



**Una propuesta de gamificación para el fomento del
hábito lector a través de los cuentos clásicos de
Hans Christian Andersen.**

TRABAJO FIN DE GRADO

Autor: Laura Sánchez Barrio
Tutor: Cintia Carreira Zafra
Grado en: Educación Primaria
Año: 2019

DECLARACIÓN

El que suscribe declara que el material de este documento, que ahora presento, es fruto de mi propio trabajo. Cualquier ayuda recibida de otros ha sido citada y reconocida dentro de este documento. Hago esta declaración en el conocimiento de que un incumplimiento de las normas relativas a la presentación de trabajos puede llevar a graves consecuencias. Soy consciente de que el documento no será aceptado a menos que esta declaración haya sido entregada junto al mismo.

Firma:

Laura Sánchez Barrio

A mi familia, el faro que ha dado luz en el camino de mi vida y la que tanto cariño, tiempo, amor, paciencia y dedicación me ha regalado siempre. Gracias a vuestro apoyo incondicional he podido disfrutar y aprender de esta etapa tan bonita y que tantas oportunidades me ha dado para que algún día pueda ser una buena maestra. Siempre estaré agradecida con vuestra gran labor.

Resumen

Este trabajo de fin de grado se ha dividido en dos partes. La primera se centra en dar a conocer el desarrollo del hábito lector y la noción de “lectura por placer” gracias a una nueva estrategia que ha nacido para motivar al alumnado: la gamificación. La segunda pretende unir estos conceptos a través del valor educativo de los cuentos de Hans Christian Andersen para plantear una propuesta de intervención educativa destinada a alumnos de tercer curso de educación primaria. Esta pretende llegar a todo el alumnado de un modo original, es altamente motivadora y divertida y potencia el hábito lector y la comprensión lectora.

Resum

Aquest treball de fi de grau s'ha dividit en dues parts. La primera es centra en donar a conèixer el desenvolupament de l'hàbit lector i la noció de “lectura per plaer” gràcies a una nova estratègia que ha nascut per a motivar a l'alumnat: la gamificació. La segona pretén unir aquests conceptes a través del valor educatiu dels contes d'Hans Christian Andersen per a plantejar una proposta d'intervenció educativa destinada a alumnes de tercer curs d'educació primària. Aquesta pretén arribar a tot l'alumnat d'una manera original, és altament motivadora i divertida i potència l'hàbit lector i la comprensió lectora.

Abstract

This final degree project has been divided into two parts. The first focuses on publicizing the development of reading habits and the notion of "reading for pleasure" thanks to a new strategy that was born to motivate students: gamification. The second, aims to unite these concepts through the educational value of the stories of Hans Christian Andersen to propose a proposal for educational intervention for students in the third year of primary education. This aims to reach all students in an original way, is highly motivating and fun and empowers reading habits and reading comprehension.

Palabras claves

Hábito lector - Gamificación - Cuentos clásicos - Propuesta educativa.
--

Sumario

Introducción	9
CAPÍTULO I: EL HÁBITO LECTOR	12
1. El placer frente al deber	12
1.1 Consideraciones previas: La importancia de la lectura	12
1.2 La motivación lectora	14
1.3 El hábito lector y la contribución de la literatura infantil y juvenil.....	16
1.4 El lector.....	19
2. Medios para desarrollar el hábito lector	21
2.1 La familia	22
2.2 La escuela	24
3. Criterios de selección de obras literarias infantiles.....	27
3.1 Criterios desde la reflexión.....	27
3.2 Criterios desde el aspecto formal del libro.....	29
CAPÍTULO II: GAMIFICACIÓN	34
1. Definición de gamificación.....	34
2. El juego	37
2.1 Game y play	37
2.2 Las distintas caras del juego.....	39
3. Motivación: la base del sistema gamificado.....	41
3.1 Conceptos clave	41
3.2 La motivación intrínseca.....	42
3.3 La motivación extrínseca.....	46
3.4 El elemento fun.....	48
4. Los jugadores	49
5. Diseño del sistema de gamificación	52
5.1 Mecanismos de gamificación	52
5.2. Los bucles de actividad	54
6. Gamificando el aula	55
CAPÍTULO III: PARTE PRÁCTICA	58
1. Los cuentos: ¿son tan importantes para los niños?	58
2. Hans Christian Andersen.....	62
3. Selección de cuentos	65
3.1 <i>El traje nuevo del emperador</i>	65
3.2 <i>La princesa y el guisante</i>	66
3.3 <i>El patito feo</i>	66

3.4 <i>La sirenita</i>	67
3.5 <i>Pulgarcita</i>	68
3.6 <i>El soldadito de plomo</i>	69
4. Diseño de la propuesta de gamificación	70
4.1 Analizar los destinatarios y el contexto.....	70
4.2 Definición de los objetivos, contenidos y competencias.....	71
4.3 Diseñar la experiencia gamificada	73
4.4 Identificar los de recursos	77
4.5 Aplicar los elementos gamificadores	78
4.6 Puesta en práctica y evaluación	79
Conclusión	80
Bibliografía.....	82
Anexo I.....	84
Anexo II.....	99
Anexo III.....	100
Anexo IV	112
Anexo V	113
Anexo VI	114
Anexo VII	115
Anexo VIII	116
Anexo IX	118
Anexo X	119
Anexo XI	121
Anexo XII	123
Anexo XIII	124

Introducción

El real decreto 119/2015 de la ordenación de las enseñanzas de la educación primaria determina que la lectura y el hábito lector son actividades básicas para contribuir a la consecución de objetivos personales. Para entender un texto, el lector necesita no solo reconocer y descifrar letras, palabras y frases, sino interpretar el mensaje y comprender aquello que está leyendo. Para ello, un lector competente adecuará su manera de leer en función del tipo de texto, de los distintos formatos y del propósito de lectura que lo ha motivado. En estos aspectos, intervendrán distintos procesos de localización de la información, integración e interpretación y reflexión. Además, la comprensión lectora otorga a una persona la capacidad de entender, valorar y utilizar textos escritos para desarrollar el propio conocimiento y participar en la sociedad. Consecuentemente, la lectura estará directamente relacionada con la capacidad para aprender y pensar, formando así lectores que disfruten de esta actividad y la utilicen en los distintos aprendizajes de vida.

Según el mismo real decreto, la lectura y el hábito lector son aprendizajes también fundamentales para el desarrollo de las competencias básicas, y deben estar incluidos en el desarrollo de todas las áreas. Por ello, los centros educativos deberán organizar la práctica docente para garantizar que se destine un tiempo diario a esta actividad.

Según el estudio *los hábitos de lectura y compra de libros en España, 2017* del Gobierno de España realizado en enero del 2018 se determina que el 40% de la población española no lee libros en su tiempo libre y se culpa a la falta de tiempo libre para realizar esta actividad. Se ha comprobado que a medida que la edad avanza más se abandona esta práctica, pues la población de entre 14 y 24 años conforma el 86,4% del 60% de la población lectora. Es así que podemos llegar a pensar que los individuos que más leen son aquellos que siguen en la vida académica. Sin embargo, apuntan que más del 50% del objeto de la lectura de la población lectora son redes sociales. Se determina también que se dedican menos de 7 horas semanales a ello y que son 10 la media de libros leídos anualmente.

Por otro lado, muchos autores como Solé (2009) afirman que la lectura debe estar sujeta a la motivación intrínseca, pues esta está ligada al deseo, al placer y a la necesidad de leer. Es en este escenario en el que entra el juego como herramienta de motivación. Autores como Marín y Hierro (2017) afirman que la escuela tradicional se aleja cada vez más de los intereses y necesidades del alumnado pues esta debería conectar con la motivación de los niños. En cambio, el juego constituye el corazón del proceso enseñanza aprendizaje, pues gracias al juego se despierta la

curiosidad, se conecta con la emoción y se ayuda a mantener el esfuerzo. Según Marín y Hierro (2017) la neurociencia apunta que los alumnos a los que se les presentan las actividades de modo lúdico se implican mucho más en las tareas académicas. Que el juego es una herramienta de aprendizaje no es un descubrimiento nuevo, pues autores como Sócrates, Platón, Vigotsky, Gardner y Bruner ya lo apuntaron en su momento. Sin embargo, en la última década ha nacido una nueva herramienta de juego en el mundo educativo: la gamificación. Esta consigue aprovechar los beneficios psicológicos del juego activando así la motivación hacia el aprendizaje.

Paralelamente, Padial y Saénz (2013) reconocen el cuento como un recurso fundamental en el contexto de la educación infantil y primaria, tanto para la adquisición de hábitos lectores como para el desarrollo de las emociones y los valores de los niños. Además, su carácter lúdico permite unir el juego y la lectura por placer dando como resultado una experiencia completamente motivadora y beneficiosa.

Viendo estos datos y detectando la necesidad de crear hábitos lectores desde la infancia, en este trabajo de fin de grado se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica sobre la materia en cuestión para llevar a cabo un diseño de propuesta de intervención educativa contribuyendo así a solventar esta problemática. Con todo ello, este trabajo pretende: (1) Conocer en profundidad los conceptos teóricos de hábito lector y gamificación como herramienta motivadora para la consecución de esta capacidad. (2) Descubrir cómo los cuentos clásicos ayudan al desarrollo emocional del niño. (3) Demostrar que los cuentos de Hans Christian Andersen son un buen recurso para motivar la lectura de los niños. (4) Contribuir al desarrollo del hábito lector desde los primeros años de la educación primaria a través de una propuesta de intervención educativa de gamificación a través de los cuentos.

Esta investigación se divide en tres capítulos: dos de ellos comprendidos en la parte teórica y un tercero incluido en la parte práctica. De esos dos capítulos teóricos, el primero de ellos aborda la cuestión del hábito lector analizando tres elementos principales que lo conforman: el placer frente al deber, medios para desarrollarlo y criterios para la selección de obras infantiles. El segundo explora el sistema de gamificación, en particular estudiando la definición de juego y de gamificación, cómo influye la motivación en las personas, los jugadores, los elementos de gamificación e indicaciones para gamificar el aula. Este apartado teórico es fundamental, pues gracias a la unión de ambos capítulos se ha procedido al diseño de una propuesta de intervención educativa.

El tercer capítulo de este documento responde a la parte práctica en la que, como ya se ha comentado, hábito lector y gamificación se fusionan. En primer lugar, se puntualiza que para el diseño del sistema de gamificación se ha utilizado la temática de los cuentos clásicos de Hans Christian Andersen. Por ello, esta segunda parte se divide en dos apartados. El primero pretende justificar por qué se han elegido los cuentos, porqué Andersen y finalmente porqué se han escogido estos cuentos y no otros. La segunda parte consiste en el diseño de la propuesta educativa, es decir del sistema de gamificación.

CAPÍTULO I: EL HÁBITO LECTOR

1. El placer frente al deber

1.1 Consideraciones previas: La importancia de la lectura

Antes de entender la importancia de la lectura es necesario puntualizar qué entendemos por leer. Pérez (1988) apunta que si abrimos un diccionario y buscamos la palabra lectura aparecerán diversas acepciones como acción de leer, la cosa leída, la interpretación del texto, etc. El autor remarca la primera extensión, acción de leer, para completar su significado. En primer lugar, debemos tener en cuenta el origen etimológico de la palabra “leer”, la cual proviene del verbo latino “legere”. Su significado es coger, por ello, el que lector será un captador de ideas, vivencias, saberes o enseñanzas.

Leer es un acto complejo que supone ver lo que está escrito, descifrar unos códigos, interpretar el mensaje y comprender lo que el autor quería decir a través de esos símbolos. Sin embargo, para ser un buen lector no basta con saber leer. La lectura, para entenderla, no sólo tiene que ser bien enseñada, sino que tiene que estar muy bien aprendida por la persona que la recibe. Por ello, una vez se ha adquirido esta capacidad, no se debe olvidar ni abandonar. Un buen lector necesita arraigar el acto de leer y poco a poco ir creando hábitos de lectura estimulando a su vez el interés, el gusto y el placer de leer (Pérez, 1988).

Bigas y Correig (2000) apuntan que leer es un proceso en el que el lector entra en contacto con la literatura para satisfacer las necesidades que le incitaron a iniciar la lectura. Por tanto, en esta definición debemos remarcar dos aspectos importantes: lector y objetivos. El lector es entendido como un elemento activo que decodifica y comprende un texto. En cambio, los objetivos se entienden como aquello que invitó al lector a iniciar su lectura, como, por ejemplo, obtener una información, entender un proceso, seguir una receta de cocina... Gracias a esta definición, entendemos que la actividad de leer no solo consiste en decodificar unos símbolos, sino en integrar comprendiendo el mensaje de un texto.

Fons (2010) cita a Bigas y Correig (2000) para puntualizar que, en la lectura, además de ser elementos claves un lector activo y unos objetivos, interfieren otros dos elementos, referenciados por Solé (1987), que resultan también importantes. Estos son los siguientes:

- 1) Interacción: Entendida como un proceso en el que el lector conectará con el autor. En esta interacción el que lee deberá interpretar qué es lo que está

queriendo decir el que escribió la obra para, a su misma vez, conectar con sus ideas propias y sacar conclusiones.

- 2) Conocimientos: En este elemento, la autora se refiere a que en algunas ocasiones para realizar una lectura comprensiva se deberán tener unos conocimientos previos en cuanto al tema. Por ello diferencia las lecturas en tres tipos: las populares, destinadas a cualquier lector y las específicas, destinadas a aquellos que entienden del tema (o también puedes poner: a un lector especializado).

En la misma línea de los autores anteriores Martín (2015) menciona la cuestión de por qué leer. A esta incógnita, que muchos autores se plantean, ella nos hace comprender que vivimos en una sociedad alfabetizada y moderna, en la cual accedemos a la lectura para obtener información, aprender la mayor parte de aprendizajes académicos, acceder a conocimientos culturales, seguir instrucciones, comunicarnos a larga o corta distancia, comprender los medios de comunicación, disfrutar de la literatura... Es decir, que debemos saber leer para conocer, saber, participar, soñar, comunicar, disfrutar, revisar, interactuar crear, etc. Leer es importante porque todo está en los libros y, además, el conocimiento nos hace libres.

Los problemas de lectura afectan a la comprensión y al aprendizaje de todos los conocimientos académicos. Por ello, los niños que no leen correctamente forman, en gran parte, el porcentaje de fracaso escolar de hoy en día. Leer bien no consiste en decodificar un código de letras y símbolos, puesto que puede tratarse de un trabajo automático; hay muchos niños y adultos que son capaces de leer un texto de manera fluida sin haber entendido nada de lo que han leído. Esto puede ser debido a una falta de concentración o a la incapacidad de integrar y relacionar los significados de las palabras en el ámbito de una oración o del texto. La lectura necesita de mucha atención y de distintas destrezas que únicamente podrán conseguirse a través de la práctica y la ejercitación. Por ello es de vital importancia un buen aprendizaje de este proceso acompañado de la elección del mejor método de enseñanza para cada alumno. Debemos tener en cuenta que cada niño aprenderá a su ritmo, por ello, será necesaria la práctica y disciplina diaria (Martín, 2009).

Finalmente, entendemos que leer consiste en una interacción entre un lector activo y una obra escrita. En esta interacción influirán distintos elementos, que van desde los objetivos que iniciaron la lectura, pasando por las ideas del propio autor puestas en la tela de juicio por los pensamientos de la persona que lee, hasta llegar a los

conocimientos previos que debe poseer (o no) el lector. También, hemos sido conscientes de lo importante que es leer y cómo puede llegar a afectar en el ámbito escolar. Por todas estas reflexiones intuimos que, como maestros, debemos ayudar a nuestros alumnos a entrenarse en esta tarea tan ardua consiguiendo no solo un buen entrenamiento lector sino que los niños lean por placer.

1.2 La motivación lectora

Las palabras “motivación” e “interés” suelen utilizarse de modo arbitrario cuando nos centramos en materia de lectura. Sin embargo, entre ellas existen pequeños matices que las diferencian y permiten guiar nuestro discurso con exactitud. Cuando hablamos de motivación, en el campo de la lectura, nos referimos a las tendencias e intenciones que guían el comportamiento lector. Por el contrario, cuando nos referimos a interés hablamos de las actitudes y experiencias afectivas. Estas actitudes y experiencias suelen darse, normalmente, en el seno familiar y en la escuela (Pérez, 1988). A continuación, analizaremos la cuestión de motivación y en el siguiente apartado retomaremos el concepto de interés.

Como comentábamos anteriormente, motivación hace referencia a la tendencia o a las intenciones que toma el lector frente a la obra literaria. Pérez (1988), citando a Escarpit (1971) señala que se puede leer por motivaciones funcionales o literarias. Cuando hablamos de las funcionales hablamos de intenciones movidas por:

- 1) El deseo de información o documentación profesional.
- 2) El uso operativo y/o funcional de una obra de creación literaria.
- 3) La utilidad “curativa” del libro cuando leemos obras de autoayuda.
- 4) Vivir sensaciones fuertes, como el miedo o la intriga en una obra de suspense.
- 5) Una instrucción autodidáctica cuando el lector desea aprender por sí mismo.

Por el contrario, las motivaciones literarias son aquellas en las que la lectura no se utiliza como medio para llegar a conseguir un objetivo, sino que son el fin último. Este tipo de lectura se considera social y asocial a su misma vez. Social porque hay una interacción entre lector y autor y asocial porque aísla del mundo exterior. Además, existen motivaciones afectivas, morales o intelectuales en el propio individuo que trasladará a la elección de sus lecturas (Pérez, 1988).

Centrándonos nuevamente en la motivación funcional podríamos diferenciar los fines del lector en la clasificación que Pérez (1988) propone a continuación:

- 1) La informativa: Es aquella que nos ofrece datos, noticias, información para estudios posteriores o, únicamente, conocimientos generales.
- 2) La de evasión: Permite al individuo desarrollar su creatividad, imaginación y fantasía a través de la satisfacción de deseos, sueños, ilusiones, sentimientos, etc.
- 3) La literaria: Analiza el texto literario con el fin de encontrar la belleza del lenguaje, rasgos estilísticos, sentidos semánticos...
- 4) La cognoscitiva: Es aquella que persigue el fin de saber y conocer a través de la investigación o de la erudición.

Como hemos visto hasta ahora, existen distintas motivaciones que invitan a las personas a leer según el fin que esperan encontrar. Además, Pérez (1988), citando a Bellenger (1979) explica que el lector, como parte activa, tiene distintas maneras de enfrentarse a un texto escrito. Estas son las siguientes:

- 1) La lectura mental: Es aquella que permite adentrarse en el libro y entenderlo. Este modo exige al lector razonamiento y paciencia. Se trata de una lectura selectiva que permitirá extraer el contenido de un libro con el fin de comprender, analizar, contraponer y relacionar ideas.
- 2) La lectura exploratoria: En este tipo de lectura, la persona mantendrá los ojos bien abiertos para encontrar aquello que busca. Por ejemplo, cuando buscas una palabra determinada en un texto. Se trata de una manera de enfrentarse al texto incómoda y exige al lector una gran aptitud visual.
- 3) La lectura lineal: Es el modo más habitual de adentrarse en un texto, la que nos permite avanzar en un texto palabra tras palabra, oración tras oración para así avanzar en una historia o narración. En este modo de lectura existe un peligro, la pasividad. En ocasiones el lector por curiosidad o por cansancio adopta esta actitud y recurre a saltarse párrafos, páginas y/o capítulos consiguiendo una rotura de la continuidad.
- 4) La de asimilación: Se parece mucho a la anterior, sin embargo, se diferencia de esta porque se centra en las obras didácticas, manuales, textos... Se utiliza para estudiar y aprender cosas de memoria, por lo que implica una tarea de repetición.
- 5) La creativa: Este tipo de lectura invita al lector a imaginar al leer sus páginas y, en ocasiones, le ayuda para después crear. Por tanto, el libro será una fuente de ideas que estimula a utilizar medios de expresión artística.

Entendemos entonces que existen distintas motivaciones que conducirán a una persona a iniciar una lectura. Como docentes deberíamos conseguir que nuestros alumnos vean en la lectura un sinfín de posibilidades tanto funcionales como literarias. En este caso, este trabajo de fin de grado pretende promover la motivación literaria, aquella en la que el fin último se encuentra en el mismo placer de leer. En cuanto a los distintos modos de enfrentarnos a la lectura deberemos entrenar a nuestros alumnos para alcanzar todos los caminos que pueden tomarse al tener un texto entre las manos. Sin embargo, volviendo al fin de esta investigación deberemos promover ese gusto por la lectura a través de la lectura lineal enseñándoles a disfrutarla de un modo activo avanzando en todos y cada uno de los detalles de una narración.

1.3 El hábito lector y la contribución de la literatura infantil y juvenil

En este apartado se procederá a explicar qué es el hábito lector y que elementos influyen para lograrlo. Una vez estén los conceptos claros analizaremos, brevemente, cómo la literatura infantil y juvenil puede ayudar a desarrollar el hábito lector.

Si buscamos en la RAE el significado de la palabra *hábito* nos aparece como primera acepción la siguiente definición: “modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas.” Pérez (1988) apunta que “el hábito es la costumbre, la facilidad adquirida por la práctica constante de algo”. Por tanto, deducimos que los hábitos podrán ser negativos o positivos dependiendo de si la costumbre adquirida es positiva en el desarrollo personal de la persona. Si buscamos la palabra *vicio* en la RAE y nos fijamos en la quinta acepción nos dice que los vicios son un “defecto o exceso que como propiedad o costumbre tienen algunas personas, o que es común a una colectividad”. Por tanto, deducimos que los vicios son los malos hábitos.

El hábito lector es el resultado de la práctica diaria y consciente de la lectura. Son muchos los autores que defienden que los hábitos de lectura deben adquirirse muy pronto y más aun teniendo en cuenta que vivimos en una sociedad llena de reclamos de distracción para los niños: televisiones, máquinas, videoconsolas, juguetes, etc. Por ello, será muy importante que los niños adquieran esos hábitos lectores antes de que esos incentivos de la sociedad les hagan desarrollar un vicio, es decir, un mal hábito de lectura.

Pérez (1988) defiende que cuando se llega a la adolescencia será demasiado tarde para adquirir hábitos de lectura. Por ello sin una adecuada literatura adaptada a los

gustos, necesidades e intereses de los niños, estos apenas leerán; y si no se lee de niño, mucho menos se hará de adulto.

Este hábito, tal y como veremos más adelante, se desarrollará, en gran medida, en el hogar y en la escuela. Por ello, padres y docentes seremos los responsables directos de que se construya un hábito de lectura adecuado en los niños. Sin embargo, tal y como apuntan Marina y Válgoma (2005) existe una gran diferencia entre obligar un comportamiento y suscitar que este ocurra. Los autores explican que un castigo puede provocar que los niños lean, sin embargo, no hará que lo hagan por decisión propia. Remarcan que también es probable que los niños gasten sus energías en negarse a iniciar la lectura y cuando se pongan a ello estarán enfadados y no se involucrarán en ese mundo que produce placer.

En la misma línea, Martín (2009) lanza una cuestión indiscutible “el verbo leer no soporta el imperativo”. La misma autora, cita a Pennac y a su obra *Como una novela* para mostrarnos un fragmento de esta y aclarar la afirmación lanzada. El texto seleccionado es el siguiente:

El verbo leer no soporta el imperativo. Aversión que comparte con otros verbos: el verbo “amar” ..., el verbo “soñar” ...

Claro que siempre se puede intentar. Adelante: “¡Ámame!”, “¡Sueña!”, “¡Lee!”, “¡Lee! ¡Pero lee de una vez, te ordeno que leas, caraba!”

¡Sube a tu cuarto y lee!

¿Resultado?

Ninguno.

Se ha dormido sobre el libro. La ventana, de repente, se le ha antojado inmensamente abierta sobre algo deseable. Y es por ahí por donde ha huido para escapar al libro. Pero es un sueño vigilante: el libro sigue abierto delante de él. Por poco que abramos la puerta de su habitación le encontraremos sentado ante su mesa, formalmente ocupado en leer. Aunque hayamos subido a hurtadillas, desde la superficie de su sueño nos habrá oído llegar.

¿Qué, te gusta?

No nos dirá que no, sería un delito de lesa majestad. El libro es sagrado, ¿cómo es posible que a uno no le guste leer? No, nos dirá que las descripciones son demasiado largas (Martín, 2009, p.310).

Este fragmento nos invita a reflexionar y nos permite deducir que para que se forme el hábito lector es necesario fomentar primero el gusto por leer. Sin embargo, si seguimos pensando en la cuestión, nos damos cuenta de que antes de fomentar el gusto debemos promover el deseo por la lectura, pero... ¿cómo hacerlo?

Un profesor de la Universidad de Granada, Juan Mata (2007) lanzó un artículo que abordaba el tema que da respuesta a la última incógnita planteada: cómo fomentar el deseo de leer. El autor defiende que éste se promueve gracias al *porqué*. Nos plantea que “un hábito está fundamentado sobre el sentimiento de provecho de lo que se hace y de la satisfacción que otorga la actividad que se emprende”. Así pues, para promover el deseo por la lectura, debemos conseguir que los niños entiendan en primer lugar porqué leen, para qué, y en segundo lugar, que tengan emociones positivas frente a esta actividad. Si conseguimos ambas cuestiones será fácil que los niños disfruten de una lectura placentera, que se diviertan leyendo y que sientan que aquello que realizan es de provecho. Si se cumplen estos objetivos, el deseo de leer estará asegurado.

