



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

GAMIFICACIÓN A TRAVÉS DEL MUNDO MÁGICO

Nombre del alumno/a: Marta Soler Valiente

Nombre del tutor: Alicia Benet Gil

Área de conocimientos: Metodologías activas y participativas

Curso académico: 2021/2022

ÍNDICE

1. Introducción teoría	2
2. Objetivos	3
3. Marco teórico	3
4. Propuesta didáctica	4
4.1 Definición de la propuesta	4
4.2 Organización del aula	6
4.3 Unidades didácticas	7
4.3.1 Unidad 11	7
4.3.2 Unidad 12	9
4.3.3 Unidad 13	12
4.3.4 Unidad 14	14
4.3.5 Unidad 15	16
5. Evaluación del proyecto	19
6. Conclusiones finales	19
7. Bibliografía	20
8. Anexos	21

RESUMEN

Este documento trabaja el uso de las metodologías activas, más concretamente en la gamificación, una metodología que se basa en la recreación del juego a través del ámbito educativo, cogiendo elementos del juego e introduciéndolos en un aula. Este proyecto lo hace a través de la creación de un proyecto de gamificación que trabaja los contenidos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en un aula de tercero de primaria durante un curso académico. Dicho proyecto está inspirado en las novelas y películas de la saga de *Harry Potter*, recreando este Mundo Mágico dentro del aula y convirtiendo a los alumnos y alumnas en pequeños magos, animándolos a indagar y descubrir cosas nuevas. En él se llevan a cabo diferentes actividades lúdicas y dinámicas, que ayudan al alumnado a asimilar los contenidos y alcanzar los objetivos establecidos de esta etapa, dentro de cinco unidades didácticas. El diseño de este proyecto de gamificación tiene como objetivo demostrar la efectividad de esta nueva metodología y su efecto en el estudiantado, haciéndolo protagonista de su propio aprendizaje y fomentando su motivación frente al aprendizaje, su autonomía personal y trabajo en equipo y cooperación con los compañeros y compañeras para alcanzar sus objetivos.

Palabras clave: Harry Potter, gamificación, motivación, cooperación, autonomía.

ABSTRACT

The following document works on the use of active methodologies, more specifically in gamification, a methodology that is based on the recreation of the game through the educational field, taking elements from the game and introducing them in a classroom environment. This project does so through the creation of a gamification project that works on the contents of the subject of Spanish Language and Literature in the third grade classroom during an academic year. This project is inspired by the films of the Harry Potter saga, recreating this Magical World in the classroom and turning the students into little wizards, encouraging them to investigate and discover new things. In it, different playful and dynamic activities are carried out which help students to assimilate the contents and archive the objectives established for this stage, within five didactic units. The design of this gamification project aims to demonstrate the effectiveness of this new methodology and its effect on students, making them the protagonists of their own learning and promoting their motivation towards learning, their personal autonomy and teamwork and cooperation with others partners to achieve their goals.

Keywords: Harry Potter, gamification, motivation, cooperation and autonomy.

1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

Seguro que todos hemos asistido a algunas clases magistrales en la cual el docente expone el tema a los alumnos y alumnas y ellos únicamente han de escuchar y memorizar lo que este expone, para después poder reflejarlo en una prueba escrita. Pero estoy segura de que también todos hemos tenido algún maestro o maestra que nos dejó huella, motivándonos y enseñándonos desde una perspectiva más práctica, utilizando recursos y materiales diferentes al resto.

Desde que empecé mi carrera profesional (Maestro de Educación Primaria) he sabido que quiero ser esa maestra que los estudiantes recuerdan con alegría y admiración. Por eso, me he esforzado por conocer recursos y metodologías que puedan ayudar a mis alumnos y alumnas y pueda hacer de su aprendizaje un proceso ameno, interesante e incluso divertido.

Y es que, para conseguir esto, he llegado a las nuevas metodologías activas y participativas por las que siento un gran interés. Una vez llegado aquí, me gustaría centrarme en una de estas metodologías que me llamó la atención especialmente: la gamificación.

“Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos.” José Luis Ramírez.

La primera vez que escuché este término, me llamó la atención de manera inmediata. ¿Cómo era eso de llevar a cabo la mecánica de un juego en un aula de primaria? Inmediatamente, me informé sobre esta metodología, incluso me compré un libro, “En clase si se juega” de Manu Sánchez Montero, el cual me ha ayudado enormemente, no solo a la realización de este trabajo, sino también a comprender y aprender recursos para mi futuro como maestra.

Por lo tanto, la intención de este TFG es diseñar un proyecto de gamificación en un aula de primaria, desarrollando los objetivos, recursos, contenidos a trabajar y actividades que se llevarán a cabo. Esta programación le da especial importancia a la comprensión lectora, en consecuencia, se encuadra en un marco de interés para los alumnos, como es en este caso las novelas de Harry Potter de la escritora británica J.K Rowling. Se trata de un proyecto para alumnos de primaria en la asignatura de Lengua Castellana, trabajando también de forma transversal otras materias o competencias, mediante el trabajo cooperativo y autónomo.

Este trabajo intenta responder a algunos interrogantes sobre estas metodologías. ¿Es posible que nosotros, como futuros docentes, llevemos a cabo proyectos que favorezcan la motivación del alumnado y así su aprendizaje, dejando a un lado la enseñanza tradicional? ¿Sería una posible solución al fracaso escolar si aplicamos esta metodología basada en el juego?

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es demostrar la certeza del funcionamiento de la gamificación como metodología eficaz en el aula. Esto se llevará a cabo mediante la realización de un proyecto de gamificación en la enseñanza de lengua castellana, aplicado en un aula de tercer curso de primaria, examinando los resultados obtenidos. Para ello, se estudiará a fondo el método para su correcta aplicación en el aula y un adecuado diseño de las unidades didácticas para obtener los resultados esperados.

