



Facultad de Ciencias de la Educación
TRABAJO FIN DE GRADO

GRADUADO EN PEDAGOGÍA

Mención en Recursos Didácticos y Tecnológicos en
Educación y Orientación en Educación.

**Ludificación como método de aprendizaje en un contexto
de acogimiento residencial.**

Realizado por:

Juan Antonio Navarrete Ruiz

Tutorizado por:

Pablo Daniel Franco Caballero

Facultad de Ciencias de la Educación

Curso, 2016 – 2017

Ludificación como método de aprendizaje en un contexto de acogimiento residencial

RESUMEN: En el documento que se tiene entre manos se ha trabajado la ludificación en un contexto de acogimiento residencial ofrecido por la organización Nuevo Futuro, donde se encuentran menores de 18 años. Se dispone de un marco teórico donde se relata lo que distintos autores piensan sobre la ludificación unido a opiniones del autor de este trabajo. Seguido de esto se encuentra un resumen de la intervención realizada durante la realización de las prácticas externas II del grado de Pedagogía en Nuevo Futuro, incluyendo la metodología seguida así como los sujetos establecidos para esta intervención. Seguido a continuación de la evaluación propia para el proyecto de intervención, contando con diferentes factores para comprobar si el proyecto ha tenido éxito o no. Por último, relacionado con la intervención, se establece una propuesta de mejora en la que se tienen en cuenta distintos aspectos que se hubieran gustado tratar dentro del proyecto pero que se dejarán para una futura intervención de esta misma índole. Para acabar se cierra el tema con una conclusión propia del autor donde expresa sus reflexiones y sensaciones a la hora de haber trabajado en el proyecto que se tiene entre manos.

Jugando, jugando, jugando, de pequeños aprendemos a hacernos mayores. Jugando, jugando hacemos crecer nuestro espíritu, ampliamos el campo de nuestra visión, de nuestros conocimientos.

Antoni Tápies (1971)

AGRADECIMIENTOS.

Quisiera dedicar estas líneas para expresar mi más sincero y profundo agradecimiento a esas personas que me han ayudado y apoyado durante todo el proceso de realización de este Trabajo de Fin de Grado y que han estado presentes durante los cuatro años de duración de la universidad.

Agradecer en primer lugar a mi tutor de Prácticum II y TFG D. Pablo Daniel Franco Caballero, quien gracias a su orientación, seguimiento y supervisión se ha podido sacar este trabajo adelante, pero sobre todo por la motivación y el apoyo que me ha dado cuando más se necesitaba.

Agradecer también a mis compañeras y amigas del grado de pedagogía, quienes han sabido aguantarme durante estos cuatro años y soportarme, además de siempre intentar comprenderme en todo momento.

Quisiera hacer extensiva gratitud a mis padres, quienes sin su apoyo y dedicación no podría haber estado hoy día realizando dicho grado. También a mi centro de prácticas, quienes me han tratado como uno más ofreciéndome siempre los buenos consejos necesarios para ser un buen profesional y a mis niños y niñas de dicho centro, quienes sin el esfuerzo de ellos no se podría haber realizado ninguna propuesta.

Por último pero no menos importante, agradecer a esa persona especial que para mí siempre estará presente ayer, hoy y mañana. A quien me aguantado como Atlas el mundo, quien ha soportado mis agobios y mis pretensiones durante cuatro años, porque sin el apoyo de ella no sería la persona que he sido durante todo este tiempo.

Quizás no volvamos a vernos, pero jamás nos olvidaremos.

Squall, Kingdom Hearts (2002)

Por todo ello, gracias a todos.

ÍNDICE

Introducción	1
Marco teórico	2
Resumen del proyecto de intervención autonoma.	14
Evaluación del proyecto de intervención autonoma	20
Propuesta de mejora de la intervención.....	23
Conclusiones.	25
Bibliografía y webgrafía utilizada	27
Anexos	31
Anexo 1. Imágenes del proyecto de intervención	
Minecraft.	
Minecraft: Mundo de inglés y matemáticas	
Aprendizaje mediante Kahoot!	
Aprendizaje mediante Assassin's Creed.	

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tratará de cómo mediante la ludificación, se pueden tener en cuenta distintos aprendizajes de cara a complementar lo que se da en las escuelas. Además también sirve de apoyo a que el aprendizaje quede más afianzado al mismo tiempo que el alumno o alumna en cuestión va divirtiéndose superando las distintas pruebas o interactuando con el entorno.

Se es consciente de que el tema elegido para trabajar en el Prácticum II y por consiguiente en el Trabajo de Fin de Grado de Pedagogía no suele estar dentro de los habituales que otros alumnos y alumnas suelen realizar. Pero se considera que el tema elegido es un tema que queda aún por salir en auge y que en un futuro cercano se podrá apreciar el cómo influyen los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes ya sea positivamente o negativamente.

La intervención llevada a cabo en el presente trabajo consiste en utilizar la conocida técnica Pretest – Postest, donde se han obtenido una serie de datos y se ha querido trabajar a partir de ahí para poder mejorar lo que se tenía anteriormente. Todo mediante el uso de diferentes videojuegos que más adelante se concretarán. La evaluación de dicha intervención se ha podido comprobar en un periodo corto de tiempo debido a que los centros escolares donde están matriculados los alumnos y alumnas suelen dar las calificaciones rápidamente. Por lo que la mejor manera de comprobar si el proyecto ha dado resultados positivos o negativos es basándose en las calificaciones del examen correspondiente a cada caso. Pero pese a dichos datos numéricos, la mejor manera de evaluar dicho proyecto es mediante la gratificación que supone ver como se divierten mientras aprenden.

MARCO TEÓRICO

El juego se convierte en uno de los instrumentos más auténticos para relacionarse con los demás y consigo mismo. Es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo. (Sánchez, 2013, p. 02).

El juego siempre ha formado parte de nosotros, los seres humanos, forma parte de nuestro ser, tal y como comentan Labrador y Morote (2008) siendo tan antiguo como la propia persona, y debido a esto es un elemento más y sobre todo clave en la educación de las personas. Si no existiese el juego, se mermaría nuestra capacidad de creatividad e imaginación, vivir las experiencias y de provocar un estado en el que solo importan las reglas del juego y nada más. (Labrador & Morote, 2008). En este sentido, el videojuego viene a ser la evolución del juego tradicional, el mismo juego que hacían nuestros padres, abuelos e incluso nosotros mismos, llevado a una actualización tecnológica al día con nuestra sociedad.

Los videojuegos han ido cambiando a lo largo de los años, modificándose en gráficos, historias, métodos de programación, etc. pero siempre han tenido la misma finalidad, entretener al sujeto que está enfrente de la pantalla. Pero esto no es del todo cierto, ya que los videojuegos tal y como comentan Alfageme & Sánchez (2002) también son una fuente de habilidades que no se pueden enseñar en la escuela como la agilidad de respuestas o habilidades espaciales, debido al poco tiempo que tiene el profesorado y la cantidad de alumnos, o en otras palabras, la ratio por clase, que existe actualmente en nuestro país.

Suelen ser muchos los padres, madres, tutores y docentes quienes consideran al videojuego como una pérdida de tiempo ya que no se puede sacar nada bueno de una actividad que deja “embobado” al sujeto hacia la pantalla tal y como se comenta en el artículo periodístico de Rodríguez (2016) para el periódico ABC. [Los videojuegos] Inciden en que los niños salgan menos de sus habitaciones o que, directamente, se encierren. Pueden acabar perdiendo el interés por otro tipo de actividades, lo que implica una descompensación en sus prioridades, costumbre y relaciones. Pero como se ha podido comprobar anteriormente, se puede aprender incluso estando en ese estado inerte, ya que aunque el sujeto este jugando y prácticamente pueda hacer caso omiso a lo que sucede alrededor, existen videojuegos que tratan de meter a través de sus historias, mecánicas, etc. elementos educativos que involuntariamente se guardan en la mente de la persona que está jugando en ese momento, más adelante se hablarán de varios videojuegos que pueden servir para aprender.