Tal y como apunta Pérez (1988), los niños sentirán el placer de leer una vez hayan sentido el deseo de iniciar la tarea y se haya construido un hábito. Será en este punto cuando el goce de leer les permita imaginar, crear, evadirse...

Marina y Válgoma (2005) realizan un aporte interesante a la cuestión del deseo. Explican que muchas veces los humanos no cumplen todos los deseos que tienen cuando, para conseguir esa cosa querida, implica esfuerzo. Esto significa que deberemos ayudar a los niños a darse cuenta de que aquello que desean vale la pena. Por ello, los autores confirman que, para satisfacer el deseo de una persona en cuanto a una tarea, es necesario ver el atractivo que tiene. Para que una tarea sea atractiva el grado de satisfacción deberá ser más alto que las molestias necesarias para conseguirlas. Consecuentemente, entendemos que nuestro deber como educadores será ayudar a los niños a reducir las molestias acompañándolos en este camino.

Es importante que los niños amen esta actividad; no debemos perder nunca de vista que el goce, el placer, el gusto por la lectura siempre se ha considerado como uno de los más valorados atractivos de una vida plena y culta. El gusto por la lectura permite experimentar uno de los placeres más refinados que puede experimentar el ser humano. Y, no solo eso, es el único placer que nunca rebaja, ni resta, ni hace mal a la persona, sino que, siempre eleva (Pérez, 1988)

Quedando claro el concepto de hábito y como conseguirlo, a través del deseo y el placer, vamos a analizar cómo puede la literatura infantil y juvenil ayudar en el desarrollo del hábito lector.

López y López (2003), apuntan que hoy en día existe un sinnúmero de materiales didácticos que bien seleccionados pueden ayudar a los niños a desarrollar el tan deseado hábito lector. Los autores remarcan que estos libros llenos de aventuras,

retos, sorpresas, humor intriga, conflictos... y que además tienen como protagonistas a personajes con edades parecidas a los niños lectores son un medio fantástico para despertar la inquietud y el deseo que comentábamos anteriormente, pues se sentirán identificados con las peripecias que sufren estos personajes. Los autores afirman al respecto que “los niveles psicológicos de los personajes están en correlación casi directa con los niveles psicológicos del niño lector. Por eso es tan fácil la transferencia del yo lector sobre el yo narrador”.

López y López (2003) citan a Mendoza (2000), quien explica que para que una lectura sea placentera deben cumplirse cuatro condiciones:

- 1) Que a los niños les interesen el tema de lectura en cuestión
- 2) Que estos temas estén relacionados con los conocimientos previos del alumno
- 3) Que se dominen estrategias lectoras
- 4) Que el texto a leer tenga los elementos suficientes para satisfacer el interés del niño

López y López (2003) afirman que, utilizando la literatura infantil y juvenil adecuadamente, respetando los libros que pertenecen a cada edad y conociendo los gustos del niño en cuestión quedarían cumplidas las cuatro condiciones citadas por el autor.

Por otro lado, Alberca (2019) afirma que la literatura infantil y juvenil promueve el despertar del sentido crítico, pues como el niño puede sentirse identificado con algunos personajes podrá pensar en qué hubiera hecho si de él mismo se tratara. Además, defiende que “la literatura infantil y juvenil colabora también en la formación de su personalidad”. Se apoya en la idea de que el niño necesita un modelo de comportamiento y gracias a las aventuras de estos libros podrá identificar las buenas y las malas conductas.

Podemos cerrar este apartado entendiendo la importancia de animar a los niños a leer despertándoles el deseo frente a la obligación. Hemos podido observar un proceso en el que primero hay que hacer que florezcan las ganas, para que, lleguen a disfrutar del placer de la lectura.

1.4 El lector

Hasta el momento hemos analizado qué es la lectura, porqué es tan importante, y los factores que influyen directamente en ella: la motivación y el hábito lector. Sin

embargo, todavía no hemos definido a la persona que lee. Por ello, en este apartado se analizará la figura del lector, sus características y los tipos de lectores.

El lector es el destinatario final de la literatura, pues el autor escribe la obra pensando en dirigirse a un público u otro. Por ello, tal y como apunta Pérez (1988) cuando hablamos del lector podemos considerarlo teniéndolo en cuenta como:

- Consumidor: Por lo que escogerá un determinado tipo de lectura en base a sus gustos y juicios de razón.
- Juez: A medida que avanza en la lectura recibe información y a medida que lee y finaliza la obra es capaz de argumentar su opinión sobre los distintos temas abordados.

Por otro lado, Palou y Fons (2016) apuntan que las cualidades del lector son naturales y adquiridas. Las primeras, las cualidades naturales, son tanto físicas como intelectuales. Físicas entendidas como todos aquellos elementos que influyen cuando una persona lee en voz alta: timbre de voz, respiración, claridad... e intelectuales entendidas como los elementos que necesita el lector para entender la obra: imaginación, atención... En cuanto a las segundas, las adquiridas, son aquellas habilidades que deben entrenarse para ser un buen lector. Como ya hemos visto anteriormente, el interés y el gusto por la lectura no nacen de pronto, deben formarse. Consecuentemente, entendemos esta cualidad como el entrenamiento que ha seguido el lector para llegar a amar la lectura.

Pérez (1988) clasifica los lectores en tres grupos de nivel: bajo, medio y alto. El autor, opina que un lector se encuentra en un nivel bajo cuando está aprendiendo a leer. Una vez superada la etapa de aprendizaje lector nos encontraríamos con los lectores medios y serían aquellos que en ocasiones titubean, se pierden, no entienden lo que han leído, no saben leer una palabra, etc. En cambio, el buen lector, el de alto nivel, es capaz de leer en distintas velocidades, se concentra, no necesita leer en voz alta o guiarse con el dedo, vocaliza bien y tiene un alto campo visual. Pérez (1988) continúa apuntando que un lector medio leerá tres veces más rápido que uno que está en el nivel bajo y un buen lector leerá incluso seis veces más rápido.

Así pues, para Pérez (1988) existen modos muy distintos de clasificar los tipos de lectores, tal y como exponemos en la siguiente tabla:

Tabla 1: Clasificación de lectores

Tipos de clasificación	Características
Simple	Velocidad lectora
	Intención
	Preferencia
Por su actitud frente a los libros	Los que saben lo que quieren
	Los que no les gusta leer
	Los amantes de la lectura
	Los que le gusta un autor o un género
	Los versátiles, leen temáticas distintas
Tipos de lectores a modo general	Los que se distraen leyendo
	Los que se pasan el día leyendo
	Los no lectores
La más habitual	Los que leen por placer
	Los que leen por obligación
	Los que leen por goce espiritual
	Los que leen para informarse

Fuente: Pérez, 1988.

Finalmente, a nosotros, como maestros, siendo responsables de formar buenos lectores y fijándonos en las características de cada clasificación nos interesa formar niños con buen ritmo de lectura, que sepan escoger un libro en base a sus intenciones, que tengan claras sus preferencias lectoras, que sean amantes de la lectura, que lean por placer y no por obligación. En definitiva, debemos formar lectores competentes que lean por placer y que utilicen la lectura para cumplir el objetivo deseado en cada momento.

2. Medios para desarrollar el hábito lector

En el apartado anterior, hablábamos de las palabras “motivación” e “interés” y de su modo arbitrario de utilizarlas. Hasta ahora hemos abordado el tema de la motivación. En este punto nos dedicaremos a definir el interés lector. Tal y como se ha mencionado, cuando nos referíamos a este segundo concepto, hablábamos de las

actitudes y las experiencias afectivas. Estas, tal y como apuntaba Pérez (1988) se desarrollaban en el seno familiar y la escuela. Así pues, corresponde hablar de cómo se puede ayudar a desarrollar el hábito lector desde el hogar y el colegio.

2.1 La familia

Ventura (2009) afirma que el interés por la lectura no es algo innato, es algo que se aprende. Aprender a leer es un proceso que se adquiere en la escuela. En cambio, el gusto y el amor por los libros es un hecho que debe descubrirse en casa. Cuando un padre o una madre le narran un cuento a su hijo, esto es un acto de amor (Ventura, 2009). De hecho, un acto del que sobre todo se beneficia el pequeño, pues gracias a sus papás está descubriendo el mundo de la ficción literaria. Cuando comparten tiempos de lectura, se está construyendo un vínculo y, sin saberlo, le están dando la capacidad para que ese niño se haga una persona competente en el ámbito lector.

Para que el proceso de adquisición de un hábito lector no sea un camino costoso, las familias deben buscar la manera de ayudar a los niños a superar esas dificultades, alcanzando así el interés por la lectura. Para lograrlo, la familia directa, padres y hermanos, tienen la obligación de usar todos los recursos de los que dispongan y/o cualquier excusa para que el niño descubra la magia de la lectura (Merayo, 2013).

Por tanto, entendemos que será la familia el contexto estimulante para la lectura, pues el clima afectivo y las experiencias positivas son algunos de los factores decisivos para conseguir que este hábito se desarrolle. Merayo (2013) define que las familias estimulantes son aquellas que:

- Se preocupan por el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de sus hijos
- Comparten historias, anécdotas y sentimientos analizando así la realidad con sus pequeños
- Asocian la lectura con emociones positivas y el crecimiento personal
- Son capaces de ver los logros de sus hijos y los felicitan

Desde el inicio de la lectoescritura inician un camino asociado a experiencias positivas como contar cuentos, leer juntos, teatralizar historias...

Para despertar una perspectiva positiva ante la lectura es necesario que el adulto inicie un camino junto a su hijo. En este camino el pequeño deberá descubrir cuáles son sus gustos, en qué momento del día prefiere leer, dónde es más adecuado ponerse a realizar esta tarea... Merayo (2013), reconoce que este camino de

investigación sobre el propio niño no es fácil. Por ello, propone los siguientes consejos para padres.

Primero, seleccionar los temas de interés teniendo en cuenta las opiniones de los niños. No a todos los niños les gusta la misma temática de lecturas. Así, es importante que el adulto conozca, en primer lugar, cuáles son los temas preferidos para la franja de edad de su hijo así a través de una conversación con el mismo pequeño podrá descubrir cuales son las lecturas más adecuadas para él.

Segundo, acudir de forma continua a la biblioteca. En la biblioteca, normalmente, hay una sala infantil en la que se pueden compartir momentos de lectura con un sinfín de libros. Además, a menudo se hacen talleres de lectura muy interesantes para los más pequeños.

Tercero, crear un rincón de lectura en casa. Encontrar un lugar acogedor, con buena temperatura, buena luz y donde el niño se sienta a gusto es muy recomendable. Se aconseja llevar a ese lugar una caja con distintos cuentos o libros infantiles para que, de forma autónoma, el niño pueda ir a leer cuando le apetezca.

En cuarto lugar, el acto de leer y la afectividad van siempre unidos. La actitud del adulto es un aspecto muy importante, debemos tener claro que el niño necesita sentir la aprobación de éste para seguir motivado con esta tarea, así no sentirá miedo al fracaso y su deseo y el gusto por leer aumentará.

Por último, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte lanzó una guía para padres en el año 2002 en la que se proponen una serie de consejos para que los padres tuvieran en cuenta la hora de iniciar este camino para el desarrollo del hábito lector. Estos consejos están divididos en actos que sí se aconsejan hacer y en acciones que no se aconsejan hacer. A continuación, en modo de tabla, se expone la información detallada:

Tabla 2: Consejos positivos y negativos para familias lectoras

<p>Sí debemos hacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar materiales atractivos - Ofrecerle el espacio que necesite el niño para practicar y asimilar los nuevos conceptos - Respetar el descanso del niño - Valorar positivamente todos los logros que consiga - Mantener un nivel de desafío divertido, lejos de que se sienta exigido
<p>No debemos hacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Obligar al niño a escuchar lecturas que no le gustan - Intentar que alcance etapas que todavía no le pertenecen por su estado de madurez - Saturarle haciendo demasiadas actividades didácticas durante el día - Insistir en que lea cuando claramente está cansado - Centrarnos más en los errores que en los logros - Reírnos de un error de pronunciación lectora

Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2002.

2.2 La escuela

Para conseguir que la lectura sea placentera es necesario pasar por un proceso de esfuerzo y comprensión que para muchos alumnos no es fácil. No debería existir un conflicto entre placer y obligación, siempre y cuando el maestro sepa escoger las actividades adecuadas. Está claro que, en la escuela, en la mayoría de los casos después de una lectura habrá tareas que cumplir, pues el maestro debe poder evaluar y conocer en qué punto están sus alumnos. Sin embargo, aunque los deberes sean obligatorios existen modos muy distintos de plantear las tareas y hacer que estas sean motivadoras para los alumnos (Martín, 2009).

Martín (2009) sostiene que en la escuela se deben perseguir dos objetivos en cuanto a la tarea lectora:

- 1) El principal objetivo es que los alumnos disfruten con la lectura y sientan ese interés para así desarrollar una afición para toda la vida.
- 2) Aunque el principal objetivo sea disfrutar, no debemos olvidar que la escuela debe enseñar a comprender de modo reflexivo aquello que están leyendo, por tanto, estaríamos hablando aquí de la parte obligatoria. Cabe remarcar, nuevamente, que esta parte obligatoria no tiene porqué entrar en conflicto con el primer objetivo si se saben escoger correctamente las tareas adecuadas.

El maestro siempre deberá escoger una didáctica atractiva para los niños y deberá ser un buen modelo para sus alumnos. Por ello, para Martín (2009) es fundamental que el maestro cumpla con las siguientes características:

- 1) Para poder convencer a los alumnos que leer complace, el maestro debe ser un entusiasta lector, los niños deben verle siempre con actitud positiva en cuanto a la lectura, deberán verle leer y deberán verle feliz de poder compartir lecturas junto a sus alumnos.
- 2) Es de vital importancia que el maestro sepa cuáles son los libros más adecuados a la edad de sus alumnos, para así poder ofrecer una selección de lecturas atractivas y motivadoras. Para ello, podrá orientarse a través de los estudios de la literatura infantil y juvenil o crearse un propio fondo de libros siguiendo criterios de selección adecuados.
- 3) La presentación de las obras literarias será clave para motivar a los niños. Por ello, el docente deberá utilizar su don de la retórica y utilizar metodologías activas para captar la atención y persuadir a sus alumnos.
- 4) El maestro debería ofrecer a sus alumnos una lista con distintos títulos de obras literarias para que cada alumno sienta que tiene la libertad de elección. Sin embargo, de este modo se asegura que sus alumnos lean obras de calidad.

Palou y Fons (2016) destacan que todos los centros deberían tener un documento en el que se recoja de qué manera van a fomentar el desarrollo del hábito lector desde la escuela. En estos documentos deberían seleccionarse los elementos, estrategias y recursos que se utilizarán para llevar a cabo este plan. Además, pueden contemplarse también las obras dedicadas a cada curso.

Durante las clases es importante que se lleve a cabo una correcta animación a la lectura. Una animación a la lectura consiste en todos los elementos que se utilizan

antes, durante y después de la lectura de una obra. Palou y Fons (2016) proponen lo siguiente:

- 1) Animaciones previas a la lectura: Es el paso más importante, en este el maestro debe vender a sus alumnos la obra en sí. Para ello, podrá utilizar recursos como realizarles una sinopsis, leer a modo de presentación las primeras páginas, mostrarles un vídeo, etc. Será la manera en la que los niños se motiven a leer la obra seleccionada.
- 2) Animaciones durante la lectura: Se trata de los clásicos ejercicios de comprensión lectora. Sin embargo, ¿quién ha dicho que estos ejercicios deban ser aburridos? Cada vez más se plantean divertidos juegos en plataformas digitales en las que el maestro puede confeccionar preguntas. Los niños podrían responder jugando y así mantendrían su motivación. Un ejemplo de estas plataformas es la ya muy conocida *Kahoot*.
- 3) Animaciones después de la lectura: Consiste en saber si el niño ha comprendido o no la lectura. Se podría hacer un examen, como se ha hecho siempre. Sin embargo, como en el caso anterior, la originalidad y creatividad del maestro asegurarán el éxito de la motivación lectora para futuras ocasiones.

Finalmente, tal y como remarca Martín (2009), todos los centros que quieran promover un correcto desarrollo del hábito lector en sus alumnos deberían contar con una biblioteca dotada de fondos adecuados a las edades lectoras de todos los alumnos de la escuela. Para que esto suceda, debe involucrarse toda la comunidad educativa para así conseguir un buen fondo y una correcta dinamización. Además, esta biblioteca debería ser un espacio dinámico, es decir, que se puedan realizar múltiples actividades relacionadas con el mundo lector. Para Martín (2009), una biblioteca escolar de éxito debe cumplir como mínimo con los siguientes requisitos:

- 1) Instalaciones adecuadas: correcta luminosidad, espacio suficiente, decoración y ambiente acogedor...
- 2) Equipamiento adecuado: fondos bibliográficos, muebles cómodos, equipos informáticos, catálogo de las obras existentes...
- 3) Personal bibliotecario: un equipo de docentes responsable que se encargue de la correcta catalogación, organización, creación de actividades, asesoramiento para elegir libros etc.

- 4) Presupuesto económico: que se destinen algunos fondos a la biblioteca para poder comprar obras novedosas, materiales didácticos, programas informáticos...
- 5) Formación de usuarios: enseñar a los alumnos las múltiples posibilidades que tienen dentro de la biblioteca, explicarles cómo llevarse un libro a casa, informarles de las obras de convivencia, etc.

Como podemos observar, hay muchos modos de animar a los alumnos en el desarrollo del hábito lector. Para que esto ocurra será fundamental la motivación del propio docente y su capacidad para crear dinámicas y demostrarles con su entusiasmo que leer es fuente de placer.

3. Criterios de selección de obras literarias infantiles

En el capítulo anterior hemos abordado el tema de la lectura, el hábito lector, los tipos de lectura, cómo pueden ayudar las familias a desarrollar el hábito lector y el papel de la escuela en la formación de este hábito. En este último apartado del primer capítulo, la investigación se centrará en exponer los criterios para seleccionar obras adecuadas para nuestros alumnos.

3.1 Criterios desde la reflexión

Palou y Fons (2015) citan a Rodari (2002) y a Machado (2000) para defender que con niños puede hablarse de todo, y consecuentemente, puede leerse todo.

Rodari es un maestro y escritor italiano que se dedicó a estudiar y reorganizar la didáctica de la literatura de las últimas décadas del siglo XX. Palou y Fons (2015) estudiaron su obra *Gramática de la fantasía* para observar qué decía el italiano en cuanto a la selección de obras infantiles. Estas son las conclusiones a las que llegaron:

- 1) En primer lugar, Rodari a lo largo de su obra habla de libros logrados. Con esta terminología se refiere a todos esos libros infantiles que tienen la capacidad de despertar la motivación e interés de sus lectores ayudándoles a desarrollar su personalidad. Por ello se consideran libros logrados aquellos que son capaces de “responder a las dudas, a los interrogantes y a las inquietudes de los lectores a quienes van dirigidos estos libros” (Palou y Fons, 2015: 69).
- 2) El segundo aspecto que Rodari mantiene en su obra es la diferencia entre libros para niños que promueven la cultura y los valores frente a los libros para niños consumidores que dejan en un segundo plano la cultura y los

valores. Los primeros conseguirán que el niño entre en la historia a través de la participación activa de los lectores, proponiéndoles cuestiones morales y juicios de valor. En cambio, los segundos, serán aquellos libros lineales y con personajes más planos que no invitarán a la reflexión.

- 3) En tercer, y último lugar, Rodari apunta que debemos ofrecer a los niños libros en los que sus temas permanecen conectados a su contexto social actual. De este modo, mostraremos a los pequeños los problemas que existen hoy en día y les ayudarán a participar en la sociedad.

En conclusión, si seguimos los criterios de selección de lecturas infantiles que lanza Rodari deberemos seleccionar obras actuales, o con temáticas cercanas a la realidad social en la que vivimos, que permitan conocer la cultura y los valores que se promueven, y que el niño pueda conectar con los personajes, o la problemática planteada, para responderse a dudas e incógnitas que pueda él mismo tener.

Machado es una autora brasilera de libros de temática adulta e infantil. Además, es investigadora en el ámbito de lectura y creación literaria. Recibió el premio Andersen de Literatura Infantil en el año 2000. Palou y Fons recogieron el texto de una conferencia que la brasilera realizó en Medellín en el año 1999 en la que hablaba de criterios para seleccionar obras. De esa conferencia, Palou y Fons (2015) se sacaron las siguientes conclusiones:

- 1) Machado considera que existe una complejidad para determinar cuáles son los libros más adecuados para los niños. Sin embargo, huye de las listas únicas que lanzan las editoriales, pues son al fin y al cabo un interés económico.
- 2) Como alternativa a estas listas, Machado propone que padres y maestros lean distintas obras literarias y en cantidad. De este modo desarrollarán su propia conciencia lectora llevándolos así a descubrir por ellos mismos los criterios de selección adecuados a sus niños.
- 3) Finalmente, destaca que el criterio de selección no debe basarse únicamente en el género o a un tipo de obra literaria concreta, sino en un mensaje. Por ejemplo: si queremos tratar el tema de la muerte buscaremos obras más adecuadas a la edad los niños.

Por tanto, de la obra de Machado podemos concluir que será el propio maestro, o padre, el que deberá formar su criterio para seleccionar buenas obras. Además, este criterio únicamente se formará leyendo mucho sobre distintos géneros literarios.

En conclusión, si unimos los criterios de selección de Rodari y Machado podremos determinar que será el adulto el responsable de investigar, encontrar y leer distintas obras para encontrar textos infantiles que permitan, a los niños, de un modo activo conectar con los valores de su sociedad y cultura respondiendo a su misma vez sus preocupaciones personales.

3.2 Criterios desde el aspecto formal del libro

En el apartado anterior, hemos podido hablar de criterios de selección de obras a través de la reflexión de dos autores entendidos sobre la temática. A continuación, se pretende describir cuáles son los aspectos formales que debe contener un libro para que a un niño le resulte atractivo.

Martín (2015) afirma que el fracaso lector de muchos niños es debido a una nefasta selección de obras literarias por parte de maestros y padres. Apunta que los libros deben ser elegidos en función de la edad del niño, de su nivel de comprensión de lectura, de sus intereses, del momento del día en el que se encuentren, etc. La autora remarca que para seleccionar buenas obras debemos tener en cuenta los siguientes elementos: ilustración y texto, temática, interactividad y presentación del texto escrito. A continuación, describiremos en qué consisten cada uno de ellos.

Ilustración y texto

La ilustración es un elemento fundamental en el libro infantil, la cantidad de imágenes variará según el nivel de desarrollo en el que se encuentre el niño. Por ello, podremos encontrar libros únicamente ilustrativos, sin texto, hasta libros en los que predomina el texto y la imagen refuerza únicamente una parte explicada en la historia (Martín, 2015).

La fotografía es la imagen más fiel de la realidad, apunta Martín (2015). Sin embargo, los libros infantiles recurren al recurso del dibujo porque simplifica la imagen y ayuda a comprenderla mejor. Cuanto más pequeños sean los niños, más sencillo deberá ser el dibujo, más grande y con menos letra.

A continuación, se exponen, en modo de tabla, los criterios en cuanto a ilustración y texto que debemos tener en cuenta en las distintas edades infantiles:

Tabla 3: La evolución de la ilustración y el texto en cada edad

Edad	Evolución de la ilustración y texto
Hasta los tres años	Libros únicamente de imágenes simples y de su realidad cercana como: ropa, partes del cuerpo, juguetes, lugares conocidos, etc.
A partir de los tres años	Seguirán siendo libros sin texto. A diferencia de los primeros estas imágenes serán descriptivas, pues los niños ya comprenden aspectos espaciales como: dentro, fuera, arriba, abajo...
A partir de los 4 o 5 años	Serán libros en los que el elemento principal seguirá siendo la imagen, pero se empieza a introducir texto, una frase o dos como máximo.
A partir de los 6 o 7 años	Serán libros en los que, aunque la imagen todavía sigue siendo muy explicativa, recoge solo una parte de la historia escrita por lo que todo lo demás deberán imaginárselo.
A partir de los 8 o 9 años	Libros en los que el elemento principal es el texto. Sin embargo, la autora recomienda que aparezcan imágenes para motivar y reforzar la comprensión.
A partir de los 11 en adelante	Los niños deberán leer libros sin imágenes y sin apoyo visual. De este modo, su imaginación se activará y serán capaces de entender la historia gracias a las detalladas descripciones.

Fuente: Martín, 2015.

Temática

En cuanto a la temática, Martín (2015) señala que cada niño tiene su propio gusto y por tanto las temáticas pueden variar mucho de un niño a otro. Sin embargo, existen tres temas que, a nivel general, suelen gustar mucho. Estos son los siguientes:

Escenas cotidianas: Son libros que les gustan mucho porque son fáciles de entender. Además, les permiten hacer asociaciones con su entorno próximo e identificarse con las diversas situaciones.

Libros de animales: También conocidos como fábulas. Son libros muy adecuados, sobre todo para niños sensibles. Puede ocurrir que cuando se plantea un problema serio y los protagonistas son humanos el niño quede demasiado afectado. Por ello, el hecho de que sean animales hace el niño no sienta tanta identificación emocional. Es decir, el niño será capaz de entender la historia y de hacer juicios morales sin que afecte demasiado a su sensibilidad.

Fantasía: Los niños aman los libros de seres legendarios, dragones, dinosaurios, de egipcios, romanos... A los niños, les gustan las historias cargadas de conflicto. Sin embargo, este conflicto deberá solucionarse sin problemas, pues las historias deben impactarlos sin aterrorizarlos.

