



UNIVERSIDAD DE BURGOS

**“ELABORACIÓN DE UN CLUB DE LECTURA GAMIFICADO
PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR EN 2º DE EDUCACIÓN
PRIMARIA”**

PAULA VELASCO MARTÍN

MENCIÓN PEDAGOGÍA TERAPEÚTICA

DIRECTORA: MARÍA DE LAS NIEVES GOICOECHEA GÓMEZ

TIPOLOGÍA C

CURSO ACADÉMICO 2025/2026

Resumen

En el presente Trabajo Fin de Grado se lleva a cabo la elaboración de un club de lectura gamificado con el fin de fomentar y aumentar el hábito lector en el primer ciclo de Educación Primaria.

Para ello se propone una intervención en un grupo de 16 participantes durante un mes, durante el cual, se llevarán a cabo diversas actividades y prácticas características de la gamificación con el fin de motivar al alumnado a leer y mejorar la comprensión lectora de estos. Esta gamificación estará en todo momento ligada a la temática del universo literario de J.K Rowling, Harry Potter.

Se llevarán a cabo diversas evaluaciones y recogida de información de datos de la intervención con el fin de detallar unas conclusiones y resultados fidedignas y veraces sobre la puesta en práctica.

Palabras clave: *gamificación, Harry Potter, hábito lector, comprensión lectora, intervención*

Abstract

This Bachelor's Thesis presents the development of a gamified reading club to promote and increase reading habits in the first cycle of Primary Education.

To this end, an intervention is proposed for a group of 16 participants over one month, during which various activities and practices characteristic of gamification will be implemented to motivate students to read and improve their reading comprehension. This gamification will be linked throughout to the theme of J.K. Rowling's Harry Potter literary universe.

Several evaluations and data collection will be carried out during the intervention to provide reliable and accurate conclusions and results regarding its implementation.

Key words: *gamification, Harry Potter, reading habits, reading comprehension, intervention*

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	1
1.1 Propósito del Trabajo de Fin de Grado.....	1
1.2. Justificación del tema elegido	1
1.3. Objetivos del TFG	2
1.4. Interés del tema y relación con las competencias del título.....	2
2.- MARCO TEÓRICO	3
2.1. Fomento de la lectura en Educación Primaria.....	3
2.2. La animación a la lectura vs. la competencia lectora	4
2.3. Gamificación en el aula	5
2.3.1. Conceptos clave: Mecánicas, dinámicas y componentes	5
2.3.2. Beneficios de la gamificación en edades tempranas.....	6
2.3.3. Gamificación y motivación intrínseca en la lectura	6
2.4. Revisión de materiales y programas similares	7
3.-DISEÑO DE LA PROPUESTA PRÁCTICA	8
3.1. Contextualización.....	8
3.1.1. El centro y el entorno.....	8
3.1.2. El grupo clase	9
3.2. Criterios de intervención	11
3.3. Descripción de la metodología: Club de Lectura Gamificado	11
3.3.1. Temática narrativa	11
3.3.2. El sistema de retos, niveles y recompensas	12
3.4. Cronograma de la intervención y actividades (Descripción de las sesiones llevadas a cabo).....	21
3.5. Gamificación y control de progresión mediante Fantasy Class.....	30
4. ADAPTACIONES Y CONSIDERACIONES PARA EL ALUMNADO CON NEAE	31
4.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicado al club	31
4.2. Adaptación de la narrativa y materiales.....	32
4.3. Gestión de la frustración y la competitividad en la gamificación.....	32
5. EVALUACIÓN Y RESULTADOS	33
5.1. Criterios de evaluación de la propuesta.....	33
5.2 Instrumentos de recogida de información	34
5.3 Resultados	36
6. CONCLUSIONES.....	40
6.1. Conclusiones sobre los objetivos	40

6.2. Evaluación de la propia propuesta gamificada.....	41
6.3. Valoración crítica de la intervención (Fortalezas y debilidades).....	41
6.4. Propuestas de mejora y prospectiva (futuras líneas de actuación para el docente).....	42
7. BIBLIOGRAFÍA	43
8. WEBGRAFÍA	43
8. ANEXOS.....	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cartas de poder y sus beneficios	15
Tabla 2. Criterios e instrumentos de evaluación	33
Tabla 3. Instrumentos de recogida de información.....	34
Tabla 4. Comparativa entre libros leídos antes y después de la intervención	37
Tabla 5. Comparativa de libros leído teniendo en cuenta los meses.....	38

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Cronograma intervención: Elaboración propia.....	22
--	----

1.- INTRODUCCIÓN

1.1 Propósito del Trabajo de Fin de Grado

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como propósito principal el diseño, elaboración, puesta en práctica y análisis de un Club de Lectura gamificado dirigido al alumnado de 2º de Educación Primaria.

Esta propuesta nace de la necesidad de convertir la acción de leer en una experiencia positiva y emocionante para el alumnado, evitando la aprehensión tradicional sobre la lectura como tarea escolar ardua y obligatoria. Adentrándonos en el universo literario de Harry Potter, este será el hilo conductor donde la lectura sea la herramienta principal para superar retos. Se busca que el alumnado se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje desbloqueando niveles de comprensión lectora, por medio de mecánicas de juego como la obtención de méritos, insignias y premios, entre otros.

1.2. Justificación del tema elegido

La gamificación no solo consiste en la ganancia de recompensas u otorgación de puntos, sino que se debe incluir la elaboración y diseño de juegos en contextos no lúdicos para modificar comportamientos, como en este caso el hábito lector. Según Ortiz-Colón et al. (2018), la gamificación en el aula de Educación Primaria (de ahora en adelante E.P.O) favorece la motivación intrínseca, lo que permite que el alumnado se sienta protagonista de su propio aprendizaje por medio de la superación de retos y la obtención de méritos.

Al aplicar la temática de Harry Potter, protagonista de los libros infanto-juveniles escritos por J.K. Rowling, introducimos la narrativa transmedia, es decir, conseguimos que la historia se cuente sola por medio de los retos y aplicaciones y a su vez que el alumnado asuma un rol activo de prosumidores de la historia (ESIC Business & Marketing School, 2025).

Como señalan Figueroa- Flores (2016), el empleo de historias conocidas y atractivas permite que el alumnado establezca un vínculo emocional con los contenidos y los retos. En esta línea, la organización por “casas” (Gryffindor, Huffelpuff, Slytherin y Ravenclaw) conlleva un aprendizaje cooperativo para la realización del Club de Lectura gamificado. Pérez- López et al. (2017) afirma que los ambientes de juego que facilitan y promueven

la cooperación y colaboración mejoran significativamente el clima del aula y la responsabilidad individual de cada participante.

1.3. Objetivos del TFG

Para la elaboración de la presente intervención, se plantean los siguientes objetivos:

- Objetivo general:
 - Diseñar una propuesta de intervención basada en un club de lectura gamificado en la cual el hilo conductor y temática es *Harry Potter* con el fin de fomentar el hábito lector en 2 E.P.O.
 - Promover estrategias y actividades que fomenten el hábito lector en el centro educativo.

- Objetivos específicos:
 1. Dotar de fundamentación teórica los beneficios del aprendizaje basado en el juego (ABJ) y la gamificación en el fomento del hábito lector.
 2. Elaborar un sistema de puntos, recompensas y dinámicas, presentes en todas las áreas que desarrollen la lectura, adaptadas al nivel del alumnado.
 3. Fomentar la comprensión lectora y la lectura por medio de misiones, retos y juegos que requieran el análisis de textos y el trabajo cooperativo, entre otras.

1.4. Interés del tema y relación con las competencias del título

El interés de este Trabajo de Fin de Grado radica en la necesidad de abordar el hábito lector desde la etapa de 2º de E.P.O mediante estrategias innovadoras como en este caso, la gamificación. Teniendo en cuenta las competencias generales del Grado de Educación Primaria establecidas por la Universidad de Burgos, pueden ser relacionadas con este tema por diversas razones.

En primer lugar, el desarrollo de esta intervención requiere la capacidad **de reunir e interpretar datos** sobre la motivación y el nivel de competencia lectora del alumnado. A través de este análisis se deberá elaborar la propuesta garantizando **la igualdad de oportunidades y la accesibilidad** de todo el alumnado al universo literario.

De igual manera, el diseño de una estructura gamificada manifiesta la competencia de **saber aplicar conocimientos al trabajo vocacional** de forma profesional. La elaboración y defensa de argumentos que sustenten este trabajo demuestra que como futura docente soy capaz de **transmitir información, ideas y soluciones** eficaces adaptadas al tipo de público y alumnado.

Para terminar, el presente trabajo fomenta las **habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores** con un alto grado de autonomía, ya que la creación de la intervención demuestra y refuerza mi capacidad de autoaprendizaje y responsabilidad profesional.

2.- MARCO TEÓRICO

2.1. Fomento de la lectura en Educación Primaria

Por un lado, debemos tener claro que es el hábito lector, ya que este no debe entenderse exclusivamente como la capacidad técnica de descodificar signos, sino como una conducta que forma parte del individuo y que implica frecuencia de realización y por supuesto satisfacción personal.

Es por esto por lo que “el hábito lector se define como la disposición adquirida por la cual una persona realiza la actividad de leer de forma voluntaria, frecuente y sistemática, integrándola en su tiempo de ocio como una necesidad de tipo intelectual o recreativo que trasciende la mera obligación académica” (García-Útima y Granados-López, 2020, p.108).

Por otro lado, la situación actual de la competencia lectora a nivel internacional y a nivel nacional manifiesta limitaciones en esta área. Los resultados del último Informe PISA 2022 reflejan una reducción progresiva en la media de los países de la OCDE.

“Los resultados de PISA 2022 indican que el rendimiento medio en lectura en España se sitúa en los 474 puntos, lo que supone un descenso respecto a ediciones anteriores, situando la comprensión lectora en un escenario donde una proporción significativa del alumnado solo alcanza niveles básicos de competencias” (Ministerio de Educación, 2023, p.15).

En contraste con la tendencia negativa registrada en España, la comunidad de Castilla y León se ha consolidado como referente de éxito educativo en España. Según los últimos datos proporcionados por el Ministerio de Educación (2023) sobre los resultados del

Informe PISA 2022, la comunidad no solo ha liderado el ranking nacional en comprensión lectora, sino que sus puntuaciones superan el promedio de los países de la OCDE y de la Unión Europea.

Esta eficacia del sistema educativo de Castilla y León en el fomento de la lectura, con una puntuación de 498 puntos, 24 puntos por encima de la media de España. La Consejería de Educación de Castilla y León (2024) destaca que la clave reside en la integración de la lectura como un eje transversal que afecta a todas las áreas del currículo, y no únicamente a la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

Debemos tener en cuenta estos resultados, ya que la posición tan positiva de Castilla y León no es coincidencia, ya que al contrastar los datos actuales con otros registros se observa una creciente mejoría. Según el Informe PISA 2009, Castilla y León ya se situaba en la primera posición respecto a las demás comunidades autónomas nacionales (Consejería de Educación de Castilla y León, s.f.).

“El modelo educativo de la comunidad ha demostrado una resiliencia excepcional. Si bien en 2009 las puntuaciones más bajas de Castilla y León eran superiores a la media del país, en la actualidad esa ventaja se mantiene, reforzando una superioridad que se apoya en el fomento de la lectura desde las etapas iniciales de E.P.O” (Consejería de Educación de Castilla y León, 2024, p.12).

En esta línea, es necesario fomentar el hábito lector en el alumnado en edades tempranas, ya que como señalan García-Útima y Granado-López (2020), el rendimiento académico está totalmente relacionado con el afianzamiento de un hábito lector que se trabaje de forma sistemática.

2.2. La animación a la lectura vs. la competencia lectora

La animación a la lectura y la competencia lectora suelen ser términos que comúnmente se utilizan como sinónimos en el enfoque escolar, sin embargo, la literatura académica ofrece una distinción entre ambas definiciones. Por un lado, la competencia lectora se centra en las habilidades cognitivas y lingüísticas para el proceso de información y por otro, la animación a la lectura se centra en el componente afectivo del alumnado.

Pérez-Parejo et al. (2018) definen la competencia lectora “como la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar y comprometerse con textos escritos para alcanzar metas

propias”. Y en cambio, señalan que la animación a la lectura es “un conjunto de estrategias diseñadas para fomentar una relación placentera entre el lector y el libro, buscando que la lectura sea un acto libre y deseado” (p.38).

Conviene señalar que, la animación a lectura no debe ser una actividad aislada fuera del horario escolar, sino como la base motivadora que permitirá al alumnado de 2 E.P.O a avanzar en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Según García-Útima y Granados-López (2020), sin una animación efectiva que motive y de significado al texto, el alumnado tiende a abandonar la lectura en cuanto desaparece la presión académica, acción que se pretende evitar y minimizar con la gamificación.

Y, por último, quiero destacar que “la competencia lectora es una de las herramientas más poderosas para el aprendizaje permanente. Un desarrollo insuficiente de esta competencia en los primeros años de escolaridad supone una barrera insalvable para la adquisición de conocimientos en cualquier otra disciplina científica o humanística (Jiménez et al., 2021, p.54).

2.3. Gamificación en el aula

La gamificación como describe María Couso (2023) en su libro *Cerebro, infantil y juego*, consiste en incorporar elementos propios del juego, como retos, niveles, recompensas, normas y objetivos, en contextos no lúdicos, como el aula, con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación del alumnado. La autora destaca que esta estrategia aprovecha la predisposición del cerebro hacia el juego y la recompensa, favoreciendo así un aprendizaje más significativo y estimulante (p.181-185).