Además del objetivo principal, este trabajo cuenta con diferentes objetivos específicos que se pretenden alcanzar, ligados a los objetivos de la propia metodología:

- Fomentar la motivación del alumnado y su participación en el aula a través de su autoconfianza
- Trabajar de forma cooperativa con el resto de compañeros y compañeras
- Favorecer el trabajo basado en la resolución de problemas
- Desarrollar la autonomía del alumnado

3. MARCO TEÓRICO

Hoy en día existen numerosos recursos y metodologías para aplicar en el aula que nos permiten aprender a través de la indagación y el descubrimiento, motivando al alumnado y ayudándole a desarrollar un pensamiento crítico. Estas nuevas metodologías activas y participativas convierten al alumno en un elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además quieren conseguir que el alumnado comprenda el mundo que le rodea e interactúe con él, fomentando su motivación y participación activa, investigando, reflexionando y debatiendo gracias a un aprendizaje cooperativo. Estas metodologías cuentan con numerosos beneficios, como los mencionados anteriormente, además que favorece un aprendizaje autónomo mediante la resolución de problemas y mejora la retención de conceptos.

La gamificación es una de las metodologías activas y participativas, la cual consiste en aplicar la metodología del juego en otro ámbito, en este caso en la educación, tratando de coger los elementos propios del juego e introducirlos en el aula. Pero hemos de tener en cuenta que gamificar no es jugar. Cuando gamificamos no jugamos en el aula, sino que sería algo parecido a convertir el aula en un juego, creando un ambiente de motivación e interactivo, estableciendo dinámicas de aprendizaje basado en la experiencia, personalizadas y centradas en los alumnos. Algunos psicólogos y educadores han estudiado y definido esta metodología, como es el caso de

Karl. M. Kapp (2012) quien define la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

La gamificación se trata de un proceso complejo, el cual requiere tiempo de preparación, conocimiento de los alumnos y un estudio a fondo del contexto en el cual se va a llevar a cabo. Consiste en una serie de mecánicas y dinámicas ligadas para conseguir una estética en el proyecto, donde los alumnos y alumnas llevan a cabo distintos retos y pruebas recolectando así puntos e insignias mediante distintos recursos o aplicaciones.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA: Gamificación a través del Mundo Mágico

4.1 Definición de la propuesta

Esta propuesta didáctica consiste en un proyecto de gamificación que se llevará a cabo en un aula de tercero de primaria en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. A pesar de ello, está diseñada para que se pueda adaptar a otros cursos escolares o incluso a otras materias.

Este proyecto se encuadra en las novelas, y posteriormente películas, de J.K Rowling conocidas mundialmente, Harry Potter. Para ello, cada unidad didáctica del libro de texto corresponderá a un lugar del mundo mágico de la saga (anexo 1). Los alumnos pasarán de un escenario a otro al completar todas las misiones que se les presenten. Estas misiones les llegarán por medio de cartas del colegio Hogwarts de Magia y Hechicería y los alumnos y alumnas han de ir resolviéndolas para conseguir así piedras mágicas o pegatinas que irán acumulando para conseguir recompensas.

El alumnado estará organizado en cuatro grupos de 5 aproximadamente, dependiendo del número de alumnos en el aula, donde cada uno tendrá asignado un rol: portavoz, coordinador, secretario, encargado de material, ayudador o controlador; estos roles irán variando en cada unidad didáctica, para que todos los y las estudiantes pasen por cada uno de ellos (anexo 2). Cada grupo se identificará con una de las casas de Hogwarts: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin e irán cambiando de grupo y compañeros en cada unidad didáctica.

Las recompensas obtenidas pueden ser grupales (anexo 3), al final de cada unidad se premiará al grupo o “casa” con más recompensas, o pueden ser recompensas a nivel de clase (anexo 4). Para ello, cada grupo tendrá un sistema de recompensas que irá llenando a medida que cumple las misiones hasta llegar a distintas recompensas y volverá a empezar en cada tema. Además, durante todo el curso, la clase puede conseguir recompensas conjuntas para favorecer así su aprendizaje y el trabajo grupal y por equipos.

En este proyecto se pretende trabajar todas las áreas y objetivos de la lengua castellana y la literatura. Se trabajan todos los contenidos establecidos respecto a la gramática, vocabulario y ortografía; sin embargo, quiere dar prioridad a las tres habilidades básicas: la comunicación oral y escrita, la lectura y la escritura, para ello, se realizan abundantes actividades fuera del libro de texto que servirán para complementar a este. Estas habilidades se trabajarán de diferentes formas: con preguntas, con dibujos sobre el texto, con juegos de posicionar personajes, continuar unas historias que no vemos entera, historias locas... (descritas durante el desarrollo de las unidades didácticas). De esta forma trabajamos diversas habilidades en cada actividad, además evitamos caer en la repetición y evitamos la rutina de los libros de texto, cosa que ayuda a aumentar la motivación del alumnado y mantener su atención. Cabe destacar que en todas estas actividades se trabaja y se da mucha importancia a la imaginación de los niños y niñas, aspecto que nunca deben olvidar y nosotros, los docentes, debemos potenciar siempre.

Durante esta propuesta se pretenden alcanzar los objetivos establecidos por el *Real Decreto 126/2014, 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria*, contribuyendo a desarrollar las capacidades necesarias en los niños y niñas en la etapa de Educación Primaria (anexo 5). “Los objetivos son capacidades que se quieren alcanzar [...], entendiendo la capacidad como potencialidad que un alumno tiene de realizar una tarea o actividad determinada.” (Antúnez, Del Carmen, Imbernón, Parcerisa, Zabala, 1999).

Además, para lograr alcanzar dicho objetivos, se trabajan una serie de contenidos establecidos en la comunidad autónoma por el *Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el cual se establece el currículo y despliega la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana*, divididos en cinco bloques temáticos en el área de Lengua Castellana y Literatura:

- Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar
- Bloque 2. Comunicación escrita: leer
- Bloque 3. Comunicación escrita: escribir
- Bloque 4. Conocimiento de la lengua
- Bloque 5: Educación literaria

Por otro lado, dentro de cada bloque se trabaja unos contenidos específicos durante todo el curso académico, establecidos por el centro educativo acorde al libro de texto de “Lengua Castellana y Literatura” de la editorial Santillana dividida por trimestres, estos contenidos son los siguientes:

