



experiencias  
educativas  
inspiradoras

Nº 135

# El Libro Mágico de la Gramática

Una experiencia de gamificación en Primaria



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL  
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)  
Recursos Educativos Digitales  
Abril 2024

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184\_EEI\_2020\_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184\_EEIpdf133\_2020\_847-19-133-8

“El Libro Mágico de la Gramática. Una experiencia de gamificación en Primaria ” por María José Amador Contreras para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF. Imagen de portada realizada por la autora a base de imágenes

Bruja: [Imagen](#) de brgfx en Freepik . Libro: [Imagen](#) de brgfx en Freepik Imagen índice: Fondo: Geralt en Pixabay. Imagen contraportada: Creada por la autora utilizando imágenes de licencia gratuita: fondo de Geralt en Pixabay, niños: [Imagen](#) de

brgfx en Freepik, libro: [Imagen](#) de brgfx en Freepik

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)

# Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

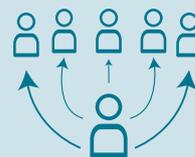
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

## CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

## DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

# Índice

## Índice

"EL LIBRO MÁGICO  
DE LA GRAMÁTICA"



## Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15

# 1. Introducción



<b>RESPONSABLE</b>	María José Amador Contreras
<b>CENTRO ESCOLAR</b>	CEIP Agustín Rodríguez
<b>DIRECCIÓN</b>	C/ Baldomero Jiménez s/n
<b>LOCALIDAD Y PROVINCIA</b>	Puente Genil (Córdoba)
<b>WEB DEL CENTRO</b>	<a href="https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipagustinrodriguez/">https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipagustinrodriguez/</a>
<b>EMAIL DE CONTACTO</b>	<a href="mailto:mariajoseformacion@gmail.com">mariajoseformacion@gmail.com</a>

Este proyecto gamificado surgió ante la necesidad de llevar al aula una propuesta divertida relacionada con la lengua y en especial con las categorías gramaticales. Hay contenidos que se repiten en exceso a lo largo de todos los cursos y se hacen un poco tediosos, por ello el relacionar el juego permanente mientras se aprende para tratar de mejorar la escritura y la lectura fue el hilo que necesitaba para dar lugar a la narrativa que guio toda esta experiencia. El hecho de implicar todo cuanto se hacía en clase embarcando al alumnado en un objetivo común ya supuso todo un reto, por lo que la motivación estuvo asegurada.

El *Libro Mágico de la Gramática* se convirtió en toda una experiencia con la que nos divertimos aprendiendo y lo que se aprende con emoción, no se olvida.



• Mapa de recorrido.



• Roles de equipo.

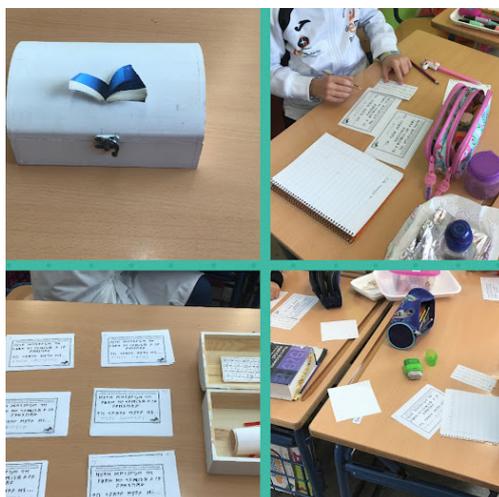
## 2. Punto de partida

Esta experiencia se llevó a cabo en el CEIP Agustín Rodríguez de Puente Genil, en concreto en una clase de 3.º de Primaria. El centro cuenta con tres líneas ya que se encuentra ubicado en una zona de gran crecimiento demográfico de la localidad, por lo que la ratio suele ser numerosa. Es un centro que dispone de conexiones a internet estando las aulas equipadas con televisores SmartTV, portátiles y algunas tienen instaladas pizarras digitales, por lo que se tuvo facilidad a la hora de usar dispositivos digitales. Gracias a todos estos recursos fue posible la puesta en marcha de esta experiencia.

