

Proyecto Didáctico de Gamificación e Innovación para el Aula Universitaria



LA CASA DEL PAPEL

Un proyecto educativo de innovación y gamificación

www.victorarufe.com

Prof. Víctor Arufe Giráldez

Contenido

Introducción	2
Sinopsis.....	2
Fundamentación	3
Objetivos	3
Competencias de la materia	3
Competencias en la materia Iniciación Deportiva en el Grado de Educación Primaria.....	3
Competencias en la materia Didáctica de la Expresión Corporal en el Grado de Educación Infantil	4
Gamificación.....	5
Equipos.....	5
Puntos de Salud (PS).....	5
Cómo conseguirlos	6
Puntos de Experiencia (PE).....	6
Cómo conseguirlos	6
Puntos de Daño (PD)	7
Cómo se reciben.....	7
Batalla.....	7
Cómo solicitar una batalla.....	7
¿Cuándo se ejecuta la batalla?.....	8
Niveles	8
Clasificación individual y final	8
Recompensas	8
Evaluación	8
Cuestionario	8
Análisis estadístico y correlación variables	9

Introducción

La **Casa del Papel** es una adaptación didáctica de la famosa serie de Netflix La Casa de Papel.

Se trata de una actividad de gamificación realizada en dos materias impartidas en la Universidad de A Coruña, concretamente en el Grado de Educación Primaria y Grado de Educación Infantil.

En ambas materias, Didáctica de la Expresión Corporal e Iniciación Deportiva se busca un mismo fin que es dar estrategias válidas al alumnado para afrontar la enseñanza de la Educación Física en la etapa de Infantil y Primaria respectivamente. Destacando la importancia que tiene el ejercicio físico sobre la salud de los niños, no solo entendida como ausencia de enfermedad sino como el estado de bienestar físico, social, afectivo y emocional. Además de inculcar y promover hábitos saludables desde la infancia y la niñez.

Dada esta misma línea de actuación la propuesta se ha desarrollado con validez para ambas materias y con unas pequeñas modificaciones para cada una de ellas.

Se ha establecido una narración de una historia ficticia para que a través de la gamificación de la materia los alumnos trabajen de forma constante diferentes competencias y objetivos contemplados en la Guía Docente, de una forma lúdica y atractiva, aumentando su motivación hacia el aprendizaje de los diferentes contenidos de la materia.

Sinopsis

Los medios de comunicación alertan de los altos índices de sobrepeso y obesidad infantil y juvenil registrados en los últimos años. Los malos hábitos y estilos de vida poco saludables han irrumpido en la vida de toda la población. El alumnado del Grado de Educación Infantil y Primaria ha detectado que parte de esta situación se puede solucionar aumentando las horas de Educación Física en los colegios. Para conseguir este aumento deben tener claro tres premisas.

Lo primero que tienen que hacer es concienciar a la sociedad del gran problema que tiene a través de mensajes en redes sociales y noticias compartidas y difundir el conocimiento generado en clase a la sociedad.

En segundo lugar deben mejorar su formación y capacitación en el ámbito de la Educación Física para poder establecer un currículo educativo que pueda paliar o enfrentarse a este problema de sedentarismo.

Y por último y lo más difícil es entrar en el Congreso de los Diputados para dar el cambiao al obsoleto y actual currículo educativo para poner uno que apueste sólidamente por más horas de Educación Física.

El profesor elegirá a los equipos y alumnos con puntuaciones más altas para cumplir esta última misión. ¿Serás tú uno de ellos?

Fundamentación

La gamificación ha invadido el sector educativo tras su éxito en el sector empresarial, donde en la década de los 90 produjo un aumento de la producción y especialmente en la motivación de los trabajadores.

En el ámbito educativo, la gamificación consiste en una técnica de aprendizaje basada en la mecánica de los juegos. Su objetivo es potenciar la motivación del alumnado y aumentar el interés por los contenidos de la materia, mejorando su motivación intrínseca y extrínseca además de su fidelización.