CONTENIDOS ESPECÍFICOS		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
VOCABULARIO		
<ul style="list-style-type: none"> - palabras sinónimas - palabras antónimas - palabras polisémicas - frases hechas - refranes 	<ul style="list-style-type: none"> - palabras derivadas - palabras compuestas - diminutivos - aumentativos - familias de palabras 	<ul style="list-style-type: none"> - gentilicios - palabras colectivas - onomatopeyas - palabras parónimas - campo semántico
GRAMÁTICA		
<ul style="list-style-type: none"> - la comunicación - lenguaje y lenguas - la oración - sonidos y letras - la sílaba 	<ul style="list-style-type: none"> - clases de sílabas - el sustantivo - género del sustantivo - número del sustantivo - el artículo 	<ul style="list-style-type: none"> - los posesivos - los demostrativos - el adjetivo - pronombre personales - el verbo
ORTOGRAFÍA		
<ul style="list-style-type: none"> - el sonido K - el sonido Z - el sonido G suave - el punto - el sonido R fuerte 	<ul style="list-style-type: none"> - el sonido J - palabras terminadas -y - división de palabras - signos exclam. e inter. - palabras con mp y mb 	<ul style="list-style-type: none"> - la coma - palabras con -illo, -illa - palabras acaban -t y -d - los dos puntos - palabras ha y a
ESCRITURA		
<ul style="list-style-type: none"> - texto informativo - textos poéticos - los poemas - texto de instrucciones 	<ul style="list-style-type: none"> - textos poéticos - versos y estrofas - la rima - textos informativo 	<ul style="list-style-type: none"> - una noticia - textos poéticos - lenguaje poético - una fábula

4.2 Organización del aula

Durante el cumplimiento de las misiones, el alumnado pasará por distintas estrategias de enseñanza y actividades didácticas para favorecer así su aprendizaje y buscan la atracción y motivación del estudiantado. Ángel, 2014 define las estrategias de enseñanza como “los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos, para ellos se pueden desarrollar diferentes mecanismos didácticos a fin de facilitar el entendimiento de una manera activa.”

Para llevar a cabo el proyecto, el aula debe estar organizada en diferentes grupos reducidos de trabajo, de cinco o seis componentes, en el cual cada miembro lleva a cabo diferentes roles de trabajo que mantendrán durante cada unidad didáctica y cambiarán al final de esta. De esta manera, los alumnos y alumnas trabajarán de forma cooperativa para alcanzar los objetivos de las diferentes misiones que se les presenten.

4.3 Unidades didácticas

El proyecto de gamificación tiene la duración de un curso académico completo. Para ello, los contenidos a trabajar están organizados en bloques temáticos y en ellos en diferentes unidades didácticas para planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Anexo 6).

Este trabajo contiene el contenido del tercer trimestre del curso, no obstante se encuentra dentro de un proyecto de gamificación que tiene duración de un curso académico completo, en el cual en el primer y segundo trimestre se ha trabajado de la misma manera que este último.

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD 11: GRINGOTTS						
Nº unidad	11	área	curso	ciclo	temporalización	sesiones
		Educación Primaria	3º	2º	2 semanas	8
justificación	Esta unidad didáctica es la primera correspondiente al tercer trimestre del curso académico de tercero de primaria. La unidad está dividida en 8 sesiones a lo largo de las cuales se verán diferentes contenidos.					

recursos materiales	recursos espaciales
Como principal recurso utilizaremos el libro de Lengua Castellana, pero también distintos textos a parte y juegos de internet. <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de escenario de la sesión - Cartas de las misiones - Sistema de recompensas - Noticia sobre la que vamos a trabajar - Página de actividades de internet 	El único espacio utilizado será el aula de tercero de primaria, distribuida en grupos de cinco componentes.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Sesión 1: Primero de todo, como en el resto de sesiones, introduciremos el nuevo escenario del mundo mágico de Harry Potter en el cual nos centraremos durante esta sesión, en este caso el banco de Gringotts. A continuación, realizaremos una comprensión lectora sobre una noticia que les llegará en forma de misión.

MISIÓN 1: ¡Han robado el banco de Gringotts! Todo pasó en la madrugada del 2 de abril, cuando un mago misterioso entró por la puerta. Necesitamos que nos ayudéis a encontrar al

culpable, para recuperar todo cuanto antes. Tenemos que saber quién lo hizo, cómo lo hizo, cuando fue exactamente, donde sucedió el robo y por que. Os mandamos un texto con toda la información que hemos podido conseguir.

Detectives de 3ºA, ¡lo dejamos en vuestras manos!

Sesión 2: En esta sesión estudiaremos los gentilicios, para ello utilizaremos los diferentes gentilicios que aparecen en la noticia de la sesión anterior. A continuación, tomarán nota sobre los diferentes sospechosos para averiguar quién de las personas presentes en la noticia ha podido robar el banco, jugando así el rol de detectives.

Sesión 3: Para introducir los posesivos, primero repasaremos todos los tipos de palabras vistos hasta el momento: sustantivos y artículos, lo haremos mediante diferentes ejercicios en la pizarra interactiva. Una vez explicados, les llegará la segunda misión de la unidad, donde en la carta de la misión habrá un texto que ellos deben completar con posesivos, además de subrayar los sustantivos (vistos en la unidad anterior), una vez completado tendrán una pista sobre los sospechosos del robo del banco, que apuntarán en su libreta de detectives.

MISIÓN 2: ¡Tenemos nuevas pistas sobre el sospechoso! Lo malo es que al torpe de mi ayudante se le cayeron gotas de café y hemos perdido algunas palabras importantes para encontrar la pista. Creemos que todas las palabras que faltan son posesivos, pero para asegurarnos sería mejor subrayar también el sustantivo al que acompañan.

Detectives de 3ºA, ¡esperamos que podáis resolverlo!

Sesión 4: En la cuarta sesión veremos el uso de la coma y realizaremos algunas actividades del libro de texto todos juntos. Después llegará una misión en la cual han de recoger toda la información que se les dictará para tener otra pista importante sobre el robo del banco y así ser capaces de descubrir al culpable. En el dictado abundará el uso de las comas para que ellos mismos las pongan según lo aprendido.

MISIÓN 3: Más pistas llegan a nosotros sin parar. Hemos escuchado una grabación de hace unos días oculta tras un montón de papeles. A continuación, os paso la cinta para que podáis tomar notas en vuestra libreta de detectives y así coger al culpable.

¡Confiamos en vosotros 3ºA!

Sesión 5: Los estudiantes pondrán en común las pistas tomadas y los motivos por los cuales han llegado a la conclusión de quién de los sospechosos es el culpable. A continuación, veremos que es una noticia y sus partes. En la última misión de la unidad, una vez averiguado el culpable los niños y niñas de la clase tendrán que escribir ellos su propia noticia sobre algún acontecimiento similar. Esta noticia se escribirá por los grupos de trabajo, hablando entre los miembros y llegando

a conclusiones todos juntos.