Siempre me intereso por los intereses del alumnado cuando inicio un proyecto, sin embargo, aquí no hubo oportunidad de saberlos puesto que no los conocía aún; pese a ello, su implicación fue absoluta desde el principio. Desde el mismo momento que les presenté la aventura con una misión especial pusieron un gran interés comenzando un curso escolar cargado de grandes aprendizajes y momentos.

Los protagonistas son Lucas y Morty, dos amigos unidos por una causa común que recorren un largo camino para reunir todos los libros gramaticales desaparecidos que se han perdido para que la malvada Bruja Palabreja no los encuentre y así pueda hacerse con el mundo de las palabras. En el camino conocerán y aprenderán todo lo que tiene que ver con la gramática, la escritura y la lectura y eso les va a permitir vivir grandes aventuras. Por supuesto, nos sumamos a la causa y les acompañamos durante todo el tiempo que esta experiencia duró.

Como en toda gamificación, la narrativa, dinámicas y mecánicas estuvieron presentes en este proyecto, el cual englobó todas las áreas y cada uno de los proyectos que realizamos en clase. Cuando se gamifica, todo huele a juego.



• Gremios



• Presentación de la aventura

## 3. Paso a paso

Gamificar supone la creación de un ambiente de juego permanente que conecta directamente con todo lo que se hace en clase. Para ir creando expectación y que el alumnado vaya conociendo qué se espera de él y cómo va a conseguir lograr el objetivo común aunando sus esfuerzos, debemos tener en cuenta una serie de pasos importantes. En *El Libro Mágico de la Gramática* han sido los siguientes:

### Paso 1. ELEMENTOS MOTIVADORES

Para ir generando la motivación necesaria, siempre hay que crear ambiente con el objetivo de ir introduciéndonos en el juego de forma progresiva. Si nuestro alumnado nunca ha experimentado algo parecido, se corre el riesgo de que piensen que gamificar es estar jugando siempre, por lo que poco a poco hay que ir presentando elementos como cartelería, decoración, vídeos... y a medida que se van colocando es el momento idóneo para ir narrándoles la historia y el papel fundamental que juegan en ella.

Todos esos elementos motivadores y la temática es la que nos fue acompañando siempre en nuestras tareas y aprendizajes.

Otro elemento a tener en cuenta es el trabajo cooperativo muy necesario en todos los momentos en los que se van a desarrollar los retos, misiones conjuntas o las tareas de los proyectos. Trabajar la cohesión grupal y establecer los roles de equipo tematizados hace mejorar todo el desarrollo del proyecto.

### Paso 2. LA NARRATIVA

Toda la narrativa nos ha acompañado a lo largo de todo el recorrido. Realizada con la herramienta BookCreator consta de más de 100 páginas que hemos ido leyendo en clase antes de adentrarnos en el estudio y práctica de cada categoría gramatical. Toda esta narrativa ha girado en torno a Lucas, un niño que se adentra en un mundo mágico guiado por un murciélago llamado Morty y que deben ir recuperando los nueve libros gramaticales que se han escondido para que la Bruja Palabreja no los encuentre y se haga con el dominio de las palabras. En su camino irán conociendo personajes mágicos que les ayudan a comprender la categoría gramatical y a entrenarlos para el desafío final.

### Paso 3. CREACIÓN DE AVATARES

Una de las cosas que más motivaron al alumnado fue convertirse en un avatar. El introducirse en el juego siendo un personaje fantástico es todo un aliciente. En este caso usamos PixtoEdu para poder convertirnos en parte del equipo de Lucas.



• Nuestros avatares

### Paso 4. LAS MISIONES

El objetivo de este proyecto gamificado ha sido recorrer el mapa de aventura del reino de Oracionova en el que se encontraban los nueve reinos gramaticales, cada uno con un personaje que explicaba y entrenaba para usarlo en nuestras producciones escritas y orales. Todo este recorrido se guiaba con la narrativa y a medida que se avanzaba había pruebas y retos diferentes. Esto hacía que el alumnado estuviera siempre atento al camino para saber qué le correspondía hacer: o bien eran cartas de desafíos o una ruleta mágica en la que podía tocarnos un reto de ayuda a los demás o una tarea extra para toda la clase, cosa que no gustaba tanto. Pero ahí está la emoción del juego.



