para trabajar con su equipo. Para la fase de la yincana, también se le facilitará tarjetas con imágenes para favorecer la comprensión y, para la fase de *El Rosco*, también se le dará la opción de que pueda preparar

previamente algunas de ellas. Con respecto a la actividad complementaria de la visita a la biblioteca, se le animará a tomar fotografías del entorno, relacionadas con los contenidos de la materia, para que el alumno pueda familiarizarse con el vocabulario del contexto.

En el caso del alumno repetidor, se plantearán actividades que conecten con sus intereses, es decir, con temática adaptadas al contenido de las definiciones. Además, se ofrecerá un refuerzo positivo inmediato, así como reconocimientos simbólicos (insignias) que motiven al estudiante. Este tendrá un seguimiento cercano por parte del docente y un apoyo emocional por parte de sus compañeros, propiciando así su participación activa en el diseño de las definiciones. Para este alumno con baja motivación o dificultades en el aprendizaje de la materia, este enfoque lúdico permite que transforme su percepción tradicional de la asignatura, frecuentemente asociada con actividades teóricas. Esto hace que, en un contexto más dinámico y atractivo, se favorezca que el alumno con un menor interés por la materia se implique, sintiéndose parte del proceso educativo y desarrollando una actitud más positiva para adquirir contenidos lingüísticos. Además, en la primera sesión de presentación, se fomentará su implicación en la actividad, para que perciba este juego como una actividad significativa y no simplemente como una tarea más de clase, haciéndole partícipe del proceso creativo y educativo. Se le hará hincapié en que se implique en la coordinación con su equipo, en la lectura de definiciones y en la adopción de roles, como puede ser adoptar el de coordinador del equipo o portavoz. De esta manera, el alumno que, en ocasiones puede haber sentido rechazo hacia la materia, puede sentirse más valorado y así conectar más con la asignatura y sus compañeros.

Los agrupamientos serán heterogéneos, tal y como se ha comentado en apartados anteriores, con el objetivo de favorecer la inclusión, el aprendizaje entre iguales y la comprensión de todo el alumnado. En cuanto a la organización de las actividades y los materiales, se han planificado para garantizar la accesibilidad y la participación de todos los alumnos y alumnas. En este sentido, esta estrategia no solo favorece el aprendizaje entre iguales, sino que también propicia el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y el respeto por la diversidad. Se emplearán materiales manipulativos, visuales y digitales, que permitirán atender los diferentes canales de aprendizaje y la participación del alumnado con dificultades en la adquisición del lenguaje.

Todo lo anterior no es posible sin una buena coordinación entre los miembros del claustro, especialmente con el equipo de orientación, pues este es clave para que el proyecto se adapte correctamente a las necesidades del alumnado de este nivel educativo. Por ello, se realizará un seguimiento conjunto del alumnado con NEE presente en el grupo, ajustándose las estrategias o metodología en el caso de que fuera necesario. Asimismo, se fomentará un buen acercamiento con las familias, ya que estas deben estar bien informadas sobre el desarrollo del proyecto que se va a realizar. También se les pedirá colaboración con el objetivo de reforzar desde casa la participación de sus hijos en el proyecto, lo que supondrá un gran apoyo para que el alumno se implique significativamente.

En su conjunto, esta organización está pensada para que el entorno de aprendizaje sea más accesible y estimulante, donde cada alumno y alumna desarrolle sus competencias y obtenga una perspectiva diferente del aprendizaje de la materia de Lengua Castellana y Literatura, donde la motivación y el juego son las características principales.

## **7. Evaluación del proyecto de innovación**

El apartado de la evaluación es clave en un proceso de innovación educativa, debido a que permite estipular hasta qué punto se están cumpliendo los objetivos y cómo se está llevando a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. La valoración de este tipo de proyecto no solo tiene como objetivo conocer los resultados académicos, sino también reflexionar sobre todo el proceso de innovación docente, aspectos que se pueden mejorar, las fortalezas que este tiene, el nivel de aceptación, ver si se han cumplido los objetivos, etc. Para llevarla a cabo, se usarán métodos cuantitativos y cualitativos destinados a recoger la percepción de los distintos agentes que han estado implicados en este proyecto: alumnado y profesorado. La herramienta principal será la encuestación y se realizará una vez el proyecto haya finalizado. Las encuestas permitirán recoger datos sobre la mejora percibida en las competencias, la motivación general, el nivel de implicación del estudiantado y adecuación de la gamificación al contenido del currículo. Los modelos de encuesta, tanto para alumnado como para profesorado, quedan recogidos en los Anexos I y II. Además, una vez completadas todas las fases y el proyecto haya finalizado, se organizará una sesión de análisis conjunta con todo el equipo docente y, si es viable, también con el Departamento de Orientación, donde se

reflexionará sobre las dificultades que se hayan encontrado, así como los logros alcanzados. Esta valoración es fundamental, ya que permitiría extraer conclusiones que pueden contribuir a futuras propuestas metodológicas, potenciando aquellos aspectos que han tenido una eficacia mayor e introduciendo algunas mejoras en aquellos aspectos más débiles.