Merayo (2013) es autora de una guía para padres de la Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos en la que habla del desarrollo del hábito lector, y es más explícita en cuanto a la selección de libros por temática. Ella da información de las características de cada etapa y de sus gustos lectores. Estos criterios se realizan desde el primer ciclo de la educación infantil. Sin embargo, como este es un trabajo de fin de grado de educación primaria, pondremos atención únicamente en las etapas de nuestro interés (de seis a doce años), tal y como se observa en la tabla a continuación:

Tabla 4: Características de etapa y preferencias lectoras

6-9 años	Características de etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Período para consolidar la lectoescritura - A medida que desarrollan las habilidades lectoras y escritoras su autoestima crece y ganan autonomía - Sigue gustándole que el adulto comparta ratos de lectura con él, que le explique historias o simplemente que esté a su lado mientras lee.
	Preferencias	<ul style="list-style-type: none"> - Libros que respondan sus inquietudes - Narraciones reales o ficticias sencillas - Cuentos tradicionales - Historias de humos - Libros de imágenes - Primeras novelas corta

9-12 años	Características de etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Sus gustos personales se consolidan - Hay que ayudarles a encontrar espacios y tiempos lectores - Deben sentir que aquello que leen es importante, por ello los padres deben interesarse en sus elecciones lectoras
	Preferencias	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentos fantásticos o mitológicos - Relatos de humor - Novelas realísticas o fantásticas - Historias basadas en hechos reales - Libros que les describan diversas civilizaciones, animales, deportes, etc.

Fuente: Merayo, 2013.

Interactividad

Martín (2015) señala que a los niños les encanta participar en todo, incluso cuando leen. Es muy fácil imaginarnos los típicos libros interactivos en los que se abren y cierran ventanas, en los que hay espejos, telas para tocar y experimentar... son libros destinados a un público muy infantil. Sin embargo, en las últimas décadas, viendo el éxito que tienen estos libros con los más pequeños, se han lanzado propuestas interactivas para niños de primaria. En estas propuestas los niños deben resolver enigmas para poder pasar de página, colocarse unas gafas para ver unas letras ocultas, resolver laberintos, etc. La autora señala que además de la propia interactividad que pueden ofrecer los libros, a los niños les encanta leer acompañados y que el adulto les haga preguntas y les plantee retos durante la lectura.

Presentación del texto escrito

Teniendo en cuenta la capacidad de un niño para mantener la atención, captación visual, interpretación del mensaje, etc. Debemos considerar una serie de recomendaciones claras a la hora de seleccionar textos y obras. Para Martín (2015), estas son:

- La lectura sobre un fondo blanco se capta mejor
- El trazo ha de ser gordo y sencillo, con fuentes fáciles de leer

- Algunos colores sobre el blanco resaltan mejor que el negro, por ejemplo, el rojo. Tenerlo presente sobre todo para niños más pequeños.
- Cuanto más grande sea la letra más fácil de leer será. Debemos tener en cuenta el nivel lector de nuestros niños para adaptarles la letra que más les ayude.
- El tipo de letra deberá ser siempre el mismo, a lo largo de una misma obra, para evitar confusiones.
- El texto debe estar lo más separado posible de la ilustración para que se entienda bien.

Gracias a este tercer apartado, hemos podido entender los criterios de selección de obras, desde un punto de vista reflexivo y desde un punto de vista de formato. Gracias a ambos puntos de vista, como maestros, tenemos un punto de vista amplio y claro para poder seleccionar las mejores obras para nuestros alumnos, pues como hemos visto todo tiene un sentido y los materiales deben ir adaptados al desarrollo infantil del niño.

CAPÍTULO II: GAMIFICACIÓN

La gamificación es una técnica metodológica que cada día se utiliza más en distintos ámbitos de nuestro día a día. Se aplica tanto en entornos educativos como empresariales, gubernamentales, sanitarios e incluso en las tareas más comunes de nuestro día a día. Este capítulo pretende dar a conocer este (cada vez más famoso) concepto. Así pues, a lo largo de estas páginas descubriremos qué es y qué no es gamificar, cuáles son sus principales características, cómo puede influir en las personas, etc. Para ello, nos basaremos principalmente en dos obras fundamentales, pues como es un concepto relativamente nuevo no hay demasiada documentación sobre el tema. La primera de ellas, escrita por Ferran Teixes, se titula *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* y la segunda, *¿Jugamos?* escrita por Imma Marín.

1. Definición de gamificación

Por sorprendente que parezca, no existe una única definición para el concepto de gamificación. Teixes (2014) afirma que se puede concretar de distintas maneras, pues cada autor señala un aspecto u otro de este proceso. Sin embargo, este quiso llegar a encontrar una definición que recogiera las distintas versiones contempladas. Para ello realizó una investigación bibliográfica para extraer sus propias conclusiones. En esta destacó la explicación que daban tres autores pioneros y referentes en el tema. Habiéndolas analizado, después las unificó. Partió, entonces, de tres referencias, Werbach y Hunter (2012), Hunter (2010) y Kapp (2012).

Werbach y Hunter (2012) afirman que “la gamificación es el uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos” (Teixes, 2014: 21). Es decir, que esta técnica utiliza las características de los juegos que hacen que estos sean tan atractivos para el jugador e incluso, en ocasiones, los hace adictivos para aplicarlos en el ámbito que queramos. Por otro lado, Hunter (2010), dice que “la gamificación es el proceso de manipulación de la diversión para servir objetivos del mundo real” (Teixes, 2014, p 24). En esta definición el autor habla de dos conceptos importantes: manipulación de la diversión y objetivos del mundo real. Teixes (2014) aclara que cuando Hunter habla de manipular la diversión, se refiere a lo mismo que se describe en la definición anterior. Sin embargo, cuando habla de objetivos del mundo real, quiere decir que la gamificación es el medio para conseguir objetivos reales, como por ejemplo aprender a leer.

Otra de las nociones de gamificación, dice que “la gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos para fidelizar a las

personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012 citado en Teixes, 2014:28). Los elementos nuevos que debemos tener en cuenta en esta definición son: estética, pensamiento lúdico y la capacidad para resolver problemas. Cuando Kapp (2012) citado en Teixes (2014) nombra a la estética se refiere a que esta es un elemento muy importante en los juegos. Así pues, cuando queramos gamificar, deberemos tenerla muy en cuenta, puesto que es lo primero que atrae a un jugador y hace que se quede. Con pensamiento lúdico nos referimos a una predisposición para aceptar un nuevo reto a la vez que te diviertes. Por último, resolver los problemas es entendido como uno de los objetivos principales de esta nueva técnica metodológica.

En base a estas afirmaciones, Teixes trató de encontrar una que las englobase a todas y concluyó sosteniendo que “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, elementos, dinámicas, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (Teixes, 2014: 25).

Marín (2018), ofrece una definición de gamificación (desde nuestro punto de vista) más concreta, pues recoge todas las aportaciones anteriores. La autora dice lo siguiente:

La gamificación, es a la vez, una estrategia, un método y una técnica. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado en un entorno de NO-JUEGO, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego. Todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje. Es decir, creando siempre una experiencia significativa y motivadora (Marín, 2018: 105).

A continuación, la autora misma explica a qué se refiere con cada una de sus afirmaciones: en la primera oración dice que la “gamificación es a la vez, una estrategia un método y una técnica” y se refiere a que gamificar no consiste únicamente en repartir puntos, dar medallas y presentar resultados como si fuera un concurso o una competición permanente. Pues lo que garantiza el éxito a largo plazo es un método y una estrategia coherente y contextualizada.

Cuando Marín (2018) explica, en la segunda oración, que la gamificación “parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos”, quiere decir que este método recoge los componentes, mecánicas y dinámicas que orientan y motivan a las personas a desarrollar la acción. De este modo están dispuestas a esforzarse, concentrarse y superarse con el fin de alcanzar sus objetivos.

En la misma oración se defiende que la gamificación “identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado en un entorno de NO-JUEGO, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego”. Gracias a esto entendemos uno de los elementos principales del sistema gamificado: no consiste en diseñar un juego, sino en convertir en juego lo que antes no lo era. Por ello, identificar correctamente cómo podemos introducir el perfil lúdico a un aspecto que no lo es significa una de las grandes claves del éxito (Marín, 2018).

En la siguiente oración, cuando apunta que “todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje”, se refiere a que el diseñador del sistema de gamificación tiene como misión hacer que el jugador actúe, implicarlo e impulsarlo a cumplir el objetivo. Para ello deberá conocer el perfil de los jugadores ofreciéndoles algo que les interese y sea relevante. Además, el diseñador será también el encargado de fijar los objetivos de aprendizaje que se pretenden conseguir y realizar revisiones periódicas en las que pueda observar cuánto les queda a los participantes para alcanzarlo (Marín, 2018).

Marín (2018) concluye sus explicaciones al decir que “creando siempre una experiencia significativa y motivadora”. Esto quiere decir que el sistema de gamificación debe proporcionar momentos únicos, significativos e intensos para todos los usuarios. Por tanto, el reto deberá ser significativo para ellos pues con este método se busca sorprender, compartir, interactuar, experimentar y motivar para así conseguir la meta propuesta.

Por su parte, Trujillo (2017) apoya las aproximaciones vistas hasta el momento. Sin embargo, hace una puntualización que para nuestro trabajo de fin de grado tiene mucho sentido. El autor defiende que hoy en día cuando se habla de gamificación rápidamente se relaciona con el mundo de las TIC. Sin embargo, esto no tiene por qué ser siempre así, pues cuando gamificamos podemos hacerlo utilizando diversos soportes; podríamos utilizar juegos ya existentes, materiales didácticos, materiales diseñados por el maestro y también soportes digitales.

Finalmente, el profesor de la Universidad Politécnica de Madrid Oriol Borrás (2015), realiza una definición muy similar a las que hemos visto hasta ahora. Sin embargo, para dar más sentido al uso de la gamificación en el mundo educativo justifica por qué usar este sistema en el aula:

- Fomenta la motivación por aprender
- Ayuda a retener los aprendizajes de modo significativo gracias a sus componentes atractivos

- Hace que los alumnos se comprometan con las actividades, los contenidos y el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Ofrece al maestro resultados medibles
- Cohabitan la competitividad y la colaboración
- Permite el aprendizaje autónomo
- Ofrece retroalimentación constante

2. El juego

El juego, tal y como apunta Marín (2018), es una acción libre y que surge de modo espontáneo. Se trata, pues, de una de las herramientas de progreso y aprendizaje más importantes en nuestras vidas. Ofrece a las personas placer y satisfacción. Además, puede convertirse en una actitud frente a la vida que nos proveerá de ganas de sentir, saber, vivir las adversidades como retos, mantener la curiosidad, de esforzarnos. Por ello, este capítulo explora el juego y las distintas dinámicas de juegos que existen, para así entender en qué punto encontramos la gamificación y en qué se diferencia de todo lo demás.

2.1 *Game y play*

El concepto de juego tiene dos palabras para definirlo en lengua inglesa: *game* y *play*. Para Teixes (2014) estas palabras son los polos opuestos del concepto juego. Cuando hablamos de *game* nos referimos al juego reglado. McGonigal (2011) citada en Teixes (2014) afirma que todos los juegos comparten 4 componentes básicos: objetivo, normas, *feedback* y participación voluntaria. Los detallamos con más exactitud en base a lo que dice McGonigal (2011) citada en Teixes (2014:30):

- 1) **Objetivo:** Es el resultado que los participantes buscan a lo largo del juego. Gracias a él, los jugadores guiarán su atención y comportamiento para conseguirlo. Al final del juego, su consecución o no determina el éxito o el fracaso.
- 2) **Normas:** Determinan los límites que tienen los jugadores para conseguir el objetivo inicial.
- 3) **Feedback:** Informa a los jugadores lo cerca o lejos que están de cumplir el objetivo y que deben hacer para conseguirlo. Un ejemplo de este elemento sería un entrenador en la media parte de un partido de fútbol.

- 4) Participación voluntaria: Implica que todos los jugadores inician el juego aceptando los tres elementos anteriores. Gracias a la voluntariedad se garantiza que todo el mundo disfrute del juego que se está llevando a cabo.

En cambio, cuando hablamos de *play* nos referimos al juego libre. Este juego libre puede entenderse gracias a sus cinco ejes de libertad para: fracasar, experimentar, adoptar identidades, esfuerzo e interpretación. Teixes (2014) entiende por cada uno de ellos lo siguiente:

- 1) Libertad para fracasar: En esta libertad el autor no se refiere a que el niño tenga el deseo de fracasar, sino que no hay consecuencias por haber hecho algo mal. Por ejemplo, si se le cae la torre de Lego por haberla subido muy alta, no pasa nada. Esta libertad permitirá al niño que pruebe, experimente, ensaye y sobre todo, se divierta.
- 2) Libertad para experimentar: Este eje va muy ligado al anterior. Se trata de la libertad que tiene el niño de experimentar y probar siendo consciente de que no pasa nada si algo no sale como esperaba.
- 3) Libertad para adoptar identidades: En el *play*, el niño se relacionará con el entorno a través de los distintos roles que utilice para interactuar con él. De este modo, el niño configurará su personalidad.
- 4) Libertad de esfuerzo: Se trata de la libertad que tiene el niño para determinar a qué intensidad quiere jugar. Por ello puede empezar con un juego más relajado, como construyendo una torre, y acabar con un juego más animado, como destrozando la torre.
- 5) Libertad de interpretación: El juego siempre es libre, por lo que a medida que avanza y el niño interpreta sus emociones y sentimientos puede seguir o abandonarlo dependiendo de lo que más le apetezca.

Dadas estas definiciones, entendemos que el concepto de gamificación entraría dentro de los *games*. Sin embargo, mantener las libertades que ofrece *play* será muy importante para respetar a todos y a cada uno de los participantes. Teixes (2014) afirma que, en todo *game*, aunque incluya objetivos, normas y feedback se pueden observar también las distintas libertades de los *play*. Por ello, no es de extrañar que, aunque el proceso de gamificación sea un juego reglado, su factor de éxito sea la libertad para equivocarse, decidir, esforzarse y experimentar.

Sin embargo, Marín (2018) habla de una actitud lúdica en la que *game* y *play* deben quedar unidos completamente. Pues, aunque está de acuerdo con la definición que

hemos tomado de Teixas (2014), ella traduce estas palabras a juego y jugar. Por ello, destaca que no podría existir un juego si el participante no lo jugara. La actitud lúdica, por tanto, sería la fusión de ambos conceptos para llegar a obtener experiencias libres, satisfactorias, plenas, divertidas, regladas y experimentales.

2.2 Las distintas caras del juego

Existen muchas maneras de jugar, y más aún si tenemos en cuenta las distintas mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos. Dado el gran éxito que se ha demostrado que tiene el juego en las personas, el siglo XXI ha abierto la caja de Pandora y han aparecido conceptos como gamificación, videojuegos aplicados a la educación, *serious games*, aprendizaje basado en juegos, dinámicas lúdicas, etc. (Marín, 2018). Por ello, en este apartado abordaremos cuestiones como en qué se diferencian los unos de los otros, qué tienen en común, para qué sirve cada uno...

Marín (2018) asegura que, para entender los distintos modos de llevar el juego al aula, surgidos en los siglos XX y XXI, debemos entender y diferenciar los conceptos de: punto lúdico, gamificación, dinámicas, *serious game*, y juegos. A continuación, se procede a detallar cada uno de ellos:

- Punto lúdico:

Se trata de una estrategia en la que no se juega exactamente. Consiste en divertir o sorprender a los usuarios a través del humor, la belleza y la ocurrencia. Por ello, su objetivo es provocar una sonrisa o evitar la negatividad en las personas. Un ejemplo de punto lúdico podría consistir en un animal que baila mientras esperas a que cargue una página web, en el diseño de los pasillos y espacios comunes de una escuela, en entregar la evaluación de las competencias en forma de batería móvil que se carga en vez del formato clásico de siempre...

- Gamificación:

Sigamos con nuestro objetivo de investigación. Como ya hemos mencionado anteriormente, se trata de utilizar elementos del juego pero que no lo forman en sí mismo. Es decir, tal y como apunta Marín (2018), el sistema gamificado no es un juego, es la mezcla de los elementos atractivos que estos contienen, como por ejemplo la narrativa, la libertad, el reconocimiento y la retroalimentación inmediata entre otras muchas cosas. Por tanto, el objetivo no es jugar sino conseguir que todos los participantes se encuentren altamente motivados para conseguir los objetivos planteados.

- Dinámicas lúdicas:

Hasta ahora no era necesario provocar la sensación de estar jugando, sin embargo, en los siguientes conceptos esta sensación será necesaria. Las dinámicas lúdicas se plantean como una metáfora de la realidad. Debemos remarcar que el objetivo real está siempre fuera del juego propuesto. Las dinámicas lúdicas consisten en proponer a los participantes situaciones prácticas en las que deberán conseguir un objetivo metafórico que se puede trasladar a la vida real. Por ejemplo, si deseamos enseñar a nuestros alumnos que el trabajo en equipo es enriquecedor podemos proponer una dinámica en la que por equipos deben construir una gran torre con un tiempo limitado. El objetivo en la dinámica es montar una torre, no obstante, el objetivo real es entender que gracias al trabajo en equipo han podido cumplir el objetivo que se plateaba en la actividad. Es por ello que las dinámicas lúdicas deben ir acompañadas de una reflexión final guiando a los participantes a descubrir cómo pueden extrapolar esa situación en su día a día. Para llevar a cabo las dinámicas lúdicas, es necesario que exista un clima de comunicación y confianza donde todos los participantes se sientan cómodos, porque si no es así, el miedo y la vergüenza pueden interferir en el objetivo de la actividad haciendo que falle el aprendizaje vivencial.

- *Serious Games*

Cuando hablamos de *Serious Games* o juegos serios nos referimos a aquellos juegos diseñados para promover un aprendizaje, ya sea un contenido o un comportamiento. El objetivo principal no es divertir, sino aprender mientras te diviertes. Podríamos considerarlos como juegos con propósito, pues se busca un aprendizaje concreto y el juego será el facilitador o el medio para conseguirlo. Las escuelas están llenas de estos *serious games* y reciben el nombre de juegos educativos. Algunos ejemplos de estos pueden ser el dominó abecedario, la máquina de las sumas, el parking de las restas, etc.

- Juegos

El último modo de llevar los juegos al aula sería a través de los juegos, los de siempre y los más recientes. Estos son aquellos que compramos en las tiendas o las aplicaciones que descargamos para el teléfono móvil. Su única finalidad es la de divertir. Serían juegos como el *Trivial*, *Story Cubs*, *Time Line*, *Bingo*, *Hombres lobo*... Muchos de los juegos, tanto analógicos como digitales, aunque han sido diseñados para divertir, pueden trasladarse al aula para obtener beneficios educativos como la adquisición de conceptos y objetivos curriculares.

Una vez expuestas y entendidas las distintas maneras de llevar el juego al aula, vamos a mostrar una tabla en la que de un modo muy visual podremos entender qué objetivos tienen, o no, en común, las distintas técnicas que acabamos de mostrar.

Tabla 5: características de los distintos modos de jugar

	Punto lúdico	Gamificación	Dinámicas lúdicas	Serious game	Juegos
Le mueve principalmente en comportamiento a corto plazo	X	X	X		
Le mueve principalmente el comportamiento a largo plazo		X	X	X	
Le mueve principalmente el transmitir competencias		X	X	X	
Le mueve principalmente el transmitir diversión					X

Fuente: Marín, 2018: 122.

Tal y como observamos en la tabla, la gamificación es una de las metodologías que más oportunidades puede darnos dentro del aula pues persigue el alcanzar objetivos a corto y largo plazo, además de intentar desarrollar competencias y, en este caso, transmitir conocimientos.

3. Motivación: la base del sistema gamificado

En este capítulo, vamos a estudiar las principales teorías psicológicas que se aplican a la gamificación. Estos principios fundamentales hablan de la motivación, por ello, hablaremos de qué es, cómo influye a las personas y qué papel tiene en los procesos gamificados. Para profundizar en esta cuestión, dividiremos el apartado en tres puntos principales: motivación intrínseca, motivación extrínseca, el elemento *fun* y uno introductorio para entender de qué estamos hablando.

3.1 Conceptos clave

Para comprender el éxito de los sistemas bien gamificados debemos entender, en primer lugar, los fundamentos psicológicos en los que este sistema se sostiene. El pilar fundamental de la gamificación es la capacidad que tienen sus sistemas para motivar a los participantes a desarrollar comportamientos y actitudes concretas. Los resultados que ofrece la motivación son más que evidentes, pues esta es la

encargada de guiar a las personas desde el primer momento del aprendizaje. Por ello, el diseño de gamificación se basa en dos teorías complementarias: la autodeterminación y la motivación 3.0 (Teixes, 2014).

La primera teoría, creada por Ryan y Deci (1985), tiene como nombre completo *Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social y el Bienestar*. Parte de la premisa de que todo el mundo está motivado a hacer algo por defecto, es decir, que “todas las personas muestran considerable esfuerzo, agencia y compromiso en sus vidas, lo que en principio parece más normativo que excepcional” (Teixes, 2014 citando a Ryan y Deci, 1985: 37). Según Ryan y Deci (1985), la motivación puede ser intrínseca o extrínseca (Teixes, 2014).

La motivación 3.0 fue creada por Pink en el año 2011. Su teoría surge a partir de la idea de que las sociedades, al igual que los ordenadores, tienen sistemas operativos, o, dicho de otro modo, un conjunto de directrices que hacen que todo funcione. Pink (2011), definió tres tipos de motivaciones basándose en la historia y evolución de las distintas sociedades humanas. En primer lugar, definió la motivación 1.0, basada en la sociedad más primitiva y cuyo objetivo era la supervivencia. En segundo lugar, tenemos la motivación 2.0 un sistema de premios y castigos que funcionó perfectamente hasta el siglo XX. Finalmente, la actual, la motivación 3.0 nacida en el siglo XXI sustituyó a la anterior porque ya no servía para los retos y actividades más creativas. Es por eso por lo que la motivación no puede depender de factores externos, necesita ser intrínseca (Teixes, 2014).

3.2 La motivación intrínseca

Según lo ya comentado, la base psicológica del sistema gamificado se centra en dos teorías y ambas hablan de motivación intrínseca. La motivación intrínseca en la teoría de la autodeterminación es “la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades, a explorar y a aprender” (Teixes, 2014: 38). También podemos definirla como aquella que nos lleva a hacer algo por nuestro propio impulso, por nuestro propio deseo.

Díaz (2018) apunta que la motivación intrínseca es aquella que mueve a los individuos a actuar incluso cuando no existe un posible premio o castigo externo. La autora cita a Pink (2011) para definir dos tipos de individuos:

- Los X: Son aquellos individuos más motivados por premios o castigos externos que por la propia satisfacción personal, los conformarían aquellos individuos de la motivación 2.0.

- Los I: Se trata de aquellas personas que realizan las distintas actividades movidas por el deseo interno, serían los individuos 3.0.

Así, para que la sociedad y el éxito profesional avance con éxito deberíamos hacer que la sociedad se convierta en el tipo I.

Teixes (2014) apunta que según la teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (1985) la motivación intrínseca se basa en las nociones de competencia, autonomía y vinculación. En cambio, para Pink (2011) esta se define por las de autonomía, competencia y finalidad.

Como podemos observar, ambos autores coinciden en definir la motivación intrínseca como una competencia y una autonomía, mientras que les diferencia únicamente el elemento de relación, para uno, y finalidad, para el segundo. Por ello, de ambas teorías nació una nueva: la teoría RAMP. La gamificación recoge la fusión de ambas para aprovechar todos los elementos que los distintos autores ofrecen.

Gracias a la teoría RAMP obtenemos los cuatro inductores básicos de la motivación intrínseca. La palabra que da nombre a esta teoría es un acrónimo de las palabras inglesas *relatedness*, *autonomy*, *mastery* y *purpose*, es decir, vinculación, autonomía, competencia y finalidad. A continuación, de la mano de Teixes (2014), pasaremos a definir los elementos que forman esta nueva teoría:

- *Relatedness*: Entendido, en este contexto, como el deseo de estar con los otros. Este sería uno de los inductores más importantes del sistema gamificado, pues lo diferencia de un juego estándar. Los autores defienden que podríamos entenderlo como realizar tareas conjuntas en las que nos relacionamos con los demás o como el concepto de *status* dentro de la gamificación, es decir, un elemento de recompensa que se entiende en relación con los otros como en un *ranking*.
- *Autonomy*: Este inductor está muy relacionado con la libertad de la que hablábamos anteriormente en los juegos y tiene mucho valor en la motivación intrínseca. En gamificación es otro de los elementos clave, pues la capacidad de decidir y organizarse dará una sensación de control al participante que le permitirá pensar en sus acciones y objetivos.
- *Mastery*: Es el proceso por el cual una persona adquiere una habilidad que le permitirá desarrollar una actividad concreta. Pink (2011), citado en Teixes (2014) defiende un concepto de flujo en el que debe existir un equilibrio entre nuestras habilidades y el reto al que nos enfrentamos. En gamificación, el flujo del que habla Pink es muy importante, pues, aunque debe haber un

grado de exigencia, los retos deben ser asumibles por parte del jugador para que su motivación no se vea dañada.

- *Purpose*: Se trata de encontrar un significado a aquello que estamos realizando. En un sistema gamificado, es muy importante que los participantes sepan qué deben hacer y porqué lo están haciendo, pues nadie quiere perder el tiempo en aquellas cosas que considera que no son útiles.