Por otro lado, la motivación también es algo fundamental a la hora de aprender, si una persona no se siente motivada o no se le motiva a realizar cualquier acción, dicha persona no va a realizarlo o no va a encontrarle sentido a hacer la acción en cuestión, que en nuestro campo es la educación. Los videojuegos, o el término por el que quiero y deseo denominar a dicho campo de aquí en adelante, la ludificación, influye en la motivación de los chicos y chicas debido a que es algo nuevo, a que no están acostumbrados a trabajar un contenido a través de una mecánica que para ellos no guardaba relación con los estudios.

El término ludificación es una palabra que se ha instalado en nuestro vocabulario. Apareció por primera vez en el diccionario Merriam-Webster, en 1993, y lo define como “proceso de agregar juegos o elementos similares al juego (como una tarea) a algo, a fin de alentar la participación” (Johnson, n.d.). Pero no fue hasta años más adelante, concretamente en el año 2008 cuando se empezó a notar una tendencia en su uso. Básicamente consiste en utilizar características del juego, en nuestro caso de videojuegos, para causar una mejora en los participantes a nuestro cargo. (Contreras & Eguía, 2016). Aunque todo este proceso de mejora se basa en el juego, no hay que olvidar que todo esto es como complemento a un estudio diario. Las habilidades que se

consiguen a través de la ludificación no pueden suplir a lo que se da en la escuela, no es un método que suprima la lección del docente o la docente, sino que son los propios educadores quienes deben adjuntar a sus enseñanzas este tipo de metodología.

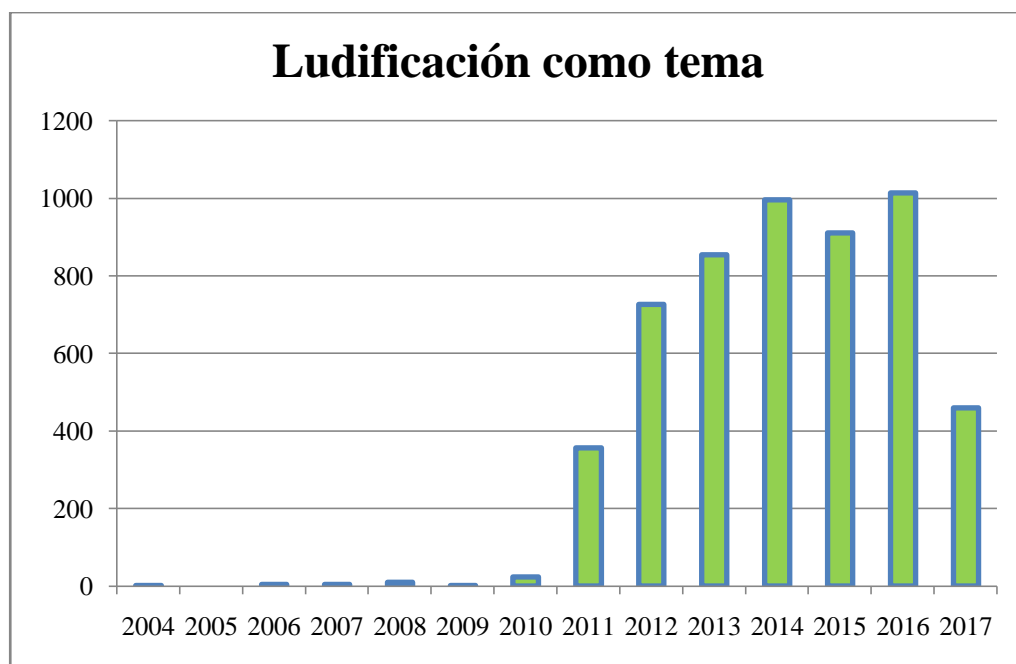


Figura. 1. Grafica representativa del termino ludificación a través de los años. Elaboración propia

En la anterior figura se pueden encontrar las diferentes cantidades de artículos relacionados con el término ludificación. Siendo un leve incremento en 2008 y 2010, pero sobretodo siendo en 2011 cuando se encuentran cerca de 300 artículos. El año 2016 es cuando se consigue su mayor auge, con más de 1000 artículos. Dichos resultados se han podido encontrar a través de la base de datos Google Trends.

Existe actualmente una saga de videojuegos que pueden ayudar al alumno y alumna, o a cualquier persona que se quiera adentrar en este mundo, que sirve para conocer la historia de distintas épocas de nuestra sociedad. Se está hablando de *Assassin's Creed* (Ubisoft & Gameloft, 2007), dicho elemento, conforma una saga de actualmente ocho videojuegos destinados para consolas, tales como Xbox 360, Xbox One, Play Station 3 (PS3) y Play Station 4 (PS4), y ordenador, además de otros tantos destinados a consolas portátiles, en las que se encuentran Nintendo DS y Play Station Portable (PSP), y dispositivos móviles. Es una obra de ficción que se apoya en hechos,

lugares y obras de artes reales para explicar la narrativa que se tiene entre manos. Éstos, tratan sobre una persona que a través de “el ánimus”, una máquina capaz de conectar el ADN con los recuerdos de sus antepasados, tiene que completar ciertas misiones en distintas épocas históricas que van dependiendo del juego en cuestión. Dichas épocas pasan por las cruzadas, el renacimiento italiano, la independencia de Estados Unidos, la revolución francesa y la revolución industrial inglesa. Momentos históricos que pueden servir al jugador o jugadora para saber cómo se organizaba la sociedad en dicha época, visitar lugares destacables como Santa María del Fiore en Florencia, o conocer a personajes celebres como Leonardo Da Vinci o Napoleón entre otros.

Además, la arquitectura de la época está especialmente cuidada, resaltando cada detalle hasta el punto de estar visitando la propia ciudad en cuestión. La saga muestra toda la organización de la sociedad y como el clero y la nobleza eran quienes tenían el poder en la edad media relegando al pueblo llano al estamento de los no privilegiados. Como se ha comentado anteriormente, el jugador o jugadora se puede encontrar con personajes celebres de las épocas, que aunque no se expliquen sus vidas y obras completamente, si deja un resumen de lo mas a destacar, además se pueden buscar a dichos personajes a través de internet información sobre ellos, produciendo un elemento indispensable en la educación, la curiosidad. (Téllez & Iturriaga, 2013).

Como se ha podido comprobar encima de estas líneas, el videojuego *Assassin's Creed* (Ubisoft & Gameloft, 2007), contiene elementos que pueden servir a cualquier alumno, alumna o docente complementar su aprendizaje y comprender de una manera totalmente diferente el tema de geografía e historia que se esté trabajando. Sobre todo es en esta asignatura, la cual necesita una reinención de la metodología a seguir, ya que el alumnado suele estudiarse dichos temas de memoria tal y como se comenta en Prats (2000), y suele ser la asignatura que menos gusta dentro de las aulas por toda la información que contienen los abultados libros de textos. Con este tipo de juego, y por supuesto metodología de jugar y aprender, se pueden llegar a parte de ese conocimiento sin el “sufrimiento” de estudiar de memoria y luego “vomitar” en medio del examen todas las páginas del libro, ya que este método de estudio es antipedagógico.

Pero no solo existe este videojuego para adentrarse en la historia o en el arte histórico, ni mucho menos, existen muchas variantes de videojuegos que reflejan sociedades, elementos sacados de la propia historia de los seres humanos para convertirlos en juegos que entretengan al consumidor pero que al mismo tiempo le haga pensar y recapacitar, además de crear estrategias de aprendizaje con respecto al tema histórico en cuestión.

Uno de estos videojuegos comentados es *Sid Meier Civilization* (MicroProse, MPS Labs & Microplay Software, 1991), que a día de hoy cuenta con seis lanzamientos. Dicho videojuego, tal y como comenta Valverde (2010).

Es un juego basado en una compleja simulación de carácter histórico, geográfico y político. Para jugar con éxito es preciso que los jugadores conozcan conceptos geográficos y usen este conocimiento como herramienta para el desarrollo del juego (p.ej. determinar lugares de producción de alimentos o de extracción de recursos naturales). Los jugadores se enfrentan a dilemas políticos tales como adoptar una política aislacionista, establecer complejas alianzas para su protección u obtener recursos naturales (p.ej. petróleo) mediante el uso de la fuerza militar. Finalmente, los jugadores pueden usar herramientas específicas que incluye el juego (p.ej. mapas, gráficos, cartas) para examinar de qué modo su «civilización» se desarrolla cultural, geográfica, científica y políticamente a lo largo del tiempo. (p.92).