MISIÓN 4: ¡Por fin tenemos al culpable! Muchas gracias por toda vuestra ayuda. Nos gustaría que vosotros escribierais la noticia para poder publicarla en el periódico, la gente no nos para de preguntar. Podéis crear una noticia por casa de Hogwarts, poniendo en común todos vuestros conocimientos, la mejor redactada la publicaremos. ¡Mucha suerte a todos!

Sesión 6: Veremos los últimos contenidos de la unidad didáctica, la entrevista. Para ello, haremos una serie de preguntas entre todos que apuntaremos en la pizarra. Una vez formuladas las preguntas, dejaremos unos minutos para que puedan hacer las preguntas a distintos compañeros. Una vez habiendo practicado con los compañeros y compañeras, ellos mismos en el patio tendrán que realizar esta entrevista a cualquier profesor, profesora, alumno o alumna de otras clases.

Sesión 7: en la última sesión de la unidad pondremos en común las entrevistas realizadas en el patio. Finalmente, realizaremos una serie de ejercicios y juegos interactivos sobre todo lo aprendido en la unidad.

Sesión 8: prueba final sobre la unidad.

evaluación	
instrumentos de evaluación de la unidad	
1.	Observación diaria de la participación y trabajo del alumnado, así como el esfuerzo realizado.
2.	Rúbrica de la expresión escrita mediante la noticia en grupo
3.	Evaluación de las faltas ortográficas del dictado realizado
4.	Prueba final de la unidad didáctica

UNIDAD 12: MINISTERIO DE MAGIA						
Nº unidad	12	área	curso	ciclo	temporalización	sesiones
		Educación Primaria	3º	2º		8
justificación	La unidad 12 se iniciará a principios de abril, tras acabar la unidad anterior. Consta, en principio, de 8 sesiones y se focalizará la comprensión escrita, en este caso a través del cuento.					

recursos materiales	recursos espaciales
<p>Como principal recurso utilizaremos el libro de Lengua Castellana, pero también distintos textos a parte y juegos de internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de escenario de la sesión - Cartas de las misiones - Sistema de recompensas - Diferentes textos en papel - Página de actividades de internet 	<p>El único espacio utilizado será el aula de tercero de primaria, distribuida en grupos de cinco componentes.</p>

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: En esta primera sesión, introduciremos el nuevo escenario del mundo mágico de Harry Potter, el Ministerio de Magia, mediante un video. A continuación, empezaremos el temario leyendo el título de la unidad y diciendo lo que creemos que puede significar y comentar lo que vemos en la imagen inicial y hacer una introducción oral del temario.

Una vez vistas las páginas iniciales leeremos el texto de principio de la unidad, primero entre todos y después de forma individual. Por último, realizaremos una comprensión lectora del texto, para ello harán un cómic (visto en unidades anteriores) de la historia.

Sesión 2: En esta sesión trabajaremos las palabras colectivas, vistas en la unidad de los sustantivos, como es un contenido ya visto, empezaremos preguntando qué recuerdan de los sustantivos y de su clasificación. Posteriormente, realizaremos la actividad “Alto el Lápiz”, con una letra tendrán que buscar diferentes sustantivos comunes, propios, individuales, colectivos, concretos y abstractos. De esta forma, repasamos muchos contenidos vistos anteriormente.

MISIÓN 1: Alumnos de 3ºA, los pájaros de colores que teníamos en el aula de pociones se han escapado, por suerte los hemos conseguido atrapar, pero no recordamos su clasificación. Cada uno tiene el nombre de una letra, ¿podéis completar la tabla que llega a continuación con sustantivos que recuerdes de cada tipo? Así podremos hacer una buena clasificación.

¡Muchas gracias por vuestra ayuda!

Sesión 3: La gramática de esta unidad incluye la explicación de los demostrativos. Primero, haremos una breve explicación y algunas actividades del libro, para asimilar los conocimientos. A continuación, haremos actividades en la pizarra interactiva todos juntos. Por último, llevaremos a cabo un repaso de todos los tipos de palabras vistos en este trimestre, para ello cada grupo hará un resumen esquematizado en una cartulina que expondrá al resto de la clase, explicándolo como si ellos mismo fueran los profesores y profesoras.

MISIÓN 2: ¡Oh no! Alguien le ha echado un hechizo desmemorizador a vuestra profesora. Por casas tendréis que exponer cada uno un grupo de palabras: los posesivos, los demostrativos, los adjetivos y los pronombres personales. Tenéis que conseguir que lo entiendan todo, ¡vosotros seréis los profesores y profesoras!

Sesión 4: En esta sesión continuaremos con la realización de la cartulina para explicar las clases de palabras, al final de la clase bajaremos al patio y harán la exposición al resto de la clase. Durante las exposiciones, cada grupo realizará una evaluación del resto de grupos mediante una rúbrica con ítems sencillos.

Sesión 5: La ortografía de este tema es la correcta escritura de las palabras acabadas en -illo, -illa. El profesor o profesora hará una breve explicación de esta ortografía y realizaremos algunas actividades del libro de texto. Esta misión consistirá en un dictado “grouger”, llegará un texto pero solo tendrán 5 minutos para leerlo y memorizarlo. A continuación, irán copiando lo que la profesora dicta, pero habrán huecos en blanco que ellos deberán completar con lo que recuerden (las palabras que faltan atenderán a la ortografía de este tema y de algunos anteriores).

MISIÓN 3: Clase de 3º A, os envío una carta que me ha llegado de un trabajador del Ministerio de Magia. Tened cuidado por que se trata de un Vociferador, eso quiere decir que la carta se desvanecerá en 5 minutos exactos. Podréis encontrar algunos de los fragmentos de la carta, pero será imposible reconstruirla entera, por eso memorizada bien para poder escribir los trozos que faltan. ¡Es más fácil de lo que parece ya veréis!

Sesión 6: En esta sesión dedicaremos a trabajar exclusivamente la comprensión lectora. En esta misión los alumnos y alumnas deberán averiguar donde se sentó cada persona durante una reunión, gracias al texto que viene en la carta, con frases que indican pistas para poder situarlos en sus correspondientes asientos.

MISIÓN 4: ¡Hola alumnos de 3ºA! Ayer hubo una reunión en el Ministerio de Magia, como periodista me gustaría saber donde se sentó cada miembro de la reunión exactamente, para ello os adjunto el todas las notas que tomé y un croquis de la mesa que había en la reunión. ¡Vosotros podéis!