Quedando claro qué es la motivación intrínseca y cómo las teorías de Ryan, Deci y Pink se fusionan para establecer la base psicológica del sistema gamificado, debemos destacar dos teorías más. Estas teorías nos explican cómo debe configurarse el sistema para que impacte de manera positiva en la motivación personal de los individuos. Estas teorías son: la teoría del flujo de Csikszentmihalyi y la teoría de establecimiento de los objetivos de Locke y Latham.

La teoría del flujo fue creada por Mihály Csikszentmihalyi en el año 2001. Esta teoría entiende el flujo como un estado mental en el que la persona se encuentra completamente inmersa en la tarea que está realizando, centrando su plena atención, implicándose completamente y disfrutando de lo que hace. En su línea argumental, el autor defiende que los mejores logros se han conseguido cuando las personas están en estado de flujo. En este estado los objetivos son claros, el *feedback* es constante y lo más importante el objetivo que se persigue es completamente asequible por las capacidades de la persona. Csikszentmihalyi (2001) citado en Teixes (2014) defiende que para que se produzca el estado de flujo deben cumplirse los siguientes componentes:

- Concentración intensa y centrada en el desempeño de la actividad
- Coincidencia de la acción y de la conciencia de su realización
- Pérdida del sentido del tiempo
- Sentimiento de control durante el desempeño de la actividad
- Actividad realizable por las capacidades del individuo
- Motivación intrínseca por sentir provecho y satisfacción al realizar la actividad
- Entender cuáles son los objetivos y la finalidad deseada

La teoría del establecimiento de objetivos es la defensora de que “hay una evidencia probada de que existe una correlación positiva entre la dificultad y la especificidad de un objetivo y el desempeño relacionado” (Locke y Latham, 1978 citados en Teixes, 2014:45). Esto quiere decir que, aunque un objetivo sea difícil de cumplir, si es

especifico dará mejores resultados que objetivos fáciles y vagos. Además, el autor defiende que desde el punto de vista de la motivación es mucho más atractiva una meta complicada que una fácil. Más adelante, Latham y Locke (1985) hicieron diversos estudios sobre el establecimiento de objetivos y se dieron cuenta que tenía que tener un objetivo para que fuera motivador. Teixes (2014) recoge las conclusiones de los investigadores definiendo que los objetivos deben contener:

- Claridad: Cuando un objetivo es claro y específico, la persona que debe realizar la acción no tendrá dudas de cómo debe llevarla a cabo. Por ello, avanzará con seguridad y se mostrará más motivado que si le damos objetivos ambiguos.
- Reto: Las personas se motivan por los logros que consiguen. Por ello, serán más importantes aquellos que sean más difíciles de asumir y harán que la persona dedique más esfuerzo en la realización de la tarea. Sin embargo, no debemos olvidar a Csikszentmihalyi y su teoría del flujo: los retos deben ser difíciles, pero deben ser asumibles para que no ocurra el efecto contrario de lo que queremos conseguir, motivar.
- Implicación: Los objetivos no deben ser nunca ajenos de las personas que tienen que cumplirlos. Por ello, se recomienda que aquellos que tengan que llevar los objetivos a la práctica participen en el establecimiento de estos. De este modo, cuanto más conocedores sean y más implicados estén con el proceso y la tarea, más aumentará su motivación.
- *Feedback*: Nuevamente, se trata de un elemento fundamental para animar la motivación. A veces, se llevan a cabo objetivos que no se pueden conseguir de un día para otro. Por este motivo, es necesario que durante el proceso las personas sepan en que punto están y cuánto les falta para llegar al tan deseado objetivo. Es muy importante que no se informe del logro de un objetivo únicamente al final pues, si es muy largo, la persona puede abandonar.
- Complejidad de la tarea: Como hemos comentado anteriormente, los objetivos deben ser asumibles por los participantes. Por ello, puede resultar muy positivo que los participantes obtengan herramientas ayudarse si la tarea es muy difícil. Debemos recordar siempre que una tarea difícil motiva, pero una tarea imposible para las capacidades de un individuo en cuestión ofrece el efecto contrario.

Una vez expuestas las cuatro teorías, dos principales y dos secundarias, de motivación intrínseca que participan en la parte psicológica de un sistema gamificado, podemos entender que todos los elementos que se utilizan en este tienen un sentido y no están escogidos al azar. Queda muy claro que la motivación intrínseca es la que nos puede ayudar a motivar a nuestros alumnos y mantenerlos con ganas de aprender. Por ello, es muy importante que sepamos elegir correctamente los objetivos, trasladarlos de forma precisa a los niños, informarles de su proceso, dotarles de esa libertad para organizarse y actuar, etc. De este modo, obtendremos alumnos motivados con directrices claras y libres para realizar una tarea no lúdica de un modo satisfactorio.

3.3 La motivación extrínseca

La motivación extrínseca es el opuesto de la motivación que acabamos de describir. Mientras que en la intrínseca la razón que te mueve a hacer algo es el propio disfrute de la actividad en sí, en la motivación extrínseca esa razón que te lleva a realizar una acción es la obtención de un beneficio externo. Con beneficios externos nos referimos a conseguir dinero, regalos, cuidados... por ejemplo, un niño que hace los deberes porque sabe que su maestra estará muy contenta y no lo castigará en lugar de hacerlos para aprender y avanzar se está moviendo extrínsecamente, pues busca la aprobación de su maestra y no su satisfacción personal por aprender (Teixes, 2014).

Siempre se han utilizado elementos extrínsecos para motivar, en especial, a los niños a través de pegatinas, golosinas, felicitaciones a las familias... Sin embargo, en algunos casos puede resultar peligroso. Tal y como apunta Díaz (2018), en algunos casos las personas que ya se encuentran motivadas intrínsecamente, al recibir esos premios externos olvidan las razones de su propia motivación y empiezan a buscar la consecución de premios para sentirse satisfechos. Pues al final acaban creyendo que participan para ganar premios y no por el interés propio que tenían.

Teixes (2014) refuerza la última aportación explicando que la motivación extrínseca en exceso podría llevar a los jugadores a sentirse sobornados, porque como no están motivados por sí mismos, acaban viendo un interés, en la persona que los premia, para que ellos realicen la acción.

Por otro lado, Borrás (2015) habla de la motivación extrínseca como la base del conductismo en el que las personas ofrecen respuestas ante determinados estímulos. Borrás (2015) remarca que, aunque se trata de una teoría limitada, ofrece aportaciones interesantes a la gamificación. Gracias a la observación del diseñador

del sistema gamificado, se podrá dar una respuesta a la acción que han desarrollado los participantes. Esta respuesta actuará como un refuerzo que originará un aprendizaje en los participantes. Por ello, cuando el observador detecte una conducta deseable aplicará un refuerzo positivo y cuando observe una conducta que se desee extinguir aplicará un refuerzo negativo.

Entendiendo los conceptos de motivación intrínseca y extrínseca, podemos deducir que será muy probable que nuestros alumnos al inicio del sistema gamificado se sientan atraídos por los elementos externos que se les van atribuyendo en base a sus logros. No obstante, entendemos que a medida que el tiempo avance, su motivación crecerá gracias a todos los detalles de fundamento psicológico que forman la base de la gamificación, pues el objetivo principal de este sistema es que el jugador se sienta satisfecho, cómodo y con ambiciones de avanzar en sus metas y logros personales. Marín (2018) explica que todas las personas siguen un proceso para llegar a la motivación intrínseca:

- 1) Desmotivación: en la primera fase, los destinatarios no presentan motivación, pues todavía desconocen lo que la actividad planteada puede ofrecerles.
- 2) Regulación externa: ocurre cuando los participantes inician la tarea con indiferencia y sin ganas, pero lo hacen porque alguien les conduce a hacerlo.
- 3) Introyección: se da gracias a los motivadores externos. Los jugadores se los hacen suyos y fantasean con todo lo que podrán conseguir a nivel social gracias a ellos: admiración, cariño, respeto, estatus, beneficios materiales...
- 4) Identificación: en este punto, los jugadores toman los motivadores extrínsecos de un modo distinto. Dejarán de perseguirlos para ser reconocidos socialmente y empezarán a ver un valor diferente en ellos. Este valor hará que poco a poco se conviertan en sus metas personales.
- 5) Motivación intrínseca: se da cuando los participantes hayan superado las etapas anteriores y dejen atrás los beneficios externos, pues realizan las distintas actividades porque han identificado su valor propio llevándolos. Se trata de realizar las distintas tareas por decisión propia, porque es gratificante y constituye un bien por si mismo.

Gracias a esta última aportación, entendemos que la motivación extrínseca no es negativa, sino que en muchos casos gracias a ella conseguiremos que nuestros alumnos encuentren el verdadero sentido de sus tareas. De este modo, debemos entenderla como una herramienta para captar la atención de los niños. Por ello, a

medida que avance el proceso y se sientan motivados por sí mismos se deberán reducir estos mecanismos hasta su extinción.

3.4 El elemento fun

La diversión, tal y como hemos visto hasta ahora, forma parte de la definición de gamificación, pues se considera el elemento principal de motivación que las personas encuentran en los juegos. Por ello, es necesario hablar sobre este concepto para comprender qué lugar ocupa en los sistemas gamificados.

Las personas no jugamos por jugar, sino que lo hacemos para beneficiarnos de todas las experiencias que los juegos pueden ofrecernos, por ejemplo, la satisfacción por resolver un reto, la adrenalina que se siente al vivir una aventura irreal, la sensación de competitividad entre jugadores, etc. Como podemos observar, existen múltiples emociones que podemos sentir al jugar, y por ello las razones que pueden llevarnos a querer jugar pueden ser muy distintas. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), citados en Ramón Zatarain (2018), determinan que no existe un único tipo de diversión, sino que existen cuatro modelos de diversión en función de los factores que nos aportan, que son: *Hard fun*, *Easy fun*, *Serious fun* y *People factor*. A continuación, de la mano de Zatarain (2018) detallaremos la definición que los autores creadores dieron para cada modelo:

- *Hard fun* o la diversión fuerte: los jugadores que experimentan este tipo de diversión se sienten altamente motivados por objetivos, obstáculos, y retos complicados. El hecho de enfrentarse a este tipo de elementos hace que el jugador pueda experimentar emociones como la frustración o el orgullo. Este modelo de diversión ayuda a los jugadores a ponerse a prueba y sentir cuáles son sus límites. Para que los jugadores experimenten la emoción de la diversión fuerte deberá existir un *feedback* constante en el que se sientan informados de sus avances y cumplimientos de objetivos, ya que, que esto ocurra será gracias a su esfuerzo y no al azar.
- *Easy fun* o diversión sencilla: en este modelo lo que mantiene ocupado al jugador no serán los logros de objetivos sino el placer de divertirse. El elemento que mantiene motivadas a las personas es la curiosidad, el misterio y la sorpresa. Por ello, la diversión sencilla se dará en escenarios en los que los jugadores disfrutan al sentir la pasión por una partida interesante.
- *Serious fun* o diversión seria: este tipo de diversión viene a ser una terapia para los jugadores. Es decir, cuando las personas sienten distracción, alivio y descanso en el momento del juego o al acabarlo, este actúa como un

consuelo. Los jugadores buscarán este modelo para conseguir pasar de un estado emocional o mental a otro.

- *People factor* o factor gente: el elemento motivador de este modelo reside en la interacción con las personas. Por ello, aquello que engancha no es el propio atractivo del juego sino la oportunidad de competir, compartir y vivir experiencias en sociedad. Los sentimientos que constituyen los pilares de este modelo son la alegría por vencer a los demás y el de pertenencia a un grupo o colectivo. Cabe remarcar que para sentir este tipo de motivación en algunos casos no hace falta jugar, dado que siendo espectador de otros jugadores también puede experimentarse esta sensación.

Entender estos modelos de diversión nos ayuda a comprender los motivos por los cuales una persona puede sentirse más motivada con un tipo de juego que otro. Zatarain (2018) destaca que un buen sistema de gamificación debe contener elementos motivadores de los cuatro modelos de diversión, pues de este modo conseguiremos llegar a los distintos perfiles o personalidades de los usuarios a los que va destinado nuestro juego. Además, destaca que el modelo *fun* es un elemento de motivación intrínseca que variara de un jugador a otro.

4. Los jugadores

Hasta ahora hemos hablado de la motivación, diversión y de cómo estos elementos pueden influir en los participantes del sistema gamificado. Sin embargo, no hemos hablado de los jugadores en sí mismos. En este apartado abordaremos esta cuestión para así entender cómo podemos llegar a todo el mundo a través de la gamificación.

Centrar el diseño de gamificación en los destinatarios resultará la clave para que este pueda ser un éxito o un total fracaso. Abellán (2013) citado en Marín (2018) apunta lo siguiente:

Los jugadores no son algo pétreo, sino más bien algo eléctrico. Nuestros destinatarios, sean alumnos, docentes o familias, van a mostrarse diferentes y van a jugar de forma diferente según el entorno donde les propongamos jugar, el lugar físico donde se juegue, el tiempo del que dispongamos y las relaciones que existan entre ellas. Porque son personas que piensan y sienten y a las que el entorno les condiciona e influye, ¡porque están vivas! (Marín, 2015: 196).

Gracias a esta aportación, entendemos que además de un perfil de jugador, que veremos más adelante, es necesario entender que en la forma de jugar influyen

también los elementos tales como el entorno, el vínculo y el tiempo. Sobre ellos, Marín (2018) apunta lo siguiente:

- Entorno: se trata del lugar donde se llevará a cabo la actividad. Podemos entender el entorno como un elemento físico o como un ambiente. Nos referimos al físico cuando se trata de un espacio abierto, cerrado, con muebles o sin ellos, con luz, etc. El ambiente, en cambio, se refiere al contexto: no es lo mismo jugar en casa que en el colegio, igual que no es lo mismo jugar el primer día de clase que cuando conoces a tus compañeros y te sientes a gusto.
- Vínculo: se refiere a las relaciones personales que los participantes tienen previas a iniciar el juego. Es decir, no es lo mismo jugar entre amigos que entre conocidos o incluso con desconocidos. La relación de confianza que exista entre los distintos sujetos permitirá que algunas propuestas se realicen con mayor éxito que otras.
- Tiempo: la autora se refiere no solo a la duración de la propuesta sino al momento del día, su longevidad. Es importante tener en cuenta este elemento pues dependiendo de su periodicidad hará que los jugadores entren de un modo u otro distinto.

Aunque entendamos que los jugadores actuarán de un modo distinto dependiendo del entorno, el vínculo y el tiempo en el que se desarrolle la acción es cierto que existen ciertos patrones de comportamiento que se repiten en los distintos contextos. Por ello, para diseñar un exitoso sistema de gamificación debemos conocer en qué se basan estas líneas generales.

Alejaldre y García (2015) apuntan que el perfil de los jugadores puede clasificarse según su personalidad y los comportamientos que muestran. De este modo, obtenemos 4 perfiles que las autoras definen del siguiente modo:

- 1) Asesinos: se trata de todas aquellas personas que no son capaces de jugar sin competir y vencer al resto. Sin embargo, no les es suficiente con ganar, sino que sienten la necesidad de ser los mejores a cualquier precio. Tienen todas las situaciones bajo control y viven el juego de un modo intenso.
- 2) Triunfadores: en este perfil, se encuentran aquellas personas aventureras que se mueven en el juego por el afán de superación. Son jugadores a los que les gusta conseguir puntos, desbloquear niveles, recibir recompensas y conseguir metas saliendo exitosamente del juego. Son personas que se mueven por sus propios objetivos y por el prestigio social.

- 3) Sociables: las personas sociables juegan para relacionarse con otros jugadores. Entienden el juego como un modo de compartir ideas, experiencias y conocer gente nueva. Por ello, para estos usuarios será más importante los logros compartidos que los suyos personales.
- 4) Exploradores: son aquellas personas que les gusta explorar y descubrir el entorno. Por ello, el objetivo principal de este perfil no es llegar los primeros a la meta sino no haberse dejado nada interesante por el camino.

Por otro, el Observatorio de Innovación Educativa (2016) realiza una clasificación de los tipos de jugadores distinta a la que las autoras anteriores apuntaban. Este afirma que existen 6 perfiles formados por los 4 anteriores y 2 nuevos que añade. A continuación, se detalla la nueva aportación:

- 1) Pensadores: se trata de aquellas personas que les encanta resolver problemas, acertijos y misterios. Se muestran inquietos hasta que encuentran la respuesta adecuada. También suelen ser más creativos que el resto de los perfiles, pues buscan diversas soluciones para llegar a la más adecuada.
- 2) Filántropos: en este perfil encontramos a los jugadores que están motivados por darse a los demás. Les gusta ayudar ofreciendo a los demás aquello que necesitan para que consigan avanzar. Estas personas se sienten satisfechas sabiendo que alguien ha conseguido su objetivo gracias a su ayuda.

Marín (2018), organiza los perfiles de jugadores según la clasificación de Amy Jo Kim (2014). Esta autora clasificó los distintos perfiles en cuatro grupos de verbos separándolos por aquello que les gusta hacer. Estos son los siguientes:

- 1) Colaborar: las acciones predilectas son comentar, compartir, ayudar, dar, etc.
- 2) Competir: donde las acciones preferidas son vencer, compararse, retar, enseñar...
- 3) Expresar: conforman este grupo las personas que prefieren crear, decorar, elegir, diseñar...
- 4) Explorar: en este colectivo las preferencias se encuentran en coleccionar, revisar, observar, comparar, etc.

De este modo, si juntamos los perfiles ofrecidos por Alejaldre y García (2015), con las aportaciones del Observatorio de Innovación Educativa (2016) y la clasificación de Jo (2014) podemos hacernos una idea amplia de los distintos jugadores que

podemos tener entre nuestros alumnos. De este modo, deberíamos conseguir que cada tipo de jugador se sienta motivado dentro del juego siempre y cuando exista una competición limpia y sana.

5. Diseño del sistema de gamificación

Hasta el momento, hemos estudiado todos aquellos elementos que se deben conocer y tener presentes cuando hablamos de gamificación, pues juegos, motivación y jugadores son los pilares que sustentan este modelo. Teniendo claros los conceptos anteriores, estamos preparados para profundizar en los elementos necesarios para diseñar un buen sistema gamificado. En cualquiera de ellos se tienen en cuenta dos elementos para captar, fidelizar y motivar a los jugadores: la mecánica y los bucles de actividad.

5.1 Mecanismos de gamificación

De entre las mecánicas que facilitan el progreso en el juego y que ayudan al jugador a observar su avance, la que más se utiliza es el sistema PBL que son las siglas de *Points, Badges y Leaderboards*, es decir puntos, medallas y clasificaciones (Teixes, 2014).

Los puntos, *points*, son valores numéricos que se otorgan a los jugadores cuando realizan acciones determinadas. Se utilizan en los juegos y en los sistemas gamificados para guiar la acción del jugador hacia los objetivos deseados. Por ello, la cantidad de puntos que reciba un jugador dependerá de la importancia que tenga esa acción para llegar al fin último. Los sistemas de puntos permiten a los jugadores crear una sensación de progreso ya que es una manera de recibir información sobre su avance. Teixes (2014) explica que existen diferentes tipos de puntos que se pueden utilizar en los sistemas gamificados y estos son los siguientes:

- Puntos de experiencia: este tipo de puntuación se gana gracias a las acciones deseadas que realizan los jugadores. Estos indican el rendimiento y el rango de una persona dentro del juego. Se trata de puntos personales e intransferibles.
- Puntos compensables: se consiguen y miden lo mismo que en el caso anterior. Sin embargo, estos puntos sirven para canjearlos por recompensas externas como dinero, regalos, estatus dentro de un juego...
- Puntos de habilidad: son puntos que se consiguen a través de la interacción con el juego o sistema. Estos manifiestan el dominio de una capacidad en concreto. Por ejemplo, si trabajamos la receta en clase ver distintos vídeos

tutoriales de cocina aportarían estos puntos de habilidad. Entendemos pues, que estos puntos se consiguen a medida que uno se especializa en una habilidad o tema en concreto.

- Puntos de reputación: se trata del sistema de puntos más complejo y se utilizan para establecer un punto de confianza entre los usuarios. Se ganan a través de las reacciones de otros usuarios. Por ejemplo, si un participante de un sistema gamificado en matemáticas comparte los resultados de un problema que ha resuelto de un modo distinto, los demás usuarios podrán ver cómo lo ha hecho y reaccionar dándole puntos en base a sus méritos.

Los puntos son un sistema muy efectivo para atraer a los participantes, por ello Marín (2018) explica que los puntos deben otorgarse de manera proporcional al acto que han realizado, si es un logro muy difícil deberán recibir más puntos que si se trata de un reto fácil. Además, señala que cuanto más alto sea el valor absoluto de esos puntos más atractivo será para los jugadores. Por ello, es recomendable que se utilicen valores altos. Por ejemplo, que la puntuación más baja que se pueda obtener sea de 10 puntos y la más alta de 1000. Finalmente, recomienda que al iniciar la partida se dote al jugador de una cantidad de puntos, sin hacer nada, para que pueda canjear por algún elemento necesario en el juego, potenciando así la motivación extrínseca.

Las medallas o insignias, *badges*, son representaciones visuales de los logros obtenidos dentro de la gamificación. Funcionan del mismo modo que la obtención de puntos, es decir cuando el jugador realiza una acción o consigue un logro se le daría una. Vendrían a ser las insignias que se les otorgan a los *boy-scouts* cuando realizan una serie de comportamientos dirigidos a cumplir un objetivo determinado. Las medallas, dentro de los sistemas gamificados, son coleccionables. Se trata de uno de los elementos que más se utiliza, pues son las que más ayudan en la fidelización de usuarios dentro del sistema (Teixes, 2014).

Cabe remarcar, que tal y como apunta Marín (2018) los puntos y las medallas pueden ser retiradas cuando el comportamiento de los usuarios no es el adecuado. Esta medida no debe utilizarse demasiado para no desmotivar a los usuarios, pero sí debe utilizarse cuando una conducta sea muy indeseada o una tarea se haya hecho mal porque no se ha aplicado esfuerzo en ella.

Las clasificaciones, *leaderboards*, tal y como apunta Teixes (2014), son el elemento que se utiliza para ordenar de manera visual los avances de los jugadores hacia la consecución de las metas planteadas. En estos *rankings* los jugadores pueden

observar su propio desempeño y/o compararlo con el de los demás. La ventaja de este sistema es que por su particularidad visual no es necesaria ninguna explicación para que se entienda. El único inconveniente de este sistema es que si no se combina con alguno de los anteriores atraerá únicamente a aquellos jugadores que obtienen buenos resultados.

Borrás (2015), puntualiza que dentro de las mecánicas existen otros elementos que debemos tener en cuenta. Estos son retos y misiones, avatares y niveles. A continuación, veremos qué dice el autor sobre estas tres mecánicas adicionales:

- Niveles: indican la progresión del usuario dentro del sistema de gamificación. Se refieren a la posición del usuario en cuanto a dominio de las tareas o consecución de los objetivos. Cuando se utilizan los niveles suelen dividirse las actividades por dificultad, por ello en un nivel 1 encontraremos tareas más sencillas que en un nivel 2.
- Retos y misiones: se tratan de actividades muy guiadas y pautadas para conseguir un objetivo. Implican un límite de tiempo para lograr desbloquearlos. Una vez logrados otorgan al jugador una gran recompensa en forma de puntos.
- Avatares: son representaciones de los usuarios dentro del juego. Normalmente se representan por una imagen que el propio jugador diseña y personaliza a su gusto. En muchos sistemas de gamificación, este avatar se puede mejorar a medida que se canjean puntos por distintos elementos para esto como, por ejemplo, un cambio de color de pelo, de ropa, de complementos, etc.

5.2. Los bucles de actividad

Uno de los elementos fundamentales de la gamificación son los famosos bucles de actividad. Los sistemas gamificados no son siempre lineales, por lo que el jugador puede avanzar, retroceder, esperar para recibir recompensas o para verse en las tablas de posicionamiento, etc. Estos bucles podemos clasificarlos en bucles de implicación y bucles de progresión (Alejaldre y García, 2015). Los bucles de implicación se consideran bucles a corto plazo (Alejaldre y García, 2015). En estos intervienen tres elementos: la motivación, la acción y el *feedback*. La relación que existe entre los tres es que la acción se llevará a cabo gracias a la motivación, y el *feedback* recibido en la anterior actividad proporcionará motivación para la siguiente tarea. Es decir, estos elementos funcionan como un engranaje consecutivo. Es por

ello que en los sistemas de gamificación debemos tener en cuenta este bucle consiguiendo así la implicación de los participantes.

Los bucles de progresión son aquellos que tienen en cuenta las experiencias y emociones que sienten los jugadores. Estos consideran que a medida que el juego avanza la emoción de los usuarios cambiará, por este motivo deben cambiar también la progresión de escenarios. Es por ello que Alejaldre y García (2015) consideran que este tipo de bucles contienen las siguientes etapas:

- 1) Descubrimiento: en la primera fase de progresión, será necesario dar incentivos para que los jugadores se sientan motivados por el sistema de gamificación. Cada diseñador decidirá qué armas utilizará para conseguir este objetivo.
- 2) Incorporación: se trata de la fase en la que los jugadores deberán familiarizarse con el sistema, conocer sus reglas, sus mecánicas... Esta etapa deberá ser muy motivadora, pues será aquí donde los jugadores decidirán si desean avanzar o abandonar el juego.
- 3) Apuntalamiento: en esta fase, los jugadores ya se han familiarizado con el sistema y por ello entra en juego en concepto *fun* del que hablábamos en apartados anteriores. Será en esta etapa en la que los jugadores tendrán que divertirse.
- 4) Final del juego: es la etapa final del juego por lo que los creadores deberán asegurarse de que todos los jugadores abandonen el sistema de gamificación con una buena sensación, pues les servirá de motivación para iniciar futuros juegos y sistemas gamificados.

