

## **PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

**Almudena Rodríguez Lisea**  
Universidad de Extremadura  
almudenaarodriguezlisea@gmail.com  
**María Dolores Gordillo Gordillo**  
Universidad de Extremadura  
mgordillogordillo@gmail.com

*Recepción Artículo: 11 mayo 2021*  
*Admisión Evaluación: 11 mayo 2021*  
*Informe Evaluador 1: 19 mayo 2021*  
*Informe Evaluador 2: 25 mayo 2021*  
*Aprobación Publicación: 01 junio 2021*

### **RESUMEN**

Las emociones fundamentan un papel muy relevante en las personas, pues están presentes en sus vidas desde su nacimiento, siendo un pilar insustituible en la formación de la personalidad, del aprendizaje, así como del desarrollo integral y social. De ahí la importancia de la existencia de docentes que favorezcan el desarrollo intelectual, social, moral y afectivo de los alumnos, desde edades bien tempranas, es decir que el acto de enseñar vaya más allá de transmitir conocimientos dirigidos a alcanzar un máximo desarrollo cognitivo e intelectual en el niño, sino que también transmitir actitudes y habilidades emocionales en las diferentes etapas educativas. El presente trabajo fin de grado se ha elaborado con el fin principal de diseñar una propuesta educativa, con el objetivo de trabajar las competencias emocionales, mediante una metodología atractiva a la par de lúdica llamada gamificación, orientada a la enseñanza de la educación primaria.

**Palabras claves:** propuesta didáctica; competencia emocional; gamificación; motivación; educación primaria

### **ABSTRACT**

#### **Didactic proposal for the development of emotional competence through gamification.**

Emotions support a very relevant role in people, since they are present in their lives from birth, being an irreplaceable pillar in the formation of personality, learning, as well as integrative and social development. Hence the importance of the existence of teachers who favor the intellectual, social, moral and affective development of students, from a very early age, that is, the act of teaching goes beyond transmitting knowledge aimed at achieving maximum cognitive and intellectual in the child, but also, transmit attitudes and emotional abilities in the different educational stages. This end-of-degree project has been developed with the main purpose of designing

## **PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

an educational proposal, with the aim of working on emotional competences, using an attractive methodology as well as playful called gamification, oriented to the teaching of Primary Education.

**Keywords:** didactic proposal; emotional competence; gamification; Primary Education

### **INTRODUCCIÓN**

El sistema educativo tradicional enfoca su centro de atención en desarrollar y potenciar la dimensión cognitiva del alumnado, siendo fiel a la adquisición de aprendizajes y conocimientos establecidos por el marco legal educativo, dentro del currículum por el cual se rige, olvidando la dimensión socioemocional.

Tapia (1998) afirma que “el desarrollo emocional de los niños es ampliamente ignorado por el currículum escolar”, haciendo referencia a las graves consecuencias que está produciendo esta negligencia, como es el caso del aumento de la depresión infantil, suicidio juvenil, el grave problema del bullying o acoso escolar, etc. (Citado en Vivas, 2003).

En la actualidad son muchos los expertos en psicología, pedagogía y educación, que reflejan a partir de sus estudios e investigaciones científicas, la importancia de la educación emocional en el sistema educativo, desde edades tempranas.

El “Informe Delors” de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI, a la UNESCO, propone a los países fundamentar sus esfuerzos educativos en cuatro pilares básicos: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir, destacando los dos últimos, implicados en la educación emocional. (Delors, 1996).

Por otro lado el Consejo de la Unión Europea (2018), ha considerado la competencia social y cívica, dentro de las competencias claves, hacia el desarrollo íntegro de las personas.

Con este fin se elabora el presente trabajo fin de grado, en búsqueda de hacer posible la integración de las competencias emocionales en las aulas de los centros educativos, mediante estrategias para poder desarrollar el aprendizaje social y emocional en alumnos de Educación Primaria, optando por una metodología basada en el juego, llamada gamificación.

### **OBJETIVOS**

- Elaborar una revisión bibliográfica sobre la gamificación y la competencia emocional.
- Analizar las aportaciones que pueden generar la gamificación y las competencias emocionales en el contexto educativo.
- Estudiar la gamificación como metodología activa para desarrollar la educación emocional en los centros formativos.
- Realizar una propuesta didáctica trabajando las competencias emocionales mediante la gamificación.
- Proponer nuevas herramientas educativas para su implantación en las aulas.