• Cartas de retos

Hay que decir que implicar todas las áreas y los proyectos de clase en el juego es un aliciente muy motivador para nuestro alumnado, ya que les anima a esforzarse y mejorar, lo cual vamos viendo a medida que todo va transcurriendo.

Otra de las misiones importantes ha sido fomentar la lectura. Para ello, por cada libro leído, *El pozo de la sabiduría* iba ayudándonos a sumar puntos para avanzar en el mapa de recorrido.

Al final, cuando terminaba nuestro entrenamiento a través de juegos realizados con Genially, nos enfrentábamos al desafío final intentando derrotar a la Bruja Palabreja y ahí es donde dábamos por terminado nuestro paso por ese reino, recogiendo el libro rescatado.

## Paso 5. BATALLAS DE EQUIPO

Todos nuestros proyectos de clase han estado relacionados con esta gamificación, con lo cual se programaban en ellos lo que empezamos a llamar *Batallas de equipo*, que no eran otra cosa que juegos relacionados con los contenidos de clase en la que los equipos se enfrentaban y, al mismo tiempo que aprendían, se divertían y sumaban puntos al recorrido. Eran una buena forma de aumentar la motivación y la expectación a lo largo de toda la duración de este proyecto. Algunas batallas fueron de numeración, de formación de palabras, de geometría, de problemas... y algunas tan épicas que las tuvimos que repetir en varias ocasiones.



● Batallas de Equipos

### Puntuaciones, niveles y recompensas

Una de las cosas que hay que gestionar muy bien es cómo se consiguen las puntuaciones. Para ello había cartelería en el aula muy clara. Todos los puntos registrados se iban colocando en una plantilla personal y los viernes los dedicábamos a subirlos a la plataforma de ClassDojo, la cual personalicé para que nos sirviera exclusivamente como contador de puntos y no de conductas. A medida que subíamos de nivel se iban consiguiendo pequeñas recompensas. Todo esto creó una rutina que ya íbamos cumpliendo mejor a medida que fuimos avanzando; a simple lectura, parece complicado, pero si hay una buena organización, poco a poco todo va fluyendo.

### Insignias y álbum de logros

Cada logro conseguido en cualquier proyecto gamificado es más logro aún con la creación y reparto de insignias. Cada una de ellas supone para nuestro alumnado una gran motivación y una prueba de lo conseguido. Para tal fin, se crearon varios tipos de insignias, unas para las Batallas de Equipo y otras por reino superado. Para reunir las todas y que no se perdiera ninguna, se colocaron en un álbum digital. Tenerlo todo reunido en un solo lugar facilitó que todo el alumnado pudiera conservar el recuerdo de todo lo que habían logrado tanto a nivel individual como grupal.

### Grandes eventos

Un proyecto gamificado de tal envergadura debe alimentarse de momentos especiales en los que se trabaja para conseguir algún elemento importante o una recompensa inesperada. Estos eventos se llevaron a cabo en forma de *breakout* o *escape room* y se realizaron al terminar cada trimestre y al finalizar el curso. En ellos el factor sorpresa juega un papel importante ya que nadie sabía lo que se iba a conseguir abriendo una caja con un código o buscando con mensajes secretos algo en la misma clase.



● Evento especial

La Bruja Palabreja no se lo puso fácil a mi alumnado y siempre esperaba el fracaso; sin embargo, el trabajo en equipo y la motivación siempre tuvo un peso muy importante, logrando las metas planteadas.

## Enfoque metodológico

Todo este proyecto gamificado se ha realizado alrededor del uso de metodologías activas. Cada tarea realizada suponía el avance y la superación del recorrido de esta aventura y el cobro de determinadas recompensas.

Cada situación de aprendizaje puesta en práctica también estaba organizada de manera que había misiones obligatorias que cumplir relacionadas con la temática del mismo, como, por ejemplo, realizar resúmenes de biografías, escritura creativa o gymkanas de repaso con las que se ha podido dar una vuelta a los contenidos explicados en clase.