2.3.1. Conceptos clave: Mecánicas, dinámicas y componentes

Toda propuesta gamificada se organiza en tres niveles interconectados, que según Werbach (2012, como se citó en Ortiz-Colón et al., 2018) son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Estos permiten transformar una actividad tradicional en una experiencia inmersiva. Si imaginamos los tres niveles establecidos en una pirámide, el nivel más profundo correspondería con las dinámicas que representan las motivaciones intrínsecas del alumnado. El siguiente nivel corresponde con las mecánicas, que consta de las reglas y condiciones que permiten avanzar dentro de la gamificación, y por últimos, los componentes, que son la parte de la metodología que conocemos como puntos, niveles, avatares, desbloques, calificaciones o insignias (Ortiz-Colón et al., 2018).

Para implementar la gamificación en 2 de E.P.O, debemos tener en cuenta diversas estrategias para no errar y convertir la dinámica en una mera obtención de premio, sino que sea percibido por el alumnado como un reto. En esta línea, Barrera Muzgo et al., (2024) propone algunas estrategias efectivas como el establecimiento de objetivos claros donde el alumnado conozca de forma precisa las recompensas y reconocimientos que se alcanzan con determinados puntos; incluir competiciones amistosas y por supuesto la creación de una historia o temática que sirva de hilo conductor durante toda la aventura (Barrera Muzgo et al., 2024).

2.3.2. Beneficios de la gamificación en edades tempranas

En el primer ciclo de E.P resulta sencillo la implementación de la gamificación debido a la inclinación natural del alumnado en esas etapas por el juego, lo que permite transformar el aula en un entorno de aprendizaje activo. Según Barrera Muzgo et al. (2024) una de las ventajas de aplicar la gamificación en el aula, es la superación personal, ya que un estudio ha demostrado que un 89% de las personas dedicaría más tiempo a las actividades si estas fueran gamificadas.

Por otro lado, uno de los principales beneficios, es la retroalimentación inmediata, lo que permite al alumnado de E.P.O identificar sus aciertos y errores en el momento, facilitando un aprendizaje más reflexivo y alejado de los métodos tradicionales (Barrera Muzgo et al., 2024).

Desde una visión metodológica, la gamificación actúa como instrumento que fomenta un aprendizaje más activo, dinámico y ameno, lo que proporciona un aumento de la motivación en el aula. Al integrar elementos característicos del juego y de la tecnología, el profesorado consigue la interiorización por parte del alumnado de conocimientos de forma más espontánea, convirtiendo el proceso de enseñanza- aprendizaje en una experiencia positiva y participativa (Peñas-Moreno et al., 2020).

2.3.3. Gamificación y motivación intrínseca en la lectura

Como señala Legazpe (2005, como se cita en Ruiz Muñoz, Castañeda y Vargas Fonseca, 2022) la motivación se divide en dos tipos, extrínseca e intrínseca. La primera hace referencia a conseguir expectativas externas sin las cuales podría haber consecuencias, mientras que la segunda se centra en buscar una respuesta positiva desde un impulso personal que se ve influido por un aprendizaje autónomo.

Ruiz Muñoz et al. (2022) en su Trabajo de Grado a través de la implementación de la gamificación en el aprendizaje de la lectura defiende la relación entre estas. Defiende que la gamificación actúa como un agente dinamizador que consolida la motivación intrínseca, consiguiendo que el alumnado de E.P.O se involucre en la lectura por la satisfacción personal y el disfrute y no por la obtención de una calificación (Ruiz Muñoz, Castañeda y Vargas Fonseca, 2022).

A su vez, el uso de herramientas tecnológicas en la gamificación facilita que el alumnado perciba la lectura como una experiencia gratificante y significativa. Como señalan Ruiz Muñoz et al. (2022) la gamificación no solo mejora la disposición emocional hacia la lectura, sino que además consolida el hábito lector al convertir el aula en un espacio donde el logro personal es el principal objetivo de la estructura gamificada (Ruiz Muñoz, Castañeda y Vargas Fonseca, 2022).

2.4. Revisión de materiales y programas similares

El uso de la gamificación con objetivo de fomentar el hábito lector es un objeto de estudio reciente, así como el uso de narrativas transmedia y universos literarios existentes y consolidados, como en nuestro caso el universo de J.K Rowling, para conseguir cambiar en el alumnado la percepción sobre las bibliotecas y leer en el aula. En esta línea, quiero destacar dos propuestas que se asimilan a la presente intervención:

Club de Lectura como “Tercer Lugar” (Urdiales Maldonado, 2024)

Un referente directo en la aplicación de la narrativa Harry Potter, es el programa desarrollado por la Biblioteca pública Municipal “Silo del Conocimiento”. Este proyecto utiliza la gamificación para transformar la biblioteca en un “Tercer Lugar”, es decir un lugar de lectura, más allá del préstamo de libros y del uso de las salas de estudio para estudiar (Urdiales Maldonado,2024).

En este programa se diseñó una sesión inmersiva basada en los libros de J.K. Rowling y su libro “Harry Potter y la cámara secreta” donde los materiales eran parte del juego.

Este nivel de lectura es un nivel avanzado ya que la inmersión y los juegos depende de haber realizado la lectura del libro. Por ejemplo, se utiliza un diario como guía donde aparece la narrativa y la hoja de ruta de los misterios que deben resolver que están

vinculados a la comprensión de la lectura y diversas pruebas de inmersión como por ejemplo el juego Tabú con vocabulario del universo de Hogwarts.

Los resultados según Urdiales Maldonado (2024) en su intervención fueron positivos ya que el 90% de los participantes tuvieron una actitud positiva a la lectura debido a las actividades y gamificación (Urdiales Maldonado, 2024).

Medición Literaria y gamificación (Giraldo-Giraldo et al., 2023)

Esta otra propuesta, integra la gamificación como un sistema de mediación literaria continúa, en vez de un evento puntual. En este programa se emplean plataformas digitales y mecánicas de juego como los puntos, niveles e insignias en la literatura juvenil y se observa que tiene un reconocimiento positivo de parte de este público.

Dentro de las plataformas digitales mencionadas en el estudio de Giraldo-Giraldo, Giraldo- Ramírez y Cardona-Patiño (2023) podemos destacar: Google Forms, la cual utilizan como instrumento para recoger la información y evaluación del nivel del hábito lector antes y después de la intervención; con Kahoot realizan diversos cuestionarios y actividades en tiempo real y redes sociales y plataformas de interacción mediante las cuales consiguen que la mediación literaria traspase el aula y el alumnado comparta sus creaciones y reflexiones sobre la lectura (Giraldo-Giraldo et al.,2023).

3.-DISEÑO DE LA PROPUESTA PRÁCTICA

3.1. Contextualización

3.1.1. El centro y el entorno

La presente propuesta de intervención se va a llevar a cabo en un colegio de carácter público que se encuentra en un pueblo del nordeste de la provincia de Segovia, llamado Boceguillas.

En la actualidad el centro cuenta con 121 alumnos que comprenden desde la etapa de Educación Infantil hasta 6º de E.P.O. Es un colegio de línea uno que consta de varios edificios, los cuales están en constante crecimiento y renovación. Como señala el propio centro en su página web, este cuenta con un entorno privilegiado con un patio de más de

5.000 metros cuadrados provisto de parque, zonas naturales y huerto escolar, permitiendo el aprendizaje en contextos naturales, abiertos y motivadores (CEIP Cardenal Cisneros, s.f.).

En cuanto a los recursos tecnológicos del centro, este cuenta con pizarras digitales interactiva (PDI) en todas las aulas, es decir cuenta con infraestructuras avanzadas. A su vez en el primer ciclo de primaria disponen de dispositivos Tablet en el aula para todo el alumnado de la clase, lo que permite la integración de la gamificación desde todos los enfoques.

Por otro lado, el centro cuenta con diversos planes dirigido al fomento del hábito lector como por ejemplo el Bibliobús, el cual viene una vez todos los meses al centro; biblioteca escolar aunque esta actualmente está en desuso (en la presente intervención se va a intentar usar de manera habitual) y el plan lector, entre otros.

3.1.2. El grupo clase

El grupo al cual va dirigida la presente intervención es la clase de 2º de E.P.O, formada por 16 alumnos de los cuales 8 son chicas y 8 son chicos. El hecho de estar ante un grupo reducido y con heterogeneidad, facilita la atención más personalizada y un seguimiento concreto de los progresos individuales en el hábito lector.

En cuanto a los ritmos de aprendizaje el grupo clase muestra diversos grados de madurez en la comprensión lectora y en el hábito lector, lo que motiva la utilización de una metodología flexible con el grupo como lo es la gamificación. Esta se va a diseñar con el objetivo de atender a la diversidad del aula, así como a aquellas necesidades educativas existentes, por medio de la elaboración de diferentes niveles de dificultad o misiones adaptadas a las características personales e individuales del alumnado.

En cuanto a las necesidades educativas especiales presentes y existentes en 2 E.P.O se identifican varios perfiles que requieren medidas de atención a la diversidad en el club de lectura. Estas son:

- Trastorno de la comunicación y lenguaje significativo: Alumno con intervención por parte de la especialista en Audición y Lenguaje (AL) debido a la presencia de dificultades en la articulación y pronunciación, de algunas sílabas trabadas (*pl, br, fr*), lo que repercute directamente en la lectura y escritura. Asimismo, la

especialista de Audición y Lenguaje en su informe psicopedagógico recomienda reforzar el trabajo fonológico y fomentar de manera sistemática el hábito lector con el fin de favorecer el desarrollo de la conciencia fonológica y mejorar la competencia lectora.

- Alumnado con necesidades de compensación educativa (ANCE) por incorporación tardía al sistema educativo español y desfase curricular. Presenta diagnóstico de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), lo que se manifiesta en dificultades significativas relacionadas con la atención sostenida, el control conductual y la autorregulación. Actualmente este alumno presenta graves problemas y un retraso notable en el desarrollo de la lectoescritura, ya que es incapaz de realizar actividades de lectura y escritura de manera autónoma.
- Dificultades de aprendizaje y/o bajo rendimiento académico asociadas a trastornos de la comunicación y el lenguaje- retraso simple del lenguaje y capacidad límite. La alumna presenta dificultades en los procesos de decodificación lectora, escritura y comprensión textual, tanto en textos de mayor complejidad como en la comprensión de enunciados de actividades. Estas dificultades repercuten en su rendimiento académico, mayoritariamente en áreas en las que la comprensión lectora es fundamental para la resolución de tareas.
- Alumna con TDAH y reciente incorporación al centro educativo. Esta alumna ha sido escolarizada recientemente en el centro tras proceder de un país francófono. Además de presentar un diagnóstico de TDAH, se observan dificultades de aprendizaje asociados la adaptación lingüística y curricular, lo que repercute en su comprensión lectora en lengua española.
- Alumno TDAH el cual presenta características como dificultades en la concentración, impulsividad y problemas para mantener la atención durante periodos prolongados de tiempo. Estas características influyen en su comportamiento y en su ritmo de aprendizaje por lo que requieren de estrategias metodológicas que favorezcan la estructuración de las tareas, la motivación el mantenimiento de la atención.
- Dificultades de aprendizaje asociadas a trastornos de la comunicación y del lenguaje significativo. Este alumno presenta dificultades fonológicas y articulatorias que presenta a su vez dificultades en la lectura y escritura de las

silabas trabadas, así como presencia de dislalias, lo que afecta tanto a la pronunciación como al proceso de adquisición correcta de la lectoescritura. Por ello se aplican determinadas adaptaciones metodológicas, como la modificación del lugar dentro del aula y la adaptación de los enunciados en los exámenes, con el objetivo de facilitar su comprensión y realización.

3.2. Criterios de intervención

El presente diseño de intervención se fundamenta en la implementación de metodologías activas en el aula, situando al alumnado en el protagonista de su propio aprendizaje. Este punto de vista cumple con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOMLOE), que establece como uno de los principios pedagógicos la incorporación de metodologías que favorezcan el aprendizaje y participación de todo el alumnado (LOMLOE, 2020).

En línea también con la LOMLOE (2020), el presente tiene en cuenta el principio de inclusión, ya que este es el eje de todo el programa. No se busca una integración, sino una adaptación y personalización que elimine las barreras del aprendizaje y participación existentes en el grupo (Piñata Benítez, 2025).

Y, por último, la propuesta incorpora los valores de la Agenda 2030, la cual establece 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), de los cuales cabe destacar el ODS 5 (Igualdad de Género) debido a que todas las actividades y dinámicas de la gamificación serán equitativos y ODS 4 (Educación de Calidad) ya que promueve un clima de aula que garantice oportunidades de aprendizaje permanente para todo el alumnado (Naciones Unidas, 2015).

3.3. Descripción de la metodología: Club de Lectura Gamificado

La metodología de la intervención se basa en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la gamificación.

Estas metodologías, funcionan como agentes motivadores en las que el alumnado se convierte en protagonistas de una temática donde los retos y misiones que tendrán que resolver están basados en la lectura de libros y comprensión lectora.

3.3.1. Temática narrativa

El “storytelling” e hilo conductor del club de lectura, va a ser el mundo mágico creado por J.K Rowling, en el cual el alumnado de 2º E.P.O se van a convertir en los nuevos estudiantes de la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería.

Al alumnado se le va a presentar un conflicto general en el que se ha detectado una fuga de magia en la biblioteca de Hogwarts y por lo tanto todos los libros y cuentos están poco a poco perdiendo sus palabras y sus personajes están olvidando quien son, de hecho, se ha visto a Caperucita intentando nadar en el mar como si fuese la Sirenita. Esto es debido a un hechizo llamado “amnesia de cuentos” que han lanzado un grupo de magos tenebrosos seguidores de Voldemort.

Durante la implementación del club de lectura el alumnado cumplirá un rol en el que no son simples lectores, sino que son “Magos rescatadores de libros” y una de sus misiones serán leer cuentos y libros para devolver a estos sus palabras y energía mágica.

