

LA APLICACIÓN GACHA LIFE COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LA LITERATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA



Andrea Felipe
Tasio Camiñas
(Universidad de Málaga)



Introducción



- gamificación
- creatividad
- motivación
- aprendizaje activo





Conozcamos Gacha Life

- Es una aplicación lúdica creada por la empresa Lumine en octubre de 2018.
- Su finalidad es crear historias gráficas animadas.
- Es gratuita.
- Está disponible para IOS y Android.



Pantalla principal de Gacha Life

600 fondos / espacios

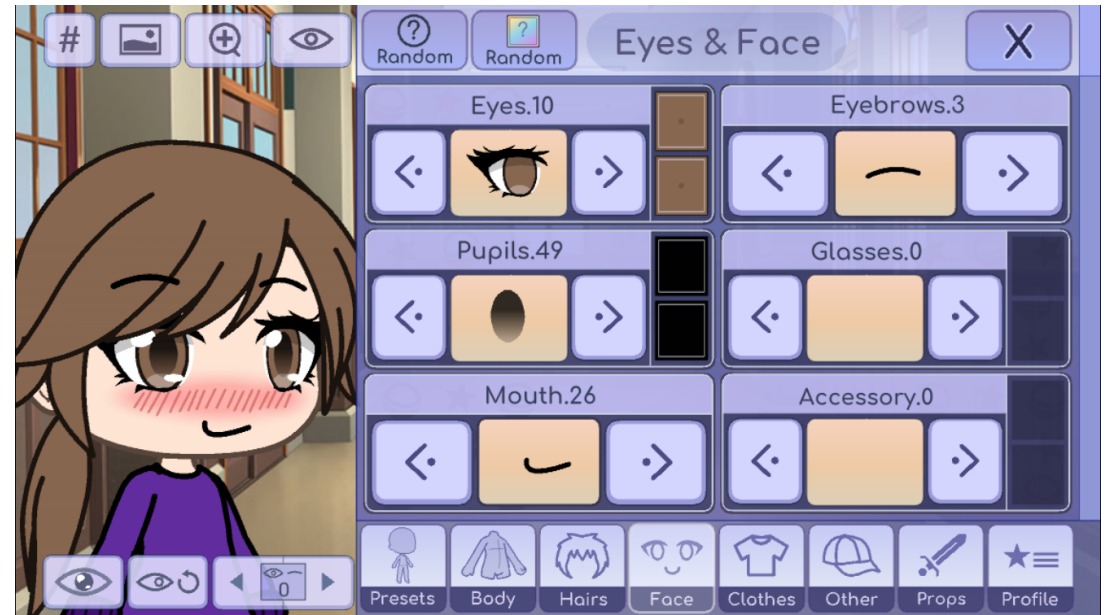
624 personajes predeterminados

384 poses



395 accesorios de mano

367 accesorios de cabeza, de cuello, alas, capas, colas...





