

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**MÁSTER UNIVERSITARIO  
EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Gamificación e inclusión educativa en las  
aulas de primaria: Propuesta de intervención.**

Presentado por:

**Marta Piñana Benítez**

Dirigido por:

**María Carmen Jiménez Real**

CURSO ACADÉMICO

2024/2025

## **Resumen**

La diversidad presente en las aulas de Educación Primaria exige unas respuestas pedagógicas y metodologías que motiven y favorezcan la participación del alumnado. En este Trabajo de Fin de Máster se presenta una propuesta de intervención basada en la gamificación como metodología activa para fomentar la inclusión en alumnos de 4º de Educación Primaria. El marco teórico aborda las metodologías activas, centrándose en la gamificación. La propuesta de intervención desarrolla un programa estructurado en sesiones gamificadas que incluyen retos, juegos, recompensas y dinámicas colaborativas. Asimismo, se fundamenta en la normativa vigente (LOMLOE y normativa andaluza), y en algunos principios del ODS de la Agenda de 2030. Los resultados que se esperan se centran en la mejora de la participación y motivación en el aula, en la cohesión del grupo, y en demostrar que la gamificación es una herramienta eficaz para atender la diversidad. Este trabajo, por tanto, pretende dar una respuesta educativa adaptada a las necesidades actuales del alumnado y aportar un modelo innovador y práctico que pueda ser transferido a otros contextos educativos con características similares.

*Palabras clave:* Gamificación; educación inclusiva; metodologías activas; Educación Primaria.

## **Abstract**

The diversity present in Primary Education classrooms requires pedagogical responses and methodologies that motivate and encourage student participation. This master's Thesis presents an intervention proposal based on gamification as an active methodology to foster inclusion in 4th grade Primary students. The theoretical framework addresses active methodologies, with a particular focus on gamification, and inclusive education as essential elements for promoting equitable and meaningful learning.

The intervention develops a structured program of gamified sessions that include challenges, games, rewards, and collaborative dynamics. It is also supported by current legislation (LOMLOE and Andalusian regulations) and the principles of SDG 4 from the 2030 Agenda. The expected outcomes focus on improving participation and motivation in the classroom, strengthening group cohesion, and demonstrating that gamification is an effective tool to address diversity.

Therefore, this work aims to provide an educational response adapted to the current needs of students and to offer an innovative and practical model that can be transferred to other educational contexts with similar characteristics.

*Keywords:*

Gamification; inclusive education; active methodologies; motivation; Primary Education.

## Índice de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Justificación .....	12
1.2. Problema y finalidad.....	14
1.3. Objetivos del TFM.....	16
1.4. Presentación de capítulos.....	17
2. MARCO TEÓRICO .....	18
1.    Metodologías activas .....	18
1.1 La gamificación.....	20
1.2 Elementos y componentes de la gamificación .....	20
1.1.1.      Beneficios pedagógicos de la gamificación.....	22
2. Educación inclusiva .....	22
1.1.2.      Rol del profesorado en la inclusión educativa.....	25
Relación entre educación inclusiva y gamificación.....	26
3. MARCO NORMATIVO .....	28
3.1. Marco normativo (español).....	28
3.2. Marco normativo específico de Andalucía .....	29
4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	30
4.1. Objetivos de la intervención .....	30
4.2. Contextualización y destinatarios .....	31
4.3. Contenidos básicos .....	32
4.4. Competencias.....	33
4.5. Metodología .....	34
4.6. Infraestructura, recursos y materiales .....	35

4.7. Evaluación.....	36
4.8. Temporalización .....	37
4.9. Sesiones de trabajo.....	38
4.10. Fundamentación de la innovación .....	50
4.11. Atención a la diversidad.....	51
5. CONCLUSIONES.....	55
6. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INTERVENCIÓN .....	57
6.1. Limitaciones.....	57
6.2. Futuras líneas de intervención .....	58
7. REFERENCIAS .....	60
8. ANEXOS .....	64
8.1. Anexo I.....	64
Rúbrica de observación del docente .....	64
8.2. Anexo 2.....	65
Autoevaluación del alumnado.....	65
8.3. Anexo 3.....	66
Cuestionario de satisfacción .....	66
8.4. Anexo 4.....	67
Tarjeta de pistas .....	67
8.5. Anexo 5.....	68
Rúbrica de expresión escrita .....	68
8.6. Anexo 6.....	68
Insignias: Creatividad, claridad, equipo y saber. ....	69
8.7. Anexo 7.....	69
Insignias de escucha, claridad oral, memoria y cooperación.....	69
8.8. Anexo 8.....	71

Lista de cotejo: comprensión, participación, resolución.....	71
8.9. Anexo 9.....	72
Insignia “Maestro del Laberinto”.....	72
8.10. Anexo I0.....	73
Plantilla de análisis de personaje histórico .....	73
8.11. Anexo I1.....	74
Insignia narradores épicos.....	74
8.12. Anexo I2.....	75
Insignia conquistadores del lenguaje .....	75
8.13. Anexo I3.....	77
Insignia Héroe del saber.....	77
8.14. Anexo I4.....	78
Autoevaluación.....	78
8.15. Anexo I5.....	79
Diploma de reconocimiento.....	79

## **Índice de figuras**

Figura 1. <i>Elementos de la gamificación</i> .....	8
Figura 2. <i>Exclusión, integración, inclusión y segregación</i> .....	20

## **Índice de tablas**

Tabla 1. <i>¡Bienvenidos a la Academia de Héroes!</i> .....	36
Tabla 2. <i>Codificamos juntos</i> .....	37
Tabla 3. <i>El desafío de los sabios</i> .....	38
Tabla 4. <i>La carrera de los mensajeros</i> .....	39
Tabla 5. <i>Los archivos perdidos</i> .....	40
Tabla 6. <i>El laberinto de la lectura</i> .....	41
Tabla 7. <i>Misión Historia</i> .....	42
Tabla 8. <i>¡Conquista de palabras!</i> .....	43
Tabla 9. <i>El Reto Final del Saber</i> .....	44
Tabla 10. <i>Ceremonia de los Héroes del Saber</i> .....	45

## **1. INTRODUCCIÓN**

La diversidad presente en las aulas de Educación Primaria representa uno de los mayores retos actuales en el sistema educativo. Lejos de tratarse exclusivamente con alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), esta diversidad se manifiesta con todos y cada uno de los estudiantes, ya que cada uno posee un ritmo de aprendizaje, estilos cognitivos diferentes, niveles de motivación, diferentes contextos socioculturales, etc. En este escenario, se hace imprescindible trabajar las metodologías efectivas que ayuden a promover y fomentar la inclusión y la equidad en las aulas.

El sistema educativo actual está sometido a un proceso de transformación donde los contenidos ya no se transmiten de forma magistral, sino que busca dar respuesta a los retos sociales del siglo XXI, haciendo que los alumnos sean protagonistas de la adquisición de conocimientos. Uno de los mayores desafíos que se encuentran hoy en día la educación, es la gran diversidad del alumnado, no solo desde el punto de vista de necesidades educativas especiales, sino también de los diferentes intereses, ritmos de aprendizaje o contextos socioculturales con mucha diversidad. Esto exige al entorno educativo incorporar estrategias inclusivas que permitan que los alumnos trabajen de manera cooperativa, incluyendo a todos en las aulas, garantizando una educación equitativa y de calidad para todos.

Las metodologías activas se han consolidado como una respuesta educativa eficaz a esta problemática, siendo innovadora y rompiendo con los modelos tradicionales de enseñanza en los que solamente se transmite contenidos de manera directa profesor-alumno sin dejar margen al pensamiento crítico ni al propio aprendizaje. Estas metodologías actuales permiten que los alumnos sean agentes de su propio aprendizaje, permitiendo que

experimenten, que trabajen de manera cooperativa, y que trabajen la reflexión crítica. Asimismo, según Escarbajal y Martínes (2023), se formarán personas más autónomas e independientes que irán construyendo su aprendizaje gracias a la adquisición de valores esenciales junto a comportamientos sociales que les servirán para poder desenvolverse en su vida cotidiana, tanto fuera como dentro del aula, desarrollando una de las competencias claves que forma parte del currículo: “aprender a aprender”.

Estas propuestas metodológicas están respaldadas por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOMLOE), que establece como uno de los principios pedagógicos primarios la incorporación de metodologías que favorezcan la participación del alumnado y el aprendizaje significativo. Además, el presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) se alinea con los principios establecidos por la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible, en especial con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), que trata de la educación inclusiva y de calidad para todos los alumnos, garantizando oportunidad de aprendizaje para todos.

Asimismo, esta propuesta también guarda relación con otros Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- ODS 5: Igualdad de género, ya que fomenta un entorno educativo equitativo en el que se promueve la participación de todos los estudiantes sin discriminación, impulsando el respeto, la empatía y la cooperación entre géneros.
- ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas, puesto que las actividades cooperativas y gamificadas favorecen el desarrollo de una cultura de aula basada en la resolución pacífica de conflictos, el respeto mutuo y la participación democrática.

La inclusión de estos ODS en el diseño pedagógico de la propuesta refuerza su carácter transformador y su compromiso con una educación alineada con los retos sociales actuales.

En el presente TFM se estudiará las metodologías activas, concretamente, la gamificación, y su relación con la inclusión, con la finalidad de crear una propuesta de intervención basada en la gamificación, dirigida a alumnos de 4º. de Educación Primaria, con el objetivo de promover una educación activa, motivadora e inclusiva. Esta propuesta surge como respuesta a la problemática que se observa en la educación, en la que el alumnado se somete a un contexto escolar con escasa motivación y desigualdad en la participación de los alumnos. Desde un enfoque psicopedagógico, se considera imprescindible transformar las dinámicas del aula para favorecer una mejora del proceso educativo centrándose en el alumno y la inclusión.

A lo largo de este TFM se desarrollará una justificación teórica que fundamenta el uso de las metodologías activas como herramienta educativa. A continuación, se expondrán también los objetivos del trabajo, se desarrollará el marco teórico que sustenta la intervención. Posteriormente, se detalla el programa de intervención que se va a llevar a cabo, incluyendo el contexto, los roles, la metodología, temporalización, evaluación, etc. Finalmente, se presentarán conclusiones y propuestas de mejora que permitan valorar el impacto de la intervención planteada.