6. Gamificando el aula

Este último punto pretende ser una síntesis de todo lo que hemos visto a lo largo del capítulo. De este modo, se unirán todos los conceptos trabajados y dejaremos a modo resumen algunos pasos y consejos para gamificar el aula.

Chiva y Martí (2016) son dos maestros que han llevado diversas gamificaciones al aula. Nos ofrecen los pasos a seguir para que nuestro diseño de gamificación cuente con todos los elementos necesarios. Esta se detalla a continuación:

- 1) Analizar los destinatarios y el contexto: En primer lugar, debemos conocer a qué tipo de alumnado va dirigida la propuesta de gamificación, pues deberemos adaptar el diseño a aspectos como la edad, los intereses, sus características personales y grupales, etc. Analizar el contexto nos permitirá

tener en cuenta aspectos como el tamaño del aula, la franja horaria de la que se dispone y todos aquellos aspectos que pueden influenciar en el desarrollo de la metodología.

- 2) Definir los objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación: la segunda consideración que deberemos tener en cuenta es qué queremos que nuestros alumnos aprendan, cómo lo vamos a alcanzar, que tipo de competencias queremos trabajar: conceptuales, procedimentales y/o actitudinales y como vamos a evaluar el proceso.
- 3) Diseño de la experiencia gamificada: en esta fase, debemos determinar las etapas, niveles y objetivos que hay que alcanzar. Deberemos tener en cuenta que en cada escalón a superar corresponderán unas secuencias de aprendizaje que se deberán superar antes de pasar al siguiente nivel. Será en esta etapa en la que diseñemos si queremos que los bucles de actividad sean lineales o no. Tendremos en cuenta también la temporalización dependiendo de los contenidos que queramos trabajar y el número de alumnos que participarán. También será necesario detallar la temática a partir de la cual girará todo el proceso gamificado.
- 4) Identificación de recursos: en este punto, identificaremos aquellos recursos necesarios para desarrollar adecuadamente la propuesta. Identificar recursos significa establecer las reglas del juego, los materiales que se van a utilizar, si queremos o no utilizar las tecnologías, etc. Es decir, establecer todo aquello que necesitaremos para desarrollar nuestro sistema de gamificación en el aula.
- 5) Aplicación de los elementos gamificadores: este es el momento de diseñar las medallas y los puntos, decidir cuándo se van a aplicar, si se darán de modo individual o en grupo, diseñar los *rankings* en los que colocaremos a nuestros alumnos, etc. En este punto, los autores recuerdan que es necesario tener en cuenta que los retos deben ser alcanzables a las capacidades de nuestros alumnos para evitar sensaciones negativas.
- 6) Puesta en práctica y evaluación: finalmente, se pondrá en práctica el diseño de gamificación y se evaluará reflexionando lo que ha funcionado, lo que no, cómo se puede mejorar, etc. En este punto, resulta interesante que los alumnos puedan realizar una valoración personal sobre el sistema en el que han participado, dando pistas al maestro para mejorar la propuesta para futuras ocasiones.

Por otro lado, Marín (2018) nos propone quince consejos para cuando vayamos a gamificar nuestras clases teniendo en cuenta distintos aspectos como la motivación, los participantes, la personalización y la evaluación. A continuación, enumeraremos cada uno de ellos:

- Si queremos actuar en la motivación:
 - 1) Motivar y estimular animando a alumnado a través de retos, desafíos y misiones
 - 2) Conectar con sus intereses y necesidades
- Si queremos promover la sensación de control de la situación:
 - 3) Incitar comportamientos
 - 4) Promover la iniciativa y la autonomía
 - 5) Facilitar la información suficiente y adecuada
- Para mantener vivo el concepto *fun*
 - 6) Promover el placer del descubrimiento y la curiosidad
 - 7) Permitir la experimentación y la repetición
 - 8) Ayudar a comprender que el error es un proceso
 - 9) Desarrollar espacios de interacción social
- Para que sea personalizado
 - 10) Adaptar las tareas a los niveles de competencias
 - 11) Facilitar el aprendizaje con distintas actividades graduadas
 - 12) Personalizar objetivos
 - 13) Proporcionar *feedback* constante
- Para valorar el trabajo realizado
 - 14) Evaluar de forma personalizada e inmediata
 - 15) Evaluar el propio sistema de gamificación

CAPÍTULO III: PARTE PRÁCTICA

Hasta ahora, en la parte teórica hemos podido entender los dos conceptos que mueven esta investigación. En el primero de ellos, hábito lector, hemos visto la importancia de que los niños lean por deseo y placer, entendiendo que para que esto ocurra deben realizarlo libremente y no porque un adulto lo obligue. También, hemos entendido que este es un proceso lento, y puede que incluso no surja si el alumno asocia lectura a aburrimiento. Es por ello que el adulto, en este caso el maestro, puede ayudar a que este deseo aparezca y la manera de hacerlo es a través de nuestro segundo elemento de investigación, la gamificación. Es así como esta investigación une juego y literatura, pues gracias a los elementos motivadores que la gamificación extrae de los juegos, nos ayuda a suscitar esas ganas de leer, llevándonos así a desarrollar el hábito lector en los niños.

Padial y Saéñz (2013) explican que, en el contexto de la educación primaria, el cuento es una de las herramientas educativas más poderosas y que este, junto al juego, se convierten en métodos de aprendizaje significativos, naturales y motivadores. Es por ello que este trabajo de fin de grado ha elegido el cuento, de entre todos los géneros literarios, como instrumento para desarrollar el hábito lector. Uniendo cuento y juego se pretende, a lo largo de este apartado, realizar una propuesta didáctica innovadora, capaz de llegar a todos los niños y niñas haciéndoles disfrutar en todo momento. Esta propuesta se sustenta teóricamente en los capítulos previos sobre hábito lector y gamificación. Por último, queda remarcar que el objetivo principal de esta parte práctica será conseguir que los niños y niñas desarrollen el hábito lector y lean por placer mediante los sistemas de gamificación.

1. Los cuentos: ¿son tan importantes para los niños?

El cuento, tal y como ya hemos comentado, es uno de los elementos más utilizados en educación primaria. Esto se debe a dos motivos principales. El primero es que es uno de los instrumentos más poderosos para educar en la transmisión en valores. El segundo es que, gracias a su carácter lúdico, se transforma en una herramienta de disfrute y placer que ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad (Padial y Saéñz, 2013).

El cuento, en cuanto a su definición es “una breve narración de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecho con fines morales o recreativos” (Padial y Saéñz 2012: 35). Estos, según los mismos autores, serán la primera toma de contacto del niño con su cultura, aquellos que a través de una aventura les explicarán aquello que está bien y

lo que está mal, las virtudes que han de conseguir y las actitudes que se promueven dentro de su sociedad.

Son muchos los beneficios educativos que pueden extraerse de estas narraciones breves. Padial y Saénz (2013) citan a Pelegrín (2004) al remarcar aquellas ventajas más relevantes de los cuentos, que son:

- Actitud de sensibilidad hacia la belleza que servirá a los pequeños para distinguir de aquellas cosas que son bonitas y cuidadas. Gracias a esta actitud los alumnos preferirán aquello estéticamente correcto, ayudándoles así a realizar tareas pulcras, ordenadas y con sentido.
- Ayuda a desarrollar la comunicación y a adquirir capacidades lingüísticas concretas gracias al lenguaje concreto y cuidado que se utiliza en los cuentos.
- Aumento de la sensibilidad del niño, en especial de la bondad y la nobleza. Esto se da gracias a la muestra constante de modelos positivos en cuanto a valores y comportamientos de una sociedad.
- Incremento de la sensibilidad artística gracias a la exposición constante de elementos e imágenes cuidados estéticamente.

Además de estos beneficios educativos, los cuentos, tal y como indica Martínez (2017) sirven para preparar para la vida en general, trabajando todos aquellos aspectos emocionales que a veces los adultos no nos atrevemos a hablar con los niños, pues tal y como indica la autora:

A los adultos nos cuesta ver a nuestros niños en lo difícil, en lo doloroso, en lo que no saben resolver. Solemos intervenir rápidamente para ahorrarles el mal trago. Y si bien es cierto que cuidar implica protegerlos de los peligros, quizás acabamos protegiéndolos hasta de sí mismos. Con la buena intención de alejar a la criatura del dolor, o de lo que es difícil, a menudo le llevamos a nuestro terreno, pero no le ayudamos a fertilizar el suyo. No podemos impedirle ni negarle su camino de aprendizaje, aunque sea doloroso o difícil, porque solo se puede evolucionar a partir de la propia experiencia de vida. Eso sí, podemos y debemos acompañarle en el camino y recordarle de vez en cuando que no está solo, que puede contar con nuestro apoyo, con nuestro amor, independientemente de lo que sienta o exprese. (Martínez, 2017: 28).

Por suerte, los cuentos ayudan a abordar todos aquellos temas que como adultos no nos atrevemos a tratar, no encontramos la manera de hablarlo o simplemente desconocemos que un niño en cuestión se siente de una determinada manera. Por este motivo, es fundamental que crezcan rodeados de ellos, pues gracias a los cuentos podemos ofrecerles un espacio fantástico donde pueden sentir con total

libertad, sin que nadie les juzgue. De este modo, podrán conocer la envidia a través de las malvadas hermanastras de Cenicienta, el miedo gracias al sentimiento de Hansel y Gretel por no volver a casa, el pánico de perder a mamá como muchos protagonistas de cuentos, etc. Entendemos entonces que los cuentos simbolizan los conflictos internos de los humanos y nos muestran todo aquello que sentimos en nuestra vida real. Todos los aprendizajes emocionales que hacen los niños en sus primeras etapas están simbolizados en los cuentos. Por ello, no le transmitiremos al niño que sentir celos es algo malo, sino que le invitaremos a identificarse con las hermanastras de Cenicienta y a través de la historia le ayudaremos a hacer un camino por esas desagradables emociones. Así es el cuento, un espacio de fantasía donde el niño podrá identificar sus propias emociones y aprender a gestionarlas gracias a las historias de unos personajes ficticios. Gracias a ellos, conseguimos acompañar las emociones sin necesidad de anestesiarlas o minimizarlas, pues para crecer, madurar y estar emocionalmente equilibrados necesitamos entrar en contacto con nosotros mismos, con nuestra emoción, con nuestra alma. Por ello, si de niños aprendemos a hacerlo, de adultos tendremos una regulación emocional más estable (Martínez, 2017).

Los cuentos, recogen todos los conflictos que incumben en la infancia y, de no ser tratados, persisten en la edad adulta. Cada narración nos habla de un miedo nuclear del desarrollo infantil, por eso cada cuento entrará de un modo distinto en el niño en función de su etapa madurativa, su realidad psicológica y emocional y el entorno que lo envuelve. Los temas nucleares que tratan estas historias son, por ejemplo, el ansia de poder, el amor, el miedo a la soledad, los celos, la envidia... etc.

A diferencia de las fábulas o de los mitos, los cuentos usan personajes humanos como protagonistas, por ello a los niños les resulta más fácil empatizar con los problemas que cada uno de estos sufre. Estos problemas suelen ser de gran intensidad y esto hace que el niño se implique emocionalmente de un modo muy fuerte. Gracias a esta vivencia emocional tan intensa, el niño puede dar salida a sus emociones y explicarlas personificándolas en los personajes con los que ha tratado (Martínez 2017).

Según la misma autora, los personajes que aparecen no crean duda alguna: los buenos son guapos y nobles y los malos son malvados y feos. Estas características ayudan al niño a que pueda identificarse con el personaje "bueno" y le permite hacerse suyos los valores que desprende, que normalmente suelen ser nobles y beneficiosos para el niño. El héroe o la heroína de estas historias es bueno, guapo, noble y exitoso, por ello el niño siente la tentación de querer parecerse a él. Toda

esta mimetización que ocurre entre los buenos, los héroes y los niños es el efecto moralizante que tanto buscamos, pues los valores que se quieren transmitir no se enseñan como una lección, sino que al quedar el niño maravillado con el héroe deseará ser como él.

Aunque estos personajes tan buenos y positivos sean el modelo perfecto también es necesario que los malos aparezcan en los cuentos y también es muy necesario hablar con los niños de ellos. Si los primeros personajes de los que hablábamos eran el modelo a seguir estos, en cambio, son el reflejo de lo que queremos que los niños eviten. Por ello, es positivo hacer juicios morales sobre lo que le ha hecho este malvado a un pobre inocente, y así conseguimos retratar y diferenciar lo que está bien de lo que está mal (Martínez, 2017).

Hemos visto ya los beneficios educativos y emocionales que los cuentos ofrecen a nuestros pequeños. Para Toledo (2005), todavía existen unos cuantos beneficios más:

- El desarrollo intelectual: según la autora, el cuento ayuda al niño con su desarrollo cognitivo, ayudándole a encontrar soluciones a un relato hipotético. Esto, favorece el pensamiento global del niño y su capacidad de analizar y sintetizar.
- La atención: el cuento es una herramienta fantástica para captar la atención de nuestros alumnos, a través de ellos se habitúan a realizar este esfuerzo mental.
- La memoria: la estructura sencilla de los cuentos: introducción, nudo y desenlaza, favorece la memorización y conservación de los detalles. Por ello, cuando los niños están leyendo o escuchando un cuento están entrenando la memoria.
- El desarrollo de la fantasía y la creatividad: se trata de una de las más importantes virtudes del cuento, pues hacen que la imaginación de los niños se dispare, dotándolos de herramientas para la creación.
- La comprensión del mundo: los cuentos ayudan a los niños a entender muchas de las realidades que viven a diario y que su maduración no es capaz de comprender. Les ayuda a entender muchos problemas emocionales y a actuar de la manera más correcta posible.

- Satisface la necesidad de juego: los cuentos son una herramienta de placer y juego para los niños. La lectura o la audición de estas narraciones les incita a jugar, a fascinarse y a entretenerse.
- La lectura y la creación de hábitos lectores: el placer de la lectura desde pequeños hará que les guste leer y gozar con otras historias. Es de vital importancia que las primeras lecturas sean atractivas y motivadoras para ellos, para que así asocien la actividad de leer a una fuente de placer.
- La comunicación y asimilación de valores: el cuento enseña a los infantes a comunicarse, al mismo tiempo que aprenden cantidad de conductas positivas y socializantes, asimilando así valores que les ayuden en su día a día, diferenciando entre el bien y el mal.

Como vemos, el cuento es un género literario muy completo y enriquecedor para la infancia a través del cual los niños pueden adquirir beneficios intelectuales y emocionales. Les permite distinguir el bien del mal a la misma vez que se divierten. En definitiva, es un elemento fundamental para el crecimiento y desarrollo equilibrado de nuestros alumnos. Por ello, esta parte práctica decide utilizar el cuento como fomentador del hábito lector. Gracias a este elemento, ofreceremos una parte práctica enriquecida de valores, de juicios positivos, divertida, motivadora y totalmente adecuada al fin último de este trabajo de fin de grado: fomentar el placer de leer.

2. Hans Christian Andersen

En este apartado, procederemos a explicar por qué hemos escogido a Hans Christian Andersen como autor para desarrollar la parte práctica. Para ello, justificaremos esta elección destacando su trayectoria y la idoneidad de sus cuentos en el público infantil. Cabe destacar que se escogieron los cuentos tradicionales porque en ellos se encuentra toda la sabiduría popular, la transmisión de valores y todos los aspectos que ayudan a desarrollar la parte emocional subrayada anteriormente de un modo más acentuado que en los cuentos contemporáneos. Entre los cuentos tradicionales más célebres se encuentran las versiones de Perrault, los Hermanos Grimm y Andersen.

Daniel (2013) cuenta que Andersen, nació en Dinamarca en el año 1805. Era hijo de una familia humilde y trabajadora que pasaba por grandes dificultades económicas. Sin embargo, decidió trabajar sus dotes artísticas para escapar de sus raíces. Consiguió, en vida, convertirse en uno de los escritores más famosos de su país y en sus últimos años de se relacionó con la realeza, a la misma vez que recibió varios

premios y honores por su trabajo. Su niñez y juventud estuvo marcada por distintas decepciones y angustias, sin embargo, fueron estas las que conformaron el motor de sus ambiciones. Intentó llegar a la fama a través de distintas técnicas, pero fue gracias a la narrativa y al uso coloquial de su lenguaje escrito los que le permitieron crear un nuevo estilo de cuento, ganándose así el cariño de un gran público de lectores desde que en 1835 se publicara su primera colección.

En cambio, Andersen se encontró en un entorno complicado, no pudo asistir a la escuela y se encontró con una madre alcohólica que no podía encargarse mucho de él. Fue su padre quien le enseñó a leer y a escribir dándole la mejor formación que pudo ofrecerle. Sin embargo, su padre murió cuando Andersen tenía 11 años y este consoló el dolor de la pérdida de su padre en la literatura. Empezó a ir a un asilo de ancianas, donde visitaba a su abuela, para escuchar todo tipo de relatos de la tradición oral campesina. Estas historias eran cuentos de folclore escandinavo en los que aparecían trolas, brujas, duendes espíritus... estas obras de tradición oral junto a las obras escritas que su padre le dejó fueron la fuente de inspiración que Andersen tomó para redactar sus cuentos (Daniel, 2013).

Cuando Andersen consiguió cierta fama mostró mucha seguridad en sí mismo, pero a la vez muchos sentimientos de inferioridad e inseguridad. En su diario escribió “me sentía y aún me siento como un pobre campesino al que le echan un manto real por encima (Andersen, 1860, citado en Daniel, 2013: 18)”. Por este sentimiento que tanto atormentaba al autor empezó a escribir algunos cuentos en los que el personaje debía demostrar su carácter real, aunque no tuviera sangre azul, algunos de estos cuentos fueron *El patito feo*, *La princesa y el guisante* y *Pulgarcita*.

Se considera que Andersen escribió cuentos para todos los públicos, niños y adultos. Sin embargo, los historiadores remarcan que su oído interior escribía para el niño que escucha, pues fue de pequeño cuando entrenó su oído escuchando las historias del asilo y la forma en la que las imaginaba, con tanto detalle y delicadeza era la manera en la que después realizaba las descripciones en sus cuentos. Andersen creó un estilo que no existía hasta el momento: las historias de niños para niños. Si los estudiosos hermanos Grimm cuidaban el lenguaje, la forma y el mensaje, Andersen hablaba desde el mismo corazón. Es por ello que sus cuentos tenían pasión y podían ser terriblemente divertidos, horrorosamente terroríficos o profundamente tristes (Daniel, 2013).

El escritor mezcló todos sus instintos, deseos, emociones, puntos ciegos y coraje en un mismo tintero dando fruto a un soldadito de plomo, un patito feo, un guisante... (entre paréntesis la cita del autor, el año y la página). Los personajes de los cuentos

de Andersen son humanos y por ello muestran las pasiones y debilidades que las personas solemos tener.

Otros autores como Martínez (2017) remarcan que en las historias de Andersen hay muchos personajes trágicos que lo pasan muy mal hasta que finalmente consiguen convertirse en alguien digno. Otros personajes buenos, no obtienen un final feliz y es que estas vidas llenas de tragedia eran influencias de su propio tormento infantil y juvenil. Es por eso por lo que algunas personas consideran que ciertos cuentos de Andersen no deberían leerse a los niños.

A modo conclusión, cabe remarcar que se ha escogido trabajar los cuentos de Andersen teniendo en cuenta la perspectiva de que son relatos escritos para niños. Aunque en algunos cuentos existan trozos o finales más impactantes emocionalmente, debemos tener en cuenta que también educan. Los niños también necesitan conocer las cosas desagradables y el dolor, pues si intentamos siempre minimizar los sentimientos negativos no estaremos preparándolos para la vida. Martínez (2017) apunta lo siguiente:

Las escenas de los cuentos tradicionales son igual de crueles que algunas fantasías infantiles. Por eso es positivo darles salida con la misma intensidad. Si suprimimos elementos que nos parecen duros, no llegamos a impactar en la experiencia interna del niño con la misma eficacia. A un monstruo devorador hay que combatirlo con otro monstruo devorador. Cuando un niño está apegado al miedo a ser herido, por ejemplo, lo más sanador es poder mirar al miedo a la cara desde un lugar seguro. Los cuentos son ese lugar; están llenos de escenas en las que los protagonistas corren peligros de muerte, donde hay algún malvado que quiere hacerles daño. Esto permite al niño depositar su miedo en algún espacio delimitado, proyectarlo en fantasías y amedrentarlo con una resolución simbólica (Martínez, 2017: 66).

Por todo ello, Andersen parece un autor muy correcto y acertado para trabajar con los niños pues nos permite realizar todo aquel acompañamiento emocional del que hablábamos en el apartado uno de este capítulo. También podemos hablar de todos aquellos miedos que acabamos de observar que son importantes, pues debemos formarles para la vida. Nos permite, además, trabajar distintas virtudes pues estas historias se basan en el folclore popular que tanto pretendía educar a través de la transmisión oral. Finalmente, las historias de Andersen nos ofrecen muchísimo juego educativo pues llevando estos cuentos al aula podemos trabajar múltiples aspectos además de los ya comentados.

3. Selección de cuentos

En el apartado anterior, se ha justificado el porqué de la elección de Andersen como autor para realizar la parte práctica. A continuación, en este punto se presentan los cuentos seleccionados para el desarrollo de la propuesta de gamificación. Para justificar la idoneidad de estos relatos para trabajarlos en el aula se ha realizado un resumen de cada uno de ellos y se han expuesto los valores educativos que nos permiten abordar con nuestros alumnos.

3.1 El traje nuevo del emperador

En 1837 Andersen publicó este relato. El cuento habla de un emperador presumido, orgulloso e ingenuo que es engañado por dos timadores que se hacen pasar por sastres. Los timadores cuentan al emperador que pueden hacerle un traje con una tela especial que es invisible a los ojos de los necios y a los que son poco inteligentes. Lejos de todo esto, la intención de los timadores era llenarse los bolsillos de dinero y sedas haciendo ver que estaban tejiendo un traje maravilloso. El emperador impaciente enviaba a sus consejeros para comprobar cómo iba la confección de su nuevo y mágico vestido. Todos los hombres que fueron enviados regresaban diciéndole al emperador lo bonito y bien hecho que estaba el traje. En realidad, nadie podía verlo, pero el miedo a quedar como verdaderos necios y ser echados de la corte les hacía mentir. Al cabo de unos días, el mismo emperador es capaz de salir a la calle desnudo, pues al no ver el traje tuvo miedo de decir que no lo veía y que sus consejeros pensarán que no estaba preparado para el cargo. Finalmente, fue un niño, que asistió al desfile, el único que se atrevió a decir que el emperador iba realmente desnudo. Daniel (2013) apunta que Andersen decidió que fuera un niño el encargado de sacar la verdad a la luz, pues para él los niños eran los que estaban más cerca de la verdad gracias a su inocencia.

Este cuento fue escrito para criticar la hipocresía y la vanidad que tanto caracterizaba a la realeza de la época. Sin embargo, hoy en día sigue siendo de gran utilidad, pues gracias a él podemos trabajar, con nuestros alumnos, los valores educativos de la humildad y la sinceridad. Además, su moraleja resulta muy interesante: lo que dicen los demás no tiene por qué ser siempre verdad. Gracias a esta moraleja, se pueden llevar a cabo múltiples intervenciones educativas a través de distintas interpretaciones. Un ejemplo de aplicación sería cuando nuestros alumnos se sienten rechazados porque todos dicen algo sobre él o para enseñarles que si ellos creen en algo que saben que pueden conseguir no deben frenarse porque los demás creen que no pueden hacerlo.

3.2 La princesa y el guisante

La princesa y el guisante fue escrito en el año 1835. El cuento narra la historia de un príncipe que está desesperado por encontrar una princesa verdadera y buena como esposa. El príncipe recorrió el mundo entero buscando a la mujer de sus sueños, pero nunca la encontraba pues todas las princesas que conocía tenían algún defecto imperdonable. El príncipe volvió a su casa muy triste por no haber encontrado lo que buscaba. Una noche de tormenta llegó al palacio una muchacha empapada por la lluvia, con un traje viejo y con los zapatos rotos. Aquella chica aseguraba ser una princesa de verdad, pero nadie de palacio la creía. A pesar de todo, la reina decidió prepararle una cama colocando un guisante entre veinte colchones y veinte edredones, pues una princesa de verdad no dormiría al notar la presencia de ese horroroso grano. Gracias al ingenio de la reina descubrieron que la princesa contaba la verdad y así fue como el príncipe encontró a la mujer que estaba buscando.

Son muchos los autores que opinan que Andersen escribió este cuento a modo de sátira riéndose así de la piel fina de la realeza (Daniel, 2013). Sin embargo, lo hemos seleccionado para abordar los valores educativos de caridad, gratitud y uso del ingenio que tan necesarios son hoy en día. Podemos, además animar a la reflexión sobre la importancia de pedir ayuda cuando se encuentran en situaciones de peligro, tal y como lo hizo la princesa.