3.3.2. El sistema de retos, niveles y recompensas

Para explicar el sistema de retos, niveles y recompensas vamos a dividir estos en cuatro apartados diferentes:

A. SISTEMA DE PUNTOS

En cuanto a los puntos vamos a tener de tres clases:

- Puntos de experiencia (XP): estos puntos se ganan o consiguen por la lectura diaria y la realización de actividades de comprensión lectora. Estos puntos nos sirven para subir de nivel de manera individual.
- Galeones de oro: estas son las monedas virtuales del club de lectura. Para ganar monedas deberán completar misiones y también recibirán una moneda por cada página del libro que se hayan leído, para fomentar que escojan libros “más largos”. Estas monedas sirven para comprar cartas de privilegio y para comprar una tirada en la ruleta.
- Copa de las casas: los diferentes puntos acumulados por los miembros de los grupos se sumarán de manera visual en un marcado grupal, fomentando el aprendizaje cooperativo.
- Vida: cada participante tiene 100 vidas iniciales y perderá estas sobre todo por el mal comportamiento y ganará vidas por el buen comportamiento. Quedarse sin

vidas significa quedar eliminado del juego y por lo tanto tener que completar una misión individual obligatoria para poder revivir.

B. NIVELES

El alumnado irá subiendo o bajando de nivel por medio de la lectura y comprensión lectora. Debido a la duración de la intervención los niveles se van a dividir en cinco con el propósito de que haya parte del alumnado que alcance el nivel máximo y no haya desmotivación debido a la abrumación por la existencia de muchos niveles. Estos niveles son:

1. Muggle (Nivel inicial): Muggle en el mundo mágico de Harry Potter hacer referencia a aquellas personas no mágicas y que proceden de familias no mágicas, es decir, aquellas personas “normales”. De 0 a 100XP.
2. Squib: Término que hace referencia a aquellas personas no mágicas pero que si proceden de familia mágica. De 100 a 200 XP.
3. Aprendiz de mago. De 200 a 300 XP.
4. Perfecto: en el mundo mágico de J.K. Rowling perfecto es un alumno procedente de los últimos cursos, seleccionado por el director, se convierte en jefe de su casa para supervisar a los demás estudiantes y tienen funciones como quitar puntos a gente de su grupo como “castigo” y también la responsabilidad de motivar a los miembros de su grupo. De 300 a 400 XP.
5. Premio anual (Nivel máximo): este término hace referencia a alumnado de último curso con la máxima autoridad en Hogwarts, son seleccionados también por el director por sus logros académicos y tienen responsabilidades especiales como la elección de lecturas y la prioridad a tirar de la ruleta. (De 400XP en adelante).

C. TABLÓN DE ANUNCIOS MÁGICO

En el tablón mágico (Anexo IV) dispuesto en el aula se irán poniendo de manera visual para fomentar la motivación y captar la atención del alumnado diversa

información:

- Misiones principales: Lectura del libro cada 15 días y entrega del “Diario del Profeta” (ficha de comprensión creativa). El profeta en los libros de Harry Potter es el periódico mágico en el que se distribuyen las noticias de los magos.
- Misiones secundarias (Retos): estos miniretos estarán presentes en todas las áreas y asignaturas, como, por ejemplo, leer un enunciado, entender de manera autónoma lo que hay que hacer en un ejercicio.
Y, por otro lado, habrá otros retos, que se colgarán en el tablón. Habrá dos retos por semana, uno de estos retos será una comprensión lectora.
- Duelos de magos: estos duelos serán breves concursos de preguntas rápidas (kahoot o juegos interactivos) sobre cuestiones de comprensión lectora. Habrá un duelo por semana.
- Competición de los 4 magos: esta competición se realizará la última semana de la intervención, donde se hará un concurso de preguntas por casas de Harry Potter.

D. RECOMPENSAS E INSIGNIAS

1. INSIGNIAS

Las insignias, al tratarse de un curso del primer ciclo de primaria, en el cual el alumnado aún es bastante pequeño, serán de carácter físico por medio de pegatinas de diferentes formas (Anexo V). Estas insignias se pegarán en el carnet de mago (Anexo VI) y se recibirán por logros más específicos como:

- Insignia “Ojo de Ojo loco”: esta insignia se obtiene por detectar una errata, detalla escondido o falta de ortografía en algún texto, ejemplo o enunciado.
- Insignia “Stupef”: insignia recibida por entregar tres tareas de lectura consecutivas antes de tiempo.
- Insignia “hablante de lengua Pársel”: esta la recibirán aquellas personas capaces de leer y explicar el fragmento de un poema.

2. CARTAS DE PODER

Estas cartas u “objetos mágicos”, como hemos mencionado anteriormente se podrán obtener por medio de los galeones de oro. Solo se pueden tener dos cartas a la vez, estas pueden modificar las normas del aula por medio de su utilización, fomentando así la autorregulación y la toma de decisiones del alumnado.

Tabla 1. Cartas de poder y sus beneficios

NOMBRE CARTA	COSTE	EFECTO (BENEFICIO PEDAGÓGICO)	MÁGICO IMAGEN
<i>Giratiempo</i>	50	Permite ampliar 24h el plazo de entrega de una tarea de lectura.	
<i>Feliz Felicis</i>	100	Proporciona una segunda oportunidad en una actividad de comprensión lectora.	

Capa de invisibilidad

200

Permite consultar el libro para resolver una pregunta del examen.



Alohomora

150

Desbloquea el préstamo de un libro de la "sección prohibida" (niveles superiores o temáticas diferentes)



Muffiatio

40

Elegir la música durante el reto semanal.



Lumos

120

Ver en la oscuridad, es decir tener la oportunidad de ver la respuesta de una pregunta de algún reto.



Expelliarmus

300

Desarma al oponente, por lo tanto podrán quitar puntuación a cualquier otra casa.



Wingardium Leviosa

150

Hace levitar los objetos, el que la tenga puede canjear la actividad que se esté realizando por una actividad de pie y movimiento.



Expecto Patronum

160

Ganas 100XP directamente al canjear esta carta.



Accio

100

Hace que venga un objeto volando, lo que se canjea por elegir libro el primero el día de Biblioteca.



Avada Kedavra

300

Bloqueas a una casa completa en un reto durante un turno.



Crucio

300

Hechizo que puede echar sobre un oponente que vaya muy bien en el ranking bloqueándole durante 24h y este no puede ganar ni monedas ni xp.



Asignatura adivinación.

de

80

Permite saber el próximo reto con 24h de antelación.



El monstruoso libro de los monstruos

80

Puedes cambiar el libro con un compañero



Banquete especial

100

¡Merecéis un descanso! Toda la clase tendrá 15 minutos de tiempo libre



Profesor de pociones

-20

Snape te tiene mucha manía y te ha quitado puntos para tu casa.



El mapa del merodeador

200

Empezarás una prueba 5 minutos antes que el resto de la clase.



Dumblodore de la suerte

0

Gana experiencia y oro (25xp y 400 monedas de oro)



Callejón Diagón

-100

Ups, necesitas una varita nueva obligatoriamente.



Gemelos Weasley

-30

Puedes hacer el ejercicio con alguien que tu elijas.



Espejo de Oesed

0

Esta carta no sirve para nada





Azkaban

-100

Pierdes galeones y vida, te han encerrado en Azkaban



<i>Dobby</i>	-100	Lealtad inquebrantable. Dobby te permite volver a intentar una prueba.	
<i>El Banco de Gringotts</i>	+300	Has llegado al banco de Gringotts y te han otorgado 300 galeones.	

Nota. Elaboración propia

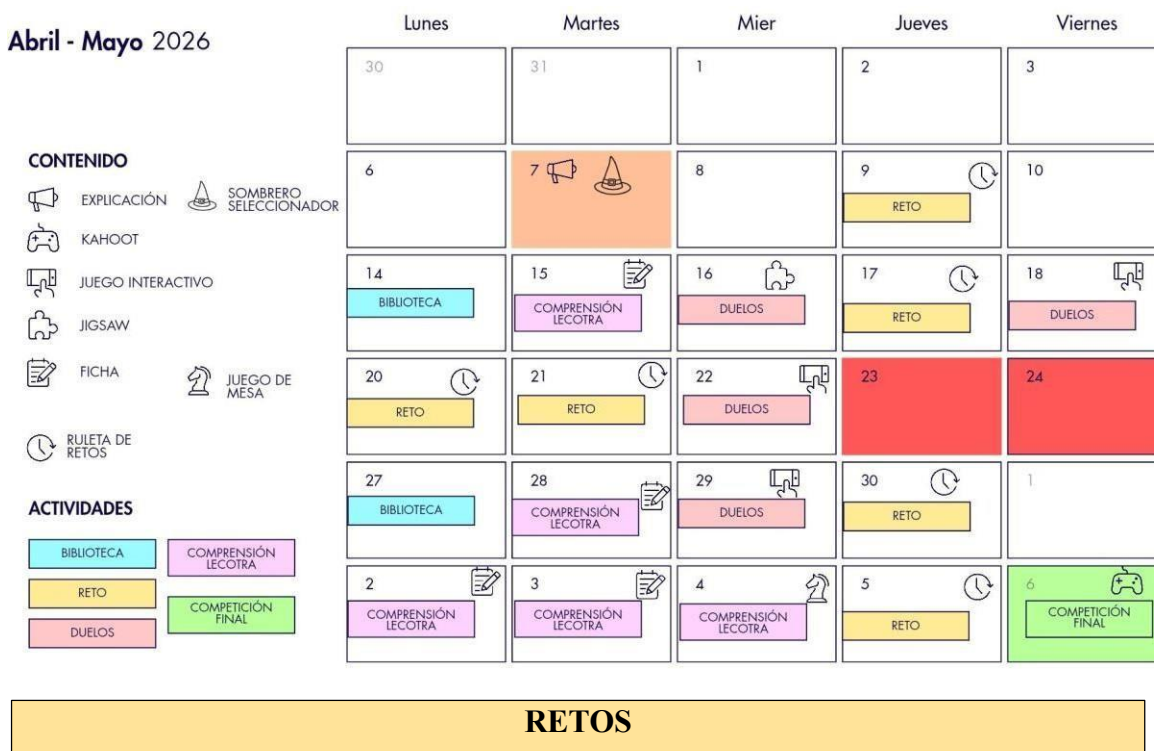
3.4. Cronograma de la intervención y actividades (Descripción de las sesiones llevadas a cabo)

La intervención y las actividades se van a distinguir en cinco tipos: biblioteca, comprensión lectora, reto, duelos y competición final.

En primer lugar, se lleva a cabo una primera sesión introductoria a raíz de “la llegada de la carta de Hogwarts” (Anexo VII), donde se explicará el contenido del área de fantasy class, así como el funcionamiento de los retos, actividades, su puntuación y recompensas. Para ello se les facilitará un resumen claro y de lenguaje sencillo para pegarlo en la mesa y que todos puedan seguir las normas del club y recordarlas (Anexo VIII).

Se realizará la actividad de “el sombrero seleccionador” para distribuir al alumnado en las cuatro casas y se les hará entrega de su carnet de mago que utilizarán durante toda la intervención.

Ilustración 1. Cronograma intervención: Elaboración propia



Se llevarán a cabo un total de 5 retos, los cuales son actividades que duran entre 10 y 15 minutos y con los cuales el alumnado puede conseguir galeones, insignias y/o puntos de experiencia. Estos retos tienen como misión principal garantizar la continuidad de la gamificación y del club de lectura.

Los retos serán seleccionados por medio de una ruleta interactiva de elaboración propia en el que aparecen un total de 9 retos y cada día se seleccionará uno.

Ruleta de retos:
https://www.canva.com/design/DAHDt_FDX0w/mDR1ZgVY68CqfMKVVENwYg/vie w?utm_content=DAHDt_FDX0w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hef19983bf7

1. Lee un poema: en este reto cada participante deberá leer un poema para la obtención de puntos. La casa/equipo que explique de mejor manera el significado o intención del poema se llevará una insignia.

2. Cazador de palabras: en el fragmento de comprensión lectora de esa semana se llevará puntos el alumnado que encuentre una palabra que la maestra decida, por ejemplo, una palabra que no conozcamos y buscar su significado; un sustantivo; un adjetivo, etc.
3. Nueva portada: el alumnado de manera individual deberá hacer una portada para la adaptación trabajada de Harry Potter y entre todos, por votación, erigiremos nuestra nueva portada. Esta portada encabezará el producto final de la intervención “mi primer Harry Potter” que constará de todas las adaptaciones de la historia trabajadas en la parte de comprensión.
4. Crea un marcapáginas: cada participante elaborará un marcapáginas para su uso personal.
5. Reto secreto: reto a elección de la maestra, puede ser bajar a realizar un cuento a los de infantil; la maestra cuenta una historia, entre otras.
6. Leemos 15 minutos: dejamos 15 minutos para lectura en los cuales cada página puntúa doble en galeones y en XP.
7. Ordena la historia: Cada casa tendrá una secuencia de imágenes de una historia y deberán ordenarla, poner número a la historia y un representante de cada grupo contarla.
8. Dibuja al protagonista pasa el dibujo: cada grupo elaborará un protagonista de su casa, por ejemplo, Gryffindor puede elegir a Harry Potter o a Ron, Slytherin puede elegir a Draco o a Snape, de manera individual todos empezarán un dibujo pero cada minuto la maestra pedirá que demos nuestro dibujo al siguiente del grupo. Al final el grupo decidirá con que dibujo cooperativo se queda como protagonista representante.
9. Miniresumen: este reto no se descartará de manera que pueda salir en más de una ocasión. El alumno o alumna que más libros lleve leídos en el momento del reto será el encargado de realizar un resumen corto de forma oral para todo el grupo del último libro leído o de la lectura actual.