En cuanto al impacto que se espera, se contempla una mejor percepción de la asignatura, un aprendizaje significativo a través de metodologías lúdicas, una mayor motivación y participación del alumnado, entre otros. Asimismo, en relación al centro, se espera que este sea replicable a otras materias y niveles educativos, es decir, que actúe como ejemplo en la práctica de otros docentes para enfocar el aprendizaje a algo más innovador.

Pese a que este proyecto se muestra con muchas fortalezas, también presenta limitaciones. Entre ellas, destaca la organización del tiempo ya que, aunque esta propuesta está temporizada cuidadosamente, la realidad que se vive en un aula puede generar imprevistos que alteren el ritmo del proyecto (bajas docentes, actividades complementarias del centro o materia, etc.), por lo que para su implementación habría que contemplar cierta flexibilidad. Una solución al factor del tiempo puede ser integrar la propuesta como parte del currículo anual. Esto permitiría que el proyecto se desarrolle a lo largo de un trimestre o puede considerarse la posibilidad de incluirlo como una actividad transversal durante todo el curso académico.

Otra de las limitaciones está relacionada con los materiales, y es que la implementación de una metodología centrada en la gamificación requiere que la infraestructura tecnológica sea adecuada y que la implicación docente sea fuerte. Por ello, en centros que tengan una plantilla docente, poco familiarizada con una propuesta de este calibre, podría resultar difícil llevarlo a cabo sin un respaldo institucional adecuado. Por tanto, resulta de vital importancia que los docentes estén en continua formación en metodologías activas y se fomente el trabajo mutuo entre centros educativos.

Además, como se trata de una metodología que requiere el trabajo cooperativo, esto puede ser un factor que genere incomodidad en algunos alumnos, especialmente en aquellos que no tienen muy desarrolladas las habilidades sociales. Por tanto, es clave adaptar exigencias y tiempos para garantizar que el entorno sea acogedor. Anticiparse a estas situaciones con una dinámica preparatoria y con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es clave para que la implementación del proyecto tenga éxito. Para la implementación del proyecto, se sugieren algunas recomendaciones para futuras mejoras:

- Colaboración interdisciplinar: involucrando a docentes de otras materias para enriquecer los contenidos del juego, lo cual se traduce en un aprendizaje más significativo y global.
- Diseño de un banco digital de materiales: lo cual permite futuras adaptaciones y fomenta la replicabilidad y sostenibilidad del proyecto.
- Ampliación del tiempo: considerar la posibilidad de aplicarlo durante un trimestre o incluso durante todo el curso, con diferentes niveles y fases progresivas.
- Docente: incluyendo talleres en el centro sobre gamificación, metodologías inclusivas, evaluación formativa y continua, lo cual fortalece la capacidad de los docentes en el desarrollo de proyectos de innovación.
- Documentar el proceso y difundirlo: registros mediante diarios, vídeos o fotografías donde se documente toda la experiencia, con el fin de analizarla y difundirla, pudiendo derivar incluso en publicaciones en las redes sociales del centro y blogs.

Cabe mencionar, brevemente, que la evaluación del alumnado se llevará a cabo de manera formativa y continua (observación directa, rúbricas y autoevaluación), aunque la finalidad del proyecto no es medirlo en términos académicos, sino en su capacidad para transformar el aprendizaje y la enseñanza.

En definitiva, y a modo de cierre, la evaluación no está limitada únicamente a los resultados, sino que también se trata de un proceso continuo de investigación sobre el que se puede reflexionar en base a la práctica educativa para transformarla en una experiencia más eficaz.

## 8. Contribución del proyecto a los ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son una serie de metas adoptadas en 2015 por las Naciones Unidas con el objetivo de proteger el planeta y garantizar el fin de la pobreza, la discriminación, el hambre, etc., garantizando que todas las personas alcancen la paz para 2030 (Naciones Unidas, 2015).

El presente proyecto de innovación docente está basado en la gamificación, metodología que se llevará a cabo mediante un concurso centrado en la materia de Lengua Castellana y Literatura. Este alinea principalmente con el ODS 4: Educación de calidad, de la Agenda 2030

para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que tiene como objetivo garantizar una educación más equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos (Naciones Unidas, 2015). Además, se alinea con el ODS 10: Reducción de las desigualdades, debido a que el desarrollo y diseño de este proyecto atiende a la diversidad de alumnado.