## **1.1. Justificación**

El contexto educativo actual se caracteriza por una creciente diversidad en las aulas, y el profesorado se enfrenta al constante desafío de atender a las necesidades de los alumnos, distintos intereses y ritmos de aprendizaje, así como atender al alumnado con NEAE. Estos retos se presentan en todas las etapas educativas, pero se intensifica en etapas claves como la Educación Primaria, donde se sientan las bases del desarrollo personal, social y académico de los estudiantes. La actual escuela del siglo XXI exige metodologías y enfoques pedagógicos que transmitan contenidos curriculares a la vez que fomenten la participación del alumnado y la inclusión real.

Ante esta situación, la gran diversidad en las aulas exige la implementación de nuevas metodologías que promuevan la inclusión de los alumnos y la participación activa de estos. En este contexto, las metodologías activas se presentan como una alternativa eficaz para atender a la diversidad del alumnado, fomentando un trabajo colaborativo. Según la Guía de Metodologías y Enfoques Inclusivos en la educación publicada por COCEMFE (2021), estas metodologías favorecen la atención a la diversidad y la inclusión, aumentando la participación y reduciendo las barreras al aprendizaje (COCEMFE, 2021).

Dentro de estas metodologías, la gamificación ha adquirido un gran papel como protagonista en las estrategias pedagógicas. Según Theodosiou y Karasavvidis (2015), esta metodología ha dejado de ser exclusiva del ámbito extraescolar y se ha convertido en una herramienta usada en el aula. Este enfoque, al integrarse con contextos educativos, hace que se promueva la motivación en las aulas y que los alumnos se impliquen de manera activa a la vez que construyen los conocimientos de manera implícita.

Entre las diferentes metodologías activas, la gamificación se ha consolidado como una de las más innovadoras en el ámbito educativo, teniendo una gran importancia en los últimos años por su éxito en aumentar la motivación de los alumnos. Esta estrategia, según Hill y Brunvan (2018), al incorporar elementos propios de los juegos en entornos tradicionalmente no lúdicos, transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más participativa y atractiva para los alumnos. En esta línea, Kapp (2012) define la gamificación como la aplicación de dinámicas y elementos característicos del juego con el propósito de incentivar la participación, fomentar la implicación y facilitar el aprendizaje.

Ambas definiciones destacan el papel clave de la gamificación en los entornos educativos actuales. Por su parte, Hill y Brunvan (2018) insisten en que tanto la motivación como el compromiso de los alumnos son fundamentales para que el alumnado se involucre en el proceso educativo. Por lo que es esencial que el profesorado genere estos contextos donde se favorezca el interés por aprender.

Teniendo en cuenta estas aportaciones, puede afirmarse que esta metodología es sumamente eficaz para promover el aprendizaje significativo y participativo, enfrentando la problemática de la falta de motivación e inclusión en las aulas.

Además, actualmente la gamificación ha ganado un puesto muy importante y significativo con mucha relevancia a la hora de buscar estrategias que mejoren el compromiso de todos los estudiantes. Autores como Meneses (2024), afirman que, incorporar elementos lúdicos aumenta la retención de nuevos conocimientos e implicación por parte de los estudiantes en el proceso educativo, ya sea con tecnologías o sin ellas, así como la motivación, a pesar de que sea una de las partes más difíciles en el proceso de aprendizaje. Proporcionar recompensas y pequeñas dosis de dopamina a los estudiantes es crucial para conseguirlo.

Asimismo, en esta misma línea, algunos estudios como el de Salvador-García, (2021) confirman que, gamificar puede convertirse en una herramienta que transforma el ámbito educativo, y especialmente en los contextos en los que se busca trabajar la igualdad y la participación de todo el alumnado. El autor subraya que, cuando se aplica esta metodología de manera planificada y con los objetivos claros, ayudará especialmente a estimular el desarrollo social y comunicativo de los estudiantes, ya que anima a generar muchas dinámicas que favorecen la cooperación, y, por lo tanto, se trabaja el respeto entre alumnos y la gestión de los errores como parte del aprendizaje.

En esta propuesta de intervención se justifica, por tanto, ante la necesidad de ofrecer una respuesta educativa adaptada a la educación actual y a la realidad de las aulas de 4º de primaria. En ella, se detectan situaciones de desmotivación y baja participación de los alumnos del centro donde se desarrollará. La gamificación se plantea como una estrategia inclusiva que es capaz de mejorar estos aspectos y crear una educación más equitativa y participativa. La intervención propuesta responde también al principio del ODS 4 de la Agenda 203, en el que se subraya la importancia de “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para promover oportunidades de aprendizaje para todos. (Naciones unidas, 2015).

## **1.2. Problema y finalidad**

En la actualidad, las aulas de Educación Primaria se caracterizan por contar con una creciente diversidad y heterogeneidad del alumnado. Esta diversidad se manifiesta en diferentes dimensiones: diferencias culturales, sociales, académicas, económicas, así como la presencia de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE). Esta realidad plantea un reto al sistema educativo y al profesorado, quien debe encontrar formas

y metodologías que fomenten la inclusión y la participación de todo el alumnado, sin excepción.

La diversidad es constante en el aula en el siglo XXI. El alumnado presenta diferentes ritmos de aprendizaje, intereses personales, etc. En este contexto, se observa como las metodologías tradicionales centradas en la transmisión de conocimientos académicos, resultan insuficientes para responder a las necesidades educativas reales de todo el alumnado.

Ante esta situación, se hace fundamental transformar la metodología a una forma más participativas. Las metodologías activas se basan en promover un aprendizaje cooperativo y participativo, situando al estudiante como protagonista, permitiendo responder mejor a los distintos perfiles del aula. Tal y como señalan Portero y Medina (2025), este tipo de metodologías incrementan la motivación, pero, además, fomentan la inclusión.

Asimismo, la gamificación se posiciona como una herramienta especialmente potente para transformar ese escenario. Su capacidad para generar motivación y comentar con el alumnado la convierte en una excelente manera de responder a la necesidad de atender a la diversidad en un aula de 4.<sup>º</sup> de Educación Primaria. Se pretende así, ofrecer una solución adaptada e innovadora en la que se garantice las oportunidades de aprendizaje.

### **1.3. Objetivos del TFM**

Teniendo en cuenta la normativa vigente y los aspectos nombrados anteriormente, se plantea como objetivo general del Trabajo de Fin de Máster:

- Diseñar una propuesta de intervención basada en la gamificación para fomentar la inclusión y mejorar la participación del alumnado de 4º. de Educación Primaria en un aula con diversos perfiles.

Partiendo de este objetivo, se plantean como objetivos específicos del mismo:

- Realizar una revisión bibliográfica que fundamente teóricamente la propuesta de intervención desde el enfoque de metodologías activas (gamificación) y la educación inclusiva.
- Diseñar actividades gamificadas que fomenten la inclusión, la motivación y la cooperación del alumnado con distintas necesidades educativas.
- Analizar la relación entre gamificación y atención a la diversidad, identificando los beneficios en los contextos educativos.
- Elaborar instrumentos de evaluación coherentes con la intervención, que recojan evidencias del progreso del alumnado en términos de participación, motivación e inclusión.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el Máster en Psicopedagogía en el diseño de planes de intervención que respondan a las necesidades reales de un aula heterogénea.

## **1.4. Presentación de capítulos**

El presente TFM se estructura en cinco capítulos, que ofrecen una visión desde el marco teórico y normativo hasta la evaluación de la propuesta de intervención.

En el capítulo 1, Introducción, se expone el trabajo contextualizado, la explicación del problema, los objetivos que se pretenden abordar (general y específicos), así como la justificación de la importancia de la investigación.

En el capítulo 2, Marco teórico, recoge los fundamentos. En primer lugar, se presentan las metodologías activas en general, haciendo énfasis en la gamificación. A continuación, se aborda la educación inclusiva y su relación con las metodologías activas.

En el capítulo 3, Marco normativo, sintetiza la legislación vigente tanto a nivel estatal como a nivel autonómico, haciendo referencia a la atención a la diversidad y a las orientaciones de la LOMLOE.

En el capítulo 4, Propuesta de intervención, se presenta el diseño de un programa gamificado completo para llevar a cabo en una clase de 4º de Primaria, centrado en el área de Lengua Castellana y Literatura. En el capítulo se describe los contenidos, objetivos, metodologías, sesiones con actividades, recursos y anexos, así como las medidas de atención a la diversidad.

Finalmente, en el capítulo 5, Conclusiones, recoge una reflexión crítica sobre los resultados esperados, así como las limitaciones del diseño, los aportes de la propuesta al ámbito de educación inclusiva, etc.

## **2. MARCO TEÓRICO**

Teniendo en cuenta que en el Trabajo Final de Máster se pretende diseñar una intervención educativa basada en la gamificación como metodología para fomentar la inclusión en el aula, a continuación, se presentará el marco teórico que sustenta dicha propuesta, estructurado en tres grandes bloques.

En primer lugar, se abordan las metodologías activas, entendidas como enfoques pedagógicos centrados en el alumno como protagonista, la autonomía y la participación activa. Dentro de ese apartado, se profundiza específicamente la gamificación, analizando su definición, sus elementos, beneficios, etc.

En segundo lugar, se desarrolla el concepto clave de la educación inclusiva y su evolución en los últimos años, destacando su papel importante en la construcción de entornos educativos accesibles para todo el alumnado.

Por último, se analiza la relación entre las metodologías activas y la inclusión educativa, analizando cómo este enfoque promueve la inclusión en las aulas, y como promueve el aprendizaje en contextos diversos.

### **1. Metodologías activas**

En referencia a la definición de Herrán (2008), se concibe la metodología como un conjunto de estrategias que guía la práctica del docente, expresando las intenciones educativas de cierta manera, su visión de la enseñanza y del aprendizaje, su capacidad de gestionar la motivación del alumnado y aplicar los contenidos curriculares de una forma concreta.

En primer lugar, resulta necesario establecer una base conceptual clara que permita distinguir una metodología tradicional y una metodología activa. Estos dos tipos de

metodologías representan dos enfoques muy distintos, tanto en la transmisión de conocimientos, como en la concepción del aprendizaje y los roles que asumen los estudiantes y el docente.

Por un lado, las metodologías tradicionales se centran en los resultados y la secuencia didáctica es lineal, se transmite los conocimientos por la explicación del profesor y los libros de texto, y finaliza con una evaluación sumativa donde se evalúa la mera memorización de contenidos (Trevé, et al., 2017).

Por otro lado, las metodologías activas se consideran como un método novedoso en el sistema educativo, a pesar de que autores como Pestalozzi ya usaron este término en el siglo XX. Las metodologías activas, según Portero y Medina (2025), son enfoques pedagógicos que enfocan al estudiante como protagonista del aprendizaje, promoviendo la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en contextos reales.