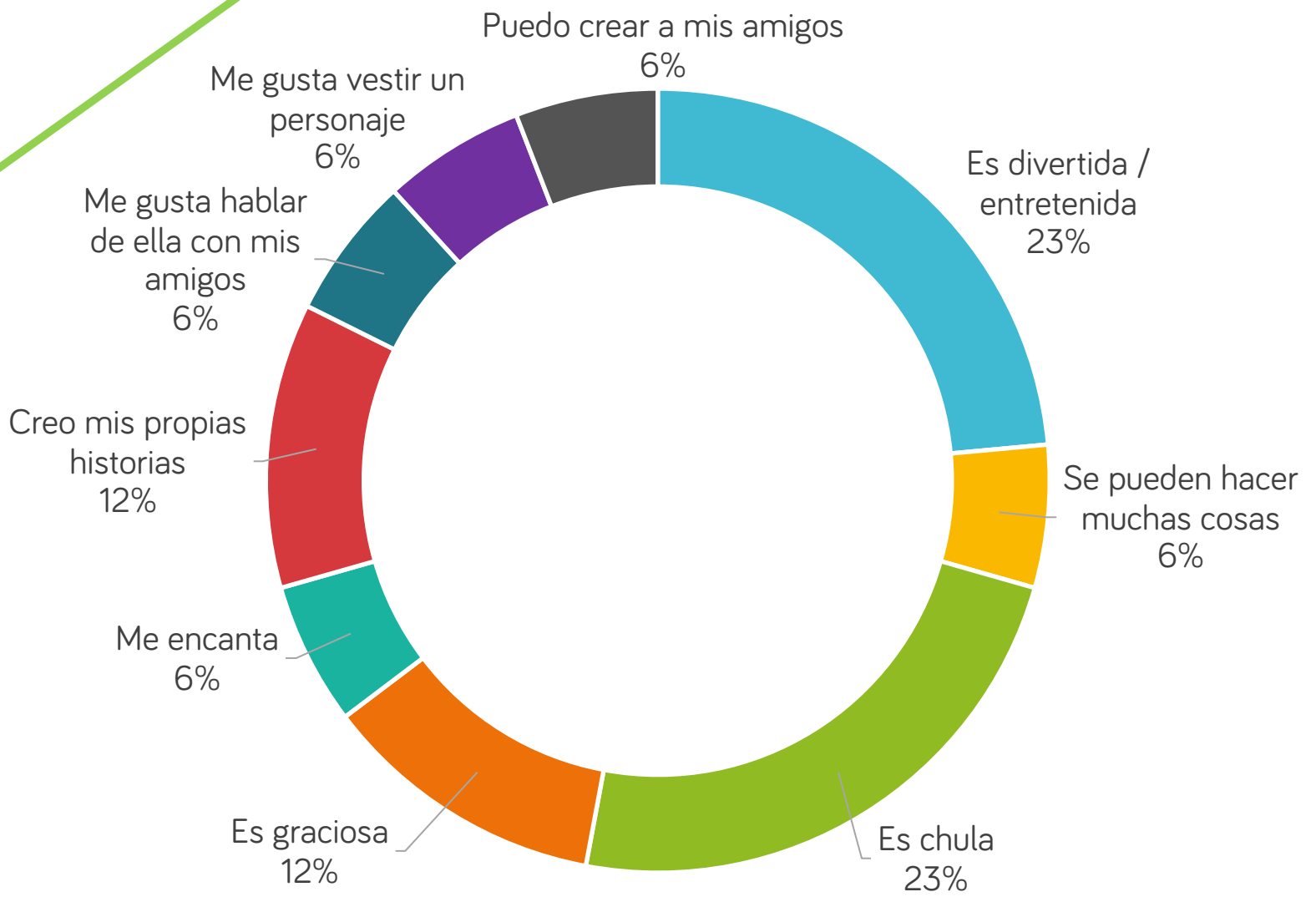
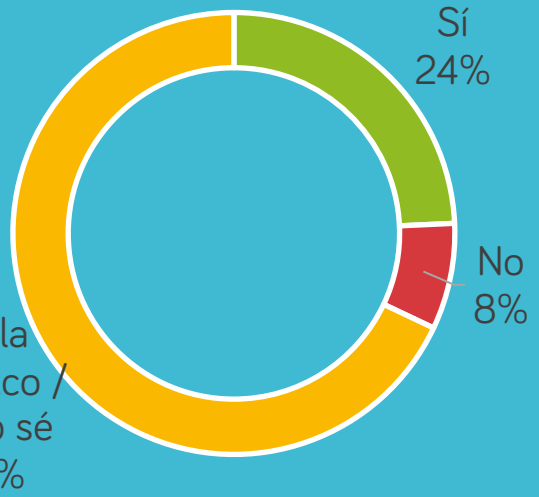
Los discentes y Gacha Life

Para indagar acerca del conocimiento que tiene el alumnado de Primaria de esta aplicación y el uso que hace de ella, se elaboró un instrumento con 11 ítems que cumplieron de forma online **103 alumnos/as** -52,4% niñas y 47,6% niños- de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años (cursos: **1.º a 6.º de Primaria**), de un total de cinco comunidades autónomas españolas.



¿Por qué te gusta Gacha Life?