3.3 El patito feo

Esta narración fue publicada en el año 1843. La historia empieza con el nacimiento de unos pollitos, todos eran igual de bellos excepto uno: el patito feo. Todos sus hermanos, los patos y las gallinas de la granja, se reían de él, le daban picotazos y lo molestaban. Al inicio, su madre decidió cuidarlo de todos modos y lo defendía cuando veía que se estaban metiendo con él. Sin embargo, el tiempo pasó y la mamá pata se cansó de tener que enfadarse con todo el mundo y llegó a creer que su pequeño era feo y tonto. Un día su madre le pidió que se fuera y el pobre patito feo se marchó emprendiendo un largo viaje. Intuimos que pasó casi un año de soledad, pues Andersen narra el paso de las estaciones de un modo muy detallado. Después de una ventura llena de desgracia, hambre y frío llegó la primavera y se encontró con una bandada de cisnes que le hicieron ver que él también era uno de ellos.

Andersen, escribió este cuento haciendo un paralelismo con su propia vida, pues él se sintió siempre un pobre desgraciado sin estudios. Sin embargo, él mismo consiguió, gracias a su don, ascender y llegar a lo más alto con sus cuentos. Por ello, el autor consideraba que él mismo llegó a ser famoso porque su condición

siempre había estado en su interior. El patito feo simboliza ese niño pobre y marginado, el cisne simboliza su éxito. Realiza esta comparación porque al igual que Andersen contenía ese don interior, el patito feo tenía desde su nacimiento la condición de cisne, solo necesitaba tiempo para dejar brillar su belleza.

Este cuento nos permite realizar una intervención educativa muy profunda con una gran variedad de valores y contravalores que deseamos cultivar en nuestros alumnos, de entre los que destacamos la fortaleza, el sacrificio, el compañerismo, la empatía y la aceptación de uno mismo. Los contravalores educativos que podemos extinguir o sacar a la luz con la lectura de este cuento son la insensibilidad, la crueldad, la violencia y el egoísmo. Además, es un cuento que se puede utilizar cuando el docente detecte algún tipo de menosprecio, acoso o *bullying* hacia algún compañero.

3.4 La sirenita

Este cuento, fue escrito en el año 1837 y gracias a él Andersen obtuvo mucha fama. La historia empieza en el reino de las sirenas, en el fondo del mar. Allí, nos presentan al rey del mar y a sus seis hijas las sirenas. De todas ellas la más bella era la hermana menor, la sirenita. Cada vez que una de las hermanas cumplía quince años tenía permiso para ir a visitar el mundo de los humanos por un día. La sirenita deseaba con todas sus fuerzas que llegara aquel día, pues le fascinaban las historias de los humanos. Cuando por fin llegó el día, conoció a un apuesto príncipe y se enamoró profundamente. Tan fuerte era su amor que decidió ir a visitar a la bruja del mar para cambiar su cola de pez por un par de piernas. Sin embargo, este cambio no fue gratuito, pues a cambio de las piernas tuvo que entregar su voz, aceptar tener un dolor horrible en las piernas cada vez que apoyara los pies en el suelo y convertirse en espuma del mar si su amado se casaba con otra mujer. La sirenita se fue al mundo de los humanos y por más que lo intentó no logró conquistar a su amado príncipe, que se casó con una dama. En la celebración de la boda se hizo una gran fiesta en un barco y la sirenita sabía que su fin se acercaba. De pronto, sus hermanas le ofrecieron un puñal, que la bruja les había dado a cambio de su pelo, y le dijeron que si mataba al príncipe volvería a ser una sirenita. Ella lo intentó, pero cuando vio el hermoso rostro de su amado no fue capaz y decidió lanzarse al mar para convertirse en espuma y desaparecer para siempre. Sin embargo, de pronto notó como empezaba a elevarse hacia el cielo y su alma se convirtió en una hermosa hada del viento gracias a la bondad y a la valentía que mostró por no haber matado al príncipe.

Este cuento nos permite trabajar los valores educativos del sacrificio, el amor, la lealtad y la bondad. Es una historia muy idónea para enseñar a nuestros alumnos que deben sacrificarse y luchar por aquello que más desean. El amor al príncipe puede traducirse al amor de amistad, el deseo por conseguir una meta o un objetivo, etc. También nos permite reflexionar sobre la importancia de ser leales a nuestros seres queridos y a nuestros propios sentimientos. Finalmente, gracias a la recompensa final que obtuvo la sirenita gracias a su comportamiento, es posible hacer ver a nuestros alumnos que el bien y la bondad siempre son el camino correcto. Cabe remarcar que, aunque el final del cuento no acaba con el triunfo del amor (como todos hubiesen deseado) nos permite darnos cuenta de que en la vida no todo sale como hubiéramos deseado y no por ello hay que dejar de intentarlo.

3.5 Pulgarcita

La historia de Pulgarcita fue escrita en el año 1835. El cuento, narra las aventuras de un ser frágil y bondadoso en un mundo hostil. Todo empezó cuando una señora que no podía tener hijos le suplicó a una bruja que le diese una hija pequeñita. La bruja le dio a la mujer un grano, parecido a la cebada, para que plantara en un tiesto. De ese grano nació un hermoso tulipán del cual nació Pulgarcita. Una noche como otra cualquiera, sin que la pequeña lo supiera, empezó su gran aventura, pues una vieja rana se coló por la ventana de la casa donde la pequeña niña vivía, al verla tan bonita y delicada decidió raptarla para casarla con su hijo. Después de unos días de secuestro la pobre niñita logró escapar y fue secuestrada, nuevamente, por un abejorro. Este la soltó al poco tiempo pues todos los de su especie pensaban que era una criatura extraña y fea. La niña pasó mucho tiempo sola en el bosque hasta que llegó el invierno y se dio cuenta de que si no encontraba un hogar calentito moriría de frío. Así fue como encontró la casa de un viejo ratón, que le ofreció cobijo a cambio de que la niña limpiara y cocinara para él. Al cabo de unos días, el ratón le concertó a la niña un matrimonio, con un topo, en contra de su voluntad. La niña no quería casarse con él pues era aburrido y malvado. Fue gracias a una golondrina, a la que Pulgarcita le salvó la vida, que pudo escapar de casa del ratón y evitar así su forzado casamiento. La golondrina se llevó a la pequeña niña volando hacia un país muy lejano y la dejó sobre un inmenso bosque de flores. En esas flores, había un reino de hadas, hombres y mujeres, y allí se enamoró del rey, con quien se casó por amor y fue feliz para siempre.

Esta célebre historia de Andersen nos ayuda a trabajar valores educativos como la solidaridad, el agradecimiento y la bondad. Además, podemos hablar de la importancia de cumplir con tu palabra cuando te comprometes a hacer algo

poniendo el ejemplo de Pulgarcita, que quería irse de casa del ratón, pero no se iba por el compromiso que tenía con él. También podemos abordar el significado del verdadero amor y que nadie puede obligarles a escoger un camino que no deseen para sí mismos.

3.6 *El soldadito de plomo*

La trágica historia del soldadito de plomo fue escrita en el año 1838. El cuento narra las peripecias que le ocurren a un pobre soldadito de juguete. Todo empieza cuando a un niño de la alta sociedad le regalan una caja de soldados de plomo. Todos eran iguales excepto uno, nuestro protagonista, al que le faltaba una pierna. Estando en la sala de juguetes, el pobre soldadito se enamoró de una bailarina de papel que tenía una hermosa lentejuela. Un malvado duendecillo negro, que también estaba enamorado de la chica de papel, le dijo que dejará de mirarla o al día siguiente tendría consecuencias. El soldadito no pudo evitarlo y tal y como predijo el duendecillo al amanecer empezó su trágica aventura saliendo disparado por la ventana. El soldadito, que se quedó tirado en la calle, fue encontrado por unos niños que decidieron hacerle una embarcación de papel para tirarlo por un riachuelo. Después de salir victorioso en un enfrentamiento con una rata parecía que al soldadito se le había terminado su corta vida, pues fue devorado por un pez. Sin embargo, la cocinera de la casa donde conoció a la bailarina fue a comprar pescado al mercado y cuando los niños de la casa estaban cenando el soldadito apareció en el interior del pescado. Los niños, felices con su aparición, lo llevaron de nuevo a la sala de juguetes. El soldadito volvió a mirar a la bailarina y el duendecillo se encargó de que acabara arrojado en el fuego. Finalmente, el destino quiso que aquel amor prohibido permaneciera para siempre, pues la bailarina acabó también en el fuego, quedando entre las cenizas un corazón de plomo y una lentejuela brillante.

Este cuento nos permite trabajar el valor educativo del amor y de la valentía. Gracias a él, los niños podrán entender que deben luchar por aquello que aman a pesar de que los demás nos pongan impedimentos. A través del horroroso viaje, en el que tanto sufrió el soldadito, nuestros alumnos podrán observar cómo con valentía pueden resolver cualquier situación. Finalmente, cabe remarcar que este cuento también puede servirnos para plantear un debate sobre si existe (o no) el amor a primera vista, el destino y las casualidades en nuestro día a día.

4. Diseño de la propuesta de gamificación

Con este punto, llegamos al objetivo principal de este trabajo de fin de grado. Fusionando todos los contenidos, conceptos y elementos investigados en el desarrollo del apartado teórico se propone una intervención educativa con el fin de motivar a nuestros alumnos en el apasionante mundo de la lectura. Esta intervención consiste en el diseño de un sistema gamificado a través de los cuentos clásicos de Andersen.

En primer lugar, cabe remarcar que la propuesta que se expone a continuación no se podido llevar a cabo en un grupo clase. Sin embargo, se han diseñado todos los detalles teniendo en cuenta los elementos gamificadores, las actividades para subir de nivel, los premios, las puntuaciones y todo aquello necesario para que algún día esta propuesta pueda llevarse a cabo sin ningún tipo de problema.

En segundo lugar, es necesario apuntar que, tal y como se observará más adelante, esta propuesta no sigue una temporalidad estricta, es decir, no se rige por las normas estándar de una programación clásica de aula y no se calcula su implementación en base a sesiones. Por consiguiente, para realizar el diseño de esta intervención se han tenido en cuenta los pasos ya expuestos en el capítulo II de la parte teórica que Chiva y Martí (2016) proponían para llevar a cabo sistemas gamificados en el aula: 1) analizar los destinatarios y el contexto, 2) definir los objetivos, contenidos y competencias, 3) diseñar la experiencia gamificada, 4) identificar los recursos, 5) aplicar los elementos gamificadores y 6) puesta en práctica y evaluación. Por ello, siguiendo a estos autores, este punto se dividirá en seis subepígrafes dando respuesta a cada uno de los pasos a seguir para obtener una correcta propuesta de gamificación.

4.1 Analizar los destinatarios y el contexto

En este punto se debería, en primer lugar, analizar el comportamiento y la personalidad de los jugadores que van a participar para ajustar al máximo el diseño del sistema gamificado. Deberíamos conocer cuáles son sus gustos y motivaciones, por ejemplo, si a un grupo clase le gusta mucho una serie de televisión podemos aprovechar sus personajes como avatares para atraer así su atención. Además, tendríamos que tener en cuenta que tal y como reflejamos en la parte teórica existen distintos tipos de perfiles de jugadores dentro del juego, y si los conocemos podemos entretenerlos en base a sus ambiciones. Cabe recordar que Alejaldre y García (2015) destacaban cuatro perfiles: asesinos, triunfadores, sociables y exploradores. Por ello una buena propuesta de gamificación debe estar pensada

para satisfacer estos cuatro perfiles además de valorar si existen gustos comunes para incluirlos en la temática del juego.

En segundo lugar, debemos tener muy en cuenta cuál es el contexto en el que se desarrollara el sistema gamificado. Con esto, nos referimos a que hoy en día se puede gamificar prácticamente todo y en contextos muy distintos, normalmente se utilizan para la fidelización de clientes de un banco, del cine, de una compañía de aviones... también puede utilizarse para mantener motivados a los trabajadores de una empresa que se dedica a las ventas y en un sinfín de contextos más.

En nuestro caso concreto, hemos diseñado la propuesta para alumnos de tercer curso de primaria, por tanto, los destinatarios serán niños de ocho años y el contexto será el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela. Se ha intentado escoger una temática atractiva para este público, los cuentos infantiles de Andersen, y en lo que respecta al diseño del juego, se han tenido en cuenta los cuatro perfiles que comentábamos anteriormente intentando así que sea una propuesta motivadora para todos los niños y niñas.

4.2 Definición de los objetivos, contenidos y competencias

Una vez definidos los destinatarios y el contexto a los cuales va dirigida la propuesta, es el momento de definir cuáles son los objetivos, los contenidos y las competencias que se pretenden desarrollar a lo largo de esta intervención. Se han seleccionado unos objetivos generales y comunes y estos se especificarán a continuación. Sin embargo, para cada cuento se han establecido unos objetivos, contenidos y competencias específicos que se detallarán en la programación que aparece en el anexo I.

Esta propuesta de intervención tiene un objetivo principal, que es el mismo que da sentido al estudio de este trabajo de fin de grado: desarrollar el hábito lector a través de la motivación y el juego. Sin embargo, a través de este y durante el diseño del sistema gamificado, surgen otros objetivos que son de carácter general. Estos, se han clasificado en objetivos principales y secundarios. Estos son los siguientes:

Objetivos principales:

- Desarrollar el hábito lector a través de la motivación y el juego.
- Orientar al alumnado para que descubra la lectura como una actividad placentera y beneficiosa para su ser.
- Entrenar la comprensión lectora para que los niños puedan trasladar esta habilidad a la lectura de textos literarios y académicos.

- Potenciar la autonomía de los niños a través de la libertad para decidir qué, cómo y cuándo quieren trabajar y entregar las distintas tareas.
- Apoyar la educación emocional de los más pequeños en la lectura de los textos que les permita identificar sus propios sentimientos y emociones.
- Ejercitar la expresión escrita a través de la redacción de textos en sus distintas tipologías.
- Conseguir que los alumnos dediquen un tiempo a la lectura en casa permitiendo crear espacios para leer en familia.

Objetivos secundarios:

- Animar a través de la actitud del docente y el atractivo de la propuesta en sí a la participación de todo el alumnado a pesar de que no sea una tarea obligatoria.
- Disfrutar y divertirse a la misma vez que se aprende gracias a la gamificación.
- Conocer una parte de la obra literaria de un gran escritor de cuentos infantiles.
- Gestionar los elementos y recursos que se les ofrecen durante el sistema gamificado para progresar y llegar a cumplir el objetivo final del juego.
- Trabajar de un modo más ilustrativo los valores educativos que se pretende inculcar al alumnado.
- Fomentar la capacidad de gestión del tiempo para realizar y entregar las distintas tareas.
- Aprender y participar de forma activa durante el proceso de gamificación.
- Compartir y ayudarse entre compañeros a pesar de que los logros y objetivos se cumplan individualmente.
- Adquirir y desarrollar nuevo léxico comprendiendo el significado de las palabras y cuando utilizarlas.
- Participar en el mayor número de actividades posible a pesar de que estas no sean necesarias para la promoción de nivel o la obtención de premios.

4.3 Diseñar la experiencia gamificada

En este apartado se procederá a explicar todos los elementos gamificadores que se han utilizado para realizar esta propuesta, las normas del juego y todo lo que el maestro debe tener en cuenta para recompensar (o no) las actividades que se llevarán a cabo y que se encuentran más adelante. Los elementos que se han utilizado y que por tanto se describirán a continuación son: avatares, puntos, canjeables, *badges*, colecciones, niveles y *rankings*.

Antes de pasar a describir cada uno de los elementos anteriormente citados, es necesario explicar unas normas o consideraciones de nuestro sistema gamificado, que son las siguientes:

- 1) Esta propuesta no es una unidad didáctica en sí misma, pues los alumnos no realizarán las lecturas y las tareas en clase, se trata de un trabajo que se realizará en casa.
- 2) Por el motivo anterior y porque el objetivo principal es fomentar el placer por la lectura e instaurar hábitos lectores, la participación de los alumnos será voluntaria, pues ya vimos en el apartado teórico que si el fin que tenemos es promover estos hábitos lectores no podemos obligarles a que lean.
- 3) Los alumnos que decidan iniciar este juego deberán firmar un contrato, expuesto en el anexo II, comprometiéndose a llegar hasta el final. Únicamente se podrá romper este acuerdo por causas mayores y el alumno deberá reunirse con su tutora para exponer los motivos de su abandono.
- 4) No existe una temporalidad exacta, pues se busca respetar los ritmos de trabajo personales de todos y cada uno de nuestros alumnos. Solo hay que tener en cuenta que cada cuento debe trabajarse con un período mínimo de un mes, por ello si acaban antes no podrán pasar al siguiente. Con esta norma se busca que los alumnos dediquen tiempo a las lecturas y que realicen tareas de calidad. Por ello, esta propuesta de trabajo durará como mínimo 6 meses. Sería ideal que el maestro lanzará la propuesta a finales de septiembre para iniciarse a principios de octubre. De este modo, dedicando un mes por cada cuento, podrían terminar en el mes de marzo, con margen de tres meses (abril, mayo y junio) por si necesitasen más tiempo.
- 5) Este sistema de gamificación no tiene un bucle de actividad lineal, por ello los alumnos podrán empezar a trabajar por el cuento que quieran. Únicamente hay una condición: si empiezas con un cuento no podrás pasar al siguiente hasta haber completado los objetivos de este.

- 6) Un día a la semana el docente se quedará a la hora del patio con los alumnos participantes. Durante esta media hora, mientras los alumnos almuerzan, los alumnos entregarán tareas (si las tienen), la maestra hará la devolución de las que ya tiene corregidas, los alumnos podrán realizar los ejercicios en las que se necesita una pareja y se actualizarán los *rankings* y tablas de líder.
- 7) Cada cuento se considerará una misión, dentro de esta los alumnos tendrán tres objetivos a conseguir, estos son los coleccionables (se explicarán más adelante). Para conseguir estos coleccionables los alumnos deberán obtener puntuaciones a través de ejercicios que realizarán. El sistema gamificado acaba cuando han completado las seis misiones.
- 8) Para hacer más interesante el juego, se utilizarán sobres para las entregas de misión, tanto para las que la maestra da a los alumnos para resolver como las que los alumnos devuelven a la maestra resueltas. Cuando la maestra entregue la misión a resolver a los alumnos, en el interior del sobre habrá: el texto del cuento, una hoja con instrucciones de los ejercicios y sus puntuaciones (anexo III), sobres para entregar las tareas y tres canjeables (se describe que son más adelante). Cada vez que el alumno acabe una tarea, la meterá en el sobre, pegará su avatar (se explica más adelante) en el reverso del sobre y la entregará el día correspondiente a su maestra. El día de la devolución, la maestra entregará la tarea corregida y le pegará a la hoja los *badges* correspondientes (se explica más adelante).
- 9) El docente tendrá una hoja de registro en la que irá anotando todos los elementos que ha ido concediendo a sus alumnos a medida que cumplen sus objetivos. Esta ficha de registro se encuentra en el anexo IV.

Una vez detalladas las ocho normas o consideraciones que debemos tener en cuenta para llevar a cabo esta propuesta, vamos a detallar los ocho elementos gamificadores que hemos citado anteriormente.

- 1) Avatares: como ya sabemos, los avatares son las representaciones gráficas que los jugadores personalizan para identificarse dentro de un juego. Cada alumno dibujará su propio avatar en una hoja que la maestra les dará, esta aparece en el anexo V. El dibujo se entregará antes de empezar el juego cuando los alumnos depositen al maestro el contrato de compromiso. Estos avatares se fotocopiarán a color y se utilizarán en la hoja de misiones

personales (se explicará más adelante), en los sobres de entrega, en los *rankings* y en las tablas de líder.

- 2) Puntos: son las recompensas que los alumnos reciben en forma de monedas cada vez que realizan una tarea. En la hoja en la que se explican las actividades se indican las monedas que pueden conseguir con cada una de ellas. Estas monedas entregadas por la maestra son, de hecho, imágenes que los alumnos deberán guardar hasta conseguir las necesarias para canjearlas por un coleccionable. Estas imágenes aparecen en el anexo VI.
- 3) Canjeables: se tratan de unos mini sobres que los alumnos obtendrán dentro del sobre que la maestra entrega en cada misión. Estos sirven para meter dentro las monedas acumuladas y cambiarlas por un coleccionable. Como hay tres coleccionables por misión los alumnos encontraran tres canjeables. Dentro de cada uno de ellos, el alumno deberá colocar el valor de monedas necesarias para conseguir el coleccionable. En el anexo VII se muestra un ejemplo de canjeable.
- 4) *Badges*: esta palabra inglesa podríamos traducirla por insignias. Estas son unas imágenes pequeñitas que los alumnos irán consiguiendo a medida que la maestra les hace la devolución de las tareas realizadas. Para guardar las insignias, la maestra entregará a cada uno de sus alumnos un dossier dónde deberán pegarlas en el lugar que le corresponde. Esta ficha se entregará cuando el alumno deposite el contrato firmado. Existen once insignias que son las siguientes:
 - Aplauso: este *badge* se obtendrá cuando la maestra considere que la actividad que ha presentado es de muy buena calidad y merece una recompensa extra.
 - Velocidad: se entregará esta insignia cuando el alumno haya logrado cumplir una misión en poco tiempo.
 - Observador: el docente otorgará el *badge* de observador cuando en una de las actividades realizadas pueda percibirse muchos detalles y descripciones del cuento en cuestión que ha leído.
 - Filólogo: el alumno podrá hacerse con esta insignia si utiliza el diccionario para buscar el significado de las palabras que no conoce y anota en un rincón su significado.

- Creativo: este *badge* podrá conseguirse cuando uno de los trabajos manuales que haya realizado se considere muy bien diseñado y original.
- Ingenioso: el maestro otorgará esta insignia cuando el alumno realice alguna de las tareas de un modo ingenioso, distinto o que obtenga un resultado fuera de lo esperado.
- Cómico: el alumno podrá obtener este *badge* si consigue aportar un toque de humor o gracia a alguna de las actividades propuestas.
- Solidario: la insignia se conseguirá cuando el alumno ayude a algún compañero a realizar una actividad, lograr un objetivo o completar una misión.
- Soñador: el docente dará este *badge* cuando el alumno demuestre tener mucha capacidad de imaginación en la realización de una tarea.
- Escritor: esta insignia podrá conseguirse cuando el alumno realice un texto de 500 palabras como mínimo.
- Caza tesoros: el alumno conseguirá este *badge* cuando consiga todas las monedas disponibles de una misión.

En el anexo VIII aparecen cada uno de los *badges* que los alumnos pueden conseguir y en el XIII el dossier dónde los pegarán.

- 5) Coleccionables: se trata de los objetivos que los alumnos deben lograr para superar la misión que están realizando. En cada misión deberán conseguir tres coleccionables, estos son unos dibujos hechos y pintados a mano en el que aparece un elemento del cuento que están leyendo. La manera de conseguirlos será canjeándolos por 50 monedas. Una vez conseguidos, los alumnos deberán pegarlos en su álbum de colección. En el anexo IX se muestran todos los coleccionables que los alumnos deben lograr y en el XIII el álbum para guardarlos. Este álbum, al igual que la ficha del avatar y la ficha para guardar los *badges* se entregará a los alumnos en el momento que el alumno entregue el contrato firmado.
- 6) Niveles: para hacer más interesante el juego existirán tres niveles (o “estatus social”): principiante, intermedio y experto. Al inicio del juego todos los alumnos serán principiantes, cuando hayan conseguido completar dos misiones se encontrarán en el nivel intermedio y al finalizar serán expertos. Estos niveles no otorgarán beneficios extra a los jugadores, únicamente ofrecen estatus social a la vez que informan cuán lejos o cerca están del

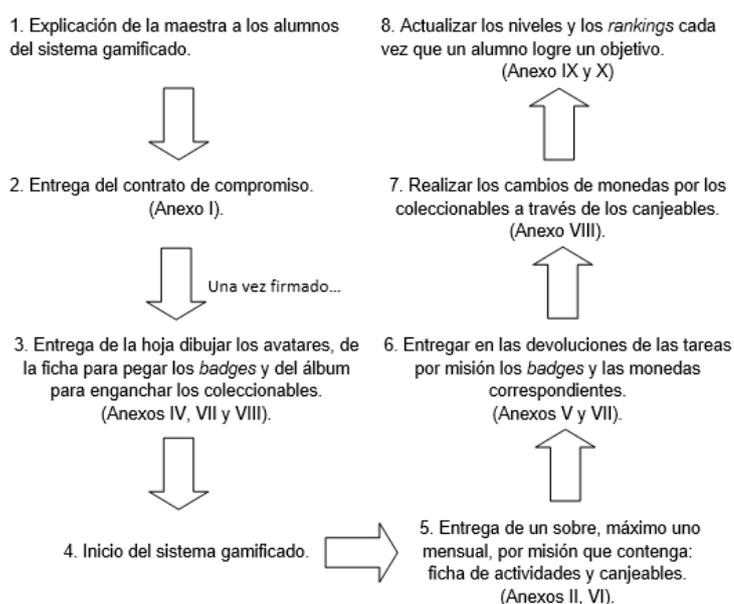
objetivo final, es decir de desbloquear todas las misiones. Los alumnos serán informados de que suben de nivel a través de una pegatina que la maestra pegará a una de las actividades corregidas cuando este salto se produzca. Las imágenes correspondientes a los niveles se encuentran en el anexo X

- 7) *Rankings*: a pesar de que los alumnos pueden controlar, individualmente, cuál es su avance, cuáles son los *badges* y coleccionables que han conseguido y cuáles les falta por lograr, resulta muy motivador para ellos poderse comparar con los progresos de otros compañeros. Los *ránkings* nos permiten realizar esta comparación de un modo muy visual, de este modo los alumnos podrán observar si avanzan a un buen ritmo y les motivará a seguir adelante. Desde esta propuesta de intervención, se anima a realizar un ránking parecido al que se muestra en el anexo XI

4.4 Identificar los de recursos

En este apartado, se exponen todos los recursos y materiales que se necesitan para llevar a cabo esta intervención. Aunque en el apartado anterior ya se ha descrito el material que el docente debe tener impreso y en cuenta para poder aplicar este sistema de gamificación, hay muchos materiales y puede resultar complejo saber cuándo se deben aplicar si no se tiene clara la secuencia. Para clarificar la propuesta de gamilifación elaborada, mostramos a continuación un esquema en el que se contemplan todos los materiales y en qué momento son necesarios:

Figura 1: esquema de los materiales y los momentos de su uso para esta propuesta de gamificación.