Más allá de la mera transmisión de contenidos, estas metodologías buscan transformar la práctica educativa y alejarse del modelo tradicional de aprendizaje (metodologías tradicionales), apostando por un aprendizaje significativo y duradero en el tiempo.

Portero y Medina (2025) afirmaron lo siguiente:

Las MMAA son un enfoque que promueve en el estudiante su propio aprendizaje, centra el conocimiento mediante la interacción; estas metodologías tienen un enfoque centrado en el estudiante y permiten una comprensión profunda con aplicación práctica del conocimiento porque encaminan y orientan hacia un cambio de la práctica educativa. (p. 70)

Además, estas metodologías fomentan el desarrollo de la autonomía, la reflexión, el trabajo en equipo, etc., fomentando también la inclusión de todo el alumnado.

Entre las principales metodologías activas se encuentran: el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aula invertida.

### **1.1 La gamificación**

Entre estas metodologías mencionadas, la gamificación destaca como una estrategia emergente que ha experimentado un gran interés y se ha considerado una de las más innovadoras en el ámbito educativo, ya que introduce mecánicas propias del juego en entornos que tradicionalmente no están diseñados para ello. Esto hace que el proceso enseñanza-aprendizaje sea una experiencia más participativa y estimulante para el alumnado.

“La gamificación se entiende como una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza-aprendizaje” (Pegalajar, 2021, p. 170). Es decir, la gamificación implica trasladar algunos elementos que son propios del juego, como las recompensas, las insignias, los niveles o los retos y se aplican a contextos educativos que no son tradicionalmente lúdicos, con el fin de potenciar la motivación y la implicación activa del alumnado en el aprendizaje.

### **1.2 Elementos y componentes de la gamificación**

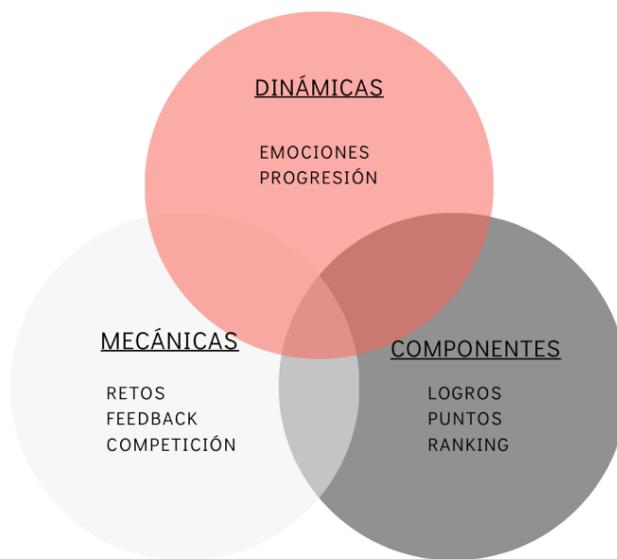
Para conocer en profundidad cómo funciona la gamificación y cómo se implementa en las aulas para crear un entorno inclusivo y participativo, debemos conocer los elementos y componentes que forman parte de las experiencias gamificadas. Como ya se ha mencionado varias veces anteriormente, la gamificación incorpora elementos propios del juego para animar a los alumnos y comprometerse en el proceso. Según Werbach y Hunter (2012), los elementos se agrupan en tres categorías principales: mecánicas, componentes y dinámicas.

- Mecánicas: Son principalmente, los componentes básicos del juego, las reglas y el funcionamiento. Esto engloba la colaboración (saber trabajar juntos), los retos y desafíos, la competición, las recompensas, la suerte, etc. (Werbach y Hunter, 2012).
- Componentes: Las herramientas que tenemos y que se pueden usar para hacer la actividad gamificada. Por ejemplo, las insignias, los niveles, los puntos, las recompensas, los equipos, etc.
- Dinámicas: Es la forma en la que se llevan a cabo las mecánicas y tiene repercusión en el comportamiento de los estudiantes. Por ejemplo, las emociones, las relaciones sociales, la narración, la competitividad, etc.

A continuación, se presenta una figura que resume visualmente estas tres categorías principales:

**Figura 1**

*Elementos de la gamificación*



*Nota:* Elaboración propia.

### **1.1.1. Beneficios pedagógicos de la gamificación.**

La gamificación es concebida como una herramienta innovadora que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje al incluir elementos del juego. Esto conlleva a que tenga múltiples beneficios en el entorno educativo. Esta metodología no solo busca hacer la enseñanza más atractiva, sino que tiene un impacto directo en la motivación, la atención, la inclusión y la implicación del alumnado.

Segovia (2023) destaca que estos beneficios ayudan al rendimiento académico, favorece la creación de un clima más positivo, reduce el miedo al error y potencia la autoestima del alumnado. En un contexto donde la atención sostenida es una de las problemáticas más comunes, especialmente en etapas de Educación Primaria, la gamificación permite mantener la concentración del alumnado y trabajar de forma natural en dinámicas que exigen atención, así el estudiante no aprende solo contenidos académicos, sino que también desarrolla herramientas para aprender a aprender.

Por otro lado, la gamificación resulta especialmente útil para atender a la diversidad del alumnado, y por lo tanto, a la educación inclusiva. Al permitir la personalización de los elementos y la elección de los retos adaptados, la combinación de trabajo individual con trabajo colaborativo facilita la inclusión de estudiantes con diferentes niveles de intereses o necesidades educativas.

## **2. Educación inclusiva**

La educación inclusiva representa un gran cambio en el paradigma de la educación en la actualidad, cambiando la forma de concebir la enseñanza y el aprendizaje. Este paradigma ha emergido como nuevo en las últimas 4 o 5 décadas, pudiendo nombrarlo como un

paradigma ‘personal’, ya que ha pasado de estar centrado en el profesor y en la enseñanza a estar centrado en el aprendizaje y en el propio alumnado. (Beltrán Llera, 2011).

Lo esencial, por tanto, ya no es la transmisión homogénea de contenidos y conocimientos, sino la creación de las condiciones necesarias para que todos los estudiantes puedan acceder al conocimiento de forma significativa, sin excepción. En este sentido, la educación inclusiva surge como la respuesta para garantizar una enseñanza equitativa para todos, en la que se considere la diversidad y se eliminen las barreras del aprendizaje.

Este cambio, según Beltran Llera (2011), implica atender no sólo al contenido curricular, sino a aspectos más profundos que eso: cómo aprende cada estudiante, cuáles son los intereses, qué recursos necesita, qué tipo de acompañamiento favorece su desarrollo, etc. No se limita a incorporar al alumnado con necesidades específicas dentro del aula, sino que transforma la mirada educativa y la adapta a cada uno de los estudiantes, reconociendo que cada uno tiene una manera distinta de aprender y merece ser atendido de manera personalizada.

El concepto de inclusión nace como una superación al modelo anterior, el cuál suponía un avance significativo frente a la segregación, pero seguía considerando la diversidad como una excepción que debía de adaptarse al concepto del sistema estandarizado. En cambio, la inclusión plantea un enfoque en el que el sistema se adapta a las personas, no al revés.

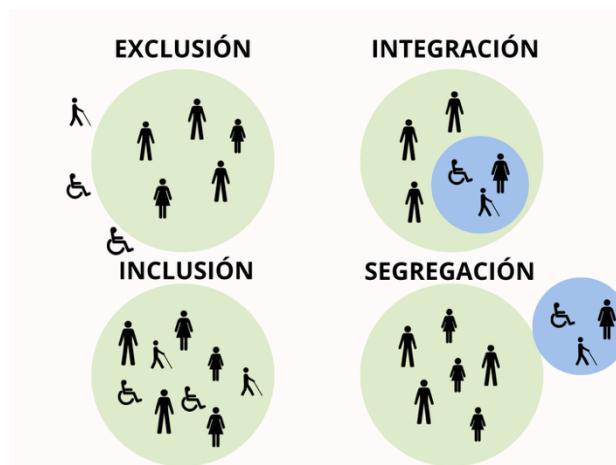
Este modelo nace de una evolución histórica del pensamiento educativo. Durante años, el sistema educativo respondía a la diversidad con exclusión, marginando al alumnado con necesidades especiales. Más tarde, avanzó hacia la segregación, separándolos físicamente, en aulas especiales para ellos e incluso centros especiales. Posteriormente, la integración permitió compartir algunos espacios, pero no transformaba la metodología ni el currículo, por lo que se hacía imposible seguir el mismo ritmo toda la clase.

Finalmente, la inclusión representa un gran salto y una gran evolución en el sistema, no solo compartiendo lugar, sino participar, aprender en igualdad de condiciones, etc. (Beltrán Llera, 2011).

A continuación, se muestra una representación visual de los distintos modelos - exclusión, integración, segregación e inclusión- que resultan clave para comprender la diferencia entre ellos.

**Figura 2**

Exclusión, integración, inclusión y segregación.



*Nota:* elaboración propia.

Según la UNESCO (2008), la educación inclusiva es “un proceso permanente dirigido a ofrecer una educación de calidad para todos mientras se respeta la diversidad y las diferentes necesidades, habilidades, características y expectativas de aprendizaje de los estudiantes y comunidades eliminando todas las formas de discriminación”. Esta visión destaca que no se trata de llegar a una meta alcanzable en términos absolutos, sino de un compromiso de mejora continua, eliminando las barreras y la discriminación.

Este proceso está en constante evolución, así lo recoge la UNESCO y lo desarrolla Beltrán (2011), quién identifica cinco claves esenciales que engloban este enfoque educativo:

1. Es un proceso permanente y no un estado avanzado. Esto quiere decir que la inclusión no es un logro que basta con alcanzarlo una vez y ya es para siempre, sino que se trata de una construcción evolutiva, flexible y abierta a la mejora continua. La inclusión, por tanto, nunca está completa y cerrada a cambios, sino que exige una revisión constante de métodos.
2. Educación de calidad para todos. Esta clave es esencial de la inclusión, implicando llegar a todo el alumnado y hacerlo de manera significativa y con sentido. Busca asegurarse de que la escolarización es eficaz para cada persona. No puede haber calidad sin equidad.
3. Respeto y valoración de la diversidad. Esta clave se basa en la diversidad como un valor. Se entiende que la diversidad enriquece el proceso educativo y potencia la calidad del sistema.
4. Atención a las diferencias individuales. En cuarto lugar, la inclusión requiere poner el foco en las diferencias concretas de cada alumno: sus expectativas, sus intereses, su ritmo, su estilo de aprendizaje... priorizando siempre el aprendizaje significativo y la personalización de la enseñanza.
5. Eliminación de barreras y discriminación. Esta última clave tiene que ver con el compromiso de identificar y eliminar las barreras que impiden o dificultan el aprendizaje del alumnado. Muchas de estas barreras no están en el mismo alumnado, sino que están en las estructuras y prácticas del sistema educativo.