Dicho videojuego cambia la forma en la que el individuo estudia historia y geografía, ya que con las diferentes civilizaciones se pueden encontrar elementos geográficos tales como ríos, desiertos, etc. que tienen su nombre original. Además, *Civilization*, cuenta con una “civipedia”, la cual trata de explicar en qué consiste cada elemento descubierto en el juego, así como los personajes históricos. Viene a ser una enciclopedia dentro del juego donde cada persona puede adquirir conocimientos de dicho elemento tan solo con leer lo que viene escrito.

Existen también otros videojuegos relacionados con el aprendizaje de la historia, como por ejemplo *The Age of Empire* (Ensemble Studios, 1996), *Europa Universalis Series* (Paradox Interactive, 2000) o *Patrician* (Ascaron, 1992), pero se ha preferido escoger los dos mencionados y comentados anteriormente ya que son juegos modernos que actualmente siguen sacando series nuevas y las informaciones van actualizándose con cada entrega, si es que se necesitase.

Por otro lado, uno de los videojuegos que está en auge por su libertad de creación a la hora de elaborar temas y elementos es el videojuego *Minecraft* (Mojang Synergies AB, 2011). Dicho videojuego fue lanzado al mercado sobre el año 2011 para PC, y desde entonces no ha parado de actualizarse y salir en otros dispositivos como móviles y videoconsolas.

Este videojuego cuenta con una animación bastante sencilla, todo está diseñado en cuadrados, todo es un cuadrado, la tierra del suelo es un cuadrado, los bloques de hierro, acero, mármol, etc. son un cuadrado y el jugador o la jugadora deberán ir creando y uniendo distintos elementos para sobrevivir ya que el avatar puede fallecer por hambre, ahogado o derrotado por algunos de los enemigos que suelen aparecer por la noche. El juego está dividido en varios modos, el primero, supervivencia, trata de lo comentado anteriormente, intentar sobrevivir creando distintos elementos para ello mediante la misma mezcla que podríamos hacer en la realidad. Otro modo de jugar es el modo creativo, en dicho modo, el único elemento que puede limitar a la persona es su imaginación y creatividad. Se cuenta con todos los elementos disponibles dentro del juego y un mundo (vacío, o estructurado con elementos geográficos y edificios, a elección del propio jugador/a) en el que poder realizar lo que se desee. En dicho modo se pueden crear distintos niveles o mundos donde pequeños y mayores pueden aprender de una forma más lúdica y sencilla.

En este videojuego no solo entran los conocimientos de aprendizaje que se pueden desarrollar en la escuela, sino que, desviándonos un poco del tema en cuestión, sirve para tratar temas tan interesante como puede llegar a ser el espectro autista, tal y como se explica en el libro *El niño que quería construir su mundo*, escrito por Keith

Stuart (2017), y como bien se recoge en el periódico digital EFE en el artículo firmado por Violeta Molina Gallardo. En dicho libro se pueden encontrar similitudes con la vida, en la que todo se puede construir y destruir, y además sirve como unión entre un padre y su hijo para relacionarse mejor y comprender como funciona el síndrome del espectro autista (Molina, 2017).

Otros tipos de videojuegos que se pueden encontrar en el mercado y sirven para emular lo sucedido en la vida real, con algunas excepciones, son los denominados juegos de simulación.

Durante la simulación los estudiantes viven parte de la vida real sin correr riesgo alguno. Adoptan papeles sin dejar de ser ellos mismos ya que, si actuara, dejaría de ser una simulación para convertirse en un juego de rol o en una dramatización (Andreu, García & Mollar, 2005. p.34).

Uno de los videojuegos más conocido dentro del campo de la simulación es el creado por la compañía Maxis y Electronic Arts (2000), su nombre es *Los Sims*, el cual trata de que el jugador cree una familia y conviva a través de las distintas opciones que se le dan, pudiendo comprobar los pro y los contras que se tienen en la vida, o la necesidad de hacer amistades para promover los ascensos profesionales. Actualmente se encuentra ya por su cuarta edición, donde se intenta ampliar y profundizar en la manera de jugar.

Todos los videojuegos, películas, videos, etc. que se comercialicen en territorio europeo deben contener un sello indicativo de edad. En el campo de los videojuegos, se le denomina PEGI (Pan European Game Information) y surgió por primera vez en 2003. Esto sirve para que el contenido sea clasificado por edades según su contenido. Estas clasificaciones van dirigidas especialmente a los padres y madres para ayudarles y orientarles en tomar la decisión sobre si se debe de realizar la compra de un producto o por el contrario dejarlo en la estantería. (<http://www.pegi.info/es/index/id/86/>)

Pese a todo lo comentado sobre dichos videojuegos, se considera muy difícil llevar dicha metodología a las aulas por la ratio comentada anteriormente, pero no sería tan complicado el caso de llevar dicho videojuego a la educación no formal, la cual se complementa bien con este tipo de metodología ya que como comenta Pacheco (2007), la educación no formal es la actividad de carácter educativo que se realiza fuera del sistema formal, en otras palabras, la escuela, y en donde se pueden dar distintos aprendizajes a grupos de población. Dicha educación, no está enmarcada en las líneas de lo que requiere el curriculum escolar, sino que se puede ir a través de ella para complementar dicha educación y conseguir un aprendizaje más lúdico y motivador como es el caso que se tiene entre manos con la ludificación.

Además, en el contexto en el que se encuentra este documento, un acogimiento residencial, que según el Decreto 355/2003, de 16 de diciembre del Acogimiento Residencial de Menores son “establecimientos destinados al acogimiento residencial de los menores sobre los que se haya adoptado alguna de las medidas contempladas en el artículo 172 del Código Civil. En dicho artículo del Código Civil se comenta que para los menores que se encuentren en situación de desamparo, la entidad pública podrá entrar de oficio para realizar las medidas de protección oportunas para mantener su guarda. (Art. 172.1 CC, 6 de octubre de 2015). Además con la obligación de ofrecer una inmediata actuación, la Entidad Pública puede obtener la guarda provisional a través de una solución administrativa para constatar los hechos y comprobar la situación de desamparo. (Art. 172.4 CC, 6 de octubre de 2015)

Se considera como situación de desamparo la que se produce de hecho a causa del incumplimiento o del imposible o inadecuado ejercicio de los deberes de protección establecidos por las leyes para la guarda de los menores, cuando éstos queden privados de la necesaria asistencia moral o material. (p.41 - 42).

En la Constitución Española, concretamente en el artículo 39, también vienen recogidos los derechos y deberes en los que la familia del menor tiene que prestar asistencia en todo momento, además estos menores tendrán el beneficio de la protección establecida mediante los acuerdos internacionales que actualmente velan por sus

derechos como pueden ser las leyes del menor y el código civil. Toda esta protección se encuentra dentro del campo social, económica y jurídica siendo además estos, los menores, iguales ante la ley sin importar su procedencia o estatus. (CE, 1978).

Es posible que en los acogimientos residenciales no solo se encuentran niños y niñas en situación de desamparo donde haya actuado la administración correspondiente, sino que también se pueden encontrar casos en donde a los progenitores y/o tutores legales del menor, les sea imposible mantener un buen cuidado de su hijo o hija y decidan voluntariamente y a través de un escrito formalizado que se hagan cargo de él o ella. Esta situación no puede superar los dos años, aunque se puede prorrogar si así fuese necesario, aunque acabada la prórroga y constatando de que la situación en el hogar del menor sigue insostenible se considerará situación legal de desamparo. (Art. 172 bis.1 CC, 6 de octubre de 2015).