### **MARCO TEÓRICO:**

#### **GAMIFICACIÓN.**

Gamificación, vocablo proveniente del término anglosajón “gamification”, se trata pues de un concepto relativamente reciente, acuñado por primera vez por Nick Pelling, entre

los años 2002 y 2003, con fines empresariales, como parte de los objetivos planteados en la formación de los trabajadores. Con el paso del tiempo ha ido desdoblándose por diversos ámbitos, aportando una notable influencia en educación.

Teixes (2015), capta la gamificación como una metodología activa, cuyo objetivo esencial es el de cumplir fines específicos, establecidos con anterioridad, por medio de la utilización de elementos de juego, generando un cambio en el comportamiento de los participantes.

El término gamificación es equivalente a ludificación, si es empleado en el ámbito educativo, autores como Gallego, Molina y Lorens (2014) nos afirman que ambos términos tratan de hacer un uso de estrategias, modelos,

mecánicas y elementos propios de los juegos, con el fin de trabajar unos contenidos o de cambiar comportamientos, a través de una metodología dinámica y placentera, que proporciona motivación a la par de implicación por parte de los alumnos.

En otras palabras contemplar la ludificación como un modo educativo que trata de dar un giro total a la forma tradicional del método de estudio utilizado en la educación reglamentaria, buscando encontrar la motivación y la mejora del rendimiento de los alumnos, a la hora de conseguir una serie de objetivos, los cuáles generalmente están relacionados con contenidos educativos implementados en las aulas.

Actualmente la gamificación afluye en las aulas como una auténtica revolución, aunque todavía es un concepto bastante novicio para la comunidad educativa. Pues se trata de un método de aprendizaje cuyo fin es hacer partícipe a los alumnos en las clases, consiguiendo con ello un procedimiento educativo lúdico y dinámico, en el que los discentes se encuentran motivados e involucrados en su propio aprendizaje, incentivando así el ánimo de superación.

#### EDUCACIÓN EMOCIONAL.

La educación emocional es concepto que se basa en desarrollar las competencias emocionales. En la actualidad no hay un consenso entre los diversos expertos acerca de una definición exacta de competencia emocional, pudiendo destacar a Bisquerra y Pérez (2007), citado en Bisquerra (2009), que la concibe como “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresa y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (pp.146).

Bisquerra (2009) presenta las competencias emocionales en un modelo propio elaborado por él, con una estructuración de cinco grandes competencias, a las que denomina “pentágono de competencias emocionales”:

1. **CONCIENCIA EMOCIONAL:** capacidad de reconocer e identificar tanto nuestras emociones como las de los demás, así como ser capaces de captar el clima emocional de una determinada situación social.

2. **REGULACIÓN EMOCIONAL:** facultad para saber controlar las emociones de forma adecuada, para ello es necesario ciertas habilidades en el afrontamiento de conflictos, saber relacionar nuestras emociones con nuestro comportamiento, autogenerar emociones positivas, para la mejora del afrontamiento de las negativas, etc.

3. **AUTONOMÍA EMOCIONAL:** conjunto de elementos relacionados con la autogestión personal, como la autoestima o la responsabilidad, con el fin de ser críticos, afrontar la vida con una actitud positiva, obtener una autoeficacia emocional, y saber cómo y cuándo pedir ayuda.

4. **COMPETENCIA SOCIAL:** necesaria para relacionarse con los demás de forma adecuada y correcta, ello implica el dominio de habilidades sociales básicas, obtención de respeto, capacidad para comunicar a los demás nuestras emociones, asertividad, etc.

5. **COMPETENCIAS PARA LA VIDA Y EL BIENESTAR:** son aquellas imprescindibles para adoptar comportamientos apropiados y responsables, con el objetivo de encarar los desafíos diarios de la vida.

#### GAMIFICACIÓN Y COMPETENCIA EMOCIONAL.

Desde años atrás se han empleado aspectos lúdicos en todos los ámbitos de nuestras vidas, de este modo se han producido intentos de gamificar actividades en diversos sectores.

Centrándonos en el sector educativo, la gamificación actualmente está siendo utilizada como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, así como en el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos, fomentando en muchas ocasiones la competencia emocional. Empleando dicha metodología en proyectos didácticos contextualizados, resolviendo así una de las problemáticas más actuales dentro de las aulas, la falta de interés del alumnado.