COMPRESIÓN LECTORA

La comprensión lectora va a constar de un total de cinco sesiones repartidas en el mes de intervención.

En estas sesiones la lectura principal va a ser la historia de Harry Potter adaptada al alumnado de 2º E.P.O. Estas adaptaciones son una elaboración propia teniendo en cuenta todas las características y necesidades del grupo clase, así como sus fortalezas y debilidades a la hora de realizar una fidedigna comprensión lectora.

Sobre esta secuencia de actividades de comprensión lectora componen las preguntas de la competición final.

1. **Descubrimos a los personajes:** se entrega al alumnado una ficha en la que aparece una imagen en formato dibujo para colorear de Harry Potter, Hermione y Ron y a continuación un texto en el que se describe de manera cohesionada los colores que deben utilizar para pintar de manera correcta el dibujo. (Anexo IX)
2. **Lista de material para el Callejón Diagón:** en esta actividad aparece un relato corto en el que se detalla como Draco Malfoy va al Callejón Diagón a comprar los utensilios para la vuelta al colegio, además aparece el ticket de la compra de Draco con las cosas que ha comprado y cuanto le han costado. A continuación, el alumnado deberá responder unas preguntas sobre la lectura y el ticket. (Anexo X). Esta actividad a parte de trabajar la comprensión lectora de un texto trabaja la comprensión de situaciones cotidianas como lo es la interpretación de un ticket de la compra.
3. **¿Qué es el Quidditch?:** el texto de esta actividad narra un episodio de un partido de Quidditch e introducidas en el relato y de manera cohesionada nos encontramos con las normas de este deporte. A continuación, el alumnado deberá explicar las normas del Quidditch. (Anexo XI)
4. **¡Un cómic de Harry Potter!:** se proporciona al alumnado un texto que relata lo ocurrido en una clase de pociones entre el profesor Snape y el alumno Neville. Seguido tienen una plantilla de cómic, donde deberán plasmar lo ocurrido en el relato que acaban de leer (Anexo XII)
5. **De basilisco en basilisco y tiro porque me toca:** esta actividad se realiza en grupo. Por turnos el alumnado deberá tirar un dado para avanzar en un tablero con forma de basilisco (Anexo XIII). En cada casilla deberán leer una mini comprensión lectora asociada a cada número del tablero y responder de manera correcta a la pregunta que aparece para permanecer en la casilla, si por el contrario no aciertan deberán retroceder.

BIBLIOTECA

La actividad “biblioteca” consiste en ir un lunes cada 15 días a la biblioteca del centro a coger prestado un libro, cuento o relato, de manera que facilitemos al alumnado el acceso a la lectura y de esta forma garanticemos el funcionamiento del club y el cumplimiento de objetivos.

Actualmente la biblioteca del centro se encuentra en desuso por lo que esta iniciativa sería innovadora para este curso y esta intervención.

DUELOS

Los duelos van a constar de cinco sesiones de actividades cooperativas-competitivas en las que el alumnado va a estar agrupados en las casas.

Duelo Jigsaw: el primer reto se va a llevar a cabo por medio de una metodología activa conocida como jigsaw o rompecabezas. Según Scrum Manager (2023) define este método como “un método de aprendizaje cooperativo creado por Aronson en 1971”. Esta técnica tiene diferentes pasos y se usa mayoritariamente para la adquisición de conocimientos nuevos por eso la usaremos en nuestro primer duelo y sobre el mundo de Harry Potter (Scrum Manager, 2023).

El objetivo del duelo es que cada casa resuelva un enigma por medio del trabajo cooperativo y de la realización de diversas fases:

➤ Fase 1: formamos los “Equipos Base”

Duración 5 minutos. El grupo clase va a estar dividida en grupos de 4 personas que son los grupos base. En nuestro caso estos equipos son las casas (Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff, Ravenclaw). A cada miembro se le asigna un número del 1 al 4 el cual estará asociado a una Especialidad Mágica.

- Especialidad Criaturas Mágicas (Número 1)
- Especialidad en Encantamientos (Número 2)
- Especialidad en Pociones (Número 3)
- Especialidad en Historia de la Magia (Número 4)

➤ Fase 2: Reunión de “Especialistas”

Duración 15 minutos. Cada especialidad se reúne en un grupo, es decir los 1 de cada grupo se juntan, los 2 de cada grupo se juntan, así con todos los números. Cada grupo recibe una información escrita exclusiva para esa especialidad (Anexo XIV).

A continuación, cada grupo de expertos deberá leer el texto, resumir los puntos clave y asegurarse de que todos son capaces de transmitir la información que han leído.

➤ Fase 3: Regresamos a nuestro grupo

Duración 20 minutos. Cada participante vuelve a su grupo original y en este cada participante tiene 4 minutos para explicar de manera clara al resto de su equipo la información de la que es experto, es decir, el participante del grupo 1 explicará lo que ha aprendido de las criaturas mágicas. El resto puede tomar notas.

➤ Fase 4: Prueba final

Se entregará a cada grupo un caso práctico (Anexo XV) que tendrán que resolver entre todos. Para llevar a cabo la resolución de este necesitarán información de todas las especialidades.

Memory Harry Potter: actividad interactiva elaborada de manera propia con la herramienta de Educaplay, en la cual a través de un memory el alumnado deberá emparejar cada imagen con su descripción. Tienen 3 vidas, por lo que se permiten 3 fallos a lo largo de la partida y también disponen de 30 segundos para responder.

Enlace juego interactivo:
https://es.educaplay.com/recursoseducativos/28248005memoria_de_lectura_harry_potter_2_de_primaria.html

1. **Comprensión lectora interactiva:** actividad interactiva creada con la inteligencia artificial de la herramienta Canva con el prompt “crea un juego interactivo de comprensión lectora con 3 niveles de dificultad cada uno, con una lectura acorde a la edad de 7 años y preguntas al final”

Enlace juego interactivo:
https://www.canva.com/design/DAHD1P3QME/aHHRQUUwXG4Z8xdr2q8cUA/dit?utm_content=DAHD1P3QME&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2. **Anagrama vocabulario Harry Potter:** actividad educativa elaborada con la herramienta Wordwall. El objetivo de esta actividad es trabajar el vocabulario de la lectura, así como la forma correcta de escribirlas junto con la comprensión lectora.

Enlace juego interactivo: <https://wordwall.net/es/resource/109348801>

Antes de realizar la actividad se trabajará el vocabulario de manera visual por medio de este abre cajas en el que aparecen todas las palabras, para evitar la desmotivación del alumnado: <https://wordwall.net/es/resource/109348801>

3. **Ordena la historia:** actividad interactiva creada con la inteligencia artificial de la herramienta Canva con el prompt “crea un juego interactivo de comprensión lectora en el que haya que ordenar la historia en secuencias adaptada a niños de 7 años”.

Enlace juego interactivo:
https://www.canva.com/design/DAHD1K90Rco/3HPJm_wRExHewkh6qZ46jA/edit?utm_content=DAHD1K90Rco&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

LA COPA DE LOS 4 MAGOS

Esta actividad final sirve como cierre de la intervención en modo de competición.

En la competición el alumnado estará repartido en las casas (Gryffindor, Slytherin, etc), cada grupo tendrá una Tablet, ya que la actividad se va a realizar con la herramienta kahoot. Esta herramienta permite contestar de manera simultánea a todos los grupos y a su vez va realizando un ranking de los puntos y la posición.

La competición se va a dividir en 2 secciones diferente, duelos y comprensión lectora:

A. COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿De qué color era la tinta de las cartas de Hogwarts que recibió Harry?

Respuestas: verde / roja / azul / negra

2. ¿Cuántas veces golpeó Harry el muro de ladrillos para entrar al Callejón Diagon?

Respuestas: 7 veces / 1 vez / 5 veces / 3 veces

3. ¿Cuál es la función del Guardián en el Quidditch?

Respuestas: Marcar goles / Evitar que anoten en sus aros / Buscar la Snitch / Despejar las bludgers

4. ¿Cuántos puntos vale atrapar la Snitch Dorada?

Respuestas: 10 puntos / 50 puntos / 150 puntos / 100 puntos

5. En la clase de Pociones de Neville, ¿qué ingrediente causó la explosión por echarlo antes de tiempo?

Respuestas: ojos de escarabajo / púas de puercoespín / sangre de unicornio / mocos de gusarajo

6. ¿Qué animal es el Patronus de Harry Potter?

Respuestas: un león / un ciervo / un fénix / un perro

7. ¿Cómo se llama el elfo doméstico que tiene ojos como pelotas de tenis?

Respuestas: Kreacher / Dobby / Winky / Hokey

B. DUELOS

1. ¿Qué debes hacer antes de tocar a un Hipogrifo?

Respuestas: Darle comida / una reverencia / gritar su nombre / correr hacia él

2. ¿Qué criatura se distrae con objetos brillantes como el oro?

Respuestas: Bowtruckle / Escarbato / Dragón / Hipogrifo

3. ¿Qué hechizo usarías para apagar un fuego?

Respuestas: Bombarda / Revelio / Aguamenti / Wingardium Leviosa

4. Si quieres ver un mensaje escrito con tinta invisible usas...

Respuestas: Lumos / Revelio / Expelliarmus / Wingardium Leviosa

5. ¿Qué poción te permite transformarte en otra persona durante una hora?

Respuestas: Filtro de Muerto en Vida / Multijugos / Herbovitalidad / Félix Felicis

6. ¿Para qué sirve la “Solución para Encoger”?

Respuestas: para dormir / para hacerse invisible / para reducir el tamaño de objetos / para limpiar calderos

7. ¿Dónde se guardan los recuerdos para poder verlos si estuvieras dentro?

Respuestas: en un libro / en un pensadero / en un baúl / en un espejo

8. ¿Qué peligro tiene usar un giratiempo?

Respuestas: que se rompa / que tu “yo” del pasado te vea / que te quedes sin magia / que te hagas viejo

9. ¿Qué hechizo provoca una explosión para derribar muros?

Respuestas: alohomora / bombarda / revelio / wingardium leviosa

10. ¿Con qué premio puedes convencer a un Browtruckle para que abra una cerradura?

Enlace de kahoot: <https://create.kahoot.it/share/harry-potter/2be2d26a-e253-47e6-9580-473f820592fc>

3.5. Gamificación y control de progresión mediante Fantasy Class

Como hemos mencionado con anterioridad, la gamificación no consiste únicamente en jugar, sino que conlleva la utilización de mecánicas de juego para mejorar el compromiso del alumnado y el rendimiento académico en alguna o varias áreas. En nuestro caso la gamificación nos va a permitir fomentar el hábito lector y a su vez controlar y mejorar el comportamiento del grupo clase. En esta línea Fantasy Class actúa como el “sistema de operaciones” de nuestro club, permitiendo un seguimiento cómodo y a tiempo real del avance del alumnado

La herramienta Fantasy Class (Anexo XVI) ofrece diversos elementos y opciones que favorecen la gamificación. En la presente intervención, debido al tema y a la edad del alumnado usaremos los siguientes:

- Avatar y personaje: cada participante, seleccionará un personaje de su casa de Harry Potter y un avatar personificado.
- Puntos de experiencia (XP): estos puntos son obtenidos como recompensa por la realización de actividades y/o lecturas. Estos puntos son los que hacen que el alumnado suba de nivel al llegar a ciertos puntos.
- Vidas (HP): estos puntos son los que nos permiten medir y controlar el comportamiento ya que penalizan aquellos comportamientos disruptivos o la falta de tareas.
- Galeones o monedas de oro: estas recompensas son las que permiten el alumnado la compra de cartas con recompensas reales descritas anteriormente.

4. ADAPTACIONES Y CONSIDERACIONES PARA EL ALUMNADO CON NEAE

Teniendo en cuenta las necesidades educativas especiales presentes en el alumnado al que va dirigido la intervención, descritas anteriormente, se detallarán en el siguiente punto las adaptaciones y consideraciones a llevar a cabo para garantizar la participación e inclusión.

4.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicado al club.

El club se basará en los tres principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), los cuales van a garantizar que este sea flexible y responda a la diversidad existente en el aula y evitando un alto porcentaje de adaptaciones a posteriori.

- I. Múltiples formas de Compromiso: para llevar a cabo este principio, clave para nuestro alumnado TDAH, se facilitará al alumnado autonomía en la selección, por ejemplo, en cuanto al rol dentro de su equipo; obtención de feedback inmediato mediante la herramienta Fantasy Class (ganar o perder HP, XP, galeones); realizar diversos niveles de las misiones para que puedan obtener recompensas nuestro alumnado con baja tolerancia a la frustración.
- II. Múltiples formas de Representación: las reglas del juego además de explicarse de manera oral, se le entregará a cada sujeto un resumen de estas para que lo peguen en su mesa y lo puedan consultar en todo momento.
Los diferentes retos y duelos se pondrán en el tablón mágico, así como el ranking y puntuación de cada casa.
En cuanto a la medición de las lecturas de cada participante, se seguirá utilizando el “comelibros” (Anexo XVII) utilizado desde el principio del curso por la maestra.
Por último, debido a las necesidades existentes y a la edad del grupo, obtendrán de manera tangible varios elementos de la gamificación como las cartas de recompensa y el carnet de mago.
- III. Múltiples formas de Acción y Expresión: este principio es el que da sentido a las variaciones en las actividades de comprensión lectora, así como a las diversos

objetivos de los retos y misiones. Estos tienen además diferente formato de representación como en papel, interactivo, en movimiento.