Sesión 7: En esta sesión haremos un repaso final de todo lo visto en estas dos últimas unidades. Primero haremos los ejercicios finales de este tema y a continuación trabajaremos todos juntos con la pizarra interactiva para hacer ejercicios.

Sesión 8: Prueba final de la unidad.

evaluación	
instrumentos de evaluación	
1.	Observación de diaria de la participación y trabajo del alumnado
2.	Rúbrica de evaluación del profesor exposiciones grupales
3.	Rubrica de coevaluación de grupos
4.	Evaluación de la comprensión lectora de personajes
4.	Prueba final de la unidad didáctica

UNIDAD 13: CAMPO DE QUIDDITCH						
Nº unidad	13	área	curso	ciclo	temporalización	sesiones
		Educación Primaria	3º	2º		
justificación	Este tema se iniciará tras dar por finalizada la unidad 12, a finales de abril. En esta unidad se harán diversas actividades al aire libre donde se seguirá trabajando de forma cooperativa. A su vez, al ser un temario más amplio se dedicarán más sesiones que a otras unidades didácticas.					

recursos materiales	recursos espaciales
Como principal recurso utilizaremos el libro de Lengua Castellana, pero también distintos textos a parte y juegos de internet. <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de escenario de la sesión - Cartas de las misiones - Sistema de recompensas - Códigos Qr - Tablets para realizar el Kahoot creado - Página de actividades de internet 	En esta unidad el principal espacio utilizado será el patio del colegio, pero también se usará el aula de tercero de primaria, distribuida en grupos de cinco componentes.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: En esta primera sesión introduciremos el escenario mágico, el campo de Quidditch, mediante un video/película. Tras introducir el nuevo escenario hablaremos de lo que ven en la imagen de la primera página del libro de texto, trabajaremos de forma oral toda la página. A

continuación, leeremos la lectura de principio de la unidad, primero de forma conjunta y después individualmente, tras la lectura realizaremos una comprensión lectora atendiendo a diferentes preguntas del docente, que tendrán apuntadas previamente en la libreta.

Sesión 2: En la segunda sesión trabajaremos las palabras onomatopéyicas. Primero, haremos una breve explicación, atendiendo principalmente a los ejemplos. Para trabajar las onomatopeyas, como el escenario en el que nos encontramos es exterior, bajaremos al patio donde habrán diferentes códigos QR escondidos, los alumnos irán por grupos o parejas con una tablet y los escanearán. Tendrán que apuntar en su libreta el sonido que escuchan y de qué objeto, animal o persona provienen.

MISIÓN 1: Alumnos de 3ºA, alguien ha dejado escapar a todos los animales de Hagrid. ¡Esto es un caos! Para ayudarnos a encontrarlos, podéis usar una tablet para identificar los sonidos. Tened cuidado, porque no todo son animales... apuntad todo lo que escuchéis y de qué pensáis que es. ¡Espero que podáis recuperarlos todos!

Sesión 3: En la gramática de este tema trabajaremos los adjetivos. Para ello primero haremos una pequeña introducción teórica y algunos ejercicios para que puedan surgir dudas. Una vez entendidos haremos un kahoot donde tendrán que ver cuales son los adjetivos.

Sesión 4: Esta sesión la dedicaremos a repasar todos los tipos de palabras vistos hasta el momento (artículos, sustantivos, demostrativos, posesivos y adjetivos), para ello realizaremos un flip book de los tipos de palabras.

Sesión 5: Respecto a la ortografía de esta unidad trabajaremos las palabras acabadas en -z y en -d. Para ello, bajaremos al patio y haremos diferentes actividades de ortografía. Haremos actividades como por ejemplo, un duelo por equipos de casas de Hogwarts. Así trabajaremos también la ortografía de otras unidades.

MISIÓN 3: ¡Hoy es el día de los deportes mágicos! En el campo de Quidditch os esperan actividades para asimilar lo aprendido.

Sesión 6: En esta sesión introduciremos la poesía y el lenguaje poético. Los niños y niñas analizarán diferentes poemas por grupos, sabiendo contar los versos, estrofas, identificar el tipo de rima... Durante toda la sesión veremos diferentes tipos de poemas, la mayoría de ellos relacionados con el mundo mágico.

Sesión 7: En esta última sesión crearemos un taller de poesía. Cada uno creará un poema sobre un tema común que escogerá cada grupo, después se lo leerán entre los miembros del grupo para

darles consejo y ayuda, sugerir cambios y modificaciones, el docente no intervendrá. Una vez ya están los poemas acabados bajaremos al patio y haremos un pequeño recital de poesía donde cada uno leerá su poema al resto de los compañeros y compañeras.

MISIÓN 4: Hola alumnos de 3ºA, queremos crear un nuevo conjuro mágico, pero no sabemos cómo hacerlo. Seguro que a vosotros se os ocurren muchísimas más ideas originales, acordaros que los conjuros tienen que ser pegadizos, con rima y separados en verso. Una vez lo hayáis creado, mostrárselo a vuestros compañeros de la misma casa para que os aconseje. Después tendréis que recitarnoslo a todos. ¡Ánimos pequeños artistas!

Sesión 8: Prueba final de la unidad didáctica.

evaluación	
instrumentos de evaluación	
1.	Observación de diaria de la participación y trabajo del alumnado
2.	Evaluación de los resultados del Kahoot, para comprobar la asimilación de los contenidos
3.	Evaluación de la realización y puesta en escena del taller de poesía
3.	Prueba final de la unidad didáctica

UNIDAD 14: SALA DE LOS MENESTERES						
Nº unidad	14	área	curso	ciclo	temporalización	sesiones
		Educación Primaria	3º	2º		8
justificación	La unidad 14 es la penúltima del curso, esta empezará a mediados de mayo y tendrá también una duración de 8 sesiones.					

recursos materiales	recursos espaciales
Como principal recurso utilizaremos el libro de Lengua Castellana, pero también distintos textos a parte y juegos de internet. <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de escenario de la sesión - Cartas de las misiones - Sistema de recompensas - Página de actividades de internet 	El único espacio utilizado será el aula de tercero de primaria, distribuida en grupos de cinco componentes.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: Como en el resto de sesiones, lo primero que haremos será introducir el nuevo escenario de la unidad mediante un video/película. A continuación, haremos un poco de expresión oral con en la primera página de la unidad del libro, comentaremos la imagen de esta y hablaremos todos sobre ella. Tras finalizar la expresión oral haremos la lectura de la unidad, primero una lectura todos juntos y después de forma individual para poder hacer la comprensión lectora, para ello, tendrán que dibujar un cómic de 6 escenas mínimo, donde relaten lo ocurrido en el cuento.