#### **1.1.2. Rol del profesorado en la inclusión educativa.**

El profesorado tiene un papel crucial para aplicar estas metodologías en las aulas y para que se lleven a cabo con éxito. No basta solo con que las políticas educativas promuevan la atención a la diversidad; su éxito depende, en gran medida, de cómo los docentes actúan frente a la clase, de su actitud, de su formación y de la disposición de adaptarse al alumnado. (Rodríguez, et al., 2020).

Desde esta perspectiva, las metodologías activas (como la gamificación, el aprendizaje cooperativo o el aprendizaje basado en proyectos), se presentan como metodologías eficaces y coherentes con la educación inclusiva, promoviendo el trabajo individual, así como el cooperativo, la adaptación a diferentes ritmos. Sin embargo, Palomero-Fernandez (2025), señala que son numerosos los docentes que todavía muestran discrepancias ante estas metodologías innovadoras, por lo que requieren estrategias formativas.

Es por ello que se hace necesaria una formación docente continua que proporcione tanto conocimientos teóricos sobre la inclusión como experiencias prácticas que permitan integrar estos conocimientos en contextos reales, incrementando la eficacia de los docentes. La falta de formación en los docentes en el ámbito de inclusión o metodologías activas puede generar sentimiento de incapacidad e incluso desinterés, lo que acaba repercutiendo de manera negativa en la calidad educativa.

### **Relación entre educación inclusiva y gamificación**

En los últimos años, la gamificación se ha consolidado como una metodología emergente dentro de las metodologías activas. Esta metodología innovadora destaca debido a que cuenta con la capacidad de garantizar la participación activa del alumnado, junto a la equidad y el aprendizaje significativo de estos. Tiene alto poder inclusivo, especialmente para el alumnado con necesidades especiales.

Según Ródenas y Suárez (2023), hay diversos estudios que afirman que la implementación de la gamificación en el aula aumenta también el rendimiento académico, y favorece la creación de entornos más personalizados y adaptados a los ritmos de aprendizaje.

Desde el enfoque inclusivo, el objetivo de la gamificación es garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje significativo, independientemente de sus necesidades o capacidades.

En el estudio desarrollado por Ródenas y Suárez (2023), se llevó a cabo una revisión sistemática de experiencias gamificadas en las aulas en alumnos de Educación Primaria, prestando especial atención a estudiantes con NEAE. Los resultados han mostrado una notable mejora en el rendimiento académico y en la motivación de todos ellos. Además, cabe resaltar que también se ha percibido una reducción de la ansiedad y el rechazo ante asignaturas tradicionalmente catalogadas como “dificiles”. Esto puede deberse a la personalización de tareas sin necesidad de seguir un libro de texto, y a la elección de los materiales didácticos.

El estudio del artículo también destaca que la metodología no debe entenderse como un simple recurso que se usa en el aula, sino como una herramienta pedagógica que promueve la inclusión, especialmente trabajando en las diferencias y reduciendo las barreras al aprendizaje.

Complementariamente, el trabajo de López (2022), aporta un enfoque práctico al analizar la gamificación a través del modelo de mecánicas, dinámicas y estética, donde las mecánicas (como puntos), regulan el funcionamiento del juego, las dinámicas (como la colaboración) fomenta la implicación emocional y social, y la estética (como el diseño) despierta emociones positivas. En el estudio del caso que se ha realizado en el artículo en la Comunidad Valenciana, los resultados indicaron que la gamificación promovía el progreso emocional, social y académico de los alumnos.

### **3. MARCO NORMATIVO**

La fundamentación legal del presente Trabajo de fin de Máster se desarrolla en base a una serie de normativas que respaldan la necesidad de una educación inclusiva para garantizar la equidad.

A nivel internacional, documentos como la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006), destacan el derecho que poseen los niños de recibir una educación en igualdad de condiciones, sin discriminación por motivos de situaciones personales.

#### **3.1. Marco normativo (español)**

La legislación educativa española se fundamenta en el principio de equidad, recogido en la Constitución Española (1978), que en su artículo 27 establece el derecho de todos los ciudadanos a una educación que promueva el pleno desarrollo de la personalidad humana, el respeto a los derechos y libertades fundamentales, y la inclusión social.

Este principio se articula también en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOMLOE), y que representa el principal referente legal del sistema educativo actual en España.

Su artículo 1 recoge los principios generales de un sistema educativo de calidad, de equidad y de inclusión, lo que justifica el empleo de metodologías activas, como la gamificación en las aulas. Asimismo, el artículo 2 define el pleno desarrollo de la personalidad y capacidades del alumno, lo que conecta con propuestas como la gamificación.

De manera más concreta, el artículo 71 de la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE, 2020), establece que las administraciones que se debe garantizar los recursos necesarios para que el alumnado con necesidades educativas alcance el máximo desarrollo posible con sus capacidades. En este sentido, la gamificación se presenta como una estrategia inclusiva al permitir adaptar los retos y las dinámicas a diferentes ritmos de aprendizaje.

### **3.2. Marco normativo específico de Andalucía**

El Decreto 97/2015, de 3 de marzo, establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Andalucía. Este documento reconoce expresamente la diversidad del alumnado como un elemento esencial del sistema educativo andaluz, y promueve el diseño de situaciones de aprendizaje que respeten los distintos ritmos, estilos y capacidades.

En desarrollo del anterior, la Orden de 17 de marzo de 2015 regula aspectos clave de la organización y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en Primaria. En ella se establece la obligatoriedad de atender a la diversidad mediante medidas ordinarias y específicas, incluyendo adaptaciones metodológicas, organizativas y curriculares. Además, promueve el uso de metodologías activas.

También, la Ley 17/2007, de Educación de Andalucía (LEA) constituye el marco de referencia. Su artículo 5 establece el principio de equidad como imprescindible en el sistema educativo andaluz, garantizando que todos los alumnos reciban las respuestas en relación y adaptadas a sus necesidades. Además, la ley 17/2007, de Educación de Andalucía, en su artículo 113, reconoce la atención a la diversidad como esencial para favorecer la inclusión y motivar al alumnado desde sus intereses y sus propias capacidades.

## **4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **4.1. Objetivos de la intervención**

La presente propuesta de intervención tiene como finalidad principal fomentar la inclusión educativa a través de la gamificación. Esta metodología ha demostrado ser eficaz para incrementar la motivación de los alumnos. En este caso, se plantea la intervención que va dirigida a alumnos de cuarto de primaria para crear un ambiente colaborativo y dinámico. Por lo cual:

Objetivo general: Diseñar una propuesta de intervención basada en la gamificación para promover la inclusión y mejorar la motivación del alumnado de 4º de Educación Primaria, atendiendo a los diferentes perfiles en el aula.

A partir de este objetivo general, se derivan los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las características y necesidades del grupo para adaptar la intervención a la realidad.
- Diseñar un conjunto de actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo.
- Fomentar el desarrollo de competencias clave del alumnado a través de la estimulación del pensamiento crítico y la autonomía.
- Proponer instrumentos de evaluación como rúbricas y observaciones que permitan recoger el progreso del alumnado.
- Incorporar elementos motivacionales propios de la gamificación, como recompensas, retos y niveles, que estimulen el trabajo en equipo y la autonomía.

## **4.2. Contextualización y destinatarios**

La propuesta de intervención se va a llevar a cabo en un centro educativo público ficticio, situado en el centro de Sevilla, una zona urbana y de tamaño medio. El centro atiende a una población caracterizada por su heterogeneidad social, cultural y económica, ya que cuenta con alumnos de diferentes nacionalidades y diferentes niveles socioeconómicos. Este hecho lo convierte en un contexto de gran riqueza, a la vez que en un espacio donde se plantean retos vinculados a la atención a la diversidad. El colegio cuenta con recursos TIC, bibliotecas, aulas de apoyo, un equipo docente comprometido con la innovación metodológica, etc.

El grupo destinatario es una clase de 4º de Educación Primaria, formada por 25 alumnos de entre 9 y 10 años. Dentro de este grupo, se encuentran:

- Dos estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE): Dislexia y otro con un trastorno del espectro autista (TEA) de nivel 1.
- Tres alumnos con procedencia marroquí y presentan dificultades lingüísticas en la lengua castellana.
- Falta de motivación generalizada hacia las actividades escolares por parte de la mayoría del alumnado.

La intervención se justifica, por tanto, en la necesidad de crear nuevos entornos de aprendizaje motivadores y formas de enseñar que motive al alumnado. También se considera pertinente introducir una metodología activa como la gamificación, que permita dinamizar el proceso y atender a los diferentes perfiles con una perspectiva lúdica y motivadora.

En este sentido, la diversidad del aula no debe ser concebida como un desafío, sino como una oportunidad para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentar la autoestima y la autonomía de los estudiantes.

#### **4.3. Contenidos básicos**

Los contenidos básicos de la presente intervención se alinean con el currículo oficial de Educación Primaria, establecido por el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Andalucía, y principalmente está centrado en Lengua Castellana y Literatura. Este marco normativo orienta el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística como elemento esencial para el aprendizaje en todas las áreas y para la inclusión social y educativa del alumnado.

En este sentido, la intervención se centra en contenidos relacionados con la comprensión y producción de textos, con la mejora de la expresión oral y la interacción comunicativa.

Los contenidos seleccionados permiten trabajar habilidades comunicativas y habilidades sociales, favoreciendo la expresión oral, la comprensión lectora y la construcción del conocimiento grupal. Concretamente, se priorizan los siguientes contenidos:

- Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y las secundarias, favoreciendo el desarrollo de estrategias de comprensión lectora.
- Producción de textos escritos breves, adecuados a la situación comunicativa.
- Participación activa en situaciones comunicativas orales, valorando la escucha activa, el turno de palabra y la interacción respetuosa.
- Uso adecuado del vocabulario y normas gramaticales básicas.
- Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.

La elección de estos contenidos responde a los criterios curriculares, pero también a la realidad del aula: En el caso del alumnado con necesidades de apoyo educativo, los contenidos que refuerzan la comprensión, la estructuración del lenguaje, el apoyo visual, etc. Para el alumnado con procedencia extranjera, facilitando su integración académica y social...

De este modo, los contenidos no buscan solo cumplir con lo estipulado en el currículo oficial, sino también responder a necesidades detectadas en el grupo y promover aprendizajes motivadores y aplicables en la vida diaria del alumno.