## MARCO EMPÍRICO

### JUSTIFICACIÓN.

Tras la realización de un estudio previo con el fin de analizar al alumnado Educación de Primaria, se detectan carencias sobre las habilidades y competencias, tanto sociales como emocionales. Debido a ello se ha conside-

## **PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

rado planificar propuesta educativa gamificada basada en la película Trolls 2, método original a la par de lúdico y atractivo para los alumnos, que estimula e incita al alumnado sobre el proceso enseñanza- aprendizaje.

Además de ello, cada actividad propuesta favorece y fortalece en los discentes algún componente de las competencias emocionales que se pretenden trabajar basadas en Bisquerra (2009).

### **MUESTRA Y/O PARTICIPANTES.**

Diseñada y planificada para un grupo de estudiantes de Educación Primaria, con edades comprendidas entre los 6 a 12 años de edad.

### **METODOLOGÍA Y/O INSTRUMENTOS UTILIZADOS**

Proyecto didáctico realizado para ser llevado a cabo a través de una metodología activa, lúdica y dinámica, con el fin de que los discentes aprendan mediante juegos vivenciales, basados principalmente en situaciones cotidianas presentes en sus vidas.

Fomentando el constructivismo, construyendo nuevos conocimientos, trabajando las competencias emocionales, a partir de una participación activa y una implicación personal de cada uno de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para que ello sea posible, se partirá de los conocimientos previos contemplados en los alumnos, así como de sus intereses y necesidades con el fin de que sean capaces de autogestionar sus emociones, tanto las propias como las de los demás a partir de sus actitudes.

Las competencias emocionales serán trabajadas a partir de diversas actividades, mediante un sistema gamificado, en el que los alumnos serán los protagonistas, trabajando en equipo, con el fin de fomentar el trabajo cooperativo, mejoran así las relaciones entre ellos.

### **TEMPORALIZACIÓN**

Propuesta didáctica realizada con una secuenciación flexible y abierta. De tal forma que se podrá llevar a cabo las pruebas como determine y crea conveniente el docente encargado de efectuarla y coordinarla con los alumnos.

Serán necesarias 24 sesiones de 45 minutos para ser ejecutadas, preferentemente en las últimas clases de los días que se establezcan para llevar a la práctica, con el fin de que cada día se trabaje en una asignatura troncal distinta.

### **DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

**PARTE 1: PUESTA EN SITUACIÓN.** En primera instancia se debe poner a los alumnos en situación, implementando una secuenciación de pasos a seguir:

1. Debatir sobre la película Trolls 2 principalmente de los aspectos más generales.
2. Seguido a ello se pondrá a los alumnos en situación, ya que se transmutarán en personajes del Mundo del Pop, distribuyendo así los personajes de la película entre los alumnos.
3. Desunir al grupo de alumnos en seis subgrupos o equipos, asignando a cada componente de los mismos el rol que debe llevar a cabo.

#### **PARTE 2: NARRATIVA DEL JUEGO: “EL HECHIZO DEL MUNDO TROLLS”.**

Lo ulterior a efectuar será la lectura por parte de los alumnos de la historia que dará comienzo al proyecto que se pretende llevar a cabo. La narrativa está realizada en base a la finalización de la película Trolls 2, se trata pues de una especie de ampliación a ella.

A la par de la exposición de la narrativa se debe enlazar las normas de juego, que tendrán que llevar a cabo todos los partícipes de él. Tienen la finalidad de efectuar la propuesta didáctica con la mayor eficacia factible.

TABLA 1. Links para acceder a la historia y a las normas del juego.

<b>HISTORIA</b>	<a href="https://view.genial.ly/606c8c4683b6600d1c1c79ee/presentation-el-hechizo-del-mundo-trolls">https://view.genial.ly/606c8c4683b6600d1c1c79ee/presentation-el-hechizo-del-mundo-trolls</a> .
<b>NORMAS</b>	<a href="https://view.genial.ly/606df7922aa56f0d11951aa8/presentation-normas-del-juego">https://view.genial.ly/606df7922aa56f0d11951aa8/presentation-normas-del-juego</a> .

**PARTE 3: LAS PRUEBAS: “¿CONSEGUIRÉIS ACABAR CON EL HECHIZO DE LA BRUJA EVANORA?”**

La misión se divide en 5 niveles, correspondientes a las 5 competencias emocionales con las que se pretenden trabajar. A su vez cada uno está asociado a los 5 reinos que deben salvar los alumnos.