Sesión 2: En esta segunda sesión veremos las palabras parónimas. Primero, explicaremos que son y después realizaremos un actividad por grupos que llegará en forma de misión.

MISIÓN 1: ¡Qué desastre! Alguien ha lanzado una maldición y muchas palabras se han perdido por la sala de los menesteres. Buscad todas las palabras que podáis encontrar y juntad las que se pronuncien de forma parecida. ¡Gracias por todo 3ºA!

Sesión 3: La gramática de este tema son los pronombres personales, para trabajarlos revisaremos primero todas las clases de palabras vistas anteriormente. La misión 2 consistirá en una hoja donde falten los pronombres personales para descifrar el mensaje oculto, tendrán que completarla individualmente y después comprobarla en grupos hasta llegar a una solución común todos juntos.

MISIÓN 2: El profesor de encantamientos ha ido a enviar una carta, pero al llegar a la lechucería la ha dejado sobre la mesa las lechuzas se han comido algunas palabras. ¡Qué problema! Ayuda al profesor a completar la carta con las palabras que falten.

Sesión 4: En la siguiente sesión trabajaremos los dos puntos. Para ello, después de la breve explicación del docente los alumnos y alumnas tendrán que crear un textos donde aparezcan los dos puntos como mínimo dos veces y la coma (vista en la unidad anterior) mínimo tres veces.

Sesión 5: En esta sesión trabajaremos la escritura creativa y la comprensión lectora. Esta escritura será diferente ya que será colaborativa, crearemos "Historias Locas".

MISIÓN 3: no habéis hecho los deberes que eran para hoy, sabéis que la profesora Magonagall os reñirá y puede que no os deje volver a bajar al campo de Quidditch, por eso decidís haremos los de deberes de forma conjunta todo el grupo en 20 minutos. Cada integrante del grupo escribirá el título y cuatro líneas del comienzo de una historia en 5 minutos, cuando suene el temporizador, todos pasarán su libreta al compañero de la derecha, de forma que tendremos otros 5 minutos para leer lo que han escrito el compañero o compañera y escribir 3 líneas más. Cuando vuelvan a pasar 5 minutos repetiremos el proceso, hasta que nuestra historia vuelva a nosotros. Después las leeremos en voz alta toda la clase.

Sesión 6: Realizaremos un repaso final de la unidad con todo lo que hemos visto, realizando las actividades finales del libro de texto de forma conjunta. También realizaremos actividades y juegos de forma conjunta en la pizarra digital, con diferentes aplicaciones como WordWall.

Sesión 7: Prueba final de la unidad.

evaluación	
instrumentos de evaluación	
1.	Observación de diaria de la participación y trabajo del alumnado
2.	Rúbrica de evaluación de la escritura de las "Historias Locas"
3.	Rúbrica de evaluación de los textos creados usando los dos puntos y la coma
4.	Prueba final de la unidad didáctica

UNIDAD 15: AZKABAN						
Nº unidad	15	área	curso	ciclo	temporalización	sesiones
		Educación Primaria	3º	2º		
justificación	Se trata de la última unidad del curso de 3º de primaria, empezará a principios de junio y se hará de forma más dinámica trabajando muchos de los contenidos vistos durante el curso. Su temporalización será más larga que el resto de las unidades y tendrá una actividad final del curso.					

recursos materiales	recursos espaciales
Como principal recurso utilizaremos el libro de Lengua Castellana, pero también distintos textos a parte y juegos de internet. <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de escenario de la sesión - Cartas de las misiones - Sistema de recompensas - Diferentes fichas para completar - Página de actividades de internet 	El único espacio utilizado será el aula de tercero de primaria, distribuida en grupos de cinco componentes.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: En esta primera sesión, de la última unidad didáctica, haremos primero, una introducción oral de lo que ven en la fotografía de la primera página. Hablaremos de cosas que han cambiado desde hace mucho tiempo hasta ahora. Para ello, llegará una misión que tendrán que hacer en los próximos días, en la cual tendrán que preguntarle a sus padres o abuelos, algunos cambios que han visto en la forma de vivir desde que ellos eran pequeños hasta ahora.

A continuación, realizaremos primero una lectura conjunta de la lectura de inicio de la unidad. Como se trata de un teatro, después de la lectura conjunta veremos los elementos del teatro y lo representaremos por personajes.

MISIÓN 1: Las cosas han cambiado mucho estos últimos años, en general la forma de vivir de las personas ha cambiado. Necesitamos hacer un artículo sobre los cambios del mundo mágico, para ello necesitamos referencias de padres, madres, abuelas o abuelos. ¡Enviadnos vuestras respuestas el próximo día!

Sesión 2: El vocabulario de esta unidad trabaja los campos semánticos, para ellos haremos una introducción en la que ellos mismos llegarán a la conclusión de que son los campos semánticos, mediante diferentes ejemplos. A continuación realizaremos una actividad con tarjetas, cada una de las cuales contiene diferentes palabras y ellos tendrán que agrupar según lo aprendido e indicar cual es su campo semántico.

Sesión 3: En esta sesión introduciremos el verbo, como nuevo tipo de palabra. Para ello haremos una explicación y ejercicios del libro de forma conjunta para que puedan entenderlo mejor.

A continuación, llegará un texto con huecos en blanco y unas pequeñas palabras recortadas en papeles, por grupos tendrán que poner las palabras en el texto correspondiente para desvelar el mensaje secreto. Estas palabras podrán serán verbos, entre paréntesis se indicará el infinitivo y ellos tendrán que poner la forma verbal. El mensaje será un texto motivador y positivo diciéndoles lo bien que trabajan.

MISIÓN 2: ¡Alguien no quiere que hable con el director de Hogwarts! Me ha mandado una carta, pero alguien ha lanzado un hechizo confundidor para desordenar las palabras, ¡no entiendo nada de lo que pone! Necesito vuestra ayuda para colocar las palabras en su sitio y descifrar el mensaje. ¡Espero vuestra respuesta, gracias por todo!