La gamificación se basa en un sistema de puntos que podrá ir consiguiendo cada alumno, alcanzando niveles cada vez más altos y una serie de recompensas. Favorece a su vez el trabajo cooperativo y también el rendimiento individual. Desarrolla la autonomía y la libertad para la gestión del aprendizaje.

Objetivos

Los objetivos que se establecen con la realización de esta propuesta son los siguientes:

- ✓ Concienciar al alumnado de la importancia de la Educación Física y ejercicio físico en la población y especialmente en los niños de 0 a 12 años.
- ✓ Dar a conocer en el alumnado la cantidad y diversidad de fuentes de información vinculadas a los contenidos impartidos en la materia y potenciar su uso.
- ✓ Difundir a la población a través de las redes sociales el conocimiento generado en el aula.
- ✓ Ayudar al alumno a mejorar su gestión del aprendizaje autónomo.
- ✓ Potenciar su interés y motivación hacia la materia.
- ✓ Favorecer el trabajo cooperativo entre el alumnado.
- ✓ Afianzar sólidamente los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la materia.
- ✓ Generar y potenciar el pensamiento crítico y reflexivo a través de la lectura de diversos textos y actividades.
- ✓ Favorecer la asistencia del alumnado a las tutorías.
- ✓ Potenciar los momentos de reflexión sobre el aprendizaje adquirido en la materia.
- ✓ Favorecer la adherencia a la asistencia a clase.
- ✓ Fomentar las buenas prácticas y comportamiento dentro del aula, mejorando la participación del alumnado.
- ✓ Impulsar el establecimiento de redes y contactos con otros profesionales de la educación que puedan ser fuente de inspiración para el alumnado.
- ✓ Contribuir a una mejora del rendimiento académico en la materia.

Competencias de la materia

Las competencias planificadas y trabajadas con este proyecto son

Competencias en la materia Iniciación Deportiva en el Grado de Educación Primaria

- ✓ Conocer el currículo escolar de Educación Física.
- ✓ Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.

La Casa del Papel. Actividad de gamificación e innovación para el aula universitaria

- ✓ Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Resolver problemas de forma efectiva.
- ✓ Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.
- ✓ Trabajar de forma autónoma con iniciativa
- ✓ Trabajar de forma colaborativa
- ✓ Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
- ✓ Capacidad para presentar las ideas elaboradas, oralmente y por escrito.
- ✓ Capacidad para comprender los diferentes códigos audiovisuales y multimedia y el uso de herramientas informáticas.
- ✓ Capacidad para trabajar en equipo, organizar y planificar el trabajo, tomar decisiones y resolver problemas, tanto de forma conjunta como individual.
- ✓ Capacidad para utilizar diversas fuentes de información, seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.
- ✓ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ✓ Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- ✓ Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- ✓ Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Competencias en la materia Didáctica de la Expresión Corporal en el Grado de Educación Infantil

- ✓ Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el período de 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
- ✓ Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
- ✓ Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- ✓ Conocer los principios básicos de un desarrollo y comportamiento saludables.
- ✓ Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- ✓ Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- ✓ Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
- ✓ Aplicar un pensamiento crítico, autocrítico, lógico y creativo.
- ✓ Trabajar de forma autónoma con iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Trabajar de forma colaborativa.

- ✓ Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
- ✓ Autonomía en el aprendizaje.
- ✓ Capacidad de análisis y síntesis.
- ✓ Capacidad de búsqueda y manejo de información.
- ✓ Capacidad de organización y planificación.
- ✓ Capacidad para asumir la necesidad de un desarrollo profesional continuo, a través de la reflexión sobre la propia práctica.
- ✓ Capacidad para presentar, defender y debatir ideas utilizando argumentos sólidos.
- ✓ Capacidad para relacionarse positivamente con otras personas.
- ✓ Comunicación oral y escrita en la lengua materna.
- ✓ Creatividad o capacidad para pensar las cosas desde diferentes perspectivas, ofreciendo nuevas soluciones a los problemas.
- ✓ Habilidades sociales para ejercer el liderazgo en el aula.
- ✓ Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- ✓ Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- ✓ Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- ✓ Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- ✓ Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- ✓ Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- ✓ Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Gamificación

En esta sección podrás consultar la normativa de la gamificación y los diferentes apartados que la componen.