4.2. Adaptación de la narrativa y materiales.

En primer lugar, debemos tener en cuenta la estructuración de la historia y aquellas adaptaciones no significativas que pueden ayudar al alumnado a seguir el hilo y no perder la continuidad. Para ello antes de cada sesión en el tablón mágico “El Diario del Profeta” se publicará de manera visible la misión, reto o duelo del día, evitando así la incertidumbre ante la actividad que se va a realizar. Asimismo, la narrativa, va a incluir un asilo o espacio seguro donde el alumnado pueda resguardarse cuando necesite autorregulación, sin que esto afecte negativamente a su equipo ni a su puntuación y sin necesidad de parar la actividad completa.

En segundo lugar, tenemos que tener en cuenta los materiales y aquellas adaptaciones que podemos realizar para facilitar la accesibilidad y entendimiento a todo el grupo:

- Las actividades de comprensión lectora van a estar acompañadas de un audio que ayude y facilite la lectura y comprensión (Anexo XVIII)
- Todas las actividades textuales estarán escritas de forma legible que eliminen la fatiga visual y que faciliten la comprensión por todo el grupo.

4.3. Gestión de la frustración y la competitividad en la gamificación.

El objetivo de la gamificación y su inmersión en el mundo del Harry Potter es generar un alto compromiso, lo que puede conllevar asociado una competitividad excesiva o frustración ante la pérdida de puntos tanto de la casa como individuales. Para evitar la aparición de estas dinámicas negativas, en el club se implementarán las siguientes estrategias de autorregulación emocional:

1. Para evitar que la rivalidad entre las casas se vuelva insana, el éxito individual nunca va a perjudicar al colectivo, por ello se van a otorgar o quitar puntos:
 - Puntos de Deportividad: se otorgarán puntos a aquellos participantes que ayuden a miembros de otro grupo.

- Penalización por rivalidad: cualquier comentario despectivo, burla o comentario negativo hacia otro equipo y su progreso conllevará “Encantamiento Silenciador”, pérdida de privilegios en un juego y una “detención de Hagrid” o tarea de reflexión.
2. A menudo, los errores y puntuación baja resultan para el alumnado algo irreversible que les crea frustración y desmotivación en el juego, para ello, cada 15 días, las casas tendrán una posibilidad de salvamento denominada el “Fénix”, el cual puede usar el equipo que lo necesite para anular alguna mala puntuación. Favoreciendo la motivación y participación de todo el grupo a pesar de ir ganando o perdiendo.
 3. Por último, los puntos están establecidos de dos formas, por un lado, cada participante ganará XP de manera individual y subirá de nivel de manera individual y por otro lado, avanzarán como grupo con la competición de las casas. A mayores cada semana realizaremos la “asamblea del Gran Comedor”, donde trataremos temas como el sentimiento de cada grupo o el ajuste de reglas y/o actividades si es necesario.

5. EVALUACIÓN Y RESULTADOS

5.1. Criterios de evaluación de la propuesta

Tabla 2. Criterios e instrumentos de evaluación

CRITERIO DE EVALUACIÓN (LOMLOE)	DE INDICADORES LOGRO	DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
4.1. COMPRENDER EL SENTIDO GLOBAL E INFORMACIÓN RELEVANTE DE TEXTOS SENCILLOS.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica ideas principales • Responde preguntas sobre el texto • Relaciona información leída con la actividad 	Observación directa y las fichas de comprensión lectora.

<p>7.1. LEER DE FORMA AUTÓNOMA TEXTOS ADECUADOS A SUS INTERESES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa voluntariamente en la lectura • Muestra interés por diferentes textos. • Mantiene y/o aumenta hábito lector durante la intervención 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registro de lecturas 2. Fantasy class: puntos y recompensas por las lecturas.
<p>7.2. COMPARTIR LA EXPERIENCIA LECTORA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa opiniones sobre lecturas • Participa en actividades comunes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación diaria
<p>3.2. PARTICIPA EN LAS INTERACCIONES ORALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos de palabra • Interactúa en las actividades gamificadas • Expresa lo leído con claridad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación sistemática

Nota. Elaboración propia a partir de Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022)

5.2 Instrumentos de recogida de información

La evaluación de la presente intervención se apoya en diversos instrumentos, presentados en la siguiente tabla, para la recogida de información, lo cual nos permite obtener evidencias del aprendizaje del alumnado de manera continua, formativa y contextualizada.

Tabla 3. *Instrumentos de recogida de información*

INSTRUMENTO	MOMENTO DE APLICACIÓN	OBJETIVO
EVALUACIÓN INICIAL (ANEXO XIX)	Antes de la intervención. El cuestionario se realizó el 26 de marzo antes de las vacaciones.	Conocer el hábito lector del alumnado antes de la intervención, así como sus gustos en cuanto a la lectura.
EVALUACIÓN FINAL (ANEXO XX)	Final de toda la intervención	Comparar los resultados de la evaluación inicial con el fin de valorar el impacto de la presente propuesta gamificada en el hábito lector del alumnado.
REGISTRO DE PUNTUACIONES EN FANTASY CLASS	Durante	Este registro nos permite llevar a cabo una evaluación continua donde por medio de los puntos se queda reflejada la participación, el comportamiento y el progreso en las actividades gamificadas del alumnado.
OBSERVACIÓN DIRECTA Y SISTEMÁTICA	Durante	Evaluar actitudes e implicación del alumnado en la gamificación, así como detectar posibles necesidades o adaptaciones que requiera la propuesta.
COMELIBROS	Durante	Evidencia del número de lecturas y comprensiones de estas ha conseguido el alumnado.

PORTAFOLIO	Final	Evidenciar el progreso del alumnado a través de todas sus producciones realizadas durante la actividad donde quedarán recogidas las fichas y actividades que hayan realizado.
AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN (ANEXO XXI)	Durante y final de la propuesta	<p>Fomentar la reflexión e implicación del alumnado en su proceso de enseñanza- aprendizaje, tanto a nivel individual como a nivel grupal.</p> <p>La coevaluación se llevará a cabo al finalizar la propuesta. La autoevaluación se realizará después de cada comprensión lectora.</p>

Nota. Elaboración propia

5.3 Resultados

Con el fin de analizar el impacto de la propuesta de gamificación en el aula sobre la motivación y el hábito lectores del alumnado, se realizaron dos cuestionarios: una evaluación final realizada el 8 de abril y una evaluación final realizada el 8 de mayo, tras un mes de intervención.

La evaluación inicial permitió conocer el hábito lector previo del alumnado, así como el número leídos desde el inicio del curso escolar hasta el momento. La evaluación final por otro lado recoge el número de libros leídos desde el período de intervención, así como el grado de satisfacción de los participantes con la experiencia gamificada.

En la evaluación inicial participaron un total de 16 estudiantes y el total de libros leídos por todo el grupo clase de manera previa, ha sido un total de 39, lo que supone una media de 2,44 libros por participante sin tener en cuenta el tiempo. Por otro lado, a la evaluación final respondieron un total de 15 sujetos de los cuales 1 no tiene consolidada ni la lectura ni la escritura. Durante el mes de intervención el grupo clase ha leído un total de 59 libros, es decir una media de 3,93 libros por alumno.

En cuanto al número de libros leídos y a los resultados del incremento, se analizan por medio de las respuestas a las evaluaciones mencionadas anteriormente, tal como se muestran en la tabla 4 y 5.

Tabla 4. Comparativa entre libros leídos antes y después de la intervención

SUJETO	LIBROS LEÍDOS ANTES DE LA INTERVENCIÓN	LIBROS LEÍDOS AL FINALIZAR LA INTERVENCIÓN	LIBROS LEÍDOS DURANTE LA INTERVENCIÓN (DIFERENCIA)
1	2	3	+1
2	1	1	0
3	1	1	0
4	1	1	0
5	3	3	0
6	0	2	+2
7	5	10	+5
8	5	6	+1
9	5	6	+1
10	5	8	+3
11	0	0	0
12	4	7	+3
13	1	3	+2
14	2	2	0
15	3	4	+1
16	1	2	+1

Nota: Elaboración propia a partir de las encuestas

Tabla 5. Comparativa de libros leído teniendo en cuenta los meses

INDICADOR	PERÍODO SEPTIEMB RE – 8 ABRIL	PERÍODO INTERVENCIÓN (8 ABRIL-8 MAYO)	DIFERENCIA	INCREMENTO %
TOTAL, LIBROS LEÍDOS POR EL GRUPO	39	59	+20 libros	51,3%
PROMEDIO MENSUAL DEL GRUPO	5,57 libros/ mes	59 libros/mes	+53,43 libros/mes	959,2%
MEDIA MENSUAL ALUMNO	0,37 libros/mes	3,93 libros/mes	+3,56 libros/mes	963,0%

Nota: Elaboración propia

En cuanto a la tabla 4, podemos observar el resumen de carácter individual de cada sujeto a lo largo de la intervención. Por un lado, el 80% de los participantes, es decir, 12 de los 16, han obtenido buenos resultados. El 26,7% mantuvieron la misma cantidad, es decir cuatro sujetos, de los cuales, uno no sabe leer ni escribir, otro presenta dificultades ante la lectura y otro acaba de incorporarse al sistema educativo español y desconoce el idioma.

Con respecto a los mayores incrementos, podemos observar que el sujeto nº7 mostró una mejoría muy destacada leyendo un total de 10 libros, con un total de 5 durante el mes de intervención. Los sujetos 10 y 12 aumentaron 3 libros y los sujetos 6 y 13 incrementaron 2 a sus libros ya leídos.

Estos datos evidencian que la mayoría del alumnado ha mejorado sus hábitos lectores durante la intervención y puesta en práctica de la propuesta gamificada.

Si bien analizamos los datos de la tabla 5, podemos observar que el incremento absoluto de libros leídos ha sido significativo ya que el grupo clase ha pasado de 39 a 59 libros, es decir, han leído un total de 20 libros en el mes de intervención, lo que supone un aumento del 51,3% de libros leídos, pero si ajustamos esta comparación a la diferencia de tiempo, ya que cuando preguntamos al alumnado los libros leídos en la primera evaluación llevaban 7 meses de curso en los que podían haber leído y sin embargo el aumento de lecturas en la evaluación final han sido lecturas llevadas a cabo en un mes que es lo que ha durado la intervención.

En esta línea, durante los siete meses previos a la intervención, el grupo clase en conjunto leyó una media de 5,57 libros al mes, sin embargo, durante el mes en el que se llevó a

cabo la intervención el grupo registró 59 lecturas, lo que supone un aumento multiplicado por 10,6 del hábito lectora. Lo que en términos de porcentaje es de 959%, clara evidencia de un incremento muy significativo en el hábito lector del grupo.

Por medio de las evaluaciones también hemos podido comprobar un incremento en el gusto por la lectura ya que en la evaluación inicial esta pregunta obtiene una puntuación de 4,43 sobre 5, es decir, el alumnado presentó una actitud muy positiva hacia la lectura en el inicio, pero en la evaluación final, después de la intervención, la puntuación ha sido de 4,67 sobre 7, es decir un incremento del 5,3% (+0,24), por lo que la propuesta gamificada ha conseguido reforzar aún más esa predisposición inicial.

Las respuestas en cuanto a la satisfacción de la propuesta de gamificación medida a través de una Escala Likert, resulta de una media de 5,00 sobre 5, ya que los 15 participantes que respondieron a la encuesta otorgaron la puntuación máxima lo que supone un porcentaje de satisfacción del 100%. Esto se traduce en que el uso del universo narrativo de Harry Potter junto con elementos propios de la gamificación como las monedas, los retos, las cartas y las recompensas ha generado en el grupo un grado alto de implicación y entusiasmo.

Además de los cuestionarios inicial y final, la propuesta de gamificación incluía el sistema de Fantasy Class que como se ha mencionado anteriormente mediante esta aplicación también se llevaba a cabo un seguimiento del alumnado por medio de sus puntuaciones, niveles y recompensas.

El sistema de puntos se diseñó con dos objetivos, por un lado, reforzar aquellas conductas positivas relacionadas con el comportamiento y por otra, incrementar la motivación y participación tanto en el club de lectura como en los retos por medio de las monedas y recompensas.

En definitiva, el registro de las recompensas y el comportamiento mediante Fantasy Class ha contribuido de manera notable en el éxito de la propuesta, y así lo han plasmado los sujetos en la evaluación final ya que han propuesto mejoras como más cartas o cada día cien monedas, lo que indica que el sistema de puntos ha actuado como un apoyo al hábito lector consiguiendo una mayor implicación y una mejora del comportamiento. En conjunto este sistema ha favorecido tanto el desarrollo del hábito lector como la motivación del alumnado y a su vez, ha facilitado al docente el registro de la evolución

del alumnado de manera visual, resultado ser también una retroalimentación directa a los participantes.

6. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones sobre los objetivos

A partir del desarrollo del presente trabajo y del análisis de los resultados objetivos, se puede afirmar que los objetivos planteados al inicio de la investigación han sido alcanzados de manera satisfactoria.

Relacionado con los objetivos generales, se ha diseñado e implementado una propuesta intervención basada en la gamificación de un club de lectura basado en el universo de Harry Potter, con el fin de aumentar el hábito lector. Los resultados obtenidos evidencian la eficacia de esta propuesta, ya que durante el mes de aplicación el alumnado leyó 59 libros, multiplicando su rendimiento lector por 10,6. Además, la elevada motivación y satisfacción mostradas por los estudiantes se reflejan en el 100% de satisfacción obtenida en la encuesta que confirma el éxito de la intervención. Del mismo modo la propuesta ha contribuido a promover estrategias y actividades en el centro educativo como la utilización de la biblioteca la cual se encuentra actualmente en desuso en el centro y el grupo intervenido ha utilizado esta durante la intervención.

