

# **Mejora de la conducta disruptiva del alumnado de educación primaria a través del trabajo cooperativo y la gamificación**

Sánchez Nieto, Irene

Martín Ruiz, Gema

Alastor, Enrique

Universidad de Málaga

## **Resumen**

El presente trabajo es una propuesta de innovación docente concebida para mejorar las conductas disruptivas del alumnado de primaria. Con tal fin se trabajará a través de las metodologías de trabajo cooperativo y la gamificación. El concepto de conducta disruptiva se define como el comportamiento que dificulta el aprendizaje afectando a la dinámica de grupo y al propio individuo. Se ha optado tanto por la metodología de trabajo cooperativo como por la gamificación por las características y posibilidades de las mismas; el aprendizaje cooperativo consiste en que un grupo de personas trabaje unido para conseguir objetivos comunes. La gamificación se basa en la aplicación de técnicas y elementos del juego en situaciones diferentes al juego. De esta forma se pretende que el alumnado fomente la implicación en su propio aprendizaje siendo un proceso lúdico y motivador (Sánchez-Rivas et al., 2020). Entre las ventajas en el aula de esta metodología encontramos el aumento de la participación, el aprovechamiento del tiempo en el aula, el fomento del papel activo del discente, y que el alumnado es protagonista de su propio aprendizaje (Higuera- Rodríguez et al., 2016). Se han diseñado una serie de juegos en Educaplay y en Genially para repasar los conocimientos adquiridos. La evaluación se realizará en base a la observación del alumnado y una rúbrica cuyos niveles de logro no son numéricos de forma que se evalúe el aprendizaje determinando fortalezas y debilidades del discente descubriendo lo que aprenden y lo que aún les falta por aprender. De esta forma se puede determinar el contenido que se debe revisar y decidir si el método utilizado ha sido efectivo. Asimismo se ha pensado en la realización de una autoevaluación del alumnado. Con la presente propuesta se espera conseguir que mejore la conducta del alumnado, su motivación y el aprendizaje de los contenidos establecidos a través de las metodologías descritas.

**Palabras clave:** aprendizaje cooperativo, conducta disruptiva, gamificación, innovación docente