Equipos

Los jugadores formarán grupos de 4 personas. Cada jugador se pondrá un nombre de ciudad y cada grupo un nombre de guerra.

Puntos de Salud (PS)

Los puntos de Salud (PS) son puntos que el alumno puede obtener para mejorar su salud. La salud del jugador se entiende como aquel estado de bienestar consigo mismo, de afianzamiento de conocimiento y trabajo de pensamiento crítico, de interacción social dando a conocer a la sociedad todo lo que puede aportar este alumno mientras cursa la materia, en definitiva, su salud dependerá de una serie de acciones y/o actividades que el alumno desarrolle en pro de mejorar su capital humano, valores, conocimiento, ética, moral y variables psicológicas y psicosociales.

Cómo conseguirlos

Para conseguir puntos de Salud el alumno puede ejecutar estas acciones indicadas en la siguiente tabla.

ACCIONES	PUNTOS	FRECUENCIA	PROCESO	OBSERVACIONES
PS1. Compartir noticia en RRSS	1 PS	Ocasional	Alumno	Los alumnos podrán compartir en redes sociales noticias vinculadas a los contenidos de la materia etiquetando al profesor y el hashtag #lacasadelpapel
PS2. Frases para la reflexión en RRSS	5 PS	Ocasional	Alumno	Los alumnos podrán compartir en redes sociales frases propias con imágenes libres de derechos de autor que inviten a la reflexión hacia la importancia de los contenidos de la materia etiquetando al profesor y hashtag #Lacasadelpapel
PS3. Asistencia a clases	5 PS	Semanal	Automático	Cada asistencia a las clases sumará 5PS.
PS4. Buen comportamiento	5 PS	Semanal	Profesor	El profesor podrá otorgarlo a los alumnos que destaquen por su comportamiento ejemplar cada semana.
PS5. Tutorías trabajo	5 PS	Ocasional	Alumno	El profesor otorgará 5 PS por cada tutoría para supervisar el trabajo de la materia
PS6. Lectura de artículos científicos y debate	20 PS	Ocasional	Alumno	Los alumnos podrán leer voluntariamente artículos vinculados a la materia y debatirlos con el profesor o con la clase.
PS7. Lectura de capítulo de un libro	20 PS	Ocasional	Alumno	Los alumnos podrán leer voluntariamente capítulos de libros vinculados a la materia y debatirlos con el profesor o con la clase.
PS8. Lectura de un libro	200 PS	Ocasional	Alumno	Los alumnos podrán leer voluntariamente un libro vinculado a la materia y debatirlo con el profesor o con la clase.
PS9. Ganar una batalla	300 PS	Ocasional	Profesor	Los alumnos podrán retar a una batalla a otros alumnos. Si un equipo vence en una batalla ganará 300 PS repartidos entre sus integrantes.
PS10. Otros que se consideren				

Puntos de Experiencia (PE)

Los puntos de Experiencia (PE) son puntos que el alumno puede conseguir para mejorar su experiencia en relación a su futuro laboral. A diferencia de los puntos de salud, los puntos de experiencia se basan en adquirir experiencia en su profesión futura como docente. Estos puntos otorgarán una mayor cualificación, competencia y eficacia al alumno.

Cómo conseguirlos

Para conseguir puntos de Experiencia el alumno puede ejecutar estas acciones indicadas en la siguiente tabla.

ACCIONES	PUNTOS	FRECUENCIA	PROCESO	OBSERVACIONES
PE1. Realización de misiones secretas	10 PE	Ocasional	Profesor	El profesor otorgará por cada misión realizada 10 PS a cada integrante del equipo que participó en la misión
PE2. Entrevista profes nominados y finalistas Premios Docentes	20 PE	Ocasional	Alumno	El alumno podrá contactar con profesorado que fue nominado, finalista o ganador en Certámenes y Premios vinculados a la docencia tales como Premios EDUCA ABANCA, SIMO, ACCIÓN MAGISTRAL, GLOBAL TEACHER, GRANDES PROFES... y conocer su trayectoria haciéndole una entrevista sobre su praxis
PE3. Café o cerveza con un profesional	20 PE	Ocasional	Alumno	El alumno podrá quedar para tomar algo con algún profesional en activo o jubilado que pueda aportarle conocimiento desde su experiencia. Lo justificará con una foto y una breve memoria.