Dentro del acogimiento residencial siempre se busca el interés y bienestar de los menores, por lo que si no pone en riesgo su situación se priorizará la reintegración con su propia familia siendo revisado periódicamente tal y como se comenta en el artículo 172 ter.2 del Código Civil del 6 de octubre de 2015 “La situación del menor en relación con su familia de origen, tanto en lo q se refiere a su guarda como al régimen de visitas y otras formas de comunicación, será revisada, al menos cada seis meses”. También se les pedirá a los propios progenitores o tutores legales que contribuyan mediante productos alimenticios y en función de las posibilidades existentes los gastos que se ocasionen a través del cuidado y la atención del menor, además de la responsabilidad civil que dichos menores puedan ocasionar con sus actos y que les sean imputados. (Art. 172 ter.4 CC, 6 de octubre de 2015). Pero todo lo comentado aquí anteriormente no suele ocurrir de tal forma, ya que los propios progenitores no cuentan con recursos suficientes, por dicho motivo sus hijos e hijas se encontraban en situación de desamparo, y por dicho motivo si pudieran mantener esa contribución y ayuda sus hijos e hijas estarían con ellos ya que podrían mantenerlos bien educados y abastecerlos con lo que hiciera falta.

El motivo por el que existen este tipo de protecciones al menor es según el artículo 2 de la Ley Orgánica 1/1996, de 29 de junio de 2015, “todo menor tiene derecho a que su interés superior sea valorado y considerado como primordial” debido a la debilidad que sufren cuando sus progenitores no son capaces de darles una buena educación y mantenerlos alimentados sin llegar a una situación de desamparo. Los menores son el futuro de la sociedad, son quienes en el día de mañana trabajarán y mantendrán a flote el país correspondiente, por dicho motivo y porque además no suelen valerse por sí mismos cuando son demasiado pequeños y necesitan la ayuda de un adulto, es necesario dicha protección.

Estos pisos de acogimiento residencial están sujetos a unas normas y metodologías avalada por la administración pública de protección de menores tal y como está establecido en el artículo 21.1.g (Ley Orgánica 1/1996, de 29 julio 2015) “poseerán una normativa interna de funcionamiento y convivencia que responda a las necesidades educativas y de protección, y tendrán recogido un procedimiento de formulación de quejas y reclamaciones”. Tal y como se comenta en dicha ley, se preparará para una vida independiente en donde tengan responsabilidades que afecten a la función del centro como turnos para limpiar la cocina tras el almuerzo y la cena, turnos para bajar la basura por las noches e incluso turnos para hacer los bocadillos correspondientes al día siguiente para el colegio. Todo esto es una metodología de trabajo en la que los niños y las niñas del centro van adaptándose a una vida cotidiana y la preparación para el futuro es constante. Van aprendiendo que si realizan sus deberes podrán tener sus derechos, de que la comida no se tira y que si se les olvida llevarse el bocadillo, tendrán que hacerlo durante una semana. Esto es simplemente un ejemplo de cómo se trabaja en el acogimiento residencial, a través de la negociación, algo que posibilita a los chicos y chicas residentes el mejorar día a día.

Las obligaciones básicas que estos centros deben tener se pueden encontrar recogidos en el artículo 21 de la ley 1/1996. En dicho artículo se pueden encontrar tales como el promover una integración normalizada de los menores en actividades y servicios de ocio, culturales y educativas; también los servicios sociales mantendrán un seguimiento y un ajuste personal de las medidas de protección correspondientes en cada

caso; los datos de los menores serán protegidos ante las nuevas tecnologías de la información y comunicación así como las redes sociales que proliferan nuestra actual sociedad; los medicamentos solo los podrá ofrecer el adulto que se encuentre a cargo de ellos en dicho momento, quedando absolutamente prohibido que los mismos chicos y chicas se administren ellos sus propias medicinas; se potenciará una educación integral e inclusiva tal y como viene recogido en el artículo 27.2 de nuestra constitución española de 1978. “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales.” Todo esto son solo algunos aspectos que se pueden apreciar dentro de este artículo de la ley 1/1996, dirigida a la protección del menor y que bien ha resumido Moreno-Torres (2015) en su guía.

Debido a esto, cuando ingresa un chico o chica, hay que hacer que se adapte a dicha metodología de la mejor manera posible, si no se consiguiera o el ingresado o ingresada no quisiera adaptarse, surgiría un problema no solo con él o ella sino que además los demás encontrados allí podrían alterarse debido a que ven que alguien no ha realizado sus deberes correspondientes sin pasar por penalizaciones correspondientes a su magnitud, cosa que provocaría un caos con la sublevación de los demás chicos y chicas que si se han adaptado a toda la metodología correspondiente al acogimiento.

Relacionando la protección del menor con la responsabilidad por parte de los adultos y de los propios educadores en educar hacia un desarrollo pleno e integral y además añadiéndole el tema en cuestión que se va a tratar en este documento, la ludificación en un contexto de educación no formal, se puede extender el abanico de posibilidades hasta límites insospechados debido a la libertad que se puede encontrar en los acogimientos residenciales como sucede en este caso. Se pueden aprovechar las tarde libres e incluso los días que no haya colegio para establecer una serie de elementos lúdicos que faciliten y favorezcan al estudiante, y menor en este caso, a aprender divirtiéndose, siendo motivado por parte realizar algo fuera de lo común.

También cabe decir que dicha ludificación no se puede realizar siempre que se apetezca, ya que a través de las múltiples responsabilidades que los chicos y chicas

tienen durante su estancia, el tiempo libre que se tenga para realizar dichas actividades estará limitado a unas horas por semana.

El juego es un arte (Tápies, 1971), y como todos los tipos de artes, hay que disfrutar de ellos. Ver un cuadro en un museo o una escultura a pie de calle puede ser tan enriquecedor como jugar a un videojuego, todo dentro de una medida adecuada es beneficioso y como se podrá apreciar más adelante, dará buenos resultados de cara a una educación escolar en la que lo que cuenta son las notas que se saquen.

Aprender divirtiéndose es algo que suele acabar dando buenos resultados de cara al futuro, ya que se mantiene la información a más largo plazo. Se puede tomar como referencia la teoría de la diversión, iniciativa que tomó la empresa Volkswagen, donde algo tan sencillo como la diversión resulta ser efectivo para cambiar el comportamiento de las propias personas (DDB Estocolmo, 2009). El ganar en un juego o el interés hacia los simuladores produce un aprendizaje mas motivador, y en los acogimientos residenciales donde suelen encontrarse varios chicos y chicas, la competitividad entre ellos es algo a la orden del día, todos intentan mejorar pero siempre superar o igualar al que está por encima. El jugar a videojuegos puede incluso hacer aprender a una persona que no le gustasen los videojuegos de antemano.

Interactive games can motivate people to learn, including those who at first are not particularly interested in the subject matter [...] The incentive of trying to win a game, which is an extrinsic, external motivation for learning, can draw players into the learning activity, which can then stimulate an intrinsic, internalized interest in the subject matter itself (Lieberman, n.d., p. 380).

RESUMEN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN AUTÓNOMA DISEÑADO Y DESARROLLADO DURANTE EL PRÁCTICUM DEL ÚLTIMO CURSO.

El proyecto de intervención que se tiene entre manos, ludificación en un acogimiento residencial se ha llevado a cabo a través de la empresa Nuevo Futuro, en uno de sus múltiples pisos que tiene por la provincia de Málaga. En dicho piso se encontraban seis menores a mi llegada que más tarde se ampliarían a siete y más adelante volverían a ser seis. También se encontraban cinco educadores, los cuales no estaban dos en el mismo turno, exceptuando el cambio de turno.

Con quienes se ha trabajado este proyecto es con tres de los menores que se encontraban en el piso. F. de segundo de educación secundaria, con catorce años; S. de primero de educación secundaria, con doce años; y T. de sexto de educación primaria, con once años. El motivo de que se haya realizado con estos tres menores y no con los demás viene a ser por el tiempo libre que tenían. La imposibilidad de cuadrar los horarios de tareas domésticas con el propio horario de la persona encargada de realizar dicha intervención, y a su vez con los deberes que debían realizar, perjudicaba el momento de realizar dicha intervención con cada uno de ellos y ellas. Aún así, durante el tiempo que ha durado la realización del Prácticum II de pedagogía, tres meses, se puede considerar que se ha trabajado correctamente lo que se ha dispuesto, debido a la continua dedicación que han puesto dichos menores en terminar sus tareas domésticas y escolares lo antes posible para poder dedicar tiempo a esta propuesta.