En cuanto a los objetivos específicos, en el primero, se ha dotado al trabajo de una sólida fundamentación teórica relacionada con los beneficios del Aprendizaje Basado en el Juego y la gamificación como estrategias para favorecer la motivación y el hábito lector. La diversa revisión bibliográfica realizada ha permitido constatar que estas metodologías incrementan la participación del alumnado y mejorar el rendimiento de estos.

Para el segundo objetivo específico se ha elaborado un sistema estructurado de puntos, recompensas, monedas, cartas y dinámicas de juego alrededor de diferentes actividades relacionadas con la lectura y adaptadas a las características del alumnado de 2º E.P.O. El uso de la plataforma Fantasy ha permitido la retroalimentación directa con los participantes, reforzando sus conductas positivas tanto en las actividades como en el comportamiento.

Por último, en cuanto al tercer objetivo también se ha alcanzado mediante las misiones, retos y juegos cooperativos, que han promovido la comprensión lectora, el

análisis de textos y la participación del alumnado. Estas actividades han aumentado el número de libros leídos y a su vez el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora y el trabajo en equipo.

En conclusión, los resultados analizados anteriormente nos permiten afirmar que la propuesta diseñada ha cumplido satisfactoriamente con todos los objetivos que se establecieron en primera estancia, demostrando que la gamificación, bien introducida al alumnado, adaptada y con un hilo conductor y narrativa motivadora, se convierte en una estrategia didáctica eficaz para fomentar el hábito lector en Educación Primaria.

6.2. Evaluación de la propia propuesta gamificada.

La evaluación de la intervención permite afirmar que esta ha sido realmente satisfactoria y ha cumplido con la finalidad para la cual fue diseñada en un primer momento.

Los resultados obtenidos han mostrado un impacto muy significativo en el hábito lector, ya que, el ritmo lector en este mes se ha multiplicado por 10,6. También el gusto por la lectura ha aumentado tras este mes de propuesta de 4,43 a 4,67 punto sobre 5 en escala Likert y en cuanto a la satisfacción de los participantes, esta ha sido del máximo porcentaje.

A mayores del incremento individual de las lecturas, se han observado mejoras tanto en el comportamiento, la participación y el trabajo en grupos, es decir, el trabajo cooperativo. Todo lo mencionado nos permite realizar una conclusión sobre la eficacia de la propuesta y no solo como fomento de la lectura, sino como agente motivador en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado.

6.3. Valoración crítica de la intervención (Fortalezas y debilidades)

- Fortalezas. Una de las principales fortalezas de la intervención ha sido la utilización de una temática motivadora para el alumnado como es el universo de Harry Potter y el convertirse ellos mismos en magos de la escuela de Hogwarts. Esta narrativa permitió contextualizar y tener un hilo conductor para todas las actividades y para todas las dinámicas de la gamificación.

Por otro lado, también cabe destacar que el sistema de recompensas, es decir, las monedas, los xp y las cartas, han conseguido motivar al alumnado de una manera óptima. La retroalimentación inmediata, así como la posibilidad de progresar y la

dedicación a ver los puntos de cada sujeto durante un rato todos los días, ha incrementado la participación y el compromiso del alumnado.

Por último, señalar como fortaleza, la mejora del alumnado tanto en el hábito lector como en el comportamiento.

- Debilidades. Una de las debilidades de esta propuesta considero que ha sido el tiempo de ejecución, ya que, viendo los resultados tan buenos obtenidos en tan solo un mes, se estima que, si la intervención hubiese durado más en el tiempo, los resultados hubiesen sido aun mejores, favoreciendo el hábito lector a largo plazo. Otra debilidad es el grupo reducido de sujetos que han formado parte de la intervención, lo cual, ha resultado favorable, pero es cierto que limita la generalización de los resultados.

Por último, como los resultados han sido obtenidos en su mayoría de las encuestas realizadas al alumnado, estas respuestas pueden estar influidas por el sesgo y subjetividad del alumnado.

6.4. Propuestas de mejora y prospectiva (futuras líneas de actuación para el docente)

Como principal propuesta de mejora, lo ideal sería ampliar la duración de la intervención a lo largo de un trimestre, o incluso de un curso escolar. Esto permitiría comprobar los efectos a largo tiempo y también permitiría experimentar al alumnado más recompensas y llegar a alcanzar todos los niveles.

En esta línea, como futura aplicación, sería interesante incluir en la gamificación más áreas y objetivos, que sirva como, por ejemplo, para reducir la ansiedad ante las matemáticas, para favorecer el estudio de las ciencias sociales o cualquier materia que queramos incluir o incluir todas.

Asimismo, sería oportuno, llevar a cabo esta intervención adaptada a otros niveles educativos que nos sirva para fomentar el hábito lector en más cursos y para obtener evidencias más irrefutables sobre su eficacia.

En definitiva, esta experiencia demuestra de manera notable que la gamificación constituye una metodología fidedigna para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como, para conseguir un aumento en la motivación, mejora de conductas y fomento del hábito lector en Educación Primaria.

7. BIBLIOGRAFÍA

Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego: Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro*. Ediciones Destino.

8. WEBGRAFÍA

Barrera Muzgo, L. A., Núñez Albán, N. E., Suarez Palma, S. E., y Meneses Guachun, N. E. (2024). *Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(5), 2742–2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>

CEIP Cardenal Cisneros. (s.f.). *Nuestro Centro: Instalaciones*. Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. http://ceipcardenalcisneros.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=3

Consejería de Educación de Castilla y León. (2024). Análisis de los resultados de Castilla y León en PISA 2022: Claves del éxito en competencia lectora. Junta de Castilla y León. <https://www.educa.jcyl.es/es/pisa-2022>

Consejería de Educación de Castilla y León. (s.f.). La lectura y la competencia lectora en Castilla y León: Resultados en PISA, evaluación diagnóstica y otras investigaciones. Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. <https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/planlectura/1.2.html>

Figueroa-Flores, J. F. (2016). Gamification and game-based learning: Two strategies for the 21st century learner. *World Journal of Educational Research*, 3(2), 507–522.

García-Útima, L. P., y Granados-López, H. J. (2020). El hábito lector y su relación con el rendimiento académico. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 105–117. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11685>

Giraldo-Giraldo, C. A., Giraldo-Ramírez, M. E., & Cardona-Patiño, A. S. (2023). Gamificación y mediación literaria: Una propuesta para el fomento de la lectura

en jóvenes. Revista Miradas, 18(1), 1-15.
<https://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/25517>

Hervás-Gómez, C., Segura-Robles, A., y Otros. (2023). Gamificación en Educación Primaria: un análisis de la motivación y el compromiso académico. Revista Fuentes, 25(1), 78–89. <https://revistafuentes.es/article/view/22564>

Jiménez, J. E., García, E., y Venegas, E. (2021). Competencia lectora y rendimiento académico en Educación Primaria: un estudio longitudinal. Revista de Psicodidáctica, 26(1), 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2020.11.001>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2023). PISA 2022. Programa para la evaluación internacional de los estudiantes. Informe español. Secretaría General Técnica. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/pisa-2022-informe-español>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). Currículo de Educación Primaria del primer ciclo <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/lengua-castellana/criterios-evaluacion-primer-ciclo.html>

Naciones Unidas. (2015, 25 de septiembre). La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Naciones Unidas Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Peñas-Moreno, M. C., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación en centros de desarrollo infantil. *Revista Arbitrada*

Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 570–589.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7611075.pdf>

Pérez-López, I. J., Rivera-García, E., y Trigueros-Cervantes, C. (2017). La profecía de los elegidos: una experiencia de gamificación narrativa en el ámbito universitario. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 17(66).

Pérez-Parejo, R., Gutiérrez-Cabello, R., Soto-Vázquez, J., y Jaraiz-Cabanillas, F. J. (2018). Hábitos lectores de los estudiantes de Educación Primaria en España. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 17(3), 36–48.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2018.17.3.1763

Piñana Benítez, M. (2025). *Gamificación e inclusión educativa en las aulas de primaria: Propuesta de intervención* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Europea]. Repositorio Institucional Titula.
<https://titula.universidadeuropea.com/handle/20.500.12880/14063>

Prieto-Andreu, J. M. (2020). Revisión sistemática sobre la gamificación aplicada en el aula de Primaria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62).
<https://revistas.um.es/red/article/view/406061>

Scrum Manager. (13 de abril de 2023). Técnica Jigsaw: aprendizaje cooperativo y conocimiento compartido. Blog de Scrum Manager.
<https://www.scrummanager.com/blog/2023/04/tecnica-jigsaw/>

Urdiales Maldonado, M. Á. (2024). *Gamificación en la dinamización lectora* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Granada]. DIGIBUG: Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/92>

8. ANEXOS

Anexo I. Declaración de autoría (Anexo II)



ANEXO II DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y VERACIDAD DEL TFG GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

D/D.^a Paula Velasco Martín con DNI 45578648P e-mail pvm1004 @ alu.ubu.es

DECLARA

Que es único/a autor/a del Trabajo Fin de Grado intitulado:

**“ELABORACIÓN DE UN CLUB DE LECTURA GAMIFICADO PARA
FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR EN 2º DE EDUCACIÓN
PRIMARIA”**

y que los contenidos que lo conforman son originales, fruto de la indagación y reflexión realizadas para su elaboración.

Burgos, a 18 de mayo de 2016.

EL ALUMNO/A

Fdo.: Paula Velasco Martín

COORDINACIÓN DEL TFG. GRADO EN MAESTRO EDUCACIÓN PRIMARIA

Anexo II. Cuadro de competencias (Anexo III)



ANEXO III
CUADRO DE COMPETENCIAS
GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

COMPETENCIAS	
CB1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
	He adquirido esta competencia al llevar a cabo un estudio y profundización en cuanto a la gamificación y sus mecánicas para poder llevarla a cabo en el aula.
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
	El hecho de llevar a cabo la gamificación en el aula demuestra mi capacidad para resolver la falta de motivación y el compromiso en el alumnado relacionado con el hábito lector.
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
	He llevado a cabo la recopilación de diferentes datos sobre la gamificación para después reflexionar de manera crítica sobre su efectividad real en mi intervención.
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
	Llevar a cabo una gamificación en el aula con la pertinente explicación de todas las normas tanto a un público especializado como es la maestra y a un público no especializado como es el alumnado al que va dirigido.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
	Antes de realizar el TFG tenía pocas nociones sobre gamificación y no había llevado a cabo ninguna, ni planteado ningún trabajo sobre esta temática a lo largo del grado.



CG1	Conocer y comprender para la aplicación práctica: - Aspectos principales de terminología educativa. - Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo. - Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación y, de un modo particular, los que conforman el currículo de Educación Primaria. - Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa. - Principales estrategias de enseñanza- aprendizaje. - Fundamentos de las distintas disciplinas que estructuran el currículo. - Rasgos estructurales de los sistemas educativos
	He demostrado entender las características y ACNEAE del grupo para adaptar las mecánicas de mi gamificación a su etapa madurativa y sus necesidades.
CG2	Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, que potencie la idea de educación integral con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.
	La propuesta llevada a cabo ha demostrado ser inclusiva ya que contiene accesibilidad universal donde todo el alumnado independientemente de sus necesidades ha podido participar y progresar.
CEMP70	Ser capaces de relacionar conocimientos teóricos y prácticos con la realidad del aula y del centro.
	Esta competencia es la base de mi trabajo, ya que el objetivo principal de mi trabajo de fin de grado ha sido llevar a cabo una intervención para fomentar el hábito lector.
CEMP71	Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
	Considero que llevar a cabo una gamificación es una práctica innovadora, que a parte tenía integrada herramientas para controlar el comportamiento y a su vez nos sirve como instrumento para recoger datos de cara a la evaluación del alumnado.
CEMP72	Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que desde un centro se pueda ofrecer.
	Como propuesta de mejora en el centro, he de destacar el uso de la biblioteca con el curso de 2º de Primaria durante la realización de mi intervención, ya que actualmente la biblioteca se encuentra en desuso en el centro.
CEMP74	Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

Anexo III. Sostenibilización curricular (Anexo IV)



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**

Facultad de Educación

ANEXO IV SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Titulación: Grado en Maestro de Educación Primaria

Apellidos y nombre alumno/a: Velasco Martín, Paula

Título del trabajo: "ELABORACIÓN DE UN CLUB DE LECTURA GAMIFICADO PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR EN 2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA"

Apellidos y nombre tutor/a: María de las Nieves Goicoechea Gómez

Reflexión sobre los aspectos de la sostenibilidad que se abordan en el trabajo

El texto tendrá una extensión comprendida entre 600 y 800 palabras

Hablar de "sostenibilidad" parece significativo de reciclar en el aula o incluso no hacer un uso inadecuado de diversos recursos. Sin embargo, al llevar a cabo el presente trabajo de fin de grado me he dado cuenta que la sostenibilidad en términos de educación es algo mucho más complejo y profundo. Para mí, un proyecto educativo o una intervención en un aula es sostenible cuando perdura en el tiempo y no es una dinámica que queda obsoleta en las rutinas del aula a los dos días, es sostenible cuando incluye a todo el mundo y cuando tiene en cuenta lo más importante que es la participación y motivación del alumnado.

En este sentido, la sostenibilidad de mi trabajo no se limita a la introducción de materiales, sino que interviene en la equidad de oportunidades en el aula. Al diseñar mi propuesta, he procurado que las actividades sean accesibles para todo el alumnado, contemplando en ellas los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (3.0) con el objetivo de minimizar las barreras y teniendo en cuenta las características individuales de cada individuo. Entiendo que, si un proyecto o intervención no es capaz de atender a las necesidades de cada alumno, es creado ya con fecha de caducidad.

Por otro lado, la sostenibilidad también tiene cabida en la calidad y la duración del aprendizaje. Es decir, a menudo, la educación tradicional se convertía en educación efímera, ya que el alumnado estudiaba para un examen unos contenidos que después del examen era incapaz de recordar. Mi enfoque busca romper



con esta inmediatez. Para ello busco que el aprendizaje sea significativo, experiencial y centrado en el interés del alumnado. Esto se consigue por medio de la utilización de metodologías activas.