PE4. Voluntariado en el ámbito profesional	25 PE	Semanal	Alumno	El alumno que desempeñe funciones como voluntariado trabajando con niños adquirirá 25 PE por semana
PE5. Asistencia a una charla o conferencia	25 PE	Ocasional	Alumno	Los alumnos que participen en charlas o conferencias de una a 5 horas recibirán 25 PE.
PE6. Asistencia a un congreso	150 PE	Ocasional	Alumno	Los alumnos que participen en congresos recibirán 150 PS por cada día de congreso.
PE7. Otros que se consideren				

Puntos de Daño (PD)

Los puntos de Daño (PD) son puntos que el alumnado puede recibir directa o indirectamente. Los puntos de daño restarán a la suma de los puntos de salud y experiencia.

Cómo se reciben

Todos los jugadores y equipos pueden recibir puntos de Daño a través de alguna de estas acciones.

ACCIONES	PUNTOS	FRECUENCIA	PROCESO	OBSERVACIONES
PD1. Lenguaje inapropiado	20 PD	Ocasional	Profesor	Los alumnos que hablen mal con palabras malsonantes durante las clases recibirán daño.
PD2. Llegar tarde a clase	20 PD	Ocasional	Profesor	Los alumnos que lleguen tarde al aula recibirán daño por cada día que lleguen tarde.
PD3. Comportamiento inapropiado	50 PD	Ocasional	Profesor	Los alumnos que muestren un mal comportamiento en las clases recibirán daño.
PD4. Pérdida de un combate	300 PD	Ocasional	Profesor	Si un equipo pierde una batalla tendrá un daño de 300 PD repartido entre sus integrantes.
PD5. Otros que se consideren				

Batalla

Las batallas son confrontaciones directas entre los miembros de dos equipos. Durante toda la materia cada equipo tendrá la posibilidad de retar a otro equipo con la realización de una batalla. Las batallas suponen la pérdida o ganancia de puntos. En caso de que el equipo que rete a otro a una batalla gane obtendrá 300 PS repartidos entre sus jugadores y el equipo perdedor recibirá 300 PD repartidos entre sus jugadores. Por el contrario, si el equipo que reta pierde la batalla los puntos de daño irán para los integrantes de este equipo y los de Salud se sumarán a la cuenta del equipo retado.

Es obligatorio para todos los equipos hacer uso de su batalla. Las batallas consistirán en realizar 10 preguntas sobre los contenidos impartidos en la materia hasta la fecha de la solicitud de batalla. Para ello los integrantes del equipo que quieran realizar una batalla deberán elegir a qué equipo quieren retar (generalmente se intentará retar a los equipos que figuran primeros en la clasificación o por delante del equipo que reta) y redactar 10 preguntas con sus respuestas que serán entregadas por email al profesor para su verificación y aprobación.

Cómo solicitar una batalla

Las batallas se deben solicitar por email al profesor al menos 3 días antes del día en el que se quiere realizar la batalla. Para ello el equipo que quiera consumir su batalla deberá enviar por email un Word con 10 preguntas y sus respectivas respuestas sobre los contenidos de la materia impartidos hasta la fecha y el nombre del equipo al que quieren retar, así como la fecha

y hora de la batalla (siempre dentro del horario de clase). El profesor le confirmará por email la correcta recepción del documento y confirmará la creación de la batalla.

¿Cuándo se ejecuta la batalla?