Cada nivel tiene una serie de pruebas, ordenadas cronológicamente, con una serie de objetivos a cumplir, las cuales deberán ir superando para poder acceder a la siguiente, obteniendo así la insignia que le corresponda.

**NIVEL 1: CONCIENCIA EMOCIONAL. “EL MUNDO DEL TECHNO”**

TABLA 2. Actividades Conciencia Emocional.

<b>PRUEBA 1: CARAS EMOCIONABLES</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	conocer el nombre de las emociones, identificándolas con sus expresiones faciales a través de emoticonos.
<b>DESARROLLO:</b>	se trata de una actividad online diseñada en Genially, en la que los grupos de jugadores deben unir los distintos emoticonos con el nombre de la emoción que representan, en el menor tiempo posible. Es una actividad sencilla, pero necesaria para evaluar el nivel de conocimiento emocional que tiene el grupo de alumnos. Link del juego: <a href="https://view.genial.ly/606addda994650d1c2d0566/interactive-content-une-las-emociones">https://view.genial.ly/606addda994650d1c2d0566/interactive-content-une-las-emociones</a> .
<b>PRUEBA 2: BINGO EMOCIONANTE</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	conocer y reconocer las emociones planteadas desde diversas situaciones, mejorando la habilidad de atención y reacción.
<b>DESARROLLO:</b>	en un primer momento a los alumnos se les dará una serie de cartones parecidos a los usados en el juego tradicional llamado bingo, pero en lugar de números están formados por nombres y expresiones emocionales, a cada alumno se le otorgará uno distinto. El maestro debe ir explicando diversas situaciones que generen algún tipo de emoción. Los alumnos tienen que marcar en su cartón las emociones que ellos sientan en esas situaciones, en el caso de no tenerla en su cartón no podrán marcarla.

### **PRUEBA 3: LEVANTA LA CARA**

**OBJETIVO:** relacionar situaciones cotidianas con las emociones que puedan llegar a generar. Colaborar en grupo, consensuando respuestas unitarias.

**DESARROLLO:** en el comienzo de la actividad se le reparte a cada grupo una serie de emoticonos representativos de diversas emociones, realizados por ellos mismos. Con posterioridad el docente será el encargado de mencionar una serie de situaciones, Los equipos tendrán que levantar el emoticono que más acorde esté con la situación mencionada.

Por cada situación los grupos tendrán un minuto para reflexionar, tras finalizar el tiempo, el maestro contará hasta tres, y todos los equipos a la misma vez levantarán el emoticono escogido, quien no lo levante a tiempo no se le contará como válida esa partida.

### **PRUEBA 4: ¡DESCUBRE TU EMOCIÓN!**

**OBJETIVO:** identificar las emociones que sentimos expresándolas con libertad, mediante la verbalización y el uso de gestos. Sentir protagonismo, siendo a la vez perteneciente a un grupo.

**DESARROLLO:** actividad para la que se ha creado una ruleta interactiva en la aplicación Wordwall, con el fin de usarla para determinar la emoción que tendrán que verbalizar y expresar facialmente, de tal modo que por cada ronda uno de los jugadores de cada equipo irá a la mesa del docente y tirará de la ruleta, cuando se paré visualizará la emoción que tendrán que expresar al resto de los jugadores de su equipo.

Deberán verbalizar una situación que genere esa emoción, y a medida que la vaya expresando tendrá que gesticular con el rostro, ayudándose si quiere del resto del cuerpo.

Es importante fijar ciertas palabras que no podrán decir por cada emoción, las cuales serán comunicadas por el docente solo al alumno que vaya a interpretarla.

Link a la ruleta: <https://wordwall.net/es/resource/13863181/descubre-tu-emoci%C3%B3n>.

### **PRUEBA 5: OCA DE EMOCIONES**

**OBJETIVO:** diferenciar las emociones sentidas por personas externas ante diversas situaciones, reflexionando empáticamente.

**DESARROLLO:** juego online diseñado en la plataforma Mobyty, se trata de una actividad interactiva con una serie de preguntas con imágenes, acerca de diversas emociones, las cuales los alumnos deberán identificar señalando la emoción que más acertada consideren.

Link del juego: <https://mobyty.com/videojuego/educativo/?Id=185948>.