Bajo esta perspectiva, mi trabajo de fin de grado se vincula directamente con el ODS 4 (Objetivo de Desarrollo Sostenible): Educación de Calidad. Este objetivo nos impulsa a asegurar que todo el alumnado adquiere los conocimientos teóricos y prácticos necesarios. En mi propuesta, esto se traduce en involucrar al alumnado en su proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de que se conviertan en agentes de cambio. Esto se consigue por medio de la dotación a estos de herramientas y estrategias que fomenten el pensamiento crítico, para que en el futuro puedan tomar decisiones responsables sobre su entorno social y natural.

Otro ODS a destacar en mi intervención es el 10: Reducción de las desigualdades. Ya que, como mencionaba anteriormente la propuesta de intervención está diseñada de manera accesible para todo el alumnado. Asimismo, la intervención, incluye diversas dinámicas para reforzar las conductas positivas y eliminar las negativas también en cuanto al comportamiento, lo que favorece un clima de clase basado en el respeto y la equidad.

En esta línea está incluido el ODS 5: Igualdad de Género, donde en mi intervención no hay distinciones por género y ambos géneros tienen el mismo grado de implicación y las mismas responsabilidades dentro de los grupos y de la gamificación.

Finalmente, esta reflexión junto con la realización de la intervención me ha permitido comprender que la sostenibilidad debe ser una actitud transversal en la labor docente. El término utilizado a partir de ahora, “docente sostenible” implica ser reflexivo, saber adaptar recursos disponibles, así como reutilizarlos.

Es decir, que, para integrar la sostenibilidad en un aula de Educación Primaria, no debe entenderse esta como un contenido o tema aislado sino como la base de todas las intervenciones y de las situaciones de aprendizaje diseñadas para el curso escolar. Como futura docente, asumo el compromiso de diseñar y elaborar intervenciones alineadas con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030, con el objetivo de fomentar en mi alumnado un modelo de ciudadanía responsable, crítica y consciente.

Anexo IV. Tablón mágico



Anexo V. Insignias (pegatinas de Harry Potter)



Anexo VI. Carnet de Mago

	CARNET DE Hogwarts
	NOMBRE: _____
	APELLIDO: _____
	CASA: GRYFFINDOR
ESCUDO:	



Anexo VII. Carta de Hogwarts



COLEGIO HOGWARTS DE MAGIA Y HECHICERIA

Queridos alumnos de 2 de Primaria:

Nos complace informaros de que habéis sido seleccionados para formar para del Colegio de Magia y lectura de Hogwarts.

A partir de hoy, comenzareis una gran aventura en la que descubriréis que... ¡los libros también tienen magia!

Durante vuestra formación como aprendices de mago, tendréis que superar diferentes misiones, leer historias increíbles y conseguir puntos mágicos que os ayudarán a subir de nivel.

Cada reto superado os hará más fuerte y más sabio.

Muy pronto recibiréis vuestra primera misión, pero primero estad preparados porque deberéis pasar todos por el sombrero seleccionador y descubrir a que casa pertenecéis. Suerte con eso.

Esperamos muchas cosas de vosotros. Atentamente el director

Dumbledore

Albus
Dumbledore

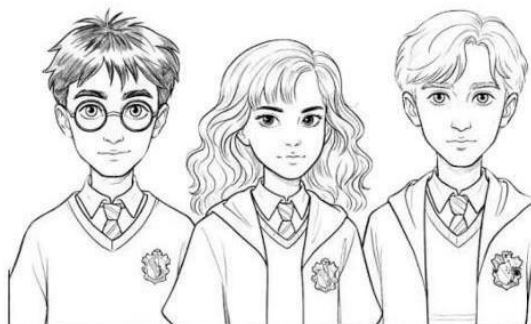
Anexo VIII. Normas del club gamificado



Anexo IX. Comprensión lectora 1: Descubre a los personajes

COMPRESIÓN LECTORA 1	Nombre: Fecha:
-------------------------	-------------------

DESCUBRE A LOS PERSONAJES



¡Hola, artistas de Hogwarts! Preparad vuestras varitas mágicas... ¡y vuestros lápices de colores!

A la izquierda está el protagonista, Harry Potter, que tiene el pelo muy oscuro, casi negro, y unas gafas redondas que puedes pintar de color negro o gris. A su derecha está su amiga Hermione, que tiene una melena larga y muy rizada de un bonito color marrón castaño, y el que que es su amigo Ron de pelo pelirrojo. La piel de los tres protagonistas es de un rosa muy clarito.

Todos van vestidos con sus uniformes de la escuela de magia. Sus túnicas son largas y de un color negro o gris muy oscuro, pero por debajo asoman sus jerséis de color gris claro. Sus camisas son blancas, así que no hace falta que las pintes, pero presta mucha atención a sus corbatas y a los bordes de sus cuellos: tienen rayas de color rojo granate y amarillo dorado. Además, en sus pechos llevan un escudo con un león que también brilla en rojo y oro. Si sigues estos colores, ¡el trío de magos quedará perfecto!

Anexo X. Comprensión lectora 2: Material callejón Diagón

COMPRESIÓN LECTORA
2

Nombre:
Fecha:

MATERIAL CALLEJÓN DIAGÓN

Con un aire de calculada superioridad y la barbilla siempre un poco más alta de lo necesario, Draco Malfoy recorrió el Callejón Diagon asegurándose de que su presencia no pasara desapercibida. Su primera parada, casi por derecho de nacimiento, fue Borgin y Burkes, donde se entretuvo inspeccionando objetos de dudosa legalidad antes de dirigirse a la zona principal para cumplir con su lista escolar.

Aquí tienes un resumen de su paso por las tiendas más exclusivas:

- Túnicas de gala en Madame Malkin: Draco pasó un largo rato sobre el taburete mientras le ajustaban túnicas de la seda más fina. Para un Malfoy, el corte de la vestimenta debe ser tan impecable como su linaje.
- Artículos de Calidad para Quidditch: No escatimó en gastos al mirar la Nimbus 2001. Gracias a la generosidad de su padre, compró no solo la suya, sino el set completo para el equipo de Slytherin, asegurándose así su puesto como Buscador.
- Ollivanders: Adquirió su varita de espino y pelo de unicornio, una combinación curiosamente contradictoria para alguien de su reputación, pero que el propio Ollivander describió como "proclive a los conflictos".
- Flourish y Blotts: Entre empujones a los Weasley, se hizo con los libros de texto necesarios, incluyendo los costosos ejemplares de Defensa Contra las Artes Oscuras, siempre bajo la atenta mirada de Lucius.

Lee el texto y observa el ticket de la compra de Draco. Responde las preguntas



1 ¿Cuánto dinero se gastó en los libros de texto?

2 ¿En que tienda compró la varita?

3 ¿Qué modelo de escoba se compró?

4 ¿Cuánto se gastó en total?

5 ¿Qué día fue la compra?

6 ¿Con quién se encontró en la tienda de los libros de texto?

Anexo XI. Comprensión lectora 3: ¿Qué es el Quidditch?

COMPRESIÓN LECTORA
3

Nombre:
Fecha:

¿QUÉ ES EL QUIDDITCH?

El viento soplabla con fuerza en el campo de Quidditch de Hogwarts. El equipo de Gryffindor estaba reunido en el centro, rodeando a su capitán, Oliver Wood, quien tenía una expresión inusualmente seria. A sus pies, la pesada caja de madera que contenía las pelotas vibraba amenazadoramente.

—¡Escuchad bien! —bramó Oliver—. Hoy vamos a repasar los fundamentos. El partido se juega entre dos equipos, cada uno con siete jugadores. El objetivo es marcar más puntos que el rival antes de que termine el encuentro. ¿Y cuándo termina? Solo cuando se atrapa la Snitch Dorada o si los capitanes de ambos equipos llegan a un acuerdo mutuo para finalizarlo. Y recordad, la Snitch vale ciento cincuenta puntos.

Se agachó y abrió la caja sacando la Quaffle, una pelota roja de cuero.

—Hay tres Cazadores por equipo. Vuestra tarea es pasaros la Quaffle y lanzarla a través de cualquiera de los tres aros del equipo contrario. Cada vez que la Quaffle pasa por un aro, son diez puntos para el equipo. El Guardián debe volar alrededor de sus propios aros y evitar que los Cazadores rivales anoten. Oliver volvió a la caja y señaló las dos pelotas negras que zumbaban con furia: las Bludgers.

—Su misión es derribar a los jugadores. Para eso tenemos a los dos Golpeadores, que deben proteger a nuestro equipo y desviar las Bludgers hacia los oponentes. Está estrictamente prohibido que cualquier jugador que no sea un Golpeador toque una Bludger con las manos o el bate.

1



Finalmente, Oliver mostró la Snitch Dorada, una pequeña pelota con alas plateadas.

—Esta es para el Buscador. Su tarea es encontrarla y atraparla antes que el Buscador rival. Como dije, esto termina el juego. Pero cuidado con las faltas —añadió Oliver con severidad—. Está prohibido sujetar la escoba de un oponente por la cola (Haversacking) o agarrar cualquier parte de la escoba de un rival (Blagging). Además, está totalmente prohibido usar la varita mágica contra otro jugador, su escoba o las pelotas.

Oliver se montó en su escoba y concluyó:

—Cualquier falta resultará en un penalti para el equipo contrario, donde un Cazador rival lanzará un tiro libre contra el Guardián. ¡A entrenar!

Basándote en el texto anterior, haz una lista numerada con todas las reglas que ha explicado Oliver Wood.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____

2

Anexo XII. Comprensión lectora 4: ¡Un cómic de Harry Potter!

COMPRESIÓN LECTORA
4

Nombre:
Fecha:

¡UN CÓMIC DE HARRY POTTER!

El Caldero de Neville Longbottom no paraba de emitir un silbido agudo y amenazante, muy diferente al burbujeo suave que se suponía que debía hacer la Poción para Curar Forúnculos. Un humo denso y de color verde ácido comenzaba a extenderse por la mazmorra, haciendo toser a los alumnos de primer año.

Neville (con cara de pánico, agitando las manos desesperadamente sobre el caldero):
—¡No, no, no! ¡Se supone que tenía que añadir las púas de puercoespín después de apartarlo del fuego! ¡Harry, ayuda!
A su lado, Harry Potter y Ron Weasley tosían violentamente mientras intentaban retroceder, con las túnicas subidas para cubrirse la nariz. Sus propios calderos burbujeban pacíficamente a pocos metros.

Ron (con los ojos llorosos por el humo, señalando el caldero de Neville):
—¡Neville, quita el caldero del fuego! ¡Rápido, se va a...!
De repente, un estruendo como el de un cañón resonó en la sala. El caldero de Neville saltó por los aires, derramando un líquido espeso y pegajoso de color verde neón por todo el suelo de piedra. Los alumnos gritaron y saltaron sobre los taburetes para evitar que el líquido les tocara los zapatos, ya que empezaba a corroer el suelo con un siseo siniestro.
Hermione Granger (desde la otra punta de la clase, con su poción perfecta, gritando):

¡No lo toquéis! ¡Es ácido puro!

La figura alta y delgada del Profesor Snape apareció de repente entre el humo, agitando su varita para disipar la nube verde. Su expresión era glacial y sus ojos brillaban con furia. Se detuvo ante un Neville tembloroso, que ahora estaba cubierto de arriba abajo por la poción verde, empezando a quejarse de pinchazos dolorosos.

Snape (con voz suave pero cortante, mirando a Neville con desprecio):

—Idiota. Supongo que añadió las púas de puercoespín antes de retirar el caldero del fuego, ¿verdad, Longbottom?

Neville asintió débilmente, incapaz de hablar.

Snape (girándose bruscamente hacia Harry, con la capa ondeando detrás de él):

—¿Y usted, Potter? ¿Por qué no le dijo que no las pusiera? Pensó que si él se equivocaba, usted quedaría mejor, ¿no es cierto? Eso son... cinco puntos menos para Gryffindor por su negligencia.

Snape se alejó a zancadas, dejando a Harry con la boca abierta de indignación y a Neville sollozando mientras las primeras pústulas aparecían en su nariz.



1

2

3			Título




Anexo XIII. Comprensión lectora 5: De basilisco en basilisco

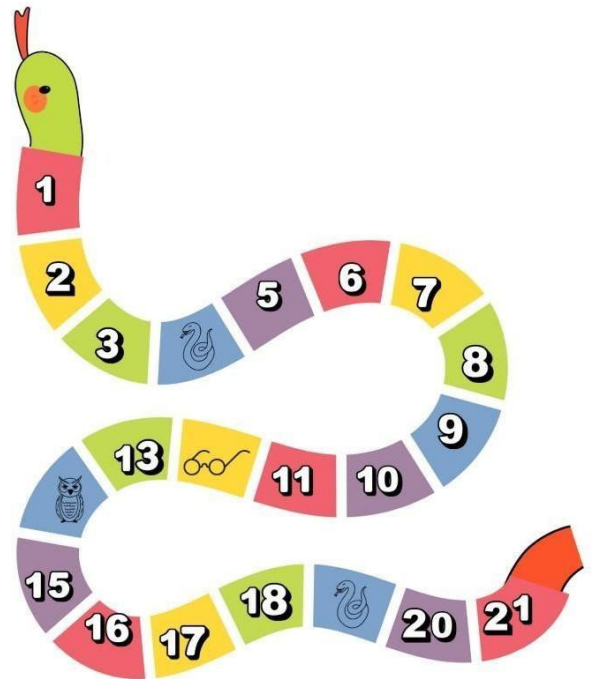
COMPRESIÓN LECTORA
5

Nombre:
Fecha:

DE BASILISCO A BASILISCO Y TIRO PORQUE ME TOCA

NORMAS

1. Cada uno deberá tirar con un dado en su turno y avanzar tantas casillas como indique el dado.
2. Cada casilla tiene un número que corresponde a una tarjeta de comprensión lectora asociada a ese número. Para permanecer en esa casilla el participante deberá contestar de manera correcta la pregunta de comprensión lectora de su tarjeta, sino deberá retroceder.
3. Si caemos en el basilisco  avanzamos de basilisco a basilisco y tiramos porque nos vuelve a tocar.
4. Si caemos en las gafas de Harry  retrocedemos hasta el número cinco.
5. Si nos toca Hedwing la lechuza  tenemos que estar un turno sin tirar.