Las actividades realizadas se basan en utilizar algunos videojuegos como instrumentos para el aprendizaje de conceptos relacionados con los próximos exámenes que tenían que realizar en el centro escolar correspondiente. Los distintos videojuegos utilizados son los siguientes: *Minecraft* (Mojang Synergies AB. 2011) en el cual se han

diseñado dos niveles para dos de los menores, S. y T. los cuales corresponden a un mundo creado para la ocasión con actividades matemáticas, y otro mundo diseñado con actividades de matemáticas e inglés respectivamente.



Figura 2. Mundo diseñado en *Minecraft* con actividades de matemáticas.

En el mundo de la figura 2 se puede encontrar un entorno en el que el avatar en cuestión tendrá que nadar, saltar sobre plataformas con lava en el vacío o pasar a través de un laberinto entre otras cosas, para poder encontrar las distintas formulas matemáticas y a su vez encontrar las soluciones que estarán representadas en carteles que ofrece el propio videojuego.

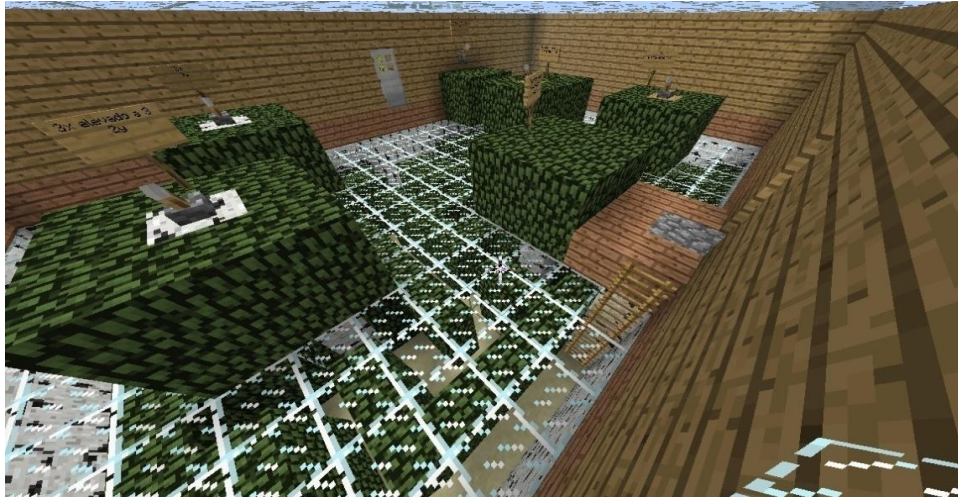


Figura 3. Laberinto creado para el mundo de *Minecraft*.

Como se aprecia en la figura 3, el laberinto estaba en un nivel inferior y las posibles respuestas en un nivel superior. La persona encargada de realizar dicho nivel, S. debía bajar al nivel inferior, buscar en el laberinto la operación matemática relacionada con monomios y polinomios, luego buscar de nuevo la salida y realizar dicha operación en una hoja para buscar la respuesta tras haberla realizado.



Figura 4. Segundo mundo creado para *Minecraft*

En la figura 4 se puede apreciar el segundo mundo mencionado anteriormente creado específicamente para T. Contiene ejercicios matemáticos y también ejercicios de inglés diseñados para la ocasión, se pueden encontrar zonas en las que se ha de pasar caminos esquivando flechas, zonas de buceo entre otras distintas zonas. En Anexo 1 se podrán encontrar las distintas imágenes que se han realizado sobre estos mundos diseñados.

Por otro lado, con F. se ha trabajado el arte y arquitectura renacentista italiano mediante los videojuegos *Assassin's Creed 2* y *Assassin's Creed Brotherhood*, ambos de la compañía Ubisoft Montreal y Ubisoft Kiev lanzados al mercado en 2009 y 2010 respectivamente. Dichos videojuegos transcurren en la época renacentista italiana en los años conocidos como Quattrocento (S. XV) y Cinquecento (S. XVI). Muestran distintos edificios importantes de ciudades como Florencia, Roma y Venecia, pero también obras pictóricas y escultóricas de distintos autores de renombre como Leonardo Da Vinci o Botticelli. El motivo de trabajar este apartado es el próximo examen que tendría, el cual trataría sobre esta temática.



Figura 5. Videojuego *Assassin's Creed 2* con vistas a la Catedral de Santa Maria del Fiore (Florencia)

En la figura 5 se puede apreciar como el personaje principal, controlado por el jugador, en este caso F. contempla la vista de la Catedral de Florencia Santa Maria del Fiore. Siendo una recreación bastante exacta se pueden aprender distintos datos de interés.



Figura 6. Imagen del cuadro titulado San Juan Bautista diseñado por Leonardo Da Vinci en el videojuego Assassin's Creed 2.

En la figura 6 se puede observar uno de los cuadros famosos del pintor, escultor y arquitecto florentino Leonardo Da Vinci dentro del videojuego *Assassin's Creed 2*. Se relata también curiosidades del cuadro y quien fue su autor, algo que acierta en la situación que se ha querido trabajar junto con F. En anexo 2 se podrán encontrar las distintas imágenes realizadas.

Por otro lado también se ha trabajado mediante *Kahoot!* (<https://getkahoot.com>) el cual consiste en una web en la que se formulan preguntas establecidas anteriormente por el diseñador, en esta ocasión la propia persona encargada de redactar este documento, para luego responder a través del móvil o cualquier dispositivo con conexión a internet válido (tablets u ordenadores) como si del concurso *¿Quién quiere ser millonario?* se tratase. Dicha actividad se realizó para T. y para S. lo cual consistía en un temario de la asignatura lengua castellana y literatura correspondiente al nivel de cada uno. En la figura 7 de a continuación se pueden apreciar algunos ejemplos de las preguntas diseñadas para la ocasión y el temario comentado. En Anexo 3 se podrá encontrar las distintas preguntas que se han realizado.

7. ¿La noticia escrita es un? [Hide answers](#)

texto imaginativo texto narrativo

8. ¿Las perífrasis verbales de modo se pueden dividir en? [Hide answers](#)

Credibilidad y compatibilidad Posibilidad, probabilidad y obligación

Libertad y creación.

9. ¿Para que sirve el imperativo? [Hide answers](#)

para pedir perdon Para pedir dinero Para dar ordenes Para ser imperial

Figura 7. Ejemplos de preguntas diseñadas para Kahoot!

Los resultados obtenidos con las actividades mostradas han sido siempre satisfactorios para los menores, ya que a la hora de recibir las notas de dichos exámenes siempre estaban aprobadas con notas altas, incluso sin necesidad de repasar los apuntes o el libro, ya que como confesaron, solo utilizaron este método para aprender. Por lo que utilizar dicho método en el aprendizaje de conceptos y apoyo al estudio puede resultar beneficioso de cara al futuro de los menores.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN AUTONOMA

Para saber qué se debía de realizar y cómo desarrollarlo, se necesitaba saber el pasado reciente académico de los menores implicados en la propuesta. La primera parada que se hizo fue revisar las distintas notas académicas de cada uno, ver donde fallaban y que se podía mejorar de cara a la propuesta presente. S. iba mal en matemáticas y lengua por lo que se debían de reforzar esos apartados. T. no tenía problemas en los estudios debido a ser aplicado, pero el querer realizar algo con él profirió que se realizase la propuesta. Lo mismo ocurriría con F. quién tampoco va mal encaminado. Por lo que la intervención se correspondería a estos tres menores pero con especial atención en S., la más perjudicada académicamente.

La segunda parte consistía en hablar con ellos sobre los próximos exámenes que tenían e ir revisando sus libros de texto para ver que entraba en el mencionado examen. Con esto se conseguía adelantar unas semanas y poder preparar algo lo bastante consistente como para que se pudiera cumplimentar al estudio diario. Por lo que utilizar el dialogo y los libros, junto con la agenda escolar de cada uno se ha podido producir esta propuesta.