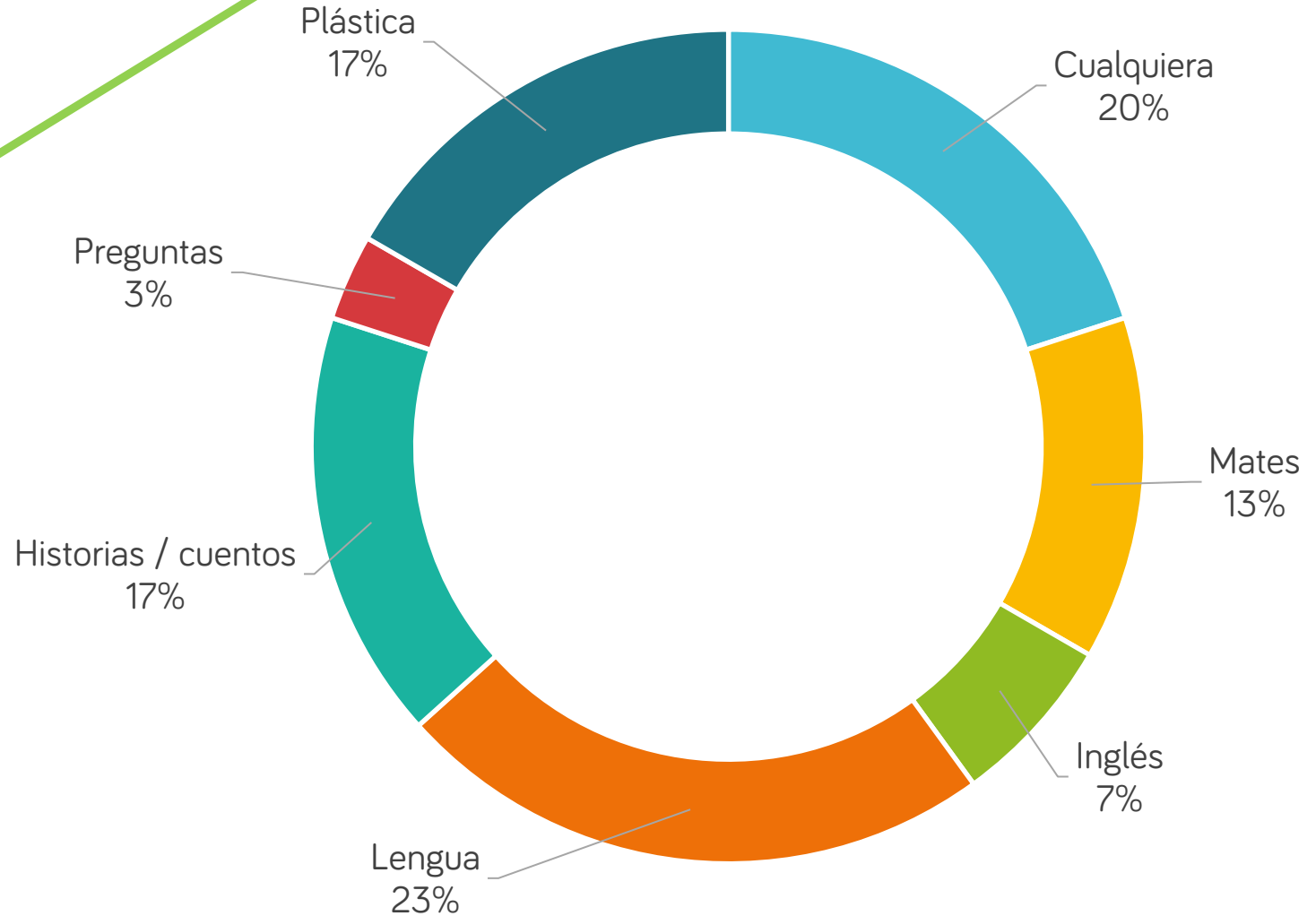
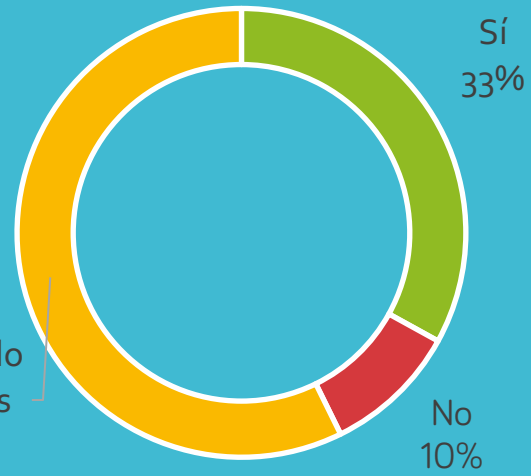
¿Te gusta Gacha Life?