Anexo XIV. Duelo jigsaw especialidad de cada uno

Hechizo de explosión que puede derribar muros de piedra o puertas reforzadas.

Creó un chorro de agua pura desde la punta de la varita. Útil para apagar fuegos o llenar recipientes.

BOMBARDA

AGUAMENTI

ENCANTAMIENTOS Y HECHIZOS

REVELIO

Encantamiento que revela objetos ocultos por magia o mensajes escritos con tinta invisible.

Es una criatura orgullosa. Para acercarte, debes mantener contacto visual y hacer una reverencia. Si él te devuelve la reverencia, puedes tocarlo.

Pequeña criatura peluda atraída por todo lo que brilla (monedas, joyas). Si necesitas distraerlo, lanza algo metálico lejos de él.

EL HIPOGRIFO

EL ESCARBATO

CRIATURAS MÁGICAS

EL BOWTRUCKLE

Guardián de árboles. Son expertos en abrir cerraduras mecánicas complejas con sus dedos alargados si se les da un par de cochinitas como premio.



Anexo XV. Casos prácticos

SOLUCIÓN 1

El experto en Criaturas sugiere lanzar algo brillante para atraer al Escarbato y recuperar la llave. Como la puerta requiere a un duende (según el experto en Historia), el experto en Pociones propone usar Poción Multijugos para transformarse en uno y que la puerta se abra

SOLUCIÓN 2

El experto en Pociones identifica que el animal está bajo el Filtro de Muerto en Vida y propone la cura. El experto en Encantamientos usa la Solución para Encoger para que el animal sea manejable. Finalmente, el experto en Criaturas avisa de que todos deben hacer una reverencia al despertar al animal para que no haya peligro.

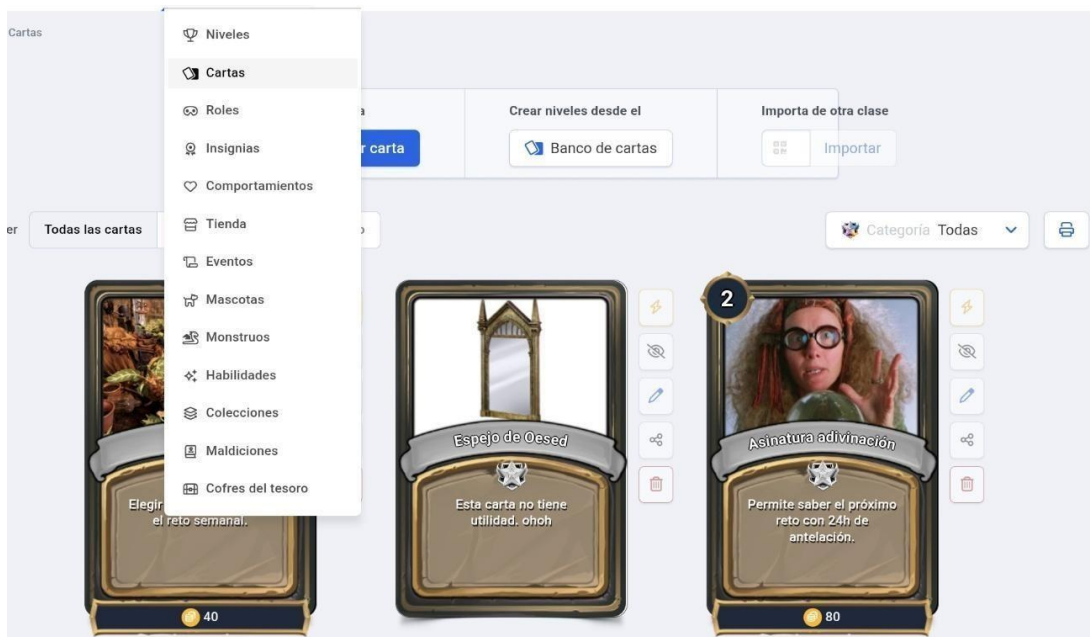
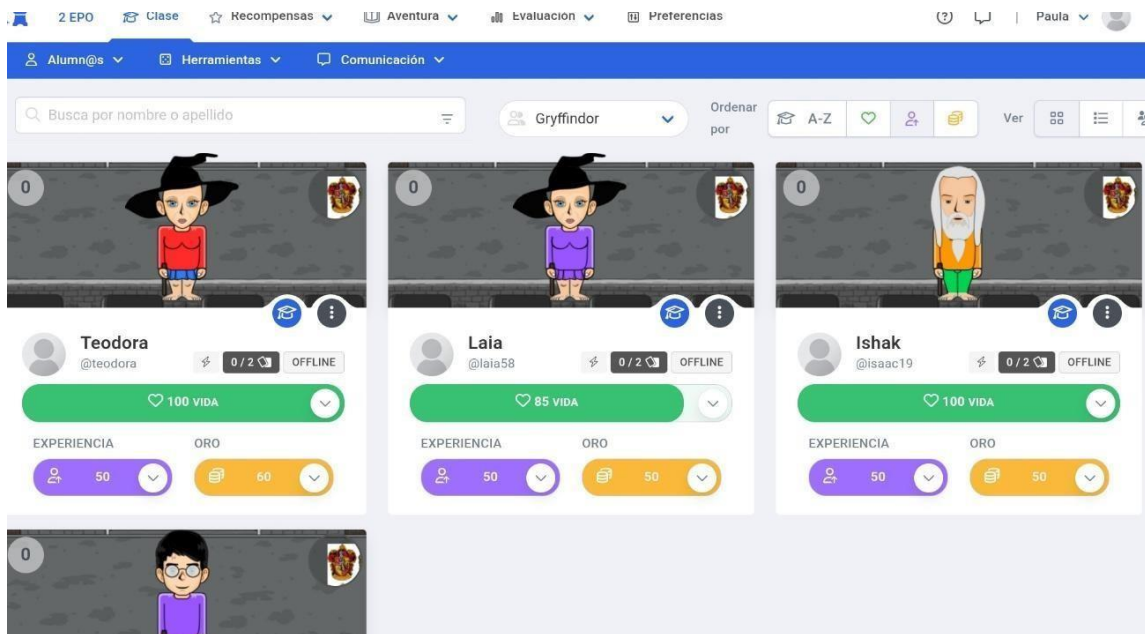
SOLUCIÓN 3

El experto en Historia sabe que necesitan un Pensadero para ver el recuerdo. Una vez identificado el lugar, el experto en Encantamientos usa Bombarda para destruir la pared de ladrillos que bloquea el camino. El experto en Historia advierte que, si usan un Giratiempo para ir a ver el robo en directo, no deben dejar que nadie los vea.


SOLUCIÓN 4

El experto en Encantamientos usa Aguamenti para apagar el fuego y Revelio para leer la nota invisible. El experto en Criaturas entrega cochinillas a un Bowtruckle para que fuerce el candado del libro.

Anexo XVI. Fantasy class



Cartas



Teodora
@teodora

VIDA 100

EXPERIENCIA 50

ORO 60

Habilidades

< Anterior Siguiete >

Perfil y Acceso

Avatar
Sube un foto desde tu ordenador o elige un icono de nuestra base de datos.

Arrastra y suelta aquí o selecciona un archivo desde tu ordenador
JPG, GIF o PNG. Tamaño máximo 1MB
[Subir foto/imagen](#)

Elige un icono desde nuestro banco de imágenes
[Banco de imágenes](#)

Personaje
Selecciona un personaje animado para el perfil de tu estudiante.
[Selecciona personaje](#)

Anexo XVII. “Comelibros” antes de la intervención (lectómetro)



Anexo XVIII. Enlace audios comprensiones lectoras

<https://drive.google.com/drive/folders/1MtVIcdzT8cx6j6c0r9utKsbt5b1k8xNJ>

Anexo XIX.- Evaluación inicial y resultados

INICIAL

Me gusta leer

¿Cuánto lees en casa?

¿Cuántos libros has leído en los que llevamos de curso?

Escribe un libro o cuento que te guste leer

	Me gusta leer (1-5)	¿Cuánto lees en casa? (1-5)	¿Cuántos libros has leído en lo que llevamos de curso?	Escribe un libro o cuento que te guste leer.
1	5	5	2	Pirata plin pirata plan
2	5	1	1	El gnomo
3	5	3	1	Los tres cerditos
4	4	4	1	El deseo de Troti
5	4	3	3	Shrek
6	5	4	0	Los gamusinos
7	5	5	5	Una noche en el colegio
8	5	1	5	-
9	4	4	5	Libro de UP
10	4	4	5	Los animales

11	5	5	0	El cuento de las águilas
12	5	3	4	La escuela de monstruos
13	5	3	1	Caperucita roja
14	3	1	2	Caperucita roja
15	3	4	3	El cuerpo humano
16	5-4	5	1	Los tres cerditos y el lobo

Anexo XX. Evaluación final y resultados

FINAL

Me gusta leer

¿Te ha gustado convertirte en un mago de Howarts?

¿Cuántos libros has leído en los que llevamos de curso?

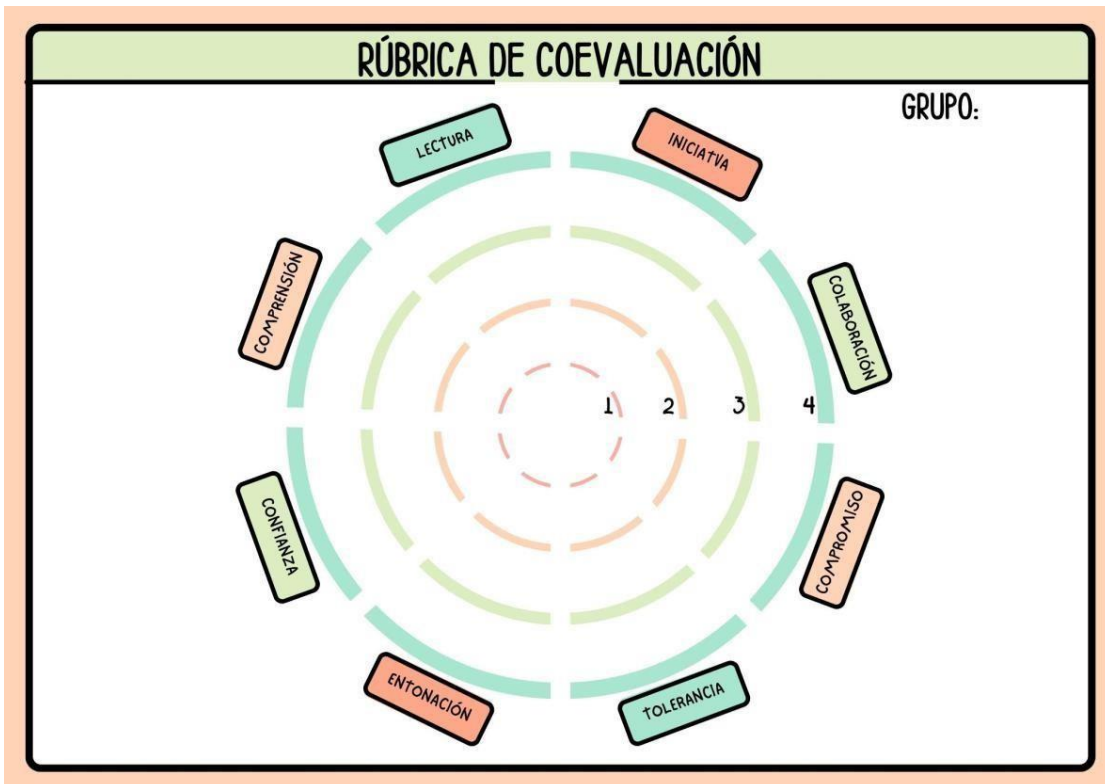
¿Qué mejorarías del juego?

	Me gusta leer (1-5)	¿Te ha gustado convertirte en un mago de Hogwarts? (1-5)	¿Cuántos libros has leído en lo que llevamos de curso?	¿Qué mejorarías del juego?
1	4	5	3	La lectura
2	5	5	1	Más cartas
3	3	5	1	Las monedas
4	5	5	1	Bien
5	4	5	3	Portarme bien
6	5	5	2	Nada
7	5	5	10	Que todos se porten bien para que reciban monedas.
8	5	5	6	-
9	5	5	6	Cada día cien monedas.
10	5	5	8	Nada
11	-	-	-	-
12	5	5	7	Que paula no se vaya.
13	5	5	3	Portarme bien.
14	5	5	2	Tener puntos
15	5	5	4	Que todos nos portemos bien.
16	4	5	2	Hacer los deberes.

Anexo XXI. Autoevaluación y coevaluación

SEMÁFORO LECTOR

ÍTEMS	SI, MUY BIEN	A VECES	ME CUESTA
HE LEÍDO CON ATENCIÓN			
HE ENTENDIDO EL TEXTO			
HE PARTICIPADO EN EL JUEGO			
ME HA GUSTADO LEER			



Anexo XXII. Evidencias intervención en el aula