#### **4.4. Competencias**

La presente propuesta de intervención se alinea con el currículo de Primaria, recogido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Decreto 97/2015 de Andalucía. Este modelo promueve la educación integral de los alumnos la cual se orienta a que los alumnos desarrollen capacidades que les permitan desenvolverse en contextos reales.

Las actividades gamificadas que se han diseñado en esta propuesta tiene como objetivo desarrollar las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): Se trabajará la participación en juegos de rol y retos lingüísticos a través de la comprensión y la producción de textos.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Se trabajará la autonomía, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, etc.
- Competencia digital (CD): Se integrarán herramientas tecnológicas en las actividades gamificadas, fomentando el uso responsable de las TIC.
- Competencia social y cívica (CSC): mediante dinámicas grupales que fomenten el diálogo, el respeto y la empatía.

#### **4.5. Metodología**

La metodología que se propone en este TFM se fundamenta en el uso de metodologías activas, entendidas como aquellas que sitúan al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndolo en protagonista de su propio conocimiento (Prats & Hernández, 2021). Estas metodologías se caracterizan por promover la implicación, la motivación y la participación de los estudiantes, favoreciendo el aprendizaje significativo y contextualizados en situaciones que se pueden dar en la vida real.

Dentro de las metodologías activas, este proyecto pone especial énfasis en la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego (retos, recompensas, insignias, niveles o narrativas) en contextos educativos no lúdicos (Deterding et al., 2011). Su finalidad es aumentar la motivación del alumnado y mejorar la implicación en las tareas, permitiendo además la personalización de los aprendizajes al poder adaptar la dificultad y los objetivos a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, la gamificación se plantea como una herramienta de gran potencial inclusivo, en línea con lo establecido en el artículo 71 de la LOMLOE (2020), que defiende la atención a la diversidad como principio básico del sistema educativo.

Asimismo, se integrará el aprendizaje cooperativo, una estrategia que favorece el trabajo en grupo desde la independencia de cada alumno, la responsabilidad individual y la interacción. Esta metodología ayuda a la adquisición de competencias sociales y cívicas, fomenta el respeto y la empatía, y permite que los estudiantes aprendan unos de otros, potenciando la cohesión del grupo (Johnson, Johnson & Holubec, 2019).

El enfoque metodológico también incorpora una dimensión inclusiva, diseñando actividades con diferentes niveles de dificultad, apoyos visuales, tiempos flexibles y recursos tecnológicos que permitan atender a la heterogeneidad del alumnado. Se trata, por tanto, de garantizar la equidad y la participación de todos y todas, en coherencia con la Ley 17/2007 de Educación de Andalucía, que considera la diversidad como un elemento esencial del sistema educativo.

La propuesta se complementa con un modelo de evaluación continua y formativa, donde se aplicarán instrumentos de retroalimentación constante, rúbricas y autoevaluaciones, permitiendo que el alumnado tome conciencia de su propio proceso de aprendizaje. De este modo, la evaluación deja de ser un mecanismo que sanciona y se convierte en una herramienta para la mejora continua.

Finalmente, se promoverá un clima positivo de aula, en el que la motivación, la participación y la colaboración sean fundamentales. La creación de un entorno seguro, lúdico y motivador es condición indispensable para que el alumnado pueda desarrollar al máximo sus capacidades, reforzando la dimensión socioemocional del aprendizaje.

#### **4.6. Infraestructura, recursos y materiales**

La implementación de esta propuesta de intervención requiere que se planee adecuadamente los materiales y los recursos disponibles previamente. Se han tenido en cuenta tanto los recursos físicos como los humanos.

Infraestructura: La intervención se llevará a cabo principalmente en un aula ordinaria, que será preparada para permitir la organización flexible del espacio y mobiliario, para que se pueda trabajar tanto individualmente como en pequeños grupos. El aula cuenta con pizarra digital, mesas agrupables en grupos para trabajo cooperativo, zona de lectura y estanterías accesibles. Además, a pesar de que la mayoría de tiempo se trabaje

en el aula, se podrá hacer uso de otros espacios del centro, como la biblioteca escolar o el patio, según las necesidades de cada sesión.

Recursos materiales: Los materiales que se usarán a lo largo de la propuesta estarán especificados en cada sesión, pero algunos de los generales son: recursos impresos (fichas, tarjetas, rúbricas, plantillas, etc.), recursos manipulativos (dados, sobres de pistas, insignias, etc.) y recursos digitales (aplicaciones como Kahoot, Canva, Wordwall, etc).

Recursos humanos: La intervención la desarrollará principalmente el tutor del grupo de 4º de Primaria, y tendrá la posibilidad de la colaboración puntual de una maestra en Pedagogía Terapeuta (PT) y la especialista en Audición y Lenguaje (AL).

#### **4.7. Evaluación**

La evaluación de la propuesta de intervención se plantea como una evaluación formativa, continua y cualitativa, ya que su finalidad es valorar el grado de adquisición de contenidos a la vez que la participación del alumnado, la motivación, la mejora en la inclusión, etc. Para ello, se establecen tres momentos evaluativos:

- Evaluación inicial: Antes del comienzo de la propuesta, se realizará una evaluación para conocer el punto de partida del grupo, en relación a las actitudes que tienen frente a la participación, las competencias sociales, el nivel de motivación de los alumnos, las barreras presentes para la inclusión... Para ello, se emplearán unas herramientas como los cuestionarios para los alumnos, observación y entrevistas no formales con el tutor/a.
- Evaluación formativa: Durante el desarrollo de la propuesta, se hará un seguimiento de la evolución, con el principal objetivo de detectar barreras y dificultades durante el progreso, y ajustar las actividades si fuera necesario.

Para ello, se utilizarán rúbricas de observación (Anexo 1) y autoevaluaciones semanales (Anexo 2), con escalas y preguntas guiadas que les permitan a los alumnos reflexionar sobre lo que han aprendido y participado.

- Evaluación final: Al finalizar la propuesta se aplicará un cuestionario final de evaluación (Anexo 3) que permitirá comparar los resultados con el diagnóstico inicial. También se aplicará una rúbrica de evaluación para medir en qué grado se han alcanzado los objetivos propuestos. Se incluirá una entrevista final con el tutor, donde se valorará la motivación y las actitudes del alumno.

#### Criterios de evaluación

Los criterios están alineados con los objetivos de la intervención y el currículo de Educación Primaria.

- Participa activamente en las dinámicas propuestas.
- Colabora de manera respetuosa y eficaz.
- Mejora su expresión oral en los contextos reales.
- Acepta las normas del juego y respeta los roles asignados.
- Muestra empatía hacia sus compañeros.

#### Indicadores de éxito del programa:

- Incremento en la participación del alumnado, respecto al cuestionario inicial.
- -Aumento en uno o más de los aspectos mencionados en las rúbricas.
- Disminución de las barreras que se detectan en la entrevista con el tutor.
- 

#### **4.8. Temporalización**

La propuesta de intervención tiene una duración total de 4 semanas, durante las cuales se llevarán a cabo 10 sesiones. Se ha planteado una secuencia que permite avanzar desde una base inicial de motivación y presentación de la narrativa hasta la fase final de cierre, evaluación y reflexión. Las sesiones tendrán una duración de unos 45-50 minutos cada una. Se realizarán 3 veces por semana, para permitir integrarlas en el horario lectivo.

El desarrollo se estructura en tres bloques:

1. Inicio (sesiones 1 y 2): Introducción a la narrativa gamificada, explicación de las normas, organización de los equipos y primeros retos.
2. Desarrollo (sesiones 3 a 8): Retos cooperativos, actividades de lectura, expresión oral, uso de insignias, puntos, etc.
3. Cierre (sesiones 9 y 10): Superreto final, evaluación, reflexión de lo aprendido.

**Figura 3**

*Diagrama de Gantt de la temporalización de la intervención*

Semana	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 9
1 <sup>a</sup>			Inicio del juego					
2 <sup>a</sup>				Electr paste				
3 <sup>a</sup>					Entrega de insignias			
4 <sup>a</sup>						Reto cooperativo		
4 <sup>a</sup>							Superreto final	
Cierre								Reflexión final

*Fuente:* elaboración propia

#### **4.9. Sesiones de trabajo**

Este apartado incluye las tablas con el desarrollo de cada una de las sesiones que constituyen la propuesta de intervención. Se van a presentar un total de 10 sesiones

organizadas, en ellas integradas los contenidos curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura.

Las sesiones siguen un hilo conductor, el cual es una historia gamificada llamada “La Academia de Héroes del Saber”, y han sido diseñadas para trabajar y fomentar la motivación y participación en las aulas con un enfoque inclusivo.

A continuación, se detallan las sesiones de trabajo del presente programa de intervención:

**Tabla 1***Sesión 1: ¡Bienvenida a la Academia de Héroes!*

<b>Objetivo específico</b>	Incorporar elementos motivacionales propios de la gamificación, que estimulen el trabajo en equipo y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Presentar la narrativa del proyecto, crear equipos o grupos cooperativos, crear un ambiente participativo.
<b>Contenidos</b>	Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y las secundarias. Participación en situaciones comunicativas orales. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Aula ordinaria, proyector, presentación visual de la narrativa, música ambiental, carteles de normas, material motivador.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos)
<b>Evaluación</b>	Observación sistemática del nivel de participación. Cuestionario (Anexo 1)
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El aula estará ambientada como una academia secreta. En el aula hay una caja que dice: “Academia de Héroes del Saber”. El docente presenta el proyecto: deben superar retos cooperativos para vencer al “Monstruo del Aburrimiento”.</p> <p>Desarrollo (30'): Se explican las normas del juego, recompensas e insignias. Se forman grupos y se hace la dinámica de “Mi superpoder” donde cada alumno indica su debilidad y su fortaleza.</p> <p>Cierre (10'): Completar cuestionario (Anexo 2).</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 2***Sesión 2: Codificamos juntos*

<b>Objetivo específico</b>	- Diseñar un conjunto de actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo.
<b>Objetivo operativo</b>	Desarrollar una dinámica de lectura comprensiva a través de pistas ocultas y trabajo cooperativo.
<b>Contenidos</b>	Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y las secundarias. Participación en situaciones comunicativas orales. Uso adecuado del vocabulario y normas gramaticales básicas.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA
<b>Recursos</b>	Textos narrativos impresos, tarjetas con pistas, sobres, linterna de luz negra simulada, aula ordinaria, proyector.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos)
<b>Evaluación</b>	Lista de cotejo de comprensión lectora y observación directa de la participación del alumnado
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente presenta una misión urgente que ha llegado a la academia: un texto narrativo con información importante ha sido codificado.</p> <p>Desarrollo (30'): Cada grupo tiene un fragmento del texto y una tarjeta con pistas (Anexo 3). Deben relacionar pistas para averiar el mensaje secreto.</p> <p>Cierre (10'): Se comparte la solución en grupo y el docente aclara dudas y entrega una insignia de “Super descifradores”.</p>