Esto viene a ser la técnica conocida como Pretest – Postest, donde se tiene un análisis de los datos previos a lo que se quiere y desea trabajar, para luego realizar la intervención correspondiente y ver cómo mediante los resultados obtenidos ha surgido algún cambio con respecto a lo que se tenía anteriormente.

La idea de porqué realizar este proyecto viene dado del gusto personal por los videojuegos, el cómo han enseñado distintos conceptos a la persona realizadora de este

documento y cómo ha podido aprender con ellos. Esta idea se quería transmitir hacia otras personas para que aprendieran de una forma dinámica. El cómo se ha realizado la propuesta ha sido a través de un ordenador portátil, con el cual se han ido utilizando los diferentes videojuegos analizados anteriormente. Ellos aprendían mientras iban jugando al mismo tiempo, algo difícil de ver hoy día. La finalidad estaba clara, divertirse aprendiendo era el objetivo principal, por lo que todo lo demás quedaba en un segundo plano. Dependiendo del videojuego a tratar se utilizaba una metodología diferente por el modo de jugar de cada videojuego.

Con Minecraft, no había libertad como tal, ya que consistía en diferentes habitaciones creadas para que no se distrajera de lo fundamental, aprender la materia, además del tiempo necesario que se necesitaría para utilizar todo el mundo que ofrece Minecraft y llevarlo a este tipo de proyecto requeriría demasiado tiempo, algo que no se tenía. Por lo que en habitaciones de diferentes tamaños se iban estableciendo lo comentado anteriormente, preguntas y respuestas. En Kahoot! se tenía la libertad de poder elegir la respuesta, pero solo había una correcta de entre todas las opciones. Fallar no implicaba no aprender ya que de los errores se aprende y de esta forma sabía que esa respuesta no era correcta. Y llegados al caso de Assassin's Creed, si ofrece una libertad de movimiento y elección de hacia dónde dirigirse como tal, ya que se cuenta con la ciudad correspondiente que se tenga entre manos para poder visitarla y contemplar las diferentes obras para el aprendizaje.

Siempre se ha tenido como referencia la opinión del menor, si algo no le gustaba se cambiaba rápidamente para que estuviese a gusto y conforme a la sesión. Tampoco se quería agobiar con frases como “realiza ahora esto”, “tienes que dirigirte a este punto y realizar tal acción” entre otras. Lo que se quiere es buscar la motivación, ver que ellos sepan que tienen que realizar y como lo quieren realizar. Solo se marcarían unas directrices al comienzo de cada sesión para explicarles en qué consistía lo que tenían que realizar, luego se les dejaba actuar como ellos y ellas viesen oportuno.

Evaluar este tipo de proyecto como tal se comprueba si ha funcionado o no en un periodo corto de tiempo, concretamente cuando se reciben las notas de los temarios que se han trabajado. En ese momento es cuando se puede comprobar si ha surtido efecto o

no la intervención presentada. Por lo que la única fuente de información que se tiene como evaluación final del proyecto son las notas. Pero aparte de esta evaluación final, realizar un seguimiento de las actitudes de los chicos y chicas durante la sesión también ha ofrecido diferentes datos como el interés mostrado, la frustración ante la equivocación, el aprendizaje de los errores, la motivación que produce realizar algo diferente a lo establecido.

Los resultados como datos son satisfactorios, pero personalmente estos datos para mí se encuentran en un segundo plano debido a que lo que importaba era que disfrutasen, que comprobasen que hay diferentes maneras de aprender y que algo que no suele ser convencional, como los videojuegos, puede resultar bastante enriquecedor. Viendo la motivación que le ponían en cada acción, en cómo después de haber acabado la sesión sabían cosas relacionadas con el temario suponía una gratificación.

El culmen de que los resultados obtenidos han merecido la pena es cuando se recibe la llamada de otro piso de Nuevo Futuro, pidiendo consejos de cómo aplicar dicho proyecto ya que habían oído los resultados y estaban interesados en comprobarlo con los niños y niñas de su piso. Esto demuestra el impacto que ha tenido la intervención y la rapidez con la que se ha difundido dejando por evidente la importancia que ha tenido este proyecto, no solo para el realizador del proyecto, sino para el futuro planteamiento del aprendizaje de las materias de los menores.

PROPUESTA DE MEJORA DE LA INTERVENCIÓN

Aunque como se ha comentado anteriormente, la propuesta ha resultado satisfactoria, siempre se puede mejorar y ser más ambiciosa, sobre todo en este ámbito de la ludificación donde existen muchos recursos y cada día que pasa aparecen mas y mas videojuegos donde poder sacar diferentes tipos de aprendizaje o que sirvan de apoyo para lo dado en la escuela.

El primer punto que se debería de mejorar en una futura intervención de esta índole está relacionado con el tiempo de empleo. No es lo mismo realizar una actividad con Assassin's Creed en la que está todo establecido y no se puede cambiar ni modificar ningún apartado del videojuego, que realizar una actividad con Minecraft, donde si se desea trabajar algo específico propio de una materia será necesario diseñar el mundo y las actividades para que sea entretenido. Por lo que si se tiene más tiempo para preparar algo más grande y más estructurado con diferentes opciones la propuesta mejoraría considerablemente.

Otro aspecto que se puede mejorar es la implementación de que se pueda jugar entre varios jugadores en una red local con los menores del piso. Para esto sería necesario que cada uno o cada dos tuviesen un ordenador, algo que desde la posición de la persona encargada de realizar esta intervención era incapaz de realizar ya que no se posee del poder adquisitivo suficiente en este momento para poder ofrecer un ordenador a cada uno de ellos, y en el piso tampoco cuentan con un ordenador para cada uno o incluso para cada dos. Si se aumentase el número de jugadores en una sesión, se podrían conseguir interacciones de ayuda entre unos y otros, podrían superar las distintas dificultades juntos e incluso si alguno de los dos no supiera alguna respuesta pero el compañero si, podría ejercer la función de profesor, explicándole como sería la opción correcta. También sería bastante curioso crear un mundo en el que todos los pisos de

acogimiento residencial de Nuevo Futuro estuviesen conectados, y que a la hora de realizar cualquier actividad pues se tuvieran entre los distintos menores para ayudarse. Algo parecido a un videojuego multijugador online pero dedicado a Minecraft y al apoyo. Por lo que este sería el objetivo a largo plazo que mas influiría en todo el proyecto y por el cual toda la intervención estaría completamente realizada.

Otras de las cosas que se tendrían que mejorar es que no solo una persona sea la encargada de realizar los diseños y actividades relacionadas con el proyecto. Este tipo de proyecto conlleva mucho tiempo poder realizarlo y si se hubiera tenido la participación de otra persona más para la elaboración, posiblemente se hubiera realizado todo de una manera más completa, ofreciendo por ejemplo mas mundos en Minecraft para poder seguir aprendiendo a través de la diversión del juego.

Conocer más a los menores también sirve para saber qué tipo de videojuegos o temática establecer. En la situación vivida, se ha podido estar durante tres meses conviviendo con ellos y ellas, aprendiendo que es lo que les gusta y que es lo que les apasiona, y se ha quedado la oportunidad de poder realizarlo con todos los chicos y chicas del piso, algo que hubiese sido muy valorativo de cara a poder comparar los distintos resultados y como disfrutaban haciendo algo diferente.

Durante la realización del proyecto de intervención y sus diferentes sesiones con el videojuego Minecraft, se ha querido utilizar unas gafas de realidad virtual para que la inmersión fuese más completa. Pero debido a distintos problemas técnicos no se pudo realizar dicha herramienta por lo que para el futuro se querrán corregir dichos errores para realizar las distintas sesiones con gafas de realidad virtual.

CONCLUSIONES.

Así es como llega a su fin este proyecto, que me ha llevado por distintos caminos para plantearlo correcta y completamente hasta dejarlo tal y como está ahora mismo. Realizar una propuesta con videojuegos para mi propia persona es un orgullo, debido a que estos son para mí como algo más que un hobby, son una fuente de enriquecimiento creativo donde se puede dejar volar la imaginación para conocer diferentes mundos y vidas. Es comparable a leer libros en el sentido de vivir aventuras y sentir distintas sensaciones.