Los alumnos necesitarán material o recursos específicos para realizar algunas tareas como por ejemplo ordenadores, diccionarios, material escolar, materiales plásticos... cada uno de estos materiales específicos se contemplan en la explicación de las actividades que detallamos en el siguiente punto.

Cabe remarcar, que las pegatinas que indican si el alumno ha superado (o no) la tarea y la que indica la subida de nivel se encuentra en el anexo XII. Además, el álbum donde los alumnos irán pegando los coleccionables, los *badges* y los niveles aparece adjunto en el anexo XIII. Este ya está listo para imprimir y grapar. El docente deberá ajustar el tamaño de los anteriores mencionados al espacio para pegarlo, pues como pueden utilizarse para distintas cosas se ha dado un tamaño aleatorio.

Finalmente, cabe remarcar que para realizar esta propuesta de gamificación es esencial tener el texto físico de los cuentos para repartir a los alumnos. Desde este trabajo de fin de grado se han consultado varias versiones y editoriales que contienen los títulos que hemos seleccionado. De toda esta selección realizada, recomendamos especialmente dos: *Los cuentos de Hans Christian Andersen* publicado por la editorial Taschen en el año 2013 o *Cuentos de Andersen*, de la editorial Everest en el año 2012. Ambas editoriales ofrecen una selección de cuentos cuidada, muy bien adaptada y con unas imágenes preciosas.

4.5 Aplicar los elementos gamificadores

Una vez determinadas las reglas del juego y cuáles son los elementos de gamificación que se proponen en esta intervención, los materiales que se van a utilizar y cuándo se van a usar, ha llegado el momento en el que el docente debería sentarse a diseñar las tareas que los alumnos deben realizar. Estas tareas tienen que ser acordes con la temática propuesta y gracias a ellas, los alumnos conseguirán los puntos que necesitan para lograr sus objetivos.

Por falta de espacio, se ha decidido añadir la programación de cuentos para cada tarea en el anexo I. Cabe remarcar, que esta programación vendría a ser la unidad didáctica, por ello es un material para el docente y no para el alumnado. Como se ha mencionado anteriormente, la ficha de instrucciones de las tareas (que irá dentro del sobre para cada misión) para los alumnos se encuentra en el anexo III.

4.6 Puesta en práctica y evaluación

Este sería el paso final en esta propuesta de sistema de gamificación. En este punto, el docente llevaría a cabo todo el proceso que se ha descrito anteriormente a la vez que va registrando en el Anexo IV todos los logros que van consiguiendo sus alumnos. La evaluación constará de dos fases. La primera se trata de una evaluación continua en la que el docente corrige y entrega los resultados que va obteniendo de las actividades que sus alumnos realizan. La segunda fase de la evaluación tiene que ver con valorar el resultado final de todo el proceso. En este punto es importante que el maestro haga una reflexión crítica sobre el sistema y anote todo aquello que ha sido un éxito o un fracaso entre sus alumnos, para así suprimir aquello que no funcione y seguir ampliando las buenas prácticas en sus futuros sistemas de gamificación.

Conclusión

En este trabajo de fin de grado se han estudiado distintos conceptos en cuanto al hábito lector y la gamificación. Desde el apartado teórico, se ha podido profundizar en estos temas, observando la importancia que tienen la lectura, el juego y la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Hemos descubierto que, como docentes, es nuestro papel conseguir que los niños lean por placer y no por obligación. Por ello es fundamental que el maestro conozca la importancia del hábito lector, cómo contribuir a su desarrollo y que conozca los criterios de selección de obras que más se adecúan a los gustos e inquietudes de nuestros alumnos. Gracias a ello, podremos acompañar a nuestros alumnos y a sus familias en un proceso que no es fácil, pues requiere de conocimiento, esfuerzo e implicación. En consecuencia, no deben servirnos las excusas del tipo “no me gusta leer” “en casa intentamos que lea, pero no hay manera” “no tenemos tiempo” ... pues el deseo por la lectura no se cultiva de la noche a la mañana. Es entonces donde escuela y familia deben unirse para lograr un beneficio altamente necesario en los niños.

En el apartado de justificación sobre los cuentos clásicos hemos descubierto lo valiosos que son: se ha podido constatar que mediante la lectura de estos acompañándola de la figura del adulto se puede ayudar muchísimo a nuestros alumnos para identificar sus propias emociones, entender que no deben tener miedo por sentirse de un modo u otro, tomar como modelo personajes con conductas ejemplares, etc. Además, hemos podido observar que el carácter lúdico que estos presentan es ideal atraer la atención de los más pequeños y, también, lo fácil que es conectarlos a los juegos.

Gracias a todos los conocimientos expuestos en la parte teórica y la conexión que se ha realizado sobre estos en la parte práctica, se ha podido cumplir con los cuatro objetivos principales de este trabajo, que consistían en conocer los conceptos teóricos que se han abordado en el trabajo, profundizar en los beneficios de los cuentos clásicos, demostrar la idoneidad de los cuentos de Hans Christian Andersen y realizar una propuesta educativa que fomente el hábito lector. Creemos que gracias al sistema gamificado que se ha expuesto en la parte práctica se unen, cumpliéndose, los cuatro objetivos satisfactoriamente.

En cuanto al sistema de gamificación que se ha diseñado, se considera que es una propuesta de calidad teniendo en cuenta que se ha intentado seguir todos y cada uno de los elementos expuestos en el apartado teórico. Cabe remarcar que sentimos

que poner en práctica la propuesta hubiera complementado positivamente el trabajo, pues hubiera sido interesante observar la reacción de los niños y la dinámica de juego. Sin embargo, ha sido imposible, pues era una propuesta demasiado extensa como para realizarla en un periodo de prácticas y además requiere de un compromiso elevado por parte del centro.

Este trabajo me ha permitido aprender muchísimo tanto sobre los aspectos teóricos de nuevas metodologías educativas y sobre cómo influye la motivación en el aprendizaje como sobre aspectos más prácticos como pueden ser el desarrollo de nuevas capacidades. Con estas nuevas capacidades me refiero a la competencia digital, pues para la creación de los materiales, expuestos en los anexos, he tenido que investigar, descubrir y aprender a utilizar programas informáticos de gran utilidad en la práctica docente y de aula. Entre recursos me gustaría destacar el programa “Canva” pues se trata de una plataforma muy sencilla que me ha permitido realizar el diseño de los *badges*, monedas, y canjeables.

Con este estudio he podido observar y comprender la importancia de la formación continua en la vida del docente, ya que a medida que trabajaba con artículos y libros me encontraba con numerosos cursos que ofrecían formación para el desarrollo de las nuevas metodologías activas, para gamificar el aula digitalmente... Por ello, queda claro que a medida que el tiempo y la sociedad avanzan, los estilos educativos también lo harán, cambiando y modernizándose. No por ello debemos quedarnos al margen amparándonos en el desconocimiento: es nuestra obligación formarnos y reciclarnos para ofrecer los mejores recursos didácticos y metodológicos a nuestros alumnos.

Finalmente, con este trabajo se ha pretendido dar respuesta a la problemática en el desarrollo del hábito lector a través de nuevas metodologías ofreciendo así una propuesta innovadora y atractiva que espera ser llevada al aula por la comunidad docente muy pronto.

Bibliografía

Alberca, F. (2019). *Pequeños grandes lectores*. Madrid: Vergara.

Alejaldre, L. y García Jiménez, M. (2015). Gamificar: *el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Congreso La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI, Burgos.

Recuperado de:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Bigas, M. y Correig, M. (2008). *Didáctica de la lengua en la educación infantil*. Madrid: Síntesis.

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. Gabinete

de Tele-educación. Recuperado de:
http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Chiva Bartoll, O. y Martí Puig, M. (2016). *Métodos pedagógicos activos y globalizadores*. Barcelona: Graó.

Daniel, N. (2013). *Los cuentos de Hans Christian Andersen*. España: TASCHEN.

Departament d'Educació (2007). *Currículum educació primària*. Catalunya: Servei de Ordenació Curricular.

Díaz Delgado, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 9, 61.

Fons Esteve, M. (2015). *Leer y escribir para vivir: Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula*. Barcelona: Graó - La Galera.

Gobierno de España (2018). *Hábitos de lectura y compra de libros en España 2017*. Barómetro.

Recuperado de:
<http://federacioneditores.org/img/documentos/HabitosLecturaCompraLibros2017.pdf>

López Molina, J. y Muyor López, P. (2003). *Lectura y hábito lector*. Madrid: Grupo Editorial Universitario.

Marín Santiago, I. (2018). *¿Jugamos? cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.

Marín, I. y Hierro, E. (2017). El juego, en el corazón del proceso enseñanza aprendizaje. *Aula De Innovación Educativa*, 269, 13.

- Marina, J. A. y De La Válgoma, M. (2005). *La magia de leer*. España: Plaza Janés.
- Martín Vegas, R. A. (2009). *Manual de didáctica de la lengua y la literatura*. Madrid: Síntesis.
- Martín Vegas, R. A. (2015). *Recursos didácticos en lengua y literatura*. Madrid: Síntesis.
- Martínez Pardo, E. (2017). *Bajo la piel del lobo. acompañar las emociones con los cuentos tradicionales*. Barcelona: Graó.
- Mata, J. (2007). La construcción del hábito de leer. *Textos De Didáctica De La Lengua y La Literatura*, 200, (44),54-64.
- Merayo, M. d. M. (2013). *Animación a la lectura desde la familia*. Madrid: CEAPA.
- Ministerio de educación cultura y deporte. (2002). *Leer te da más. Guía para padres*. España: SAOR.
- Padial, R. R. y Sáenz López, P. (2013). Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil. Una propuesta a través del juego. *E-Motion. Revista De Educación, Motricidad e Investigación*, 2, 33-47.
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). *Gamificación*. Reporte Edutrends. Recuperado de:
<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Palou, J. y Fons Esteve, M. (2016). *Didáctica de la lengua y la literatura en educación primaria*. Madrid: Síntesis.
- Pérez-Rioja, J. A. (1988). *La necesidad y el placer de leer*. Madrid: Editorial Popular.
- Solé, I. (2009). Motivación y lectura. *Aula De Innovación Educativa*, 179, 56-59.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicación*. Barcelona: Editorial UOC.
- Toledo Morales, P. (2005). *El cuento: Concepto, tipología y criterios para su selección*. Sevilla: Aprende-IEA.
- Trujillo, F. (2017). Del juego a la gamificación. mitos y leyendas de las TIC. *Aula De Innovación Educativa*, 267, 38-40.
- Ventura, A. (2009). *La importancia de leer en casa*. Andalucía: Pacto Andaluz por el Libro.
- Zatarin, R. (2018). Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje de lógica algorítmica y programación. *Revista Electrónica De Investigación Educativa*, 20, (3), 115-120.

Anexo I

Título del cuento: El traje nuevo del emperador
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">- Trabajar el sentido crítico.- Ser capaz de plantearse situaciones hipotéticas y dar respuesta a ellas.- Redactar una noticia a partir de la información escrita en el texto.- Reflexionar sobre los valores y la enseñanza que nos ofrece este cuento.- Aplicar la creatividad e imaginación para elaborar trabajos manuales.
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- El sentido crítico y la opinión personal.- El género periodístico.- Las soluciones ante determinados problemas o situaciones.- Los valores educativos de la humildad y la sinceridad.- La psicomotricidad fina.
Competencias: <ul style="list-style-type: none">- Comunicación lingüística.- Conciencia y expresiones culturales.- Sentido de la autonomía y el espíritu emprendedor.
Material: <ul style="list-style-type: none">- Sobre de la misión.- Material escolar (hojas, estuche, colores...).- Material para realizar manualidades.- Material reciclado.

Descripción de las actividades:

Qué pasaría si...

En esta actividad, los alumnos deberán imaginarse qué hubiera pasado si a pesar de que los consejeros del emperador aseguraban ver el traje él hubiera dicho la verdad diciendo que no lo ve. Deberán describir esta hipotética situación junto a sus soluciones en un texto de 250 palabras aproximadamente.

¡El sastre eres tú!

A partir de las pocas explicaciones que dan los distintos personajes sobre el traje, los alumnos deberán dibujar un boceto tal y como se lo imaginan y con materiales reciclados hacer un prototipo de aquel vestido tan elegante.

¡Extra, extra, el emperador no lleva nada!

En esta tarea los niños se pondrán en la piel de un periodista redactando una noticia de última hora. Esta noticia se basará en la parte final del cuento en la que el pueblo se da cuenta de que el emperador no lleva nada puesto gracias al comentario de un niño inocente.

En mi opinión...

La opinión y el espíritu crítico es algo que debe trabajarse en los niños. Por ello, en esta actividad se pedirá a los niños que escriban cuál es su opinión sobre el cuento y qué han podido aprender de ello. Este texto deberá contener, como mínimo, 250 palabras.

Ficha técnica

En la siguiente propuesta, se pedirá a los alumnos que realicen una ficha técnica del cuento que acaban de leer.

Evaluación

Qué pasaría si...: en esta actividad, el docente deberá corregir el texto escrito y observar si lo que ha realizado el alumno se ajusta al nivel de un alumno de 3º de primaria para otorgarle las monedas.

¡El sastre eres tú!: el maestro deberá valorar si el alumno ha cumplido con los objetivos de la actividad valorando el boceto y la maqueta del traje.

¡Extra, extra, el emperador no lleva nada!: para evaluar esta actividad y darla por válida se tendrá en cuenta si el alumno ha respondido a todas (o casi todas) las

preguntas ¿qué ha pasado? ¿a quién le ha pasado? ¿cuándo ha pasado? ¿cómo ha pasado? y ¿por qué ha pasado?

En mi opinión...: en esta actividad, se deberá valorar si el alumno ha sido capaz de defender su opinión para determinar la prueba como superada.

Ficha técnica: para dar esta prueba como válida, los alumnos deberán incluir la siguiente información: título, autor, año, editorial, ciudad, año, número de páginas y número de ediciones.

- ❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Título del cuento: La princesa y el guisante

Objetivos específicos:

- Expresar sentimientos a través de la palabra escrita.
- Imaginar situaciones ficticias dando respuesta a los problemas que se les plantea.
- Diferenciar los aspectos positivos y negativos de una persona.
- Crear una obra artística a través de la descripción de un texto.
- Actitud de entrega al otro y de ofrecimiento del propio tiempo a los demás.

Contenidos:

- La poesía como género literario.
- La imaginación como técnica para resolver distintas situaciones.
- Las virtudes y los defectos de las personas.
- El texto como fuente de inspiración para la creatividad.
- El valor educativo de la caridad y la gratitud.

Capacidades:

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.

- Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Material:

- Sobre de la misión.
- Material escolar (hojas, lápiz, goma...)
- Material plástico (colores, pinturas, acuarelas, ceras...)

Descripción de las actividades:**Imagina:**

Los alumnos deberán imaginar que son la princesa y que no pueden dormir porque notan la presencia de algo pequeño que se les clava en la espalda. Para ello, escribirán un relato en primera persona del singular narrando qué están sintiendo y que harían si se encontraran en la misma situación.

Mi princesa:

En esta tarea, los niños deberán ponerse en la piel del príncipe e imaginar cómo sería su princesa ideal. Para ello, deberán coger una hoja dividiendo el folio en dos. En la primera mitad deberán hacer una lista de todos los aspectos que debe tener la princesa de sus sueños y en la segunda mitad deberán anotar todos los aspectos que bajo ninguna circunstancia debe tener una princesa ejemplar. En el caso de las niñas deberán imaginar el caballero ideal realizando la misma tarea.

Loco de amor:

Al final del cuento el príncipe encuentra el amor que tanto deseaba. Los alumnos compondrán un poema para ayudar al príncipe a conquistar a la princesa y conseguir así que se case con él. En este, podrán resaltar aspectos tanto físicos como de la manera de ser de su amada. El poema deberá contener dos estrofas de cuatro versos cada uno con rima consonante.

Regalo de bodas:

En esta actividad los niños imaginarán que son un famoso artista de la época al cual la reina ha invitado a la boda de su hijo. En muestra de gratitud, deberán crear un cuadro representando la noche en la que se conocieron el príncipe y la princesa para regalárselo en el día de su matrimonio.

Un gesto de caridad:

El valor de la caridad es una enseñanza muy importante que este cuento nos ofrece. Por ello, los alumnos deberán realizar cualquier acto de caridad y preparar una exposición oral de cinco minutos explicando qué han hecho. Esta exposición la realizarán ante la maestra y los compañeros que participan en el sistema de gamificación durante la media hora del patio semanal que se dedica para realizar este tipo de actividades.

Evaluación:

Imagina: el docente corregirá el relato que el alumno entregue teniendo en cuenta si sabe utilizar correctamente la primera persona del singular.

Mi princesa: se valorará la calidad de las listas que el alumno ha entregado observando si la tarea se ajusta a las indicaciones y a la intención de la tarea. Se corregirá la ortografía y el contenido teniendo en cuenta el curso en el que se encuentra.

Loco de amor: el alumno superará la prueba si su poema responde a una composición de dos estrofas de cuatro versos con rima consonante. El docente debe tener en cuenta el esfuerzo y la creatividad que han dedicado para escribirlo.

Regalo de bodas: esta actividad será superada si el maestro considera que el alumno se ha esforzado en representar el cuadro que se le ha encargado teniendo en cuenta la descripción del cuento que da sobre aquella noche.

Un gesto de caridad: la prueba será superada si el alumno es capaz de realizar una correcta exposición de la obra caritativa que ha realizado. En esta exposición se valorará sobre todo la habilidad comunicativa y expresiva de los niños, pero se tendrán en cuenta si trae apoyos visuales o materiales para reforzar su exposición.

❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Título del cuento: El patito feo

Objetivos específicos:

- Exponer ideas argumentadas con un sentido lógico.
- Imaginar situaciones ficticias dando respuesta a los problemas planteados.
- Crear un cómic basado en una historia determinada.
- Navegar por internet buscando recursos de ayuda.
- Reflexionar sobre las situaciones de acoso escolar.

Contenidos:

- La creación de un cómic basado en *el patito feo*.
- La imaginación como técnica para resolver distintas situaciones.
- El acoso escolar.
- El vídeo como recurso sensibilizador.
- El valor educativo de la empatía.

Capacidades:

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Material:

- Sobre de la misión.
- Material escolar (hojas, lápiz, goma...)
- Material plástico (colores, pinturas, acuarelas, ceras...)
- Ordenador con internet.

Descripción de las actividades:

Me identifico:

En esta actividad, se propone a los alumnos que reflexionen sobre si alguna vez se han sentido identificados con los sentimientos de abandono, soledad y rechazo del patito feo. Si los alumnos han experimentado estos sentimientos explicarán, en un texto, qué situación los llevó a sentirse así, cómo se sintieron y cómo lo solucionaron. Si, por el contrario, nunca lo han sentido, deberán escribir una carta de agradecimiento a todos sus amigos y familiares por aceptarlos y quererlos tal y como son. Ambos textos deberán contener un mínimo de 300 palabras.

La granja es mi hogar:

Este es un ejercicio de imaginación en el que los alumnos deberán plantearse que el patito feo decide no abandonar la granja, pues a pesar de las duras críticas considera que la granja es su hogar y no quiere irse. Los alumnos deberán escribir un nuevo cuento en el que el patito no inicia su aventura y se queda en casa. Este texto deberá tener una extensión mínima de 350 palabras.

Dibujos y color:

En esta actividad, los niños deberán usar su imaginación y creatividad para elaborar un cómic del cuento del patito feo, que deberá contener un mínimo de diez viñetas en las que deberá seleccionar los momentos más importantes del cuento para que se entienda toda la historia.

Tú puedes pararlo:

Son muchas las escuelas que tienen problemas de acoso escolar en el aula. Por ello, en esta actividad se plantea a los alumnos que realicen un texto expositivo explicando las medidas que ellos mismos podrían tomar para acabar con este problema. El trabajo deberá tener una extensión mínima de 300 palabras.

Vídeos y acoso:

En internet y en las distintas redes sociales existen muchos vídeos de campañas contra el *bullying* para sensibilizar a los niños. En esta actividad, los alumnos deberán navegar por internet y encontrar tres vídeos que ayuden a combatir este problema. Para entregar la tarea, los alumnos deberán generar un Word en el que introduzcan los links y enviárselos a la maestra para que pueda verificar la tarea y otorgar las monedas y *badges* correspondientes.

Evaluación:

Me identifico: para evaluar esta actividad, el docente deberá observar si el alumno ha seguido las instrucciones que se le han dado y corregir el texto bajo los parámetros de corrección de un alumno de tercero de primaria. Debe tener presente que es una buena oportunidad para detectar si algún alumno se encuentra en alguna situación de riesgo o de algún tipo de acoso escolar.

La granja es mi hogar: para la superación de esta prueba el docente deberá observar si el alumno tiene clara la estructura narrativa del cuento y las ideas están conectadas.

Dibujos y color: la creatividad y las secuencias seleccionadas determinarán la superación de la prueba. Es fundamental que, aunque se muestren distintas viñetas estén relacionadas entre sí linealmente y la historia tenga sentido. Además, es imprescindible que haya diez viñetas como mínimo.

Tú puedes pararlo: esta es una actividad de reflexión por ello la corrección debe ir enfocada en primer lugar a que el contenido se ajuste a la demanda sin entrar en la opinión personal del alumno y en segundo lugar a que se cumpla la estructura de texto expositivo cumpliendo una extensión mínima de 300 palabras.

Vídeos y acoso: el docente deberá determinar si el material recibido por el alumno cumple con la temática que se le ha pedido en la ficha de instrucciones.

- ❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Título del cuento: La sirenita

Objetivos específicos:

- Realizar descripciones detalladas y adecuadas a un nivel de tercero de primaria.
- Imaginar situaciones ficticias dando respuesta a los problemas que se les plantea.
- Argumentar de forma ordenada los pensamientos y opiniones.
- Investigar por internet.
- Utilizar correctamente las distintas tipologías textuales.

<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el sacrificio y la bondad.
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El origen mitológico de las sirenas. - La imaginación como técnica para resolver distintas situaciones. - La investigación por internet como recurso de aprendizaje. - La carta formal, el texto argumentativo y el texto descriptivo. - El valor educativo del sacrificio y de la bondad.
<p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación lingüística. - Competencias sociales y cívicas. - Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor. - Competencia digital. - Aprender a aprender.
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobre de la misión. - Material escolar (hojas, lápiz, goma...). - Ordenador con conexión a internet.
<p>Descripción de las actividades:</p> <p>Carta al príncipe:</p> <p>Se plantea a los alumnos que escriban una carta, haciéndose pasar por la sirenita, para el príncipe. El objetivo de esta carta es informar al príncipe de lo que ocurrió realmente en el naufragio y quién lo salvó de verdad. Los alumnos deberán seguir la estructura de carta formal, pues se estarán dirigiendo a una persona de la realiza. Esa carta tiene una extensión mínima de 250 palabras.</p> <p>El diccionario:</p> <p>El objetivo de esta tarea es que los niños entrenen su habilidad para buscar palabras en el diccionario. Para ello, deberán buscar el significado de cinco</p>

palabras y anotar sus distintas acepciones en una hoja.

Sangre, sudor y lágrimas:

En la siguiente propuesta, los alumnos deberán realizar una exposición oral reflexionando sobre la expresión “Sangre, sudor y lágrimas” relacionándola con el gran sacrificio que la pobre sirenita hizo por su príncipe. Además, deberán explicar una situación en la que hayan tenido que esforzarse mucho para lograr algo y si valió la pena tanto esfuerzo. Esta exposición la realizarán ante la maestra y los compañeros que participan en el sistema de gamificación durante la media hora del patio semanal que se dedica para realizar este tipo de actividades.

La malvada hechicera:

En el cuento *la sirenita* de Andersen, podemos observar como la hechicera regala favores a un precio muy alto. En esta actividad, los alumnos deberán escribir un texto argumentativo, con un mínimo de 300 palabras, explicando por qué es mejor no pedir favores a personas que esperan recibir algo a cambio por ellos.

El origen de las sirenas:

En la Grecia Clásica las sirenas eran seres mitológicos mitad aves mitad mujeres de maléfica intención. En esta actividad, se propone a los alumnos que naveguen por internet para encontrar el origen recientemente descrito. Para ello, deberán generar un documento de Word en el que expliquen cómo eran originalmente estas criaturas acompañándolo de alguna imagen que refuerce esta teoría. Esta explicación se realizará en forma de texto descriptivo.