**NIVEL 2: REGULACIÓN EMOCIONAL. “EL MUNDO DE LA MÚSICA CLÁSICA”**

*TABLA 3. Actividades Regulación Emocional.*

<b>PRUEBA 6: ESCALERA EMOCIONAL</b>
<p><b>OBJETIVO:</b> tomar consciencia y responsabilidad sobre el efecto que genera elegir un modo u otro de pensar y de actuar ante diversas situaciones, así como reflexionar sobre que emociones generan cada opción y qué consecuencia.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b> al inicio de la actividad el docente repartirá para cada grupo una la escalera emocional impresa. Seguido a ello el docente planteará una situación, a partir de ella tendrán que rellenar la escalera en consenso con todos los participantes.</p>
<b>PRUEBA 7: ACUSACIÓN</b>
<p><b>OBJETIVO:</b> controlar las emociones, saber identificarlas y como trabajarlas, en una situación determinada.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b> en el comienzo de la actividad se les plantea a los alumnos una historia, una vez leída cada grupo debe pensar como actuarían si fueran los protagonistas de la historia. Después se debatirán las respuestas de los grupos, estableciendo cuál de todas es la mejora, la que más pacífica y comprensiva sea.</p>
<b>PRUEBA 8: ¡PENSEMOS EN POSITIVO!</b>
<p><b>OBJETIVO:</b> saber relacionar nuestras emociones con nuestro comportamiento, fomentando la autogeneración de emociones positivas, para la mejora del afrontamiento de las negativas.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b> será necesaria una serie de tarjetas en las que se pregunta sobre situaciones que generan emociones positivas, se le repartirá una a cada integrante de los grupos. Cada jugador tendrá que pensar y escribir en un folio la respuesta que ellos consideren más oportuna. Seguido a ello se debatirán las respuestas entre todos los grupos, estableciendo de cada tarjeta la mejor entre todas.</p>
<b>ACTIVIDAD 9: REFLEXIONEMOS</b>
<p><b>OBJETIVO:</b> tomar consciencia de las emociones que generan ciertas situaciones, reflexionando sobre aquellas reacciones que provocan, y como hacen sentir a los demás, identificando si son buenas o malas reacciones.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b> actividad realizada en Kahoot con imágenes y situaciones emocionales diversas, las cuales los equipos tendrán que señalar la que ellos consideren más acertada. Seguido al Kahoot se comentarán las situaciones que se han planteado y las distintas respuestas, acordando entre todos la opción correcta, y el motivo por el cual lo es, identificando a su vez cuales son positivas y cuales son negativas. Link de la aplicación utilizada: <a href="https://kahoot.com/schools-u/">https://kahoot.com/schools-u/</a>.</p>

t

**NIVEL 3: AUTONOMÍA EMOCIONAL. “EL MUNDO DEL CONUNTRY”**

*TABLA 4. Actividades Autonomía Emocional.*

<b>PRUEBA 10: SE VENDE GRUPO</b>
<b>OBJETIVO:</b> reflexionar sobre la capacidad y las virtudes que tienen como equipo, autogenerando emociones positivas, y una mejora de la autoestima entre los alumnos.
<b>DESARROLLO:</b> cada equipo tiene que inventarse un anuncio para venderse a ellos mismos, desarrollando en él todas las virtudes que tienen como grupo, y el motivo por el cual son el mejor equipo entre los demás para que el maestro los compre. Debe tener un mensaje claro y atractivo, que invite a comprarlos.
<b>PRUEBA 11: ¡FUERA ETIQUETAS!</b>
<b>OBJETIVO:</b> reflexionar sobre las etiquetas buenas y malas, que vienen impuestas desde el exterior y que nos condicionan. Mejorar la autogestión personal, fomentando una buena autoestima, y trabajando el pensamiento crítico.
<b>DESARROLLO:</b> cada jugador de los equipos obtendrá una serie de pegatinas en blanco las cuales tendrán que rellenar con calificativos que les suelen decir las personas de su alrededor, tanto negativos como positivos. Una vez que todos los alumnos de los equipos hayan rellenado sus pegatinas y pegado en sus cuerpos, entre todos tendrán que ir exponiendo el porqué de esos calificativos, y razonarlos quitándose aquellas pegatinas que realmente no quieran tener, que no estén identificados por ellas.
<b>PRUEBA 12: ¡PIDE AYUDA!</b>
<b>OBJETIVO:</b> saber cuándo y cómo solicitar ayuda de los demás, trabajando de forma colaborativa entre los grupos.
<b>DESARROLLO:</b> el docente repartirá a cada grupo una serie de preguntas relacionadas con el colegio y las personas que se encuentran en él, las cuales tendrán que responder preguntando a quienes ellos vean oportuno, en el menor tiempo posible. Cuando todos terminen la prueba se corregirá entre todos los equipos.