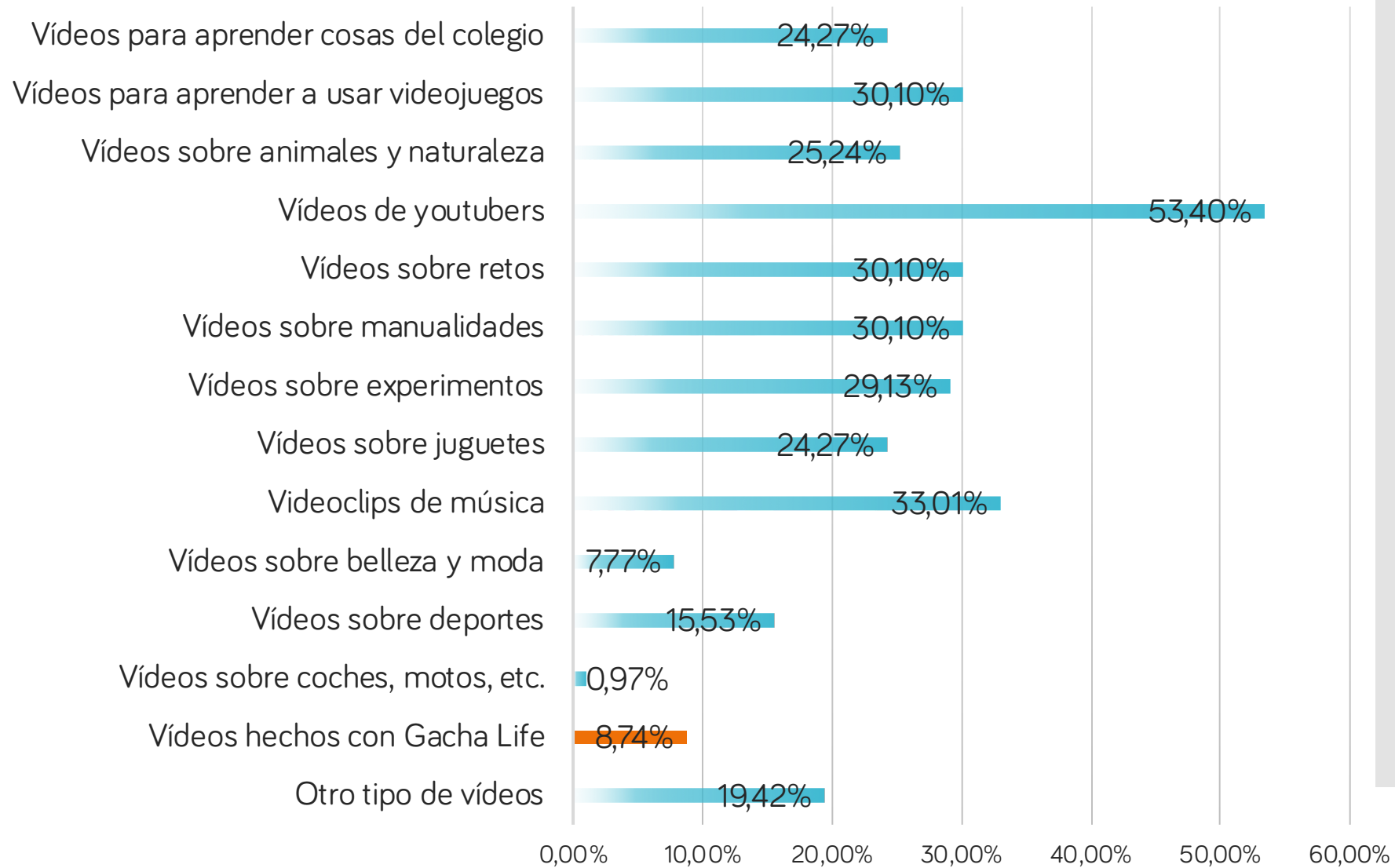
¿Qué tipo de deberes?