Evaluación:

Carta al príncipe: para evaluar esta actividad, el docente deberá tener en cuenta si el alumno ha seguido la estructura y las normas para escribir una carta formal. En cuanto a la ortografía seguirá los parámetros de evaluación de tercero de primaria.

El diccionario: para la superación de esta prueba el docente deberá observar si el niño ha buscado las cinco palabras con sus distintas acepciones.

Sangre sudor y lágrimas: la expresión oral y la relación entre la frase hecha y el cuento determinarán la superación de la prueba. Se tendrá en cuenta que la experiencia personal que cuente esté relacionada con el tema y si utiliza algún apoyo visual, pero estos no serán determinantes.

La malvada hechicera: esta es una actividad de opinión personal, por ello la

corrección de la tarea debe estar enfocada a que se cumpla la estructura de texto argumentativo teniendo una extensión mínima de 300 palabras y que la ortografía sea adecuada para un nivel de tercero de primaria.

El origen de las sirenas: el docente deberá determinar si el alumno ha sido capaz de encontrar el origen mitológico de las sirenas y si ha realizado el texto descriptivo adecuadamente.

- ❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Título del cuento: Pulgarcita

Objetivos específicos:

- Imaginar situaciones ficticias dando respuesta a los problemas que se les plantea.
- Realizar una tarea gracias a la ayuda de un compañero.
- Ser capaz de plasmar la información de un texto en un dibujo.
- Reflexionar sobre la bondad y la gratitud.
- Confeccionar un material manual gracias a la inspiración del cuento

Contenidos:

- La imaginación como técnica para resolver distintas situaciones.
- La ayuda entre iguales como recurso de aprendizaje.
- La entrevista como tipología textual.
- El microcuento.
- El valor educativo de la gratitud y de la bondad.
- La psicomotricidad fina.

Capacidades:

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.

- Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Material:

- Sobre de la misión.
- Material escolar (hojas, lápiz, goma...)
- Material plástico (colores, pinturas, acuarelas, ceras...)

Descripción de las actividades:**Los personajes del cuento:**

Los alumnos deberán realizar una descripción de todos los personajes que aparecen en el cuento *Pulgarcita*, resaltando especialmente las características físicas y psicológicas que encuentran en el texto de Andersen.

La nuez:

El objetivo de esta tarea es que los alumnos reproduzcan en tres dimensiones la cuna donde dormía pulgarcita al inicio del cuento. Para ello deberán utilizar la mitad de una nuez y preparar la cama tal y como se describe en el cuento. Una vez hecha, deberán presentar un escrito en el que se describan los pasos que han seguido para realizar este trabajo manual.

La bondad:

En la siguiente propuesta, los alumnos deberán realizar un texto explicando que es para ellos la bondad, podrán utilizar ejemplos del cuento. Una vez hecho este texto, deberán aplicar su teoría para realizar un acto de bondad ayudando a un compañero de clase. Cuando hayan realizado su gesto de compañerismo deberán hacer un dibujo en el reverso de su texto en el que se muestre cómo han ayudado a su compañero.

La entrevista:

En *Pulgarcita* de Andersen aparecen muchos personajes. Los alumnos deberán hacerse pasar por periodistas y redactar diez preguntas que le harían a alguno de ellos. Después, en los ratos dedicados a estas actividades, el alumno buscará algún compañero que haya leído el cuento y lo entrevistará como si estuviera con el personaje real.

El mundo de las hadas:

La imaginación será clave para el desarrollo de esta actividad, pues los alumnos deberán pensar cómo será la vida de Pulgarcita después de casarse con el rey de las hadas. Para ello, tendrán que escribir un microcuento basado en la continuidad de la historia. Este cuento deberá ocupar media página y en la otra mitad harán un dibujo relacionado con la historia.

Evaluación:

Los personajes: la valoración de esta actividad se realizará observando si la descripción de los personajes corresponde a la que se da en el cuento. El docente deberá revisar la ortografía y gramática que se espera de tercer curso de primaria.

La nuez: se valorarán la creatividad del alumno para la confección de la cama y la capacidad de describir los pasos a seguir de este trabajo manual. El docente observará si siguiendo esos pasos lograría obtener el resultado final.

La bondad: en esta tarea, el docente valorará la descripción del alumno sobre el valor de la bondad y el dibujo sobre su acto bondadoso. Para ello, aplicará las normas de corrección de textos de tercero de primaria y observará si al dibujo se le ha dedicado tiempo y esfuerzo.

El mundo de las hadas: para evaluar esta actividad, el docente deberá observar si el alumno a seguido las instrucciones que se le han dado y corregir el texto bajo los parámetros de corrección de un alumno de tercero de primaria.

- ❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Título del cuento: El soldadito de plomo**Objetivos específicos:**

- Imaginar situaciones ficticias dando respuesta a los problemas que se les plantea.
- Crear una maqueta que corresponda con el texto.
- Reflexionar sobre el destino.
- Confeccionar un material manual gracias a la inspiración del cuento.

Contenidos:

- La imaginación como técnica para resolver distintas situaciones.
- El valor educativo del amor y el destino.
- La psicomotricidad fina.
- El teatro.

Capacidades:

- Comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Material:

- Sobre de la misión.
- Material escolar (hojas, lápiz, goma...)
- Material plástico (colores, pinturas, acuarelas, ceras...)

Descripción de las actividades:

Navegante:

Esta actividad tiene dos fases. En la primera, los alumnos deberán escribir su opinión personal sobre el cuento *El soldadito de plomo*. En la segunda deberán coger la misma hoja y hacer en papiroflexia el barco de papel en el que el pobre soldadito navegó hasta llegar a las alcantarillas.

Teatro:

En esta tarea, los alumnos deberán elegir dos páginas del cuento y convertirán el texto narrativo en un texto dramático.

El mundo de los juguetes:

El objetivo de esta tarea es que los alumnos reproduzcan en tres dimensiones la habitación de los juguetes donde el soldadito conoció a la bailarina. Los niños, podrán escoger la escena que quieran representar en ella y podrán aparecer los personajes que elijan.

El destino:

Los alumnos deberán realizar un texto explicando qué es para ellos el destino, si

creen que existe o no, si este puede modificarse... Para ello, podrán utilizar ejemplos del cuento. El texto tendrá una extensión mínima de 250 palabras.

Un nuevo final:

Este cuento tiene un final un poco trágico. Por este motivo, se pedirá a los alumnos que den un nuevo final a la obra otorgándole un carácter más amable y dulce.

Evaluación:

Navegante: para evaluar esta actividad el docente deberá en primer lugar comprobar que la figura de papiroflexia sea un barco y esté bien hecho. A continuación, desplegará el barquito para poder corregir la opinión del alumno. Los criterios de evaluación del texto serán en base a la normativa de tercer de primaria.

Teatro: se evaluará esta actividad en base a si se cumplen o no los elementos del teatro y se siguen las normas para su redacción

El destino: se considerará la descripción del alumno sobre el destino. Para ello, aplicarán las normas de corrección de textos de tercero de primaria.

El mundo de los juguetes: se valorará la creatividad del alumno para la confección de los elementos que contiene su maqueta.

Un nuevo final: se valorará la creatividad del alumno para escribir un nuevo final al relato más amable y alegre que el anterior. Los criterios de evaluación del texto serán en base a la normativa de tercer de primaria.

- ❖ Cabe remarcar que si el docente rechaza (por no estar bien hecha) una actividad el alumno puede corregirla para obtener los puntos que necesita.

Anexo II

Contrato de compromiso

Este contrato es entre:

----- y -----

El mismo se iniciará el día:

----- hasta el fin de la actividad.

Por ello me comprometo a:

- Llevar a cabo todas las misiones propuestas.
- Realizar las tareas de un modo consciente.
- Presentar trabajos de calidad.
- Tener en cuenta el tiempo del que dispongo para finalizar el juego.

Además de:

Firma del alumno:	Firma del responsable:
-------------------	------------------------

* 1 En caso de que el responsable considere que el rendimiento académico de las distintas áreas no es el adecuado (necesitando más tiempo de esfuerzo y estudio) se informará al alumno que deberá abandonar esta experiencia voluntaria.

* 2 En caso de no poder cumplir con el acuerdo se deberá presentar un escrito exponiendo las causas y presentarlo al responsable para que este de su veredicto.

Anexo III

(Imprimir una copia por alumno a doble cara y adjuntar en el sobre de misión.)

El traje nuevo del emperador

1) Que pasaría si... 75 monedas

Imagina que el emperador decide confesar que él no ve el traje del que todos sus consejeros hablan apuntando lo bello y maravilloso que es ¿Qué pensarían sus consejeros? ¿Alguien más confesaría? ¿Les sucedería algo a los sastres? Escribe un texto de 250 palabras dando respuesta a la problemática planteada.

2) ¡El sastre eres tú! 100 monedas

Durante todo el cuento, has podido leer las distintas descripciones y opiniones que los sastres y los consejeros daban sobre el traje, así que me imagino que puedes hacerte una ligera idea sobre cómo es. Te propongo que dibujes un boceto sobre este maravilloso vestido y lo confecciones en tres dimensiones utilizando materiales reciclados.

3) ¡Extra, extra el emperador no lleva nada! 50 monedas

Como bien sabrás, el pueblo se dio cuenta de que el emperador iba realmente desnudo gracias al comentario de un inocente niño. En esta actividad, se te propone que seas periodista por un día redactando una noticia para cubrir esta información.

4) *En mi opinión... 75 monedas*

Escribe tu opinión personal sobre el cuento que acabas de leer. En esta, deberás reflexionar sobre lo que has aprendido, la actitud de los distintos personajes, cómo te hubiera gustado que actuaran... escribe todo aquello que desees comunicar en una extensión mínima de 250 palabras.

5) *Ficha técnica 25 monedas*

Imagina que este es tu cuento favorito y que al irlo a coger prestado en la biblioteca te das cuenta de que se ha perdido su ficha técnica. Redáctala de nuevo para que todo el mundo pueda leerla.

La princesa y el quিসante

1) Imagina 75 monedas

Las princesas, tal y como se narra en el cuento de Andersen, son delicadas y tienen la piel muy fina. Redacta un texto en primera persona del singular imaginándote que eres tú la princesa que no logra conciliar el sueño al notar algo redondo que se te clava en la espalda. En este relato, deberás comentar tus pensamientos y qué decides hacer para poner fin a esta horrible situación.

2) Mi princesa 25 monedas

El príncipe recorre el mundo entero para encontrar una princesa ejemplar con la que casarse y, sin embargo, no la encuentra porque todas tienen algún defecto. Si eres niño, ponte en su lugar y haz una lista de todos aquellos que aspectos que debe cumplir y de aquellos que no puede contener la princesa perfecta con la que desea casarse. Si eres niña, haz la misma tarea imaginando a tu caballero perfecto. Para ello, divide un folio en dos anotando lo que si debe contener a un lado y lo que no al otro.

3) Loco de amor 100 monedas

El príncipe se ha enamorado profundamente de la princesa, pero no sabe cómo demostrarle su amor. Compón un poema para ayudar al tímido muchacho a conquistar a su amada. Este poema deberá estar compuesto por dos estrofas, con cuatro versos cada una de ellas y de rima consonante.

4) Regalo de bodas 25 monedas

Eres un gran artista de la época y por ello la reina te ha invitado a su boda. Estás muy contento y quieres mostrar tu gratitud a través de un cuadro que regalarás a los novios. En este cuadro, deberás representar la noche en la que el príncipe y la princesa se conocieron.

5) Un gesto de caridad 50 monedas

La reina mostró tener un alma caritativa al acoger a la princesa en una noche de tormenta. Estas obras son muy importantes pues nos permiten ayudar a los demás, mostrar empatía por los demás y crecer espiritualmente como personas. Por ello, deberás realizar un gesto de caridad con la persona que tú decidas y preparar una exposición oral de cinco minutos explicando qué has hecho, a quién has ayudado y cómo te has sentido. Habla con tu maestra y fija una fecha para compartir esta experiencia.

El patito feo

1) Me identifico 50 monedas

A lo largo del cuento podemos observar que el patito feo se siente abandonado, solo y rechazado ¿alguna vez te has sentido así? Si la respuesta es afirmativa, deberás escribir un texto de 300 palabras en el que expliques qué pasó, cómo te sentiste y cómo lo solucionaste. Si la respuesta es negativa, deberás escribir una carta de agradecimiento a todos tus amigos y familiares agradeciéndoles que te quieran y te acepten tal y como eres.

2) La granja es mi hogar 100 monedas

Una editorial te ha encargado que escribas un nuevo cuento en el que el patito feo decide no hacer caso de las críticas de los demás y se queda en la granja, pues es su hogar. Para elaborar este cuento deberás pensar cómo consigue el patito feo que los demás lo acepten tal y como es.

3) Dibujos y color 100 monedas

A todos los niños les gustan los cómics, y seguro que a ti también. Realiza un cómic del cuento *El patito feo* mezclando dibujos y texto. Tu cómic deberá tener un mínimo de diez viñetas. Deberás seleccionar los momentos más importantes del cuento de tal modo que alguien que no haya leído el cuento sea capaz de entender la historia al completo.

4) Tú puedes pararlo 50 monedas

Muchos niños se sienten como el patito feo porque sus compañeros de clase deciden excluirlo. En esta actividad debes realizar un texto expositivo en el que expliques de qué manera podrías acabar con el acoso escolar. Tu texto debe tener una extensión mínima de 300 palabras.

5) Videos y acoso 25 monedas

En internet existe una gran multitud de videos que hablan sobre el acoso escolar y que sirven para que la población reflexione sobre la magnitud de este problema. Envía tres videos que hablen sobre el tema.

La Sirenita

1) Carta al príncipe 50 monedas

La sirenita no puede contarle al príncipe qué fue lo que pasó el día del naufragio, pues como ya sabes entregó su voz a la hechicera, y por ello él piensa que fue otra dama quien lo salvó y quiere casarse con ella. Escribe una carta formal, haciéndote pasar por la sirenita, explicando todo lo ocurrido aquella trágica noche, quizá así el príncipe se enamore de ella. Tu carta debe tener una extensión mínima de 250 palabras.

2) El diccionario 25 monedas

Seguramente, leyendo el texto de la sirenita te has encontrado con palabras que no conoces. Entrena la habilidad de búsqueda en el diccionario anotando el significado y las distintas acepciones de cinco palabras que desconozcas.

3) Sangre, sudor y lágrimas 75 monedas

¿Alguna vez has escuchado la expresión "Sangre, sudor y lágrimas"? Investiga sobre el significado de esta y explica qué relación tiene con el acto de bondad que la sirenita realizó. Para ello, deberás realizar una exposición oral de 5 minutos en la que expliques esta relación y alguna situación en la que te hayas tenido que sacrificar mucho explicando si valió o no la pena.

4) *La hechicera malvada* 50 monedas

Como bien sabes, en el cuento de *La sirenita* la hechicera hace favores a cambio de un precio muy alto. En esta actividad, debes explicar por qué es importante no pedir favores a alguien que espera algo a cambio de ellos. Para ello deberás escribir un texto argumentativo, con un mínimo de 300 palabras, defendiendo este tema, puedes ayudarte dando ejemplos del cuento.

5) *El origen de las sirenas* 25 monedas

Las sirenas no siempre han tenido la forma que conoces, mitad mujer mitad pez. Busca en internet el origen mitológico de estas criaturas y redacta un documento Word en el que expliques, en forma de texto descriptivo, cómo eran las sirenas al principio. Añade imágenes para reforzar tu descripción. Envía por e-mail esta tarea a tu maestra para que pueda corregírtela.

Pulgarcita

1) Los personajes 75 monedas

Realiza una descripción física y psicológica de cada uno de los personajes que aparecen en el cuento *Pulgarcita*. Para ello puedes realizar una tabla de tres columnas que lleven como título: nombre del personaje, características físicas y características psicológicas.

2) La nuez 100 monedas

Al inicio del cuento *Pulgarcita* se describe que la diminuta niña duerme en la mitad de una cáscara de nuez. En esta actividad, deberás reproducir en tres dimensiones la cama donde dormía Pulgarcita. Para ello deberás utilizar la mitad de una nuez y otros materiales para diseñar las sábanas y el cojín. Cuando tengas terminada esta tarea deberás presentar en una hoja los pasos que has seguido para realizar esta manualidad.

3) La bondad 50 monedas

Pulgarcita era una niña muy bondadosa y gracias a ello la golondrina quiso ayudarla a escapar de su malvado futuro esposo. Describe, poniendo ejemplos del cuento, qué es para ti la bondad. Una vez finalizada esta descripción realiza un acto bondadoso con alguno de tus compañeros de clase y dibuja en el reverso de tu tarea una ilustración en la que se vea cómo has aplicado tu teoría.

4) La entrevista 75 monedas

En el cuento *La pulgarcita* de Andersen, aparecen muchos personajes. Selecciona uno de ellos y escribe diez preguntas que le harías a modo de entrevista. Después, busca a un compañero que haya leído el cuento y entrevístalo como si él fuera ese personaje.

5) El mundo de las hadas 25 monedas

Escribe un microcuento en el que describas cómo será la vida de Pulgarcita después de haberse casado con el rey de las hadas. Tu cuento deberá ocupar la mitad de un folio, en la otra mitad deberás hacer un dibujo que acompañe al texto.

El soldadito de plomo

1) Navegante 50 monedas

Escribe tu opinión personal del cuento en una hoja de papel y a continuación utiliza la técnica de la papiroflexia para hacer con ella un barquito.

2) Teatro 50 monedas

Imagina que eres un escritor de la época y te han encargado que escribas una obra teatral para representar el cuento de *El soldadito de plomo*. Para realizar esta tarea, deberás elegir las dos páginas que más te gusten del cuento y transformarlas en un texto dramático.

3) El mundo de los juguetes 100 monedas

Elabora una maqueta en tres dimensiones que represente la habitación de los juguetes donde se conocieron la bailarina y el soldadito de plomo. En esta maqueta puedes representar el momento que más te guste, y también podrás decidir cuántos personajes aparecerán en ella.

4) El destino 50 monedas

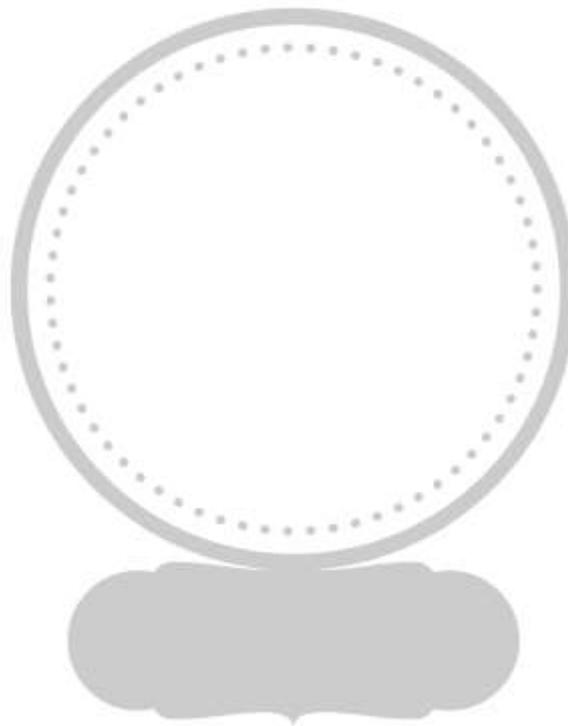
¿Qué es el destino para ti? ¿Crees que existe realmente? ¿Podemos huir de nuestro destino? ¿Podemos cambiarlo? Escribe un texto argumentativo, con un mínimo de 250 palabras, en el que respondas a todas estas cuestiones.

5) Un nuevo final 50 monedas

Como bien sabes, el final del cuento *El soldadito de plomo* es un poco triste y amargo. Por ello, en esta actividad se plantea la opción de que escribas un final más dulce y amable para el cuento. Recuerda que tu texto deberá contener un mínimo de 300 palabras.

Anexo V

Imprimir una copia por alumno para que realicen el dibujo del avatar y escriban el nombre que elijan en el recuadro. Una vez hecho, escanearlo e imprimir tantas veces como se desee.



Anexo VI

Imprimir todas las copias que sean necesarias para premiar las actividades de los niños.



Anexo VII

Imprimir imagen y pegarla en un sobre pequeño para que los alumnos puedan cambiar estos canjeables por monedas. Debe quedar como en el ejemplo de sobre que se muestra.



Anexo VIII





Ingenioso



**Tiempo
Récord**



Solidario



Soñador

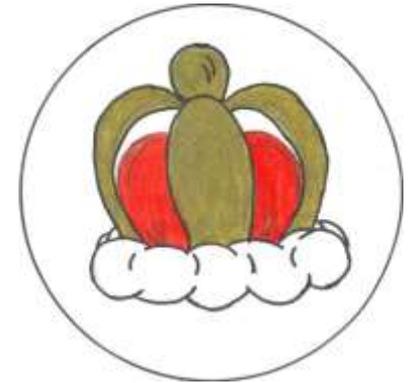


**Caza
tesoros**

Anexo IX

Imprimir (ajustando el tamaño necesario) para pegarlos en el dossier de los alumnos, realizar los *rankings* y todo aquello que se desee.



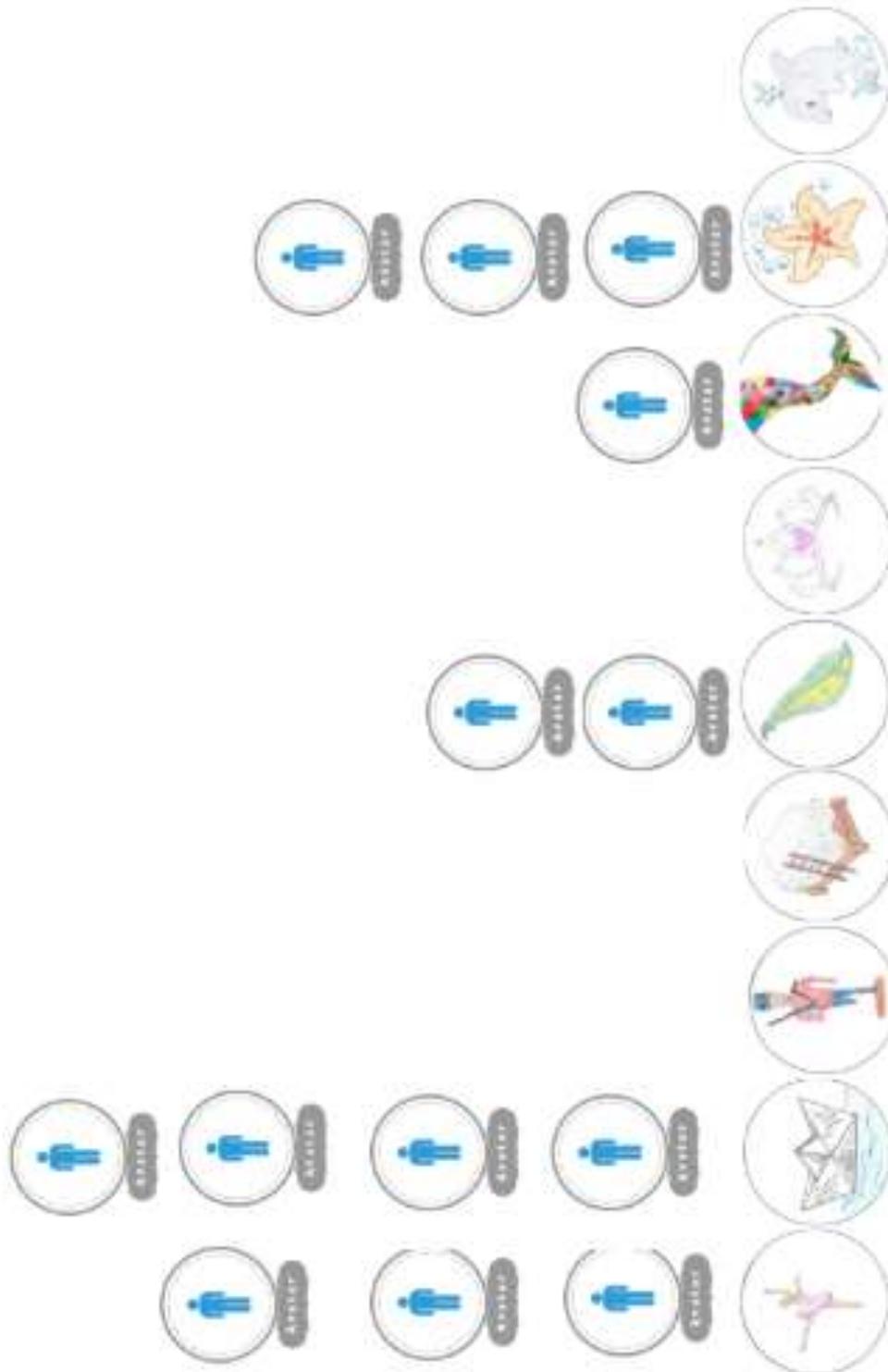


Anexo X



Anexo XI

Para realizar el *ránking* visual se imprimirán las imágenes del anexo IX y se pondrán una tras otra tal y como se muestra en las imágenes de ejemplo. Después, se imprimirán tantas copias de avatares como sea necesarias y cada vez que el alumno consiga un coleccionable colocaremos su avatar en él.



Anexo XII

Pegatinas para la devolución de las tareas corregidas.



Álbum de recompensas



Nombre:

Curso:

Fecha de inicio:

Coleccionables



Badges



Niveles



Principiante



Intermedio



Experto