**NIVEL 4: COMPETENCIA SOCIAL. “EL MUNDO DEL FUNK”**

*TABLA 5. Actividades Competencia Social.*

<b>PRUEBA 13: ¿QUÉ DICEN DE NOSOTROS NUESTRO NOMBRES?</b>
<b>OBJETIVO:</b> mejorar la autoestima de los alumnos, trabajando las relaciones entre ellos.
<b>DESARROLLO:</b> para la realización de la prueba en primera instancia se debe introducir todos los nombres de los alumnos en un recipiente, con el fin de que cada alumno coja un nombre distinto al suyo. Seguido a ello expondrán una virtud por cada letra que contenga el nombre, explicando el motivo de la elección de dichas características.



### PRUEBA 14: ¿SOMO ASERTIVOS?

**OBJETIVO:** trabajar la asertividad, mediante el razonamiento y la empatía, fomentando además las habilidades sociales.

**DESARROLLO:** el docente mostrará a los alumnos un vídeo, posteriormente ellos por equipos tendrán que sacar una puesta en común, tanto de la temática, como del aprendizaje que nos quieren transmitir a través de él. Después cada equipo expondrá sus conclusiones, y con la ayuda del docente tratarán entre todos de realizar un epílogo del vídeo.

Link al vídeo: <https://youtu.be/q1K9EH90CyA>

### PRUEBA 15: BUSQUEMOS A LOS HEREDEROS DEL MUNDO FUNK

**OBJETIVO:** trabajar en equipo de forma diversa pero conjunta, con el fin de que todos los subgrupos se coordinen para conseguir el objetivo del juego. Además de trabajar la resolución de conflictos, las habilidades sociales expresando emociones, y fomentar la toma de decisiones, y la valoración de ciertas situaciones.

**DESARROLLO:** se trata de un escape room, realizado en la aplicación Genially, en el que se plantea una historia, con un objetivo a cumplir, el cual podrá ser logrado a través de la superación, por parte de los equipos, de diversas pruebas.

Cada grupo tiene que llevar a cabo una prueba distinta, a cada dos superadas el docente otorgará un código numérico, del tal forma que cuando las superen todas, tendrán un número completo que tendrán que introducir cuando se lo pida el juego, abriendo así una puerta revelando aquello que querían descubrir, el lugar dónde se encuentra los herederos del Mundo Funk.

Se tratan de pruebas diversas:

- 1º y 2º: a los alumnos se les planteará dos situaciones y tendrán que representará, realizando un teatro, con los personajes que se les indica.
- 3º: se les muestra un mapa, y ellos tendrán que señalar cuál es el camino más indicado para llegar al lugar que se le pide, explicando él porqué.
- 4º: el grupo que le corresponda esta prueba tendrá que elegir una persona por cada situación que se le plantea, indicando el motivo de su elección.
- 5º: nos narra un plan de unos amigos para hacer el fin de semana, y el grupo de alumnos tendrá que pensar en aquellos problemas que les puede surgir y como poder solucionarlos.
- 6º: se les plantea dos posibilidades de planes, ambos con sus beneficios y desventajas, y serán ellos los que decidan con cuál quedarse, y porqué creen que es el mejor.

Link del juego: <https://view.genial.ly/607ac4171c02190d523d0be9/interactive-content-escape-game-educacion>

**PRUEBA 16: ¿SABES DECIR LO QUE SIENTES A LOS DEMÁS?**

**OBJETIVO:** trabajar la expresión de las emociones, a la par de las habilidades emocionales, visualizando ciertos comportamientos con el fin de que promover y potenciar el bienestar social.

**DESARROLLO:** actividad realizada mediante el uso de la aplicación Plickers, consiste en una serie de preguntas relacionadas con la expresión externa de las propias emociones en situaciones concretas, en la que los alumnos tendrán que elegir la respuesta con la que más se identifiquen, es decir aquella que refleje su comportamiento, pidiéndoles en todo momento la mayor sinceridad posible.