---

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 3***Sesión 3: El desafío de los sabios*

<b>Objetivo específico</b>	Diseñar un conjunto de actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo.
<b>Objetivo operativo</b>	Producir un texto escrito en grupo utilizando una dinámica de juego cooperativa en la que deben seguir unas pistas.
<b>Contenidos</b>	Producción de textos escritos breves, adecuados a la situación comunicativa. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Sobres con frases desordenadas, plantilla guía para escribir, carteles con conectores temporales, aula ordinaria, pantalla digital para compartir los resultados.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos)
<b>Evaluación</b>	Rúbrica de expresión escrita y observación (Anexo 5)
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente presenta el reto del día: los sabios del saber han dejado un mensaje en trozos... solo los héroes podrán recomponerlo y salvar lo que se ha perdido. Cada grupo recibe una ficha con frases desordenadas que forman una historia.</p> <p>Desarrollo (30'): A partir de la frase, los alumnos deben crear un texto con sentido y añadirle un inicio y un final coherente, incluyendo conectores que se les ha proporcionado.</p> <p>Cierre (10'): Cada grupo lee su texto en voz alta y el docente entrega insignias a los equipos, ya sea por claridad, creatividad, trabajo en equipo, etc. (Anexo 6)</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 4***Sesión 4: La carrera de los mensajeros*

<b>Objetivo específico</b>	Fomentar el desarrollo de competencias clave del alumnado a través de la estimulación del pensamiento crítico y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Participar en la actividad de expresión oral en la que deben escuchar, memorizar y transmitir información clara.
<b>Contenidos</b>	- Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y las secundarias. Participación en situaciones comunicativas orales. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Tarjetas con mensajes, reloj o cronómetro, aula ordinaria o patio, conos, insignias.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos)
<b>Evaluación</b>	Observación directa a la cooperación del grupo.
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente presenta el reto “El mensajero del saber necesita vuestra ayuda”.</p> <p>Desarrollo (30'): Cada equipo recibe un mensaje oral, uno lo lee en secreto y lo memoriza. Luego, lo transmite al grupo en voz alta. Se repite cambiando los roles .</p> <p>Cierre (10'): Reflexión conjunta: ¿qué ha sido lo más difícil? ¿cómo lo habéis solucionado? Se entregarán insignias por claridad, memoria, escucha activa, etc. (Anexo 7)</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 5***Sesión 5: Los archivos perdidos*

<b>Objetivo específico</b>	Fomentar el desarrollo del alumnado a través de la estimulación del pensamiento crítico y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Leer y analizar textos breves, identificando ideas principales y secundarias y organizando la información.
<b>Contenidos</b>	Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y las secundarias. Participación activa en situaciones comunicativas orales. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Textos impresos, aula ordinaria, carteles decorativos, cronómetro.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos).
<b>Evaluación</b>	Observación guiada.
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente explica que unos archivos han sido escondidos por el aula y cada grupo debe buscarlos, leerlos y extraer lo importante.</p> <p>Desarrollo (30'): Los grupos reciben sobres con textos y deben leerlos y subrayar ideas claves, resumirlo y compartirlo con el resto.</p> <p>Cierre (10'): Se contrastan las ideas principales encontradas y el docente entrega insignias.</p>

---

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 6***Sesión 6: El laberinto de la lectura*

<b>Objetivo específico</b>	Incorporar elementos motivacionales propios de la gamificación, como recompensas, retos y niveles, que estimulen el trabajo en equipo y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Resolver en equipo un escape room lector para localizar información, seguir instrucciones y resolver acertijos.
<b>Contenidos</b>	Uso adecuado del vocabulario y normas gramaticales básicas. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CD, CSC
<b>Recursos</b>	Pistas impresas, aula ordinaria, decoración de la temática, proyector.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos).
<b>Evaluación</b>	Lista de cotejo de comprensión y participación y resolución correcta del reto final. (Anexo 8)
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): Se presenta el reto “El Laberinto de la Lectura está cerrando sus puertas”. ¿Seréis capaces de salir a tiempo” Cada grupo tiene 3 pistas ocultas que debe de seguir?</p> <p>Desarrollo (30'): Cada pista contiene una pista y una pregunta o reto. Deben localizar ideas claves, resolverlo y continuar con el siguiente sobre. El objetivo es completar el recorrido en orden.</p> <p>Cierre (10'): El grupo que completa el recorrido primero, recibe la insignia “Maestros del laberinto”. (Anexo 9).</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 7***Sesión 7: Misión Historia*

<b>Objetivo específico</b>	Fomentar el desarrollo de competencias clave del alumnado a través de la estimulación del pensamiento crítico y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Localizar y analizar información relevante a partir de un texto.
<b>Contenidos</b>	Comprensión de textos orales y escritos, identificando la idea principal y secundarias. Uso adecuado del vocabulario y normas gramaticales básicas.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CD, CSC
<b>Recursos</b>	Mini fotos de personajes históricos, plantilla de síntesis, material decorativo, aula ordinaria, insignias.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos).
<b>Evaluación</b>	Presentación oral breve evaluada con rúbrica
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente presenta el reto: “Un personaje histórico ha desaparecido del tiempo... ¿seréis capaces de descubrir quién era y qué hizo? Se reparte a cada grupo un sobre con pistas.</p> <p>Desarrollo (30'): En grupos, leen el texto del personaje (Colón, Marie Curie, Gandhi...) y completan una plantilla (Anexo 10).</p> <p>Cierre: Se presentan las biografías de forma oral y el grupo más original recibe una insignia (Anexo 11)</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 8***Sesión 8 ¡Conquista de palabras!*

<b>Objetivo específico</b>	Diseñar un conjunto de actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo.
<b>Objetivo operativo</b>	Ampliar el vocabulario a través de juegos léxicos, trabajando los campos semánticos y los sinónimos.
<b>Contenidos</b>	Uso adecuado del vocabulario y normas gramaticales básicas. Participación activa en situaciones comunicativas orales. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Tarjetas de palabras, tablero de puntos, relojes de arena, aula ordinaria, proyector e insignias.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos).
<b>Evaluación</b>	Observación directa y puntuación de los juegos léxicos.
<b>Desarrollo</b>	Inicio (10'): Se presenta el reto ¡El guardián del vocabulario ha escondido las palabras clave del día! Los grupos deben encontrarlas y clasificarlas. Desarrollo (30'): Se realizan 3 minijuegos en equipos, de encontrar sinónimos, completar frases con palabras y formar campos semánticos. Cierre (10'): El equipo con más puntos ganan una insignia “Conquistadores del lenguaje” (Anexo 12).

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 9***Sesión 9: El Reto Final del Saber*

<b>Objetivo específico</b>	Incorporar elementos motivacionales propios de la gamificación que estimulen el trabajo en equipo y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Superar un gran reto cooperativo que integra aprendizajes anteriores mediante preguntas.
<b>Contenidos</b>	Comprensión de textos orales escritos. Producción de textos escritos breves adecuados a la situación comunicativa.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Estaciones con preguntas, fichas de respuesta, materiales de sesiones anteriores, proyector.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos).
<b>Evaluación</b>	Rúbrica de participación y resolución de los retos.
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El docente presenta el “Reto Final del Saber”. Cada equipo recibirá una ficha y recorrerá las estaciones con los retos orales y escritos.</p> <p>Desarrollo (30'): Las estaciones incluyen pruebas de lectura compresiva, vocabulario, redacción, etc.</p> <p>Cierre: Se cuentan los aciertos y se le da una insignia al grupo que haya demostrado mayor compromiso. (Anexo 13).</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 10***Sesión 10: Ceremonia de los Héroes del Saber*

<b>Objetivo específico</b>	Incorporar elementos motivacionales propios de la gamificación que estimulen el trabajo en equipo y la autonomía.
<b>Objetivo operativo</b>	Reflexionar sobre lo aprendido, compartir experiencias y reconocer logros individuales y grupales mediante una ceremonia final.
<b>Contenidos</b>	Participación en situaciones comunicativas orales. Valoración del trabajo cooperativo y respeto a las ideas de los demás.
<b>Competencias</b>	CCL, CPSAA, CSC
<b>Recursos</b>	Diplomas, insignias finales, proyector, espacio decorado, música alegre, caja de recuerdos de la aventura.
<b>Duración</b>	1 sesión (50 minutos)
<b>Evaluación</b>	Cuestionario final de valoración (Anexo 14), entrevista informal grupal y observación.
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicio (10'): El aula está decorada y se proyectan imágenes claves de las sesiones. Se inicia la despedida del proyecto.</p> <p>Desarrollo (30'): Cada alumno/a recibe una insignia final con una frase personalizada o cualidad destacada (Anexo 15). Se reparten diplomas. El alumnado expresa como se ha sentido y que ha aprendido. Cierre (10'): El docente lee un mensaje de cierre tipo “La aventura continúa en cada clase y cada reto”.</p>

*Nota.* Elaboración propia.

#### **4.10. Fundamentación de la innovación**

La presente intervención se fundamenta principalmente por la necesidad educativa de transformar las prácticas tradicionales para responder adecuadamente a la diversidad creciente del alumnado en este siglo. En un contexto donde partimos normalmente desde la participación y la exclusión de algunos perfiles siguen siendo un desafío y surge la necesidad de incorporar en la clase, metodologías activas que favorezcan el aprendizaje equitativo.

Desde esta perspectiva, la propuesta busca integrar la gamificación como metodología y como recurso para hacer una estrategia estructurada, intencionada y también alineada con los objetivos curriculares. Se responde a principios de educación inclusiva, se adaptan las tareas para que pueda desarrollarse con igualdad los alumnos con dislexia, TEA o dificultades del lenguaje, así como aquellos que siguen un ritmo diferente al resto de sus iguales.

Lo que diferencia esta intervención es la creación de una narrativa con un hilo conductor (“La Academia de los Héroes del Saber”). Esto les da sentido a todas las sesiones, ya que van conectadas. Se fomenta la motivación a través de la entrega de insignias, recompensas, desafíos cooperativos.