Sesión 4: Esta sesión la dedicaremos completamente a repasar todos los tipos de palabras que hemos visto durante el curso y completamos nuestro flipbook de los tipos de palabras, que hemos ido realizando durante durante el trimestre.

Sesión 5: La ortografía de esta sesión trabaja la escritura de *ha* y *a*. Para ello, primero haremos una breve introducción y posteriormente haremos abundantes ejercicios, ya que es la mejor forma para asimilar estos conceptos.

Sesión 6: En la siguiente sesión trabajaremos sobre la fábula, para ello leeremos varias de ellas y analizaremos los elementos y distinciones de este tipo de textos. En esta misión buscarán una fábula por grupos, en las que aparezca por lo menos un personaje por alumno y alumna y un narrador. La leerán y analizarán para finalmente grabar la voz de los personajes y del narrador. Finalmente, se escucharán todos los audios en la clase.

MISIÓN 3: ¡Hola 3ºA! Sabemos que os encantan los animales y las historietas, por eso ¡vamos a juntar los dos en una! Queremos un audio de cada casa con la representación de una fábula, imitando bien los personajes con su emoción y vitalidad. ¡Mucha suerte!

Sesión 7: En esta sesión ya están todos los contenidos del curso académico. Por eso haremos un juego final, un “Pasapalabra” en el cual pueden aparecer contenidos de todo el curso.

MISIÓN FINAL: ¡Enhorabuena a todos! Habéis sido unos grandes estudiantes del colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Pero tenemos una prueba final para vosotros. Tendréis que responder correctamente casi todas las preguntas que os vamos a hacer. ¿Os parece complicado? Bueno vale, os dejamos hacerlo por parejas... Ya es el final 3ºA. ¡Muchas suerte!

evaluación
instrumentos de evaluación
1. Observación de diaria de la participación y trabajo del alumnado
2. Evaluación del flipbook creado durante todo el trimestres
3. Evaluación grupal de la grabación de la fábula
4. Evaluación por parejas de la actividad final “Pasapalabra”
3. Prueba final de la unidad didáctica

5. Evaluación del proyecto

La evaluación de este proyecto se llevará a cabo comprobando si los objetivos establecidos previamente se han cumplido en su gran mayoría. Este se evaluará una vez puesto en práctica en un aula de Educación Primaria. De esta forma podremos observar si ha actuado como elemento motivador en los niños y niñas a los cuales va dirigido y si además, han obtenido unos resultados académicos satisfactorios, alcanzando los objetivos establecidos, los cuales se evalúan de forma continua durante todo el proceso gracias a los retos realizados. De esta forma podremos observar si realmente el proyecto ha cumplido su objetivo principal demostrando que la gamificación es una metodología eficaz para ser llevada a cabo en un aula de primaria.

Podemos observar todos estos resultados tomando como referencia dos clases diferentes, una la clase en la cual se ha impartido el proyecto y otra en la cual este no se haya llevado a cabo. Comprobando así, si la satisfacción ante las actividades, retos y experiencias de la primera clase es mayor que de la segunda.

Además, se evaluará durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta los objetivos específicos del proyecto, si han sabido desarrollar un mayor grado de autonomía, tanto en la resolución de problemas como en la vida cotidiana. También si han trabajado de forma cooperativa con los compañeros y compañeras, fomentando así el trabajo en equipo.

6. Conclusiones finales

El objetivo principal de este trabajo ha sido diseñar un proyecto de gamificación que espera conseguir demostrar la efectividad de esta metodología activa en un aula de primaria, a través de un aula de tercero de primaria. En ello, se ha llevado a cabo un diseño de cinco unidades didácticas, con diferentes actividades y retos para el alumnado.

Al llevar a cabo dicho proyecto, podemos encontrar ciertas limitaciones, como ya sea el tema elegido, en este caso Harry Potter, pero el proyecto está diseñado para poder cambiar a una temática más conveniente adaptándolo al aula donde se llevará a cabo. También podría suceder que alguna de las sesiones no se adaptara al tiempo establecido, si eso fuera así, usaríamos otra sesión fuera de las organizadas dentro del calendario, y así acabar las actividades.

La realización de este proyecto puede ayudar a cualquier maestro o maestra a crear una clase lúdica en la cual la motivación y autonomía de los alumnos y alumnas sea el foco principal. Algunos autores definen la motivación como una de las bases del aprendizaje, según Edward Deci

(1985): “La motivación intrínseca es la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejecutar las propias capacidades, a explorar y a aprender.”

Tras diseñar el proyecto, se puede decir que se trata de un método dinámico y abierto que permite al alumnado aprender de una forma diferente el uso de la Lengua Castellana y su utilización.

BIBLIOGRAFÍA

- Decrero 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el cual se desarrollan los principios de equidad e inclusión en el sistema educativo valenciano. Conselleria de Educació, Cultura y Deporte núm. 8356, de 7 de agosto de 2018.
- Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el cual se establece el currículum y despliega la ordenación general de la Educación Primaria a la Comunidad Valenciana trabajados. Conselleria de Educació, Cultura y deporte núm. 7311, de 7 de julio de 2014.
- Lira Valdivia, R. (30 de abril de 2010). *Metodologías activas y el foro presencial: su contribución al desarrollo del pensamiento crítico*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713068008.pdf>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte "BOE" núm. 25, de 29 de enero de 2015. Referencia: BOE-A-2015-738.
- Sánchez Montero, M. (2021). *En clase si se juega*. Paidós educación.