¿Te gustaría que te mandasen deberes con Gacha Life?





¿Qué tipos de vídeos sueles ver en YouTube?





Nuestra propuesta

Retos galenguacha



Espacios

2. Colegio / biblioteca
3. Parque
4. Calle
5. Playa
6. Transporte público
7. Desierto
8. Paisaje nevado
9. Paisaje terrorífico
10. Casa
11. Bosque
12. Comercio



Personajes

2. Brujo/a
3. Maestro/a
4. Chico/a gamberro/a
5. Chico/a buen/a estudiante
6. Pirata
7. Vampiro/a
8. Piloto
9. Gigante
10. Alienígena
11. Cantante
12. Científico/a



Mascotas

2. Gato
3. Perro
4. Oso panda
5. Medusa
6. Tiburón
7. Cocodrilo
8. Cangrejo
9. Unicornio
10. Gallina
11. Pingüino
12. Delfín



Objetos

2. Mochila
3. Libro
4. Dulce
5. Móvil
6. Paraguas
7. Varita mágica
8. Chancla
9. Herramienta
10. Instrumento musical
11. Juguete
12. Cepillo de dientes



Uno o varios **contenidos de Lengua** que se estén trabajando (por ejemplo: modalidades oracionales, tipos de palabras según su acentuación, polisemia, antonimia, sinonimia, tipos de palabras según su significado, figuras literarias, etc.).



Ejemplo 1 (3º. de Primaria)



- Espacio: desierto (núm. 7)
- Personaje: chica buena estudiante (núm. 5)
- Mascota: cocodrilo (núm. 7)
- Objeto: móvil (núm. 5)
- Contenido de Lengua: oración interrogativa

Ejemplo 2 (3º. de Primaria)



- Espacio: paisaje nevado (núm. 8)
- Personaje: piloto (núm. 8)
- Mascota: perro (núm. 2)
- Objeto: juguete (núm. 11)
- Contenido de Lengua: antónimos





Ejemplo 3 (5º. de Primaria)



En clase de educación física no corres tan rápido

- Espacio: Playa (núm. 5)
- Personaje: Maestro (núm. 3)
- Mascota: Medusa (núm. 5)
- Objeto: Chancla (núm. 8)
- Contenido de Lengua: palabra esdrújula + adjetivo comparativo

Ejemplo 4 (5º. de Primaria)



¡Qué miedoooooo!

- Espacio: transporte público (núm. 6)
- Personaje: gigante (núm. 9)
- Mascota: tiburón (núm. 6).
- Objeto: dulce (núm. 4).
- Contenido de Lengua: oración exclamativa + sustantivo abstracto





Conclusiones

Consideramos que la aplicación lúdica **Gacha Life** –aplicada en los retos *galenguacha* que proponemos– es idónea para la enseñanza-aprendizaje de **contenidos propios de la materia de Lengua Castellana y Literatura**, como por ejemplo, la creación y representación de cuentos, el uso de los verbos, las reglas gramaticales y ortográficas, el léxico, la sinonimia y antonimia, las modalidades oracionales, las onomatopeyas, etc., así como otros **contenidos transversales**, como la educación en valores, la concienciación medioambiental, el respeto por la diversidad y la igualdad de género. Su implementación es **intuitiva, motivadora, creativa y divertida**, y los contenidos trabajados en cada reto pueden ser **fácilmente adaptables** al curso de los discentes y a la unidad estudiada en la asignatura de Lengua y de otras materias y valores que pueden trabajarse conjuntamente con esta.



Muchas gracias
Eskerrik asko
Moltes gràcies
Moitas grazas



Andrea Felipe (a.felipe@uma.es)
Tasio Camiñas (tasio@uma.es)