La innovación también se manifiesta en la personalización de los aprendizajes, el uso de herramientas interactivas, la evaluación a través de rúbricas, instrumentos de autoevaluación, aspectos que se alinean con el modelo educativo propuesto por la LOMLOE y con los ODS 4 de la agenda 2030: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (Naciones Unidas, 2015).

La propuesta de intervención no solo se vincula con el ODS 4, sino que también conecta con otros Objetivos de Desarrollo Sostenible.

En primer lugar, se relaciona con el ODS 3: Salud y bienestar, ya que la propuesta promueve dinámicas de aprendizaje motivadoras, seguras y saludables, en las que se integra el uso responsable de las tecnologías y se fomenta un clima escolar positivo. Por otra parte, el ODS 5: Igualdad de género se ve reflejado en la perspectiva inclusiva de la intervención, que asegura la participación de todo el alumnado sin distinción de género, promoviendo el respeto y la igualdad de oportunidades. Asimismo, se conecta con el ODS 10: Reducción de las desigualdades, dado que se establecen metodologías activas que atienden a la diversidad del aula y se adaptan a diferentes ritmos de aprendizaje.

Finalmente, también guarda relación con el ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas, en la medida en que fomenta la convivencia democrática, el respeto, la cooperación y la participación del alumnado en un entorno inclusivo y seguro.

En conclusión, esta intervención no solo aporta valor en la educación, sino que constituye una propuesta flexible y que puede adaptarse a distintos niveles y contextos educativos. Su carácter innovador reside en cómo se fusiona la inclusión, la motivación, la atención a la diversidad y el currículo en una narrativa coherente y significativa.

#### **4.11. Atención a la diversidad**

Dentro de este marco legal, la presente propuesta de intervención incorpora medidas de atención a la diversidad. Desde una perspectiva inclusiva, todas las actividades han sido diseñadas con un enfoque flexible, integrando estrategias que permiten la

participación de todo el alumnado, independientemente de sus condiciones personales, ritmos de aprendizaje o necesidades educativas especiales.

A continuación, se presentan ejemplos concretos de medidas de adaptación en función de distintos perfiles de alumnado que pueden encontrarse en un aula de Educación Primaria:

- Alumnado con dislexia

Uso de tipografías accesibles, interlineado amplio y textos con estructura clara.

Apoyo visual con pictogramas.

Lectura en voz alta por parte del docente.

Evaluaciones orales o mediante tareas prácticas, evitando penalizar errores ortográficos.

- Alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA) – nivel 1

Uso de rutinas estables y anticipación mediante pictogramas.

Instrucciones claras y paso a paso.

Preferencia por tareas estructuradas.

Espacios tranquilos para la autorregulación emocional si fuese necesario.

- Alumnado con dificultades lingüísticas (EAE – estudiantes de origen marroquí)

Simplificación del lenguaje oral y escrito, evitando tecnicismos innecesarios.

Apoyo visual y contextualización de los contenidos (imágenes, ejemplos reales, glosarios ilustrados).

Trabajo en parejas cooperativas con compañeros que faciliten la interacción lingüística.

Tiempo adicional para la producción oral o escrita.

Además de estos perfiles concretos, también se prevén adaptaciones para otro tipo de necesidades que podrían presentarse en contextos similares:

- Alumnado con discapacidad visual

Contrastes de color adecuados, posibilidad de ampliar los materiales o uso de formato digital accesible.

Explicación oral detallada de elementos visuales.

Coordinación con el profesional de atención visual del centro.

- Alumnado con discapacidad auditiva

Uso de apoyos visuales constantes (esquemas, carteles, vídeos subtitulados).

Ubicación estratégica del alumno en el aula para facilitar la lectura labial.

Ritmo pausado y claro por parte del docente.

- Alumnado con discapacidad motora

Acceso sin barreras físicas a todos los espacios de trabajo.

Adaptación del mobiliario (mesas regulables, acceso sin obstáculos).

Flexibilización en tiempos y formas de participación.

En cuanto a la evaluación, esta también se toma desde una perspectiva inclusiva, favoreciendo formatos variados (orales, visuales, manipulativos), autoevaluaciones guiadas y rúbricas que valoren el proceso, no solo el resultado.

En resumen, esta propuesta de intervención se apoya en el principio de diseño universal del aprendizaje (DUA), buscando eliminar barreras desde el inicio mediante la planificación de tareas accesibles, motivadoras y adaptadas. La gamificación, como

metodología activa, favorece la participación y la implicación del alumnado con distintas capacidades, fomentando la cooperación y el respeto a la diversidad como valores esenciales del proceso educativo.

## **5. CONCLUSIONES**

El presente Trabajo de Fin de Máster ha demostrado que la gamificación representa una estrategia metodológica con bastante potencial para afrontar los desafíos de la educación inclusiva. La intervención propuesta, destinada a estudiantes de cuarto curso de Educación Primaria, se sustenta en la necesidad de ir más allá de los modelos educativos convencionales y de fomentar entornos donde los alumnos asuman un papel activo en su proceso de aprendizaje, participando de manera efectiva y desarrollando competencias esenciales que sobrepasen los contenidos del currículo (Portero, 2025).

Uno de los logros más significativos de esta investigación ha sido establecer una conexión entre la gamificación y la educación inclusiva, evidenciando que ambos enfoques son complementarios. Tal como subrayan Ródenas y Suárez (2023), las experiencias gamificadas permiten atender la diversidad en ritmos, estilos y necesidades educativas, lo que impacta directamente en la equidad. En este contexto, la propuesta presentada no solo se enfoca en la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también aspira a disminuir las barreras al aprendizaje y a la participación, alineándose con los principios de la LOMLOE (2020) y de la Agenda 2030, particularmente en relación con el ODS 3,4,5,10 y 16.

Asimismo, el diseño de las diez sesiones ha evidenciado cómo la narrativa, las recompensas simbólicas, las insignias y los desafíos en grupo pueden modificar la dinámica del aula. Estos componentes generan un ambiente positivo que fomenta la cooperación, el respeto mutuo y la implicación, factores fundamentales para un aprendizaje inclusivo y significativo (Kapp, 2012; Salvador-García, 2021).

En cuanto a los objetivos del TFM, se puede afirmar que han sido satisfechos. Se llevó a cabo una revisión teórica exhaustiva sobre metodologías activas, se justificó la relevancia de la gamificación en contextos inclusivos, se diseñaron actividades adaptadas para un aula real de Educación Primaria, y se crearon instrumentos de evaluación que son coherentes y están alineados con los objetivos de la intervención. Así, se ofrece a los docentes un recurso innovador, aplicable y transferible, que contribuye a la mejora de la práctica educativa y a la transformación pedagógica de los espacios de aprendizaje.

En resumen, este TFM refuerza la concepción de que la gamificación no debe ser vista como una simple estrategia lúdica añadida al currículo, sino como un enfoque pedagógico integral que, cuando se ejecuta de forma planificada y reflexiva, posee la capacidad de impulsar una educación más motivadora, inclusiva y en sintonía con las exigencias de las escuelas del siglo XXI.

## **6. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INTERVENCIÓN**

### **6.1. Limitaciones**

A pesar de la importancia del presente trabajo, es fundamental reconocer una serie de limitaciones que afectan su extensión y abren la posibilidad de futuras investigaciones:

- Duración y programación. La intervención ha sido elaborada para diez sesiones, lo que podría ser insuficiente para establecer cambios significativos en factores como la motivación, la cohesión grupal o la inclusión auténtica. Este tipo de procesos requieren una mayor continuidad y reforzamiento.
- Este trabajo fin de máster presenta un diseño de intervención que no se ha aplicado en un aula real. Por lo tanto, no se han podido obtener datos empíricos que respalden los resultados, limitando así la capacidad de medir de forma objetiva el impacto de la propuesta.
- Requerimiento de formación docente. La gamificación demanda habilidades específicas en pedagogía y tecnología, lo que puede complicar su implementación a menos que se brinde capacitación adecuada.
- Contexto sociocultural específico. La propuesta ha sido desarrollada en un entorno urbano diverso de Sevilla. Su aplicación en otros contextos (rurales, con menor infraestructura tecnológica o con diferentes perfiles de estudiantes) podría requerir adaptaciones metodológicas significativas.
- Limitaciones de los instrumentos de evaluación. Aunque se han sugerido rúbricas, encuestas y entrevistas, estos se enfocan en aspectos observables de la motivación, la colaboración y la participación.
- Carga de trabajo para el docente. La preparación, organización y seguimiento de una intervención gamificada demanda un tiempo y esfuerzos suplementarios. En

instituciones donde los docentes ya enfrentan múltiples responsabilidades, esto puede convertirse en una dificultad si no hay apoyo institucional o coordinación con el equipo educativo.

Estas limitaciones no deslegitiman la propuesta, pero sí evidencian que representa un punto de inicio que necesita ser revisado, ampliado y probado en distintos contextos educativos.

## **6.2. Futuras líneas de intervención**

A partir de las limitaciones identificadas, surgen diversas direcciones de futuras intervenciones que podrían potenciar, extender y perfeccionar la propuesta:

- Implementación práctica en el aula. El siguiente paso deberá ser la integración de esta propuesta en un aula real de 4.º de Primaria, recolectando pruebas de su eficacia .
- Expansión temporal y curricular. Es aconsejable prolongar la intervención a lo largo de un trimestre completo y aplicarla en diversas asignaturas del currículo. Esto permitiría una evaluación más integral del efecto de la gamificación.
- Capacitación docente continua. Es necesario desarrollar e implementar programas de formación específicos para el profesorado, tanto en habilidades digitales como en metodologías activas.
- Adaptación a diversas características del alumnado. Investigar cómo se puede modificar la propuesta para incluir a estudiantes con discapacidades sensoriales, motrices o con altas capacidades
- Integración de la tecnología. Como plataformas de aprendizaje gamificadas, aplicaciones móviles o incluso realidades aumentadas, cumpliendo siempre con criterios de accesibilidad y seguridad digital.

- Evaluación del impacto socioemocional. Ampliar el análisis sobre cómo la gamificación influye en aspectos como la autoestima, la resiliencia, la gestión de la frustración y el sentido de pertenencia, todos los cuales son esenciales en la creación de aulas inclusivas.

En resumen, estas líneas de acción evidencian que la gamificación no debe ser considerada como una propuesta estática, sino como un ámbito de innovación en continua transformación. Su capacidad para revolucionar la práctica educativa es considerable, siempre que sea abordada desde un enfoque planificado, inclusivo y crítico, alineada con los desafíos planteados por la Agenda 2030 y los principios de la educación orientada al bien común.