Como justificación de la contribución, este proyecto ofrece una enseñanza más motivadora y significativa que la tradicional, haciendo uso de metodologías activas, en este caso la gamificación, que mejora la implicación de los estudiantes, así como su participación. Además, esta propuesta se centra en un aprendizaje cooperativo, donde la inclusión, el respeto y el trabajo en equipo son los pilares fundamentales. Por último, aunque igual de relevante, este proyecto se adapta al alumnado con diversos estilos de aprendizaje (incluyendo al alumnado NEE) y les permite integrarse en las actividades. Es por ello que esta propuesta reduce las barreras de acceso al aprendizaje y, de manera transversal, fomenta un entorno educativo más justo, aspecto clave dentro del Marco de los ODS anteriormente mencionados.

El impacto que se espera, a corto plazo, es que se incentive la motivación de los estudiantes en la materia de Lengua Castellana y Literatura, favoreciendo una mejora de la competencia lingüística, entre otras competencias. Se prevé, asimismo, una mejora en la implicación del alumnado con dificultades, ya que la naturaleza lúdica de este proyecto de innovación reduce el rechazo hacia la materia e incrementa la conexión con el contenido.

Para finalizar, a largo plazo, este proyecto puede fortalecer la educación y hacerla más activa y participativa, priorizando el desarrollo de alumnos y alumnas y promoviendo prácticas educativas adaptadas al siglo XXI. No obstante, también puede servir como un modelo adaptable a otros niveles educativos o materias, lo cual se traduciría en una transformación educativa alineada con los principios de sostenibilidad defendidos por la Agenda 2030.

## 9. Conclusiones

El presente proyecto de innovación docente *Gamificación en el aula: el concurso como herramienta pedagógica*, ha resultado ser una experiencia muy enriquecedora, no solo desde la perspectiva académica sino también desde un punto de vista profesional como futura docente. Durante el desarrollo de este proyecto, se ha detectado la necesidad de incorporar

algunas metodologías innovadoras que se centren en las necesidades reales del estudiantado, así como fomentar la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Precisamente por eso nace esta propuesta de innovación: ofrecer una alternativa más atractiva y alejada de las clases tradicionales, que mejore la competencia lingüística de un grupo-clase de 3º de ESO.

Esta propuesta didáctica parte de una metodología basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y en la gamificación, tomando de referencia la dinámica de *Pasapalabra*, adaptando su carácter de concurso televisivo a un contexto educativo con el fin de que fomente la participación de alumnos y alumnas, mejore la expresión oral y escrita, comprensión lectora, adquisición del léxico, etc. Debido a que se trata de una propuesta muy versátil, permite adaptarse a los distintos perfiles de estudiantes que se pueden encontrar en un grupo heterogéneo de este nivel. De esta manera, esta propuesta resulta muy efectiva y posiciona a cada alumno y alumna en el eje central del proceso de aprendizaje.

Aunque el proyecto está centrado en la materia de Lengua Castellana, la estructura de este y su metodología permiten que se aplique a otros contextos plurilingües, de manera que se puede extraer a la enseñanza de otros idiomas. Mediante un contexto lúdico caracterizado por la adaptación de un juego, se favorece la enseñanza de otros idiomas, por lo que el proyecto es susceptible de aplicarse a otras situaciones lingüísticas y niveles educativos. También está en relación con el enfoque metodológico Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), donde los contenidos de la materia y el idioma se enseñan conjuntamente, de manera que la gamificación resulta un recurso muy adecuado para la consolidación de este modelo de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a los aprendizajes adquiridos durante el diseño de este proyecto, en primer lugar, se evidencia la necesidad de actualizar las metodologías educativas. La gamificación es una estrategia con mucho poder que, si se realiza y se planifica adecuadamente, transforma la experiencia educativa en docentes y en el alumnado, ya que permite conectar con las motivaciones de este último desarrollando sus competencias clave. El docente asume un rol de facilitador de la información, es decir, de guía, rompiendo con el modelo de enseñanza tradicional.

Esta experiencia también ha supuesto reflexionar en cuanto a la diversidad del alumnado, destacándola como un valor y no como una barrera. La flexibilidad del diseño de este proyecto permite contemplar todas las necesidades personales que hay en el grupo, incluyendo en este caso a alumnado con TEA, estudiantes INTARSE y otros con baja motivación o rendimiento. El aprendizaje cooperativo, los recursos visuales y materiales adaptados, así como la atención individualizada, son esenciales para garantizar la participación de todos y todas. Adoptar un enfoque inclusivo no solo garantiza un acceso a los contenidos, sino que también promueve la equidad en el ámbito educativo.