WEBGRAFÍA

- Comunidad inspiraTICs. (s. f.). *Metodologías activas: qué son y cómo aplicarlas en el aula*. Recursos Educativos. <https://inspiratics.org/recursos-educativos/metodologias-activas-que-son-y-como-aplicarlas-en-el-aula/>
- V. (2017, 7 noviembre). *¿Qué es la metodología didáctica?* Programaciones didácticas. <https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/metodologia/definicion-de-metodologia-didactica/>
- V. (2018, 18 noviembre). *Definición de objetivos según Antunez*. Programaciones didácticas. <https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/objetivos/definicion-de-objetivos-segun-antunez/>

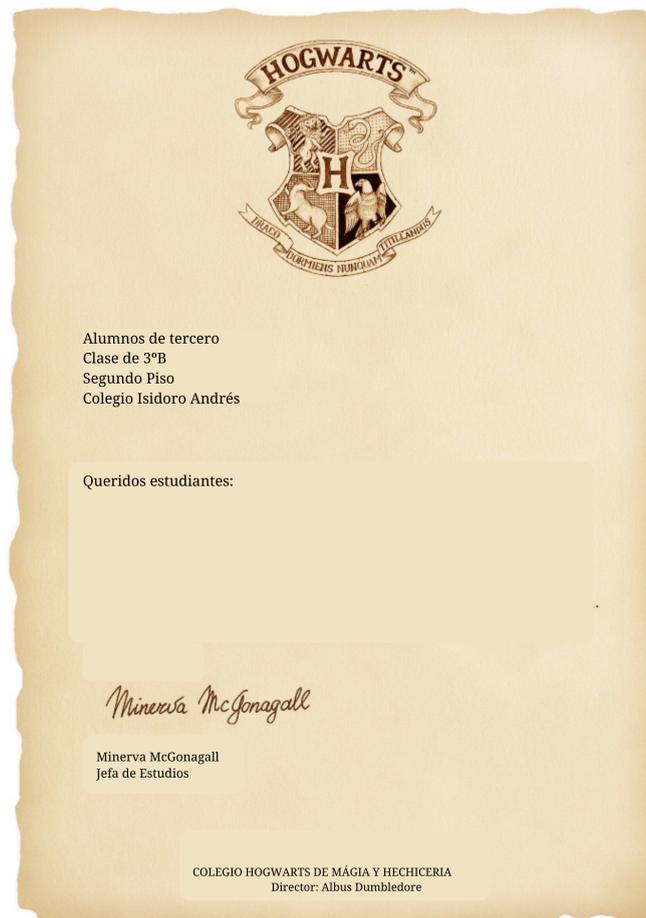
ANEXOS

ANEXO 1

LUGARES DEL MUNDO MÁGICO EN CADA UNIDAD

- Unidad 1: Número 4 de Privet Drive
- Unidad 2: Expreso de Hogwarts
- Unidad 3: Gran comedor
- Unidad 4: Cabaña de Hagrid
- Unidad 5: Cámara de los Secretos
- Unidad 6: La madriguera
- Unidad 7: Callejón Diagon
- Unidad 8: Mazmorras
- Unidad 9: Salas comunes de las casas
- Unidad 10: Bosque prohibido
- Unidad 11: Gringotts
- Unidad 12: Ministerio de Magia
- Unidad 13: Campo de quidditch
- Unidad 14: Sala de los menesteres
- Unidad 15: Azkaban

ANEXO 2



ANEXO 3

CONTROLADOR/A

- Gestionar el tiempo para realizar cada actividad
- Controlar que se trabaja en el tono adecuado y en orden



COORDINADOR/A

- Comprobar que todos han terminado las tareas
- Dirigir el turno de palabra en el grupo



SECRETARIO/A

- Anotar las tareas y el trabajo realizado cada día
- Comprobar que todo el equipo toma nota de las tareas



MATERIAL

- Apuntar el material que se necesita cada día
- Asegurarse de que todo el material queda bien recogido



PORTAVOZ

- Responder en nombre del equipo a las preguntas de los maestros
- Preguntar las dudas del equipo a los maestros



AYUDADOR/A

- Ayudar al rol de otro compañero si tiene mucho trabajo
- Llevar la cuenta de los puntos del grupo



ANEXO 4

SISTEMA DE RECOMPENSAS MENSUALES



				
Una clase de juegos en grupo				
Un finde sin deberes				
Poner música durante una clase de tareas				
5 minutos más de patio				

ANEXO 5

Los objetivos establecidos por el *Real Decreto 126/2014, 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria*, trabajados en esta unidad didáctica son los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas

ANEXO 6

Unidad 11: GRINGOTTS

objetivos	contenidos	competencias básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Situar los gentilicios en la zona geográfica correspondiente. 2. Hacer un uso adecuado de los posesivos 3. Trabajar a través de la noticia 4. Comprender para que se emplea la coma 	<ul style="list-style-type: none"> - los gentilicios - los posesivos - la coma - la noticia - la entrevista 	Comunicación Lingüística Tratamiento de la Información y competencia digital Social y ciudadana Aprender a aprender Autonomía, Iniciativa Personal

Unidad 12: MINISTERIO DE MAGIA

objetivos	contenidos	competencias básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender las palabras colectivas. 2. Hacer un uso adecuado de los demostrativos 3. Asimilar la ortografía correcta de las palabras acabadas en -illo, -illa 4. Trabajar a través del cuento 	<ul style="list-style-type: none"> - las palabras colectivas - los demostrativos - las palabras terminadas en -illo, -illa - el cuento 	Comunicación Lingüística Tratamiento de la Información y competencia digital Aprender a aprender Autonomía, Iniciativa Personal

UNIDAD 13:

objetivos	contenidos	competencias básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender las onomatopeyas 2. Hacer un uso adecuado de los adjetivos 3. Asimilar la ortografía correcta de las palabras acabadas en -z y -d 4. Trabajar a través de los textos poéticos 	<ul style="list-style-type: none"> - las onomatopeyas - el adjetivo - las palabras terminadas en -z y -d - los textos poéticos - ?? 	Comunicación Lingüística Tratamiento de la Información y competencia digital Cultural y artística Aprender a aprender Autonomía, Iniciativa Personal

UNIDAD 14:

objetivos	contenidos	competencias básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender las palabras parónimas 2. Hacer un uso adecuado de los pronombres 3. Hacer un uso adecuado de los dos puntos 4. Trabajar a través de las leyendas 5. Saber escribir e interpretar un texto instructivo 	<ul style="list-style-type: none"> - las leyendas - las palabras parónimas - los pronombres personales - los dos puntos - escribir instrucciones 	Comunicación Lingüística Tratamiento de la Información y competencia digital Social y ciudadana Aprender a aprender Autonomía, Iniciativa Personal

UNIDAD 15:

objetivos	contenidos	competencias básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender que es un campo semántico 2. Hacer un uso adecuado de los verbos 3. Asimilar la ortografía correcta de la diferencia entre ha y a 4. Trabajar a través del diario 5. Distinguir una fábula 	<ul style="list-style-type: none"> - campo semántico - el verbo - las palabras ha y a - la fábula - escribir un diario 	Comunicación Lingüística Tratamiento de la Información y competencia digital Social y ciudadana Aprender a aprender Autonomía, Iniciativa Personal