Las batallas se ejecutarán siempre en clase y según la hora indicada por el equipo que la solicita. El profesor llegará a clase y anunciará en primicia que habrá una batalla anunciando el equipo que reta y el equipo que es retado. Posteriormente todos los integrantes de ambos equipos saldrán al encerado y se nombrará un secretario que será el encargado de anotar en el mismo el número de respuestas válidas del equipo retado. Los integrantes del equipo que proclama la batalla enunciarán una a una cada pregunta para que respondan en el plazo de un minuto los integrantes del otro equipo.

Las preguntas irán rotando de jugador tanto en el equipo que proclama la batalla como el que es retado para buscar la participación de todos los jugadores en la misma y serán siempre contestadas individualmente y nunca por equipo. Si el equipo retado acierta 9 o 10 preguntas ganará 300 PS y el equipo que proclamó la batalla recibirá un daño de 300 PD. Mientras que si falla 3 o más preguntas se cambiarán las puntuaciones. El resto del alumnado estará en silencio escuchando las preguntas y respuestas.

Niveles

Los jugadores conforme vayan sumando puntos totales (PT) conseguirán diferentes niveles, no existiendo un nivel tope. Cada 50 puntos totales se asciende a un nuevo nivel, así un jugador que tenga 51 puntos estará en el nivel 2, un jugador que obtenga 120 puntos estaría en el nivel 3 y así sucesivamente.

Clasificación individual y final

Cada semana se publicará en el blog www.victorarufe.com en la sección correspondiente a **La casa del papel** la **clasificación individual** con el nombre del jugador y sus puntos de salud, experiencia, daño y totales, y la **clasificación por equipos** que será la suma de los puntos totales de los cuatro jugadores integrantes de cada equipo.

Recompensas

Además de las recompensas a través de puntos de salud y experiencia, se otorgarán recompensas al final de la materia para los alumnos clasificados en las primeras posiciones tanto en la clasificación individual como en equipos. El profesor recopilará numerosos regalos/obsequios que se entregarán el último día de clase.

Evaluación

Para evaluar el grado de consecución de los objetivos planificados en este proyecto de gamificación se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación.

Cuestionario

Se pasará un cuestionario online a través de Google docs utilizando una escala Likert de 5 items para evaluar el grado de conformidad del alumnado sobre diversas variables contenidas en los objetivos.

- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel me ayudó a concienciarme más sobre la importancia de la Educación Física y ejercicio físico en la población y especialmente en los niños de 0 a 12 años.

La Casa del Papel. Actividad de gamificación e innovación para el aula universitaria

- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel me motivó para utilizar una mayor cantidad de fuentes de información vinculadas a los contenidos impartidos en la materia y potenciar su uso.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel me impulsó a difundir a la población a través de las redes sociales el conocimiento generado en el aula.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel me ayudó a mejorar su gestión del aprendizaje autónomo.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel potenció mi interés y motivación hacia la materia.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel favoreció el trabajo cooperativo entre el alumnado.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel me ayudó a afianzar sólidamente los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la materia.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel generó y potenció mi pensamiento crítico y reflexivo a través de la lectura de diversos textos y actividades.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel favoreció mi asistencia del alumnado a las tutorías.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel potenció momentos de reflexión sobre el aprendizaje adquirido en la materia.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel favoreció la adherencia a la asistencia a clase.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel fomentó las buenas prácticas y comportamiento dentro del aula, mejorando mi participación en las clases.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel impulsó el establecimiento de redes y contactos con otros profesionales de la educación que puedan ser fuente de inspiración para el alumnado.
- ✓ El proyecto de Gamificación La Casa del Papel contribuyó a una mejora del rendimiento académico en la materia.

Análisis estadístico y correlación variables

Además, se realizará un análisis estadístico para estudiar la relación entre la **calificación académica** y la **puntuación total** obtenida por cada alumno en el proyecto de gamificación, permitiendo conocer si aquellos que obtuvieron una mayor puntuación e implicación en la gamificación obtuvieron un mayor rendimiento académico.

También se evaluará la **asistencia** a las sesiones teóricas y prácticas de la materia y se comparará con la asistencia en cursos anteriores.

Se analizará de igual forma una comparación con la **asistencia a tutorías** del presente curso y de cursos pasados.