Esta propuesta apuesta por una educación centrada en el alumnado. El proyecto puede ser una oportunidad que permita explorar la potencialidad de las innovaciones pedagógicas y afirmar que se puede transformar la manera en la que se enseñan los conocimientos sobre Lengua. Resulta fundamental promover un proceso de enseñanza que potencie el pensamiento crítico y despierte la curiosidad del alumnado.

Por último y para concluir, su desarrollo e implementación pueden contribuir a una educación más innovadora, de calidad y orientada al desarrollo integral de alumnos y alumnas, cuya metodología lúdica tiene un gran potencial lejos de ser una tendencia pasajera. Este puede ser el inicio de un nuevo camino con la finalidad de descubrir modelos de enseñanza y hacer de los colegios e institutos espacios de crecimiento. La innovación educativa es el punto esencial para lograr una práctica docente que trasforme a estudiantes y docentes desde el entusiasmo, creatividad y ganas por aprender.

## 10. Referencias

- Alsawaier, R. S. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35 (1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Colegio La Salle FMB. (s.f.). *Proyecto educativo (23-24)*. <https://arcos.lasalle.es/proyecto-educativo-23-24/>
- Escarabajal Frutos et al. (2012). La atención a la diversidad: la educación inclusiva. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15 (1), 135-144. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4617037>
- Junta de Andalucía (2023). *Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. Recuperado de [https://ws040.juntadeandalucia.es/sedeboja/web/textos-consolidados/resumen-ficha?p\\_p\\_id=resumenrecursolegal\\_WAR\\_sedebojatextoconsolidadoportlet&p\\_p\\_lifecycle=0&resumenrecursolegal\\_WAR\\_sedebojatextoconsolidadoportlet\\_recursoLegalAbstractold=34758](https://ws040.juntadeandalucia.es/sedeboja/web/textos-consolidados/resumen-ficha?p_p_id=resumenrecursolegal_WAR_sedebojatextoconsolidadoportlet&p_p_lifecycle=0&resumenrecursolegal_WAR_sedebojatextoconsolidadoportlet_recursoLegalAbstractold=34758)
- La Salle ARLEP. (2014). *El carácter propio de las obras educativas La Salle*. La Salle Ediciones Marqués de Mondéjar. <https://colegioslasalle.org/wp-content/uploads/2018/10/Carácter-Propio-La-Salle-2015-Castellano.pdf>
- Llamas Martínez, I., & Quiles Cabrera, M. C. (2023). El papel de la motivación en la enseñanza/aprendizaje de lenguas: reflexiones en torno a la Educación Secundaria. *Espiral Cuadernos del Profesorado*, 16(33), 68–80. <https://doi.org/10.25115/ecp.v16i33.9379>
- López Meneses, E., et al. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Ediciones Octaedro. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=730882>

Manzano León, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria* [Tesis doctoral, Universidad de Almería]. <http://hdl.handle.net/10835/12336>

Macias Posligua, G., & Merederos Machado, M. C. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 1720-1734. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1705>

Naciones Unidas. (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible: Agenda 2030. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Posligua Galarza, M., et al. (2022). La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 213-243. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>

## Anexos

### Anexo I: Modelo de encuesta para el alumnado

**Marca con una X la opción que mejor refleje tu opinión (1: Nada de acuerdo; 2: Poco de acuerdo; 3: Bastante de acuerdo; 4: Muy de acuerdo).**

N.º	Ítem	1	2	3	4
1	He comprendido el funcionamiento del proyecto				
2	Me he sentido parte de mi equipo				
3	He aprendido nuevo vocabulario				
4	Con la gamificación he aprendido mejor				
5	Me he sentido motivado/a				
6	Me ha gustado trabajar en grupo				
7	Me he interesado más por la materia				
8	Me gustaría ver este proyecto en otras asignaturas				

#### **Preguntas abiertas:**

9. ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?

10. ¿Qué cambios harías o qué mejorarías?

## **Anexo II: Modelo de encuesta para el profesorado**

**Marca con una X la opción que mejor refleje tu opinión (1: Nada de acuerdo; 2: Poco de acuerdo; 3: Bastante de acuerdo; 4: Muy de acuerdo).**

N.º	Ítem	1	2	3	4
1	El proyecto es fácil de implementar y está bien estructurado				
2	Las actividades son adecuadas para promover un aprendizaje significativo				
3	Se fomenta la cooperación en el alumnado				
4	El uso de la gamificación en el aula ha sido efectivo				
5	El/la estudiante ha mostrado más interés en la materia				
6	La metodología se adapta a la diversidad del aula				
7	Podría aplicarse a otras materias				
8	Me gustaría usar este tipo de metodologías en mis clases				

### **Preguntas abiertas:**

9. ¿Qué aspectos del proyecto consideras más positivos?

10. ¿Qué barreras has observado? ¿Qué cambiarías o mejorarías para eliminarlas?