Link de la plataforma digital utilizada: <https://www.plickers.com/>

**NIVEL 5: COMPETENCIA PARA LA VIDA Y EL BIENESTAR. “EL MUNDO DEL ROCK”**

*TABLA 6. Actividades Competencia para la vida y el bienestar.*

**PRUEBA 17: ¿SOMOS SINCEROS!**

**OBJETIVO:** conseguir que los alumnos conozcan y valoren aquello que les proporciona alegría y bienestar en sus vidas, creando así estrategias para lograr la felicidad.

**DESARROLLO:** el docente repartirá una ficha entre los alumnos formadas por una serie de preguntas, las cuales tendrán que responder a modo individual en un tiempo de 15 minutos. Una vez realizada entre los equipos anotarán las contestaciones que más se han repetido, y en aquellas que más han coincidido. Tras ello se comentará a nivel de grupo de aula las respuestas, el docente en todo momento intentará dirigir el tema de conservación hacia el reconocimiento por parte de los alumnos de aquello que les genera felicidad y bienestar en sus vidas, preparándolos así para la siguiente prueba.

**PRUEBA 18: NUESTRO TOP 10 DE BIENESTAR.**

**OBJETIVO:** conseguir que los alumnos conozcan y valoren aquello que les proporciona felicidad y bienestar en sus vidas, creando así estrategias para lograr la felicidad.

**DESARROLLO:** se trata de la continuación de la prueba anterior, en ella los alumnos deberán realizar por equipos el top 10 de aquello que consideren que les proporciona bienestar en sus vidas, para ello tendrán que realizar una especie de carteles pequeños enumerados del 1 al 10, escribiendo en ellos por orden de relevancia aquello que hayan establecido en consenso entre los participantes. Seguido a ello cada equipo mostrará al resto de la clase sus carteles y el motivo de la elección que han llevado a cabo, así como de su clasificación.

**PRUEBA 19: TRIVIAL**

**OBJETIVO:** trabajar la adopción de comportamientos apropiados y responsables, con el fin de preparar a los alumnos para afrontar los desafíos diarios que se les puede presentar en la actualidad y en un futuro.

**DESARROLLO:** se trata de un trivial realizado en la plataforma Genially, en el que se trabajan situaciones reales que suceden diariamente en el aula, con el objetivo de que ellos mismos aprendan por sí solo a gestionarlas, usando la lógica y el razonamiento.

Todas las preguntas tienen tres opciones, a elegir, una de ellas correcta, seguido a ello una explicación del motivo por el cual es esa la afirmación más adecuada.

Link al juego: <https://view.genial.ly/607ac3962729260d4447e3e8/interactive-content-trivial-trolls>.

**EVALUACIÓN**

El objetivo de evaluar lo llevado a cabo, durante y tras la realización de esta propuesta didáctica, no es el de calificar numéricamente a los alumnos, sino el de orientar al docente acerca de la evolución de los discentes, así como de poder comprobar el cumplimiento de los objetivos previamente establecidos.

**CONCLUSIONES**

Tras la finalización del presente trabajo fin de grado consideramos el singular valor que contienen el acto de educar emocionalmente, como parte del desarrollo íntegro del alumnado, tanto dentro como fuera del ámbito educativo.

El empleo de metodologías, herramientas y estrategias activas y eficientes, juegan un papel esencial para poder trabajar las emociones en el contexto educativo. De esta forma, además, hemos considerado la gamificación como una estupenda alternativa, descubriendo cuantiosos beneficios que puede aportar en el alumnado.

Asimismo, se ha llevado a cabo con el fin de dar respuesta a la negligencia educativa actual, considerando la necesidad de efectuar grandes cambios en el método tradicional educativo, como la inclusión de la educación emocional en las aulas.

En primera instancia la realización del marco teórico, nos ha aportado la ayuda necesaria, así como información relevante, para poder realizar, posteriormente, la propuesta didáctica. Con la que pretendemos proponer nuevas herramientas educativas para ser implementadas en el aula, más allá de lo establecido legalmente.

Concluyendo con la consideración de que trabajar la competencia emocional mediante la gamificación puede ser un correcto motor de progreso en el ámbito estudiantil.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid, España: Síntesis, S.A. Gallego, F. J., Molina, R. y Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente*.  
*Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Recuperado el 28 de febrero de 2021 de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(de%20finicio%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(de%20finicio%cc%81n).pdf).  
 Teixes, F. (2015). *Gamificación, motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.  
 Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Revista Universitaria de Investigación*, vol.4 (n.2), p.0. Recuperado el 25 de abril de 2021 de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>.