Misiones digitales

Los productos finales de cada una de ellas han sido muy importantes, ya que eran determinantes a la hora de avanzar y la motivación extra más que evidente.

El trabajar de forma cooperativa también ha sido un aliciente y ha facilitado enormemente la consecución de objetivos a nivel grupal. Nuestras batallas así lo han demostrado. El aprendizaje basado en el juego (ABJ) ha supuesto una forma divertida y amena de aprender y, sobre todo, de ayudarnos mutuamente, haciendo que el alumnado con más dificultades haya podido ir avanzando según sus posibilidades.

En definitiva, todo nuestro trabajo se ha visto motivado por este gran proyecto que ha ido tirando de todo lo aprendido en las diferentes áreas. Tanto la escritura como la lectura son aspectos comunes en cada una de las tareas que hemos hecho y ha sido relativamente fácil motivarles a ello.

## Distribución temporal de la experiencia

La experiencia estaba dividida en nueve reinos que se dividieron en tres trimestres. En cada reino un personaje presentaba la categoría gramatical y nos entrenaba conociendo y trabajando la categoría gramatical hasta que nos enfrentábamos en un gran desafío a la Bruja Palabreja para poder conseguir las partes del Libro Mágico.

## Recursos utilizados

Siempre intento ofrecer a mi alumnado un amplio abanico de recursos para poder llegar a toda la diversidad del aula. Los recursos usados en esta experiencia han sido analógicos como los candados, cajas, plantillas de trabajo, cartelería, retos imprimibles, lupa, diplomas, insignias... También lo han sido digitales a través del uso de dispositivos digitales, plantillas de Genially, candados digitales o ClassDojo para ir colocando las puntuaciones. La mayoría de ellos han sido de elaboración propia por lo que el coste no ha sido mucho.



Fomento de la lectura

## Proyectos asociados

En todo este entramado se le dio importancia al fomento de la lectura introduciéndola como un elemento más dentro del proceso gamificador. *El pozo de la sabiduría* consistía en ir marcando un camino a medida que las lecturas aumentaban lo cual ofrecía puntuación extra para avanzar en el camino.

## 4. Evaluamos

### Niveles y puntos

La gestión de puntos se hizo a través de ClassDojo, el cual sólo nos sirvió para colocar cómodamente los puntos semanales. Llegando a una puntuación establecida se cobraban pequeñas recompensas de diferente tipo: individuales, grupales o altruistas. Ser buenas personas estaba por encima y ayudar a los demás era el mayor logro.



Clase 7322	Adara 240	Adrián 929	Adriana 192	Alicia 373
Andrea 459	Ángel 291	Carmen 281	Celia 441	Claudia 410
Cristian 281	David 356	Elisa 272	Hugo 168	Irene 293
Iván 313	Javier 207	José 260	Juan J 252	Juan M 328
Laura 120	Nicolás 211	Paula D 945	Paula Gal 360	Paula Ger 342
Victor 198	Alumno +			

Puntuaciones

### Evaluación de los desafíos

Los retos de las diferentes áreas fueron evaluados en función de la asignatura a la que pertenecían y se usaron diferentes instrumentos como las rúbricas, registros anecdóticos o listas de cotejo. Las batallas de equipo también eran objeto de ser evaluadas ya que en ellas se usaban destrezas y competencias variadas y era necesaria la retroalimentación.

### Coevaluación y autoevaluación

Al final de cada desafío había una puesta en común para conocer el grado de dificultad encontrado a nivel de equipo en todas las pruebas que se habían hecho. Saber a nivel individual y grupal qué se había hecho bien y en qué había que mejorar era de gran importancia.



Nos coevaluamos (Plantilla de Ángel Terrón)

## Insignias y álbum de logros

El reparto de insignias en momentos significativos como en las Batallas de equipos o cuando terminaban los desafíos y se despedían de un reino eran momentos muy significativos y nos servían para recompensar el esfuerzo y motivar.

## Análisis DAFO

A medida que se pone en marcha un proyecto de esta envergadura, se descubren sus fortalezas y sus debilidades. Me parece importante tener en cuenta sus fortalezas para poder potenciarlas en futuros proyectos y sus debilidades para evitar aquello que nos ha fallado.