## 7. REFERENCIAS

- Ak, S., Özdemir, y. y Kuzucu, Y. (2015). Cybervictimization and cyberbullying: The mediating role of anger, don't anger me! *Computers in Human Behavior*, 49(2), 437-443. <https://doi.org/10.18039/ajesi.59645>
- Beltrán Llera, J. A. (2011). *La educación inclusiva. Padres y Maestros*, (338), 5-9.
- COCEMFE. (2018). *Metodologías y enfoques inclusivos en la educación*. Recuperado de <https://www.cocemfe.es/wp-content/uploads/2021/10/guia-metodologias-enfoques-inclusivos-educacion.pdf>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2<sup>a</sup>Edición.). Erlbaum.
- Constitución Española. (1978). Boletín Oficial del Estado, 311, de 29 de diciembre de 1978. [https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/(1)/con)
- Díez y J. Rodríguez (coords.), Educación para el Bien Común: Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente (pp. 519-534). Octaedro.
- Escarabajal Frutos, A., & Martínez Galera, G. (2023). *Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria*. International Journal of New Education, (11),5-25. <https://doi.org/10.24310/IJNE.11.2023.16452>
- Franco Segovia, Á. M. (2023). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pol. Con., 8(85), 844–852. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152386.pdf>
- Gajardo, K. y Torrego, L. (2020). *Relación entre las actitudes de las y los docentes y sus prácticas para la inclusión: Un recorrido por la literatura reciente*. En E. Gobierno de España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. Boletín

Oficial del Estado, 340, 122868-123036.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con>

Herrán, A . (2008), *Metodología didáctica en Educación Secundaria: Una perspectiva desde la Didáctica General*. Madrid: Mc Graw-Hill.

Junta de Andalucía. (2015a). Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 50, de 13 de marzo de 2015.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/50/1>

Junta de Andalucía. (2015b). Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 56, de 23 de marzo de 2015.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/56/9>

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

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

López Marí, R. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica inclusiva en Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 25(2), 177–194. <https://doi.org/10.6018/reifop.468911>

Marín-Díaz, V. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Digital Education Review, (27), 1-4.

Meneses, N. (2024, 6 de septiembre). *Así es la gamificación: la estrategia que revoluciona el aprendizaje y el desarrollo profesional*. El País.

<https://elpais.com/economia/formacion/2024-09-06/asi-es-la-gamificacion-la-estrategia-que-revoluciona-el-aprendizaje-y-el-desarrollo-profesional.html>

Naciones unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.*

Palomero-Fernández, P., Gajardo-Espinoza, K., & Santamaría-Cárdaba, N. (2025). *El profesorado ante la educación inclusiva: Perfiles actitudinales y orientaciones para su formación.* Educar, 61(1), 263–278.

<https://doi.org/10.5565/rev/educar.2218>

Pegalajar Palomino, M. C. (2021). *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.* Revista de Investigación Educativa, 39(1), 169-188.

Portero, F. B., & Medina, R. P. (2025). *Estudio teórico sobre Metodologías Activas en la educación básica.* Revista Espacios, 46(1), 73-85.

Portero, F. B., & Medina, R. P. (2025). *Estudio teórico sobre Metodologías Activas en la educación básica.* Revista Espacios, 46(1), 68–82.

<https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p06>

Ródenas Ríos, M., y Suárez Caballero, M. (2023). Gamificación e inclusión: una revisión sistemática en el aula de Primaria. *Revista Internacional de Investigación Educativa*, 16(1), 85–106.

Salvador-García, C. (2021). *Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso.* RED Revista de Educación a Distancia, 65(21), 1-20.

<Https://doi.org/10.6018/red.439981>

Theodosiou, S., & Karasavvidis, I. (2015). *Serious games design: A mapping of the problems novice game designers experience in designing games.* Journal of e-Learning and Knowledge Society, 11(3), 133-148.

- Travé, G., Estepa, J. y Delval, J. (2017). *Análisis de la fundamentación didáctica de los libros de texto de conocimiento del medio social y cultural*, Educación XXI, 21(1), 319-338. doi: 10.5944/ educXX1.11831
- UNESCO (2008). *Inclusive education: The way of the future*. Geneva: UNESCO.
- UNESCO. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación, todos sin excepción.
- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## 8. ANEXOS

### 8.1. Anexo I.

#### Rúbrica de observación del docente

INDICADOR A OBSERVAR	NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
<b>Participación en las actividades gamificadas</b>	No participa o necesita ayuda constante	Participa de forma intermitente o con ayuda	Participa activamente y de forma autónoma
<b>Respeto en el trabajo en grupo</b>	Interrumpe o no colabora	Coopera con dificultad o poco tiempo	Colabora con respeto y escucha
<b>Expresión oral en dinámicas</b>	No se expresa oralmente o evita participar	Se expresa con dificultad o con apoyo	Se expresa con claridad y seguridad

## 8.2. Anexo 2.

Autoevaluación del alumnado.

			
ME HE ESFORZADO EN TODAS LAS ACTIVIDADES			
HE TRABAJADO BIEN CON MIS COMPAÑEROS			
HE ENTENDIDO LO QUE HEMOS TRABAJADO			
ME HE SENTIDO MOTIVADO/A CON EL JUEGO			
CREO QUE HE MEJORADO MI FORMA DE EXPRESARME			

### **8.3. Anexo 3.**

#### Cuestionario de satisfacción

	MUCHÍSIMO	BASTANTE	UN POCO	NADA
ME HA GUSTADO APRENDER JUNTOS				
ME HE SENTIDO INCLUIDO/A EN LAS ACTIVIDADES				
HE APRENDIDO COSAS NUEVAS				
ME HA GUSTADO TRABAJAR CON MIS COMPAÑEROS				

#### **8.4. Anexo 4.**

##### Tarjeta de pistas



## 8.5. Anexo 5.

Rúbrica de expresión escrita

### RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA

ÍTEM	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
El texto tiene una estructura clara	No tiene partes diferenciadas	Tiene inicio o final, pero poco conectado	Tiene inicio, desarrollo y cierre correctos	Está muy bien organizado y enlazado
Uso adecuado de conectores y vocabulario	No usa conectores y hay errores de vocabulario	Usa conectores muy básicos	Usa conectores variados y vocabulario correcto	Vocabulario muy variado y uso adecuado de conectores
Participación de todos los miembros del grupo	1 o 2 alumnos participan, el resto no	Algunos participan, otros poco	Casi todos aportan	Participación equilibrada de todo el grupo
Originalidad y creatividad en la historia	Muy básica o copiada	Tienen algunas ideas creativas	Historia original y con aportes propios	Historia innovadora, divertida y única

## 8.6. Anexo 6.

Insignias: Creatividad, claridad, equipo y saber.



### 8.7. Anexo 7.

Insignias de escucha, claridad oral, memoria y cooperación.

### ESCUCHA ACTIVA

Por atender con concentración y respetar a tus compañeros/as

### CLARIDAD AL HABLAR

Por transmitir el mensaje con claridad, orden y seguridad

### MEMORIA LEGENDARIA

Por recordar el mensaje completo sin errores

### COOPERACIÓN DE ORO

Por trabajar en equipo, animar al grupo y aportar respeto

### **8.8. Anexo 8.**

Lista de cotejo: comprensión, participación, resolución.

### **Lista de cotejo: Comprendión, participación y resolución**

ÍTEM OBSERVADO	Sí	No
Comprende el contenido del texto (idea principal y secundarias).		
Participa de forma activa en la resolución del reto		
Coopera con su grupo respetando turnos y roles		
Sigue las instrucciones escritas de manera correcta		
Se implica hasta completar el desafío final del laberinto		

**Observaciones:**

### **8.9. Anexo 9.**

Insignia “Maestro del Laberinto”



## 8.10. Anexo I0.

Plantilla de análisis de personaje histórico

# PERSONAJES HISTÓRICOS

## ASPECTO

- Nombre del personaje: \_\_\_\_\_
- Lugar y época: \_\_\_\_\_
- ¿Qué hizo importante?:  
\_\_\_\_\_
- Algo curioso del personaje:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- ¿Qué diría el personaje si hablara hoy? :  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- ¿Qué hemos aprendido de él/ ella? :  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## FORTALEZAS Y DEBILIDADES

- Lo que es bueno haciendo: ¿En qué es realmente bueno el personaje?:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Lo que le cuesta trabajo: ¿Hay cosas que le resultan difíciles?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### **8.11. Anexo I1.**

Insignia narradores épicos



### **8.12. Anexo I2.**

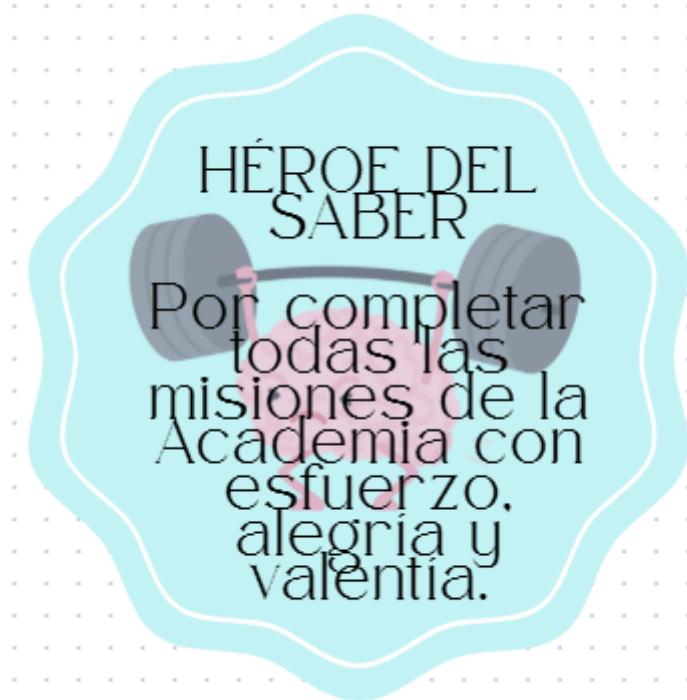
Insignia conquistadores del lenguaje





### **8.13. Anexo I3.**

Insignia Héroe del saber



### **8.14. Anexo I4.**

Autoevaluación.

ME HE SENTIDO MOTIVADO/A DURANTE LAS ACTIVIDADES			
ME HE DIVERTIDO MIENTRAS APRENDÍA			
HE APRENDIDO COSAS NUEVAS			
ME HAN GUSTADO LAS INSIGNIAS Y RETOS			
CREO QUE HORA ME EXPRESO MEJOR			

### **8.15. Anexo I5.**

Diploma de reconocimiento