Tal y como se ha podido comprobar en parte de la teoría dada por distintos autores, los videojuegos siguen siendo un recurso que no está totalmente aceptado para establecerlos como apoyo al estudio. Aún se les sigue considerando un pasatiempo por lo que es tarea nuestra, como profesionales de la educación que estamos llamados a ser, que dicho pasatiempo sea una herramienta a tener en cuenta en los distintos centros. Debido a que se ha podido comprobar el fuerte impacto que ha causado dentro de mi periodo de prácticas, los videojuegos deben estar a la orden del día como método de motivación del alumnado. Si el alumno o la alumna se encuentran motivados, son capaces de aprender de una forma más efectiva que si están desanimados o cansados del método de aprendizaje. Considero que la motivación siempre es un factor clave y saber tratar este tema, la ludificación, con acierto, implica que los estudiantes estén motivados.

Quizás no les gusten los videojuegos, o quizás no los vean como algo productivo, pero si se les enseña que existen otros métodos capaces de proponer un aprendizaje de una manera totalmente diferente, fuera de lo casual, se sentirán atraídos por la novedad y motivados por querer probar dicha originalidad.

Existen miles de posibilidades a la hora de crear un aprendizaje a través de videojuegos, yo me he decantado por estos elegidos debido a la facilidad que tenía para acceder a ellos y el conocimiento de antemano que podían transmitir. No se ha dejado nada al azar y conocía perfectamente los riesgos que puede suponer trabajar algo de una manera completamente diferente y atendiendo a los gustos de cada persona. Se ha considerado que trabajar de esta forma podría suponer que en el centro no se viese de buena forma, que rompiera con la estructura de trabajo. Y así sucedió, pero esa ruptura produjo que tuvieran un nuevo enfoque sobre cómo hacer que los menores aprendan, que divertirse mientras estudian o hacen deberes no es algo erróneo, sino efectivo de cara al aprendizaje.

La mayor satisfacción que me he llevado durante este periodo de prácticas no ha sido cuando veía a los chicos y chicas aprender jugando, sino ha sido la reacción de S. a la hora de volver del instituto. Al llegar al piso y verme me dio un abrazo y con lágrimas en los ojos me dijo que había aprobado el examen con el que se había trabajado Minecraft. Ella llevaba suspendiendo exámenes de matemáticas desde que había comenzado el curso, sabía la teoría pero no sabía aplicarla correctamente a la práctica por lo que los ejercicios solían estar mal, además no se había tenido una implicación constante como yo tenía con ella. Sus palabras creo que nunca se me olvidarán “Gracias a ti, he podido aprobar un examen de matemáticas”. Estas palabras junto con las lágrimas de felicidad hicieron que todo lo demás dejase de importar. En ese momento supe que este proyecto merecía la pena hacerlo, que quería que este proyecto saliera adelante y pudiera significar un cambio. Que había servido a una persona que estaba hundida a salir un poco a flote, porque ese es el secreto de nuestra profesión, el ayudar a las personas, el encontrar la manera en que alguien que tiene dificultades pueda superarse y encontrar la manera de mejorar.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA UTILIZADA

- Alfageme, B., & Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación*, (19), 114 – 119. Recuperado el día 10 de abril de 2017 de http://mail.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_2/nr_664/a_8927/8927.pdf
- Andreu, García & Mollar. (2005). La simulación y juego en la enseñanza – aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, 11(55), 34–38.
- Ascaron. (1992). Patrician. Recuperado el día 27 de mayo de 2017 de <http://www.fxinteractive.com/p046/p046.htm>
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado núm. 311, Madrid, España, 29 de diciembre de 1978. Reformada el 27 de septiembre de 2011.
- Contreras, R. & Eguia J. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona: Bellaterra. Recuperado el día 11 de abril de 2017 de http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf
- DDB Estocolmo. (2009). Teoría de la diversión. *Iniciativa de Volkswagen Suecia*. Recuperado el día 10 de junio de 2017 de <http://www.thefuntheory.com/>
- Decreto 355/2003, de 16 de diciembre, del Acogimiento residencial de menores. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía núm. 245, Sevilla, Andalucía, 22 de diciembre de 2003.
- Electronic Arts & Maxis. (2000). Los Sims. Recuperado el día 11 de junio de 2017 de https://www.thesims.com/es_ES/
- Ensemble Studios. (1996). The age of empire. Recuperado el día 27 de mayo de 2017 de <https://www.ageofempires.com/>

Real Decreto de 24 de julio de 1889, por el que se publica el Código Civil. Boletín Oficial del Estado núm. 206, Madrid, España. 25 de julio de 1889. Reformado el 6 de octubre de 2015,

Google. (n.d.). Búsqueda del termino ludificación a través de Google Trends. Recuperado el día 11 de junio de 2017 de <https://trends.google.es/trends/explore?date=all&q=%2Fm%2F0cm8xv9>

Johnson, T. (n.d.). La ludificación frente al aprendizaje basado en juegos. *HBO (Hybrid Blended Online)*. Recuperado el día 10 de mayo de 2017 de http://hbotoolkit.laureate.net/wp-content/uploads/2015/09/12-Gamification_versus_Gamebased_Learning_reviewapproved.engl_REFERENCE_S-EY-QA-xxx.CW-Layout.Engl_final.esLA.pdf

Kahoot!. (n.d.). Making Learning Awesome!. Recuperado el día 16 de Marzo de 2017 de <https://getkahoot.com/>

Labrador, M. & Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de Ele. *Glosas Didácticas, Revista Electrónica Internacional, primavera* (17), 71–84. Recuperado el día 10 de junio de 2017 de www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf

Ley orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Boletín Oficial del Estado núm. 15, Madrid, España, 17 de enero de 1996. Reformada el 29 de julio de 2015.

Lieberman, D. (n.d.). What can we learn for playing interactive games. Retrieve the day 21 of april of 2017 from http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2381/mod_resource/content/0/ceit706/week7/Lieberman_What%20makesplaying.pdf

Microprose, MPS Labs & Microplay Software. (1991). Sid Meier Civilization. Recuperado el día 27 de mayo de 2017 de <https://www.civilization.com/es-ES>

Mojang Synergies AB. (2011). Minecraft. Recuperado el día 20 de Marzo de 2017 de <https://minecraft.net/es-es/>

Molina, V. (2017, Marzo 18). “Minecraft”, el autismo y la revelación de los secretos de la vida. *EFE*. Recuperado el día 13 de abril de 2017 de

<http://www.efe.com/efe/america/tecnologia/minecraft-el-autismo-y-la-revelacion-de-los-secretos-vida/20000036-3211616>

Moreno – Torres, J. (2015). Modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia. *Guía para profesionales y agentes sociales*.

Pacheco, M. (2007). Educación no formal, concepto básico en educación ambiental. Recuperado el día 15 de abril de 2017 de <https://comenio.files.wordpress.com/2007/08/noformal.pdf>

Paradox Interactive. (2000). Europa Universalis Series. Recuperado el día 27 de mayo de 2017 de <https://www.paradoxplaza.com/>

PEGI S.A. (n.d.). ¿Qué entendemos por clasificación?. Recuperado el día 10 de mayo de 2017 de <http://www.pegi.info/es/index/id/86/>

Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española [1]. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*. (5). Recuperado el día 10 de junio de 2017 de http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=78:dificultades-para-la-ensenanza-de-la-historia-en-la-educacion-secundaria-reflexiones-ante-la-situacion-espanola-1&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118

Rodríguez, M. (2016, junio 6). ¿A favor o en contra de los videojuegos?. *ABC*. Recuperado el día 28 de Mayo de 2017 de http://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html

Sánchez, M. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recursos didácticos. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 9(25), 1–18. Recuperado el día 15 de abril de 2017 de <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/269844/357372>

Square Enix. (2002). Kingdom Hearts.

Stuart, K. (2017). *El niño que quería construir su mundo.*: Alianza Literaria.

Tàpies, A. (1971). *La práctica del arte*. Barcelona: Ariel.

- Tellez D. & Iturriaga D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la historia: La saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, (17), 145–155. Recuperado el día 11 de abril de 2017 de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4692155.pdf>
- Ubisoft Montreal & Gameloft. (2007). Assassin's Creed. Recuperado el día 25 de abril de 2017 de <https://assassinscreed.ubisoft.com/es-es/games/assassins-creed.aspx>
- Ubisoft Montreal & Ubisoft Kiev. (2009). Assassin's Creed 2. Recuperado el día 10 de Abril de 2017 de <https://www.ubisoft.com/es-ES/game/assassins-creed-2/>
- Ubisoft Monreal & Ubisoft Kiev. (2010). Assassin's Creed: Brotherhood. Recuperado el día 10 de Abril de 2017 de <https://assassinscreed.ubisoft.com/es-es/games/assassins-creed-brotherhood.aspx>
- Valverde, J. (2010). Aprendizaje de la historia y simulación educativa. *La didáctica de las ciencias sociales y las competencias básicas*, 9(1), 83–99. doi: <http://dx.doi.org/10.17398/1988-8430>

ANEXOS

Anexo 1. Imágenes del proyecto de intervención

Minecraft.

La imagen que se encuentra debajo de estas líneas corresponde al primer mapa creado para el proyecto de intervención de pedagogía. Es un mapa diseñado por el autor de este documento, en el que la alumna en este caso, debía recorrer su interior y resolver las distintas ecuaciones que iban apareciendo para continuar a la habitación siguiente.

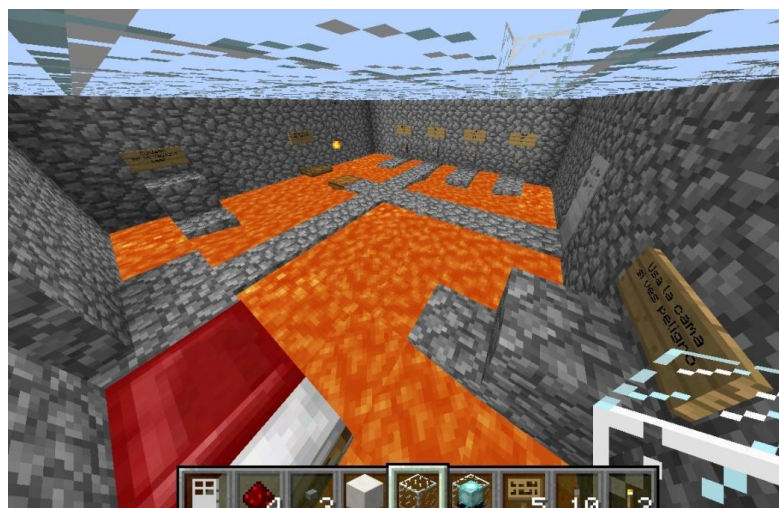


En la imagen de a continuación se deberá bucear para poder encontrar la operación correspondiente. En dichas aguas se encuentran enemigos como pulpos que pueden herir al personaje en cuestión y tener que volver a empezar la misma fase por lo que deberá tener cuidado



En la siguiente imagen se deberá superar un laberinto para poder encontrar la operación matemática correspondiente, tras haberla encontrado deberá volver hacia atrás siguiendo los mismos pasos y sin perderse dentro del laberinto para activar la palanca con la solución a dicha ecuación.







Minecraft: Mundo de inglés y matemáticas

A continuación, se pasan a mostrar imágenes del mundo creado para T. el cual corresponde a ejercicios de matemáticas e inglés. Dicho mundo es distinto al anteriormente comentado ya que dispone de otro tipo de pruebas que superar para poder acceder a la pregunta o a la respuesta





En la imagen anterior, se le daba la operación al estudiante pero debía pasar corriendo a través de las baldosas, que disparaban flechas al ser presionadas, para poder llegar al otro lado donde podría encontrar las distintas opciones para responder.



En la siguiente imagen, para encontrar la respuesta debía ir saltando de plataforma en plataforma y además abrir las baldosas para que pudiera llegar correctamente sin caer en la lava



Aprendizaje mediante Kahoot!

A continuación se mostrarán las imágenes correspondientes al aprendizaje trabajado mediante Kahoot!. Primero se mostrará el aprendizaje realizado para un temario de lengua de primero de secundaria.

1. ¿Que contiene el titular o presentación? [Hide answers](#)

resumen de la idea principal

objetivos

fragmentos de entrevistas

conclusion

2. ¿Que se incluye dentro del cuerpo de la noticia? [Hide answers](#)

conclusión

resumen

Datos objetivos básicos, y puede contener imagenes

3. ¿Que se encuentra en el cierre? [Hide answers](#)

conclusión o resumen de la noticia

imágenes

objetivos básicos

4. ¿Los medios de difusión de la noticia oral son? [Hide answers](#)

el periodico

los libros

la radio, la televisión e Internet

5. ¿Las características mas destacadas de la noticia oral son? [Hide answers](#)

Tienen que ser concisas, concretas, breves y objetivas.

Tienen que ser largas y aburridas

Tienen que ser largas, aburridas y dando tu propia opinion

Tiene que ser cortas y decir lo menos posible.

6. ¿En toda buena noticia escrita debe destacar? [Hide answers](#)

Que sea objetiva

Que sea clara

Que sea concisa

Que sea objetiva, clara y concisa

7. ¿La noticia escrita es un? [Hide answers](#)

texto imaginativo

texto narrativo

8. ¿Las perífrasis verbales de modo se pueden dividir en? [Hide answers](#)

Credibilidad y compatibilidad

Posibilidad, probabilidad y obligación

Libertad y creación.

9. ¿Para que sirve el imperativo? [Hide answers](#)

para pedir perdon

Para pedir dinero

Para dar ordenes

Para ser imperial

10. ¿Que dos tipos de voces tiene el verbo? [Hide answers](#)

romántica y creativa

polar y solar

Activa y pasiva

fuerte y leve

11. ¿Que tiempo verbal muestra la acción como acabada? [Hide answers](#)

Pretérito imperfecto

Pretérito Perfecto

Presente

Futuro

12. ¿Que tiempo verbal muestra la acción como inacabada? [Hide answers](#)

Pretérito perfecto

Preterito imperfecto

Futuro

Presente

13. ¿Para hablar algo que no ha ocurrido aun se utiliza el? [Hide answers](#)

Pretérito perfecto

Futuro

Presente

Preterito imperfecto

A continuación se mostrarán las preguntas formuladas para un temario de 6º de primaria, la reducción de preguntas comparado a la imagen anterior es debido a la diferencia de edad y temario que entra.

1. Los sufijos se añaden a otras palabras para... [Hide answers](#)

- formar adjetivos y gentilicios volar la imaginación no hacer nada

2. ¿Las palabras que expresan circunstancias de lugar, tiempo, modo, etc. son?

[Hide answers](#)

- adverbios adjetivos sustantivos

3. Los adverbios pueden desempeñar la función [Hide answers](#)

- complemento de verbo, modificadores de adjetivos y adverbios complemento de verbo
 modificadores de palabra

4. un pareado es [Hide answers](#)

- estrofa de dos versos que riman entre sí una estrofa de tres versos
 estrofa de cuatro versos

5. un serventesio es [Hide answers](#)

- una estrofa de cuatro versos de arte mayor con rima ABAB
 una estrofa de cuatro versos de arte mayor y rima ABBA
 Una estrofa de cuatro versos de arte menor abab
 Una estrofa de cuatro versos de arte menor abba

6. Un terceto es [Hide answers](#)

- Estrofa de tres versos de arte mayor estrofas de tres versos de arte menor

7. Los poemas se clasifican en [Hide answers](#)

- estroficados y no estroficados sintácticos imperiosos e indecisos

Aprendizaje mediante Assassin's Creed.

A continuación se mostraran algunas de las imágenes que se han trabajado con el videojuego Assassin's Creed. A parte de las mostradas se pueden encontrar más imágenes dentro del videojuego, pero capturar cada imagen requería de un tiempo elevado que no se disponía.