📌 Análisis DAFO



## 5. Conclusiones

Nunca se pierde el tiempo jugando en clase y abordando los aprendizajes de forma lúdica y motivadora. Con ese objetivo nació esta experiencia gamificada. Una vez concluido todo este trabajo, sólo puedo decir que el esfuerzo mereció la pena. Introducir la gamificación en clase no es algo que se deba hacer por moda, sino porque realmente compruebas que funciona y que los objetivos que se plantearon han llegado a cumplirse, sólo así dan ganas de repetir y de ir mejorando en aquello en lo que se ha fallado en otros futuros proyectos.

En nuestro caso, esta experiencia nos proporcionó la motivación necesaria para afrontar las tareas además de la cohesión grupal que hizo que repercutiera de forma positiva en nuestra aula.

Lucas y Morty se convirtieron en unos personajes muy queridos en clase de hecho, hasta nos emocionamos al despedirnos de ellos al acabarse la aventura, con lo cual creo que logré enganchar a mi alumnado en esta maravillosa locura y, sobre todo, y lo mejor, que aprendimos con ella. Eso es, sin duda, el objetivo que debemos perseguir en todo cuanto se hace en clase.



● Recorrido por Oracionova

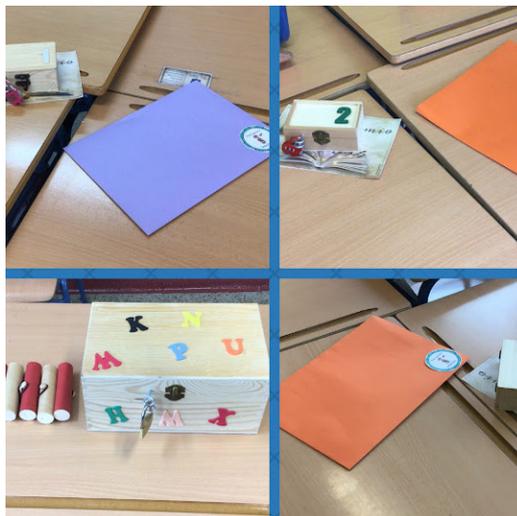


## 6. ¿Te animas?

Para comenzar a organizar una experiencia de este tipo en el aula quizás la primera pregunta es ¿por dónde se puede empezar? El punto de partida siempre es la elaboración de una buena narrativa ya que será la que sostenga todos los elementos del juego. Sería conveniente empezar con algo sencillo y sin mucha complicación, y si se tiene éxito, eso anima a ir creando experiencias con una mayor envergadura. En mi caso, esta fue la primera que desarrollé de forma anual y hubo muchas cosas que salieron bien, pero también mal. Se va aprendiendo a base de ir errando ya que a medida que se gamifica, todo se hace menos complicado, y como se planifica sabiendo lo que funciona, las garantías de éxito son cada vez mayores. Tirarse al barro gamificador es todo un desafío, pero bien merece la pena.

Entre sus beneficios está la gran acogida que tiene en clase todo lo que se hace y plantea, el interés por mejorar y de superarse, se fortalecen las relaciones en clase ya que todos se esfuerzan por conseguir un objetivo común y por supuesto, una vez que se gamifica ya nada vuelve a ser igual, puesto que nos envuelve la magia del juego.

Para finalizar, una forma de aprender e inspirarse es ver qué hacen otros docentes. Es por ello que compartir y difundir estas experiencias es una buena forma de contagiarse e inspirarse.



• Breakout final



• Final de nuestra aventura



## 7. Material complementario

Para conocer mejor esta experiencia, comparto los enlaces que ayudarán a completar toda la información necesaria.

- [Narrativa](#)
- [Video motivacional](#)
- [Organización](#)
- [Ruleta mágica](#)
- [Misiones](#)
- [Blog Proyectando al infinito de M<sup>a</sup> José Amador.](#)
- [Otros materiales \(cartelería, roles, mapa recorrido, cartas de misiones\)](#)



• Lucas y Morty

# El Libro Mágico de la Gramática

PROYECTO DE GAMIFICACIÓN



Una experiencia de gamificación en Primaria  
**El Libro Mágico de la Gramática**



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO