



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**Situaciones de Aprendizaje Gamificadas para la
Etapa de Infantil**

Trabajo de Fin De Grado

Grado en Educación Infantil

AUTORA: Alba Herrero Castro

TUTORA ACADÉMICA: Inés Ruiz Requies

CURSO ACADÉMICO: 2022 – 2023

RESUMEN

La Educación Infantil destaca por ser una etapa decisiva dentro del aprendizaje de los niños. Por consiguiente, es fundamental que el alumnado se desarrolle en entornos estimulantes que favorezca sus capacidades cognitivas, con el fin primordial de lograr un desarrollo óptimo. Para ello, es necesario implantar metodologías activas, en donde el alumnado sea el protagonista del aprendizaje y que provoquen una mejora educativa. La gamificación será la estrategia metodológica empleada en este Trabajo de Fin de Grado. En este trabajo se presenta una conceptualización previa tanto de las metodologías activas como de las situaciones de aprendizaje y el diseño de una situación de aprendizaje gamificada dirigida al alumnado de 4 años y orientada a adquirir competencias de una forma lúdica, dinámica y positiva. Para finalizar se presenta una reflexión personal sobre las limitaciones y propuestas de mejora de cara a futuras posibles intervenciones.

Palabras clave: Metodologías activas, Gamificación, Situación de aprendizaje, Educación Infantil.

ABSTRACT

Early Childhood Education stands out as a decisive stage in children's learning. Therefore, it is essential that students develop in stimulating environments that favor their cognitive abilities, with the primary purpose of achieving optimal development. For this, it is necessary to implement active methodologies, where the students are the protagonist of learning and that provoke an educational improvement. Gamification will be the methodological strategy used in this Final Degree Project. This work presents a previous conceptualization of both active methodologies and learning situations and the design of a gamified learning situation aimed at students of 4 years old and oriented to acquire skills in a playful, dynamic and positive way. Finally, a personal reflection on the limitations and improvement proposals for possible future interventions is presented.

Key words: Active methodologies, Gamification, Learning situation, Early Childhood Education.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
3.1. Justificación del tema	7
3.2. Justificación legislativa	8
3.3. Relación con las competencias de grado	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	14
4.1. Metodologías activas para la Etapa de Educación Infantil	14
4.1.1. La Gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje.	16
4.2. Situaciones de aprendizaje gamificadas	24
4.2.1. Aprendizaje situado	24
4.2.2. Concepto e importancia de las situaciones de aprendizaje	25
5. PROPUESTA DE AULA	29
5.1. Introducción.	29
5.2. Contexto y destinatarios al que va dirigida la propuesta	29
5.3. Descripción de la Situación de Aprendizaje.	30
5.3.1. Concreción curricular	32
5.3.2. Metodología empleada en la situación de aprendizaje	38
5.3.2. Evaluación del aprendizaje	40
6. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.	42
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
8. ANEXOS	48

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.	18
------------------	-----------

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1	28
Imagen 2	31
Imagen 3	32

INDICE TABLAS

Tabla 1	37
----------------	-----------

1. INTRODUCCIÓN

La etapa de Educación Infantil condiciona el desarrollo del niño. Por ello, al igual que cambia la sociedad, la educación también tiene que evolucionar de su mano. Para ello, con el objetivo de dar una solución a la problemática existente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la metodología tradicional, se hizo necesaria la incorporación en las aulas, nuevas metodologías y estrategias, con el fin primordial de que se adecuen a los intereses y necesidades del alumnado. Las metodologías activas cada vez están más presentes en las aulas de infantil y son según Ferreiro (2011) son aquellas en las que el alumnado participa y también se implica dentro de su propio proceso de aprendizaje.

La gamificación constituye una de esas metodologías activas fundamentales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, en este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se pretende razonar el por qué es importante introducir la gamificación en el aprendizaje de los niños y qué beneficios les aporta.

En este trabajo se pretende plantear una situación de aprendizaje gamificada con el fin de motivar a los niños hacia la adquisición activa del conocimiento. Por ello, primeramente, se presentarán los objetivos que se pretenden alcanzar junto a la justificación de la temática escogida. A continuación, se presentará el marco teórico, en él se tratarán conceptos relacionados con las metodologías activas profundizando en la gamificación y el aprendizaje situado como racionalidad del concepto, para continuar con el concepto de situaciones de aprendizaje para la etapa de infantil.

Una vez terminado, el marco teórico, con el fin de corroborar todo lo anterior, hemos diseñado una Situación de Aprendizaje Gamificada, con la que se pretende que los niños aprendan de forma lúdica y dinámica. La justificación de la misma contará con cómo y cuándo la hemos llevado a cabo, los participantes a los que va dirigidos, las tareas planteadas, con sus respectivos objetivos didácticos, saberes básicos, criterios de evaluación e indicadores de logro.

Para concluir con el presente TFG, en el último punto se reflejan las conclusiones, junto con las limitaciones y las posibles propuestas de mejora a tener en cuenta de cara a futuras intervenciones.

2. OBJETIVOS

A continuación, se muestran los objetivos generales del presente Trabajo de Fin de Grado:

- Elaborar una fundamentación sobre la importancia de las metodologías activas y las situaciones de aprendizaje gamificadas en la etapa de Educación Infantil.
- Diseñar situaciones de aprendizaje gamificadas para la etapa de infantil que permitan atender a la diversidad del alumnado.

Por otro lado, a partir de los objetivos generales se extraen una serie de objetivos específicos como los que siguientes que se muestran:

- Comprender el concepto teórico sobre las nuevas metodologías activas en especial la gamificación.
- Entender la importancia de trabajar e innovar desde edades tempranas utilizando nuevas metodologías gamificadas.
- Diseñar una situación de aprendizaje que permitan aprender de manera lúdica y dinámica al alumnado en la Etapa de Infantil.
- Reflexionar sobre la puesta en práctica, determinando las limitaciones y los puntos fuertes de la Situación de Aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Justificación del tema

Si echamos la vista atrás, vemos como hace años el aprendizaje se inculcaba al alumnado de forma autoritaria y marcando tiempos, dejando a un lado la motivación por aprender. Con la llegada de la escuela activa y nueva, surgen unas metodologías activas. Entre ellas, destacamos la gamificación, que pretende conseguir un aprendizaje lúdico y dinámico en el que el alumnado sea el propio protagonista de este.

Según la RAE¹ (Diccionario de la Real Academia Española, 2022) el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Jugando, los niños muestran sus intereses y permiten al docente tener constancia de sus inquietudes y motivaciones. Es decir, los niños aprenden disfrutando, y esto ocurre de forma involuntaria. Por tanto, la gamificación puede ser una estrategia que permita al alumnado estar más motivado y aumente las ganas de acudir al aula a aprender. Del mismo modo, que permite que el aprendizaje perdure más en el tiempo, porque los conocimientos han sido adquiridos de manera lúdica y dinámica. De ahí la idea principal de este TFG.

Cuando somos pequeños, tenemos muchas ganas de descubrir el mundo que nos rodea, por ello, es importante dejar explorar y descubrirlo. El aprendizaje, tal y como lo entiende Cole (1999), es una condición necesaria para participar activamente en la vida comunitaria. Por lo que, diseñar situaciones de aprendizaje globalizadas y estimulante permite al alumnado desarrollar las competencias que desde la legislación vigente nos marca el sistema educativo español para la Etapa de Educación Infantil.

Por tanto, como maestros de Educación Infantil, no debemos olvidar que la sociedad avanza y junto a ella cambia nuestras tradiciones, las formas de actuar, enseñar y de aprender. Por ello, debemos ser conscientes e intentar innovar e introducir nuevas metodologías en nuestro proceso de enseñanza.

En este TFG planteamos una situación de aprendizaje gamificada que permita que el alumnado adquiera a través del juego las competencias específicas y clave que menciona

¹ <https://www.rae.es>

la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*.

3.2. Justificación legislativa

A lo largo de este apartado justificaremos la importancia de trabajar con situaciones de aprendizaje gamificadas en el ámbito de Educación Infantil atendiendo a la diversidad del alumnado. Para ello, nos fijaremos en la legislación actual por la que se rige el sistema educativo español y la que tendremos en cuenta para llevar a cabo la intervención.

La *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)* es la ley actual que rige el sistema educativo español. Esta ley suprimió la LOMCE e incluyó modificaciones importantes en la LOE, ley vigente desde 2006. Esta ley establece en el artículo 14 (punto 6) que “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro.” (p.22). Por lo que, en este sentido el juego funcionará como nexo de unión entre el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, sirviendo de la misma manera como ayuda a aquellos niños que presentan necesidades. La gamificación, por tanto, puede facilitar la conexión entre los conocimientos teóricos y prácticas y lograr una mayor motivación.

Por otro lado, el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*, manifiesta en el artículo 2 que las situaciones de aprendizaje: “son situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.” (p.5). Del mismo modo, destaca como uno de los principios metodológicos generales la práctica educativa basada en la experimentación y en el juego, y establece la necesidad de crear experiencias de aprendizajes significativas y emocionalmente positivas en el aula que conciben al alumno como participante activo de sus propios aprendizajes y le permitan motivarse, comprender significados ... Todo ello, nos debe llevar a la conclusión de que

esta metodología persigue como fin primordial que el alumnado de Infantil independientemente de sus necesidades educativas, avance con sus conocimientos de manera adecuada y equitativa. Además, las situaciones de aprendizaje se esperan que “estén formuladas desde la interacción entre el alumnado y la persona adulta, estableciendo conexiones entre lo nuevo, lo sabido, lo experimentado y lo vivido. Abordar desde este enfoque los aprendizajes de la etapa, supone “diseñar y desarrollar situaciones de aprendizaje funcionales, significativas y relevantes, que requieran la concurrencia simultánea o sucesiva de los conocimientos, las destrezas y las actitudes propios de las áreas que conforman la Educación Infantil.” (p.11). La configuración de estas situaciones de aprendizaje en el aula de infantil permitirá al alumnado “interaccionar con objetos, espacios y materiales. Mientras manipula, observa, indaga, prueba, identifica, relaciona, analiza, comprueba, razona... descubrirá las cualidades y atributos de los elementos del entorno más cercano” (p.22). Todo ello, tendrá lugar dentro de un contexto divertido, lúdico, flexible y estéticamente atractivo que estimulará el aprendizaje y la curiosidad por el mundo que le rodea del niño.

Y por último, el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León*, presenta algunos apartados en relación a las situaciones de aprendizaje en esta etapa. Por un lado, sostiene en el artículo 5 que uno de los elementos y principios metodológicos por los que se estructura el currículo de Infantil en nuestra comunidad autónoma son las “situaciones de aprendizaje” (p.8). De igual modo, en el artículo 12 se determina una serie de orientaciones para el desarrollo de las mismas, señalando que estas tienen que ser “globalizadoras, estimulantes, significativas e inclusivas” (p.12), además de motivadoras y atractivas para desarrollar adecuadamente las competencias clave que permitan el aprendizaje significativo del niño. Siguiendo con las orientaciones, en el Anexo II.C nos indica que, para crear una situación de aprendizaje, en primer lugar, se debe plantear una situación de problema en un contexto determinado (relacionado con el ámbito personal, educativo, social, familiar...) que implique una resolución creativa por parte de los niños. Otra indicación importante que el profesorado de Educación Infantil debe tener en cuenta a la hora de planificar una situación de aprendizaje es que “se adecuen al proceso de desarrollo armónico e integral del alumnado en todas sus dimensiones, tengan en cuenta las potencialidades, intereses y necesidades del alumnado y favorezcan diferentes tipos

de agrupamientos.” (p.36). Asimismo, la persona adulta será la encargada de trabajar estas situaciones de aprendizaje ayudando a los niños a establecer conexiones entre los diferentes aprendizajes.

Todo lo mencionado anteriormente en la legislación, nos permite comprobar como las situaciones de aprendizaje estimulantes, significativas y enriquecedoras constituyen una estrategia didáctica que favorece al aprendizaje, las competencias clave y el desarrollo personal de los niños que se encuentran en la etapa de Educación Infantil, además proporciona las herramientas necesarias para la inclusión de todo el alumnado. También, cabe señalar que resulta fundamental hacer uso de ello como tarea escolar para mejorar tanto el desarrollo personal como el enriquecimiento de los saberes básicos del niño.

3.3. Relación con las competencias de grado

La titulación del Grado en Educación Infantil reúne una serie de competencias generales y específicas establecidas en la *Orden ECI/3854/2007, de 7 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*, las cuales se deben adquirir en el periodo de estudio de esta etapa. A continuación, mostraré las principales competencias que han sido alcanzado durante el Grado y a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado.

En relación a las competencias generales destaco las siguientes:

- *Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.* Con la propuesta diseñada durante las prácticas pretendo que el alumnado se muestre autónomo y reflexione acerca de temas de índole social como en este caso es el reciclaje y el consumo responsable.
- *Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.* Para ello,

se dejará a los alumnos expresarse a lo largo de toda la realización de la propuesta.

- *Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.* La propuesta pretende que el alumnado adquiera una serie de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo que le permita un autoaprendizaje.
- *Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva 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 los valores democráticos.* Con ello, aspiro a que los conocimientos no únicamente se reflejen en el aula, sino que también sea fuera del mismo y que les sirvan para desenvolverse en su día a día.

Por otro lado, en relación a las competencias específicas destaco:

- *Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.* Los diferentes agrupamientos permiten al alumnado adquirir distintas destrezas y habilidades útiles para la vida misma.
- *Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.* En la asignatura de Fundamentos de la Atención Temprana del Grado vimos la importancia de atender a toda la población infantil para dar lo antes posible respuestas a sus necesidades bien sea transitorias o permanentes, por lo que se van a realizar situaciones de aprendizaje que permitan crear oportunidades a todo el alumnado.
- *Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia y reflexionar sobre su presencia en los contenidos de los libros de texto, materiales didácticos y educativos, y los programas audiovisuales en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.* Se pretenden trabajar valores que le sirvan al alumnado

en el día a día, puesto que después del Prácticums me he dado cuenta de que es lo más importante para lograr un desarrollo integral en el alumnado.

- *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.* Con la asignatura de la Educación para la Paz y la Igualdad aprendí valores propios de una cultura de la paz que permiten a los alumnos trabajar y solucionar problemas a través del diálogo de tal manera que los conflictos se resuelvan de forma pacífica.
- *Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.* Esto se llevará a cabo a través de una situación de aprendizaje gamificada sobre el reciclaje. Todo ello, lo he trabajado a lo largo de la asignatura titulada Desarrollo Curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil.
- *Favorecer hábitos de acercamiento de los niños y las niñas hacia la iniciación a la lectura y la escritura.* Además del desarrollo sostenible y el respeto por el medio ambiente se van a trabajar los saberes básicos. A lo largo de la asignatura de segundo de carrera titulada Didáctica de la Lengua Oral y Escrita he comprobado lo imprescindible que es que los niños se inicien en la comunicación ya que empiezan a descubrir lo que les rodea.
- *Ser capaces de dominar la lengua oficial de su comunidad y mostrar una correcta producción y comprensión lingüística.* La propuesta también persigue que los alumnos se expresen y muestren sus dotes lingüísticos.
- *Conocer y saber utilizar adecuadamente recursos para la animación a la lectura y a la escritura.* Durante la propuesta diseñada utilizaré cuentos y actividades que permitan practicarlo y que animen a los alumnos a iniciarse en ello, ya que tras los prácticum he podido recopilar un gran abanico de ideas y materiales distintas para llevarlo a cabo.
- *Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.* Se va a llevar a cabo una situación de aprendizaje gamificadas que permita al alumnado motivarse a realizar lo que se le propone. En Fundamentos y Didáctica de la Educación Corporal Infantil he practicado muchos de estos recursos didácticos que nos permiten ponerlo en práctica.

- *Ser capaces de analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.* Las Tics suponen un gran avance en la actualidad si se emplean de manera correcta y como fin educativo, por lo que van a estar presentes a lo largo de la propuesta didáctica.
- *Ser capaces de promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.* En ciertas actividades se pretende que el alumnado fomente su imaginación y creatividad a partir de creaciones artísticas. A lo largo de las prácticas he vivido como muchas veces los alumnos no saben expresarse mediante palabras y lo hacen con dibujos por lo que es muy importante promover desde edades tempranas la imaginación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, dentro de este apartado, se va a llevar a cabo una fundamentación teórica de los conceptos más relevantes para este TFG. En el primer punto, trataré las metodologías activas y su relevancia en la etapa de Educación Infantil, centrándonos en especial en la gamificación como estrategia metodológica, viendo los roles que adoptan maestro y alumnos en ella, además de las ventajas y las desventajas que conllevan. En segundo lugar, explicaré qué se entiende por situaciones de aprendizaje gamificadas, profundizando en los conceptos del aprendizaje situado y de las situaciones de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil.

4.1. Metodologías activas para la Etapa de Educación Infantil

La Educación Infantil es una etapa crucial dentro del aprendizaje de los niños. Por ello, es importante que durante este periodo educativo el niño se encuentre en entornos estimulantes que desarrollen sus capacidades cognitivas, con el objetivo principal de alcanzar un proceso evolutivo óptimo.

Como alternativa a la educación tradicional, en los últimos años del siglo XIX tuvo lugar un movimiento llevado a cabo por Dewey (1886) citado en Trilla y García (2001) denominado la Escuela viva y activa. Según González (2003) ésta fundamenta su base en el acompañamiento del alumnado y de sus familias para conseguir un mayor conocimiento personal, lograr más interés y descubrir cada una de sus capacidades.

Según Escudero y Martínez (2011) para lograr un modelo educativo inclusivo es necesario actuar siguiendo dos premisas: la primera de ellas, es la fundamentación mediante la cual todo el alumnado tiene derecho a formar parte de lo realizado en el aula, esto se consigue con modelos educativos más equitativos y flexibles que atiendan a la diversidad. Por otro lado, el segundo punto hace referencia a los métodos educativos y a los materiales didácticos empleados en la enseñanza.

Basándonos en estas dos premisas, llegamos a la conclusión de que es necesario sustituir la metodología tradicional de aprendizaje por una nueva educación inclusiva, activa y viva. Para ello, es imprescindible implantar en el aula nuevas metodologías activas que desemboquen en una mejora educativa.

El propio Ausubel ya en 1979, manifestó que las metodologías activas no solo persiguen que el tiempo de clase, sea un espacio de aprendizaje significativo y de construcción social, sino que posibilite el desarrollo de actitudes y habilidades en el alumnado que la enseñanza pasiva no promueve. Sin embargo, no es hasta los años XX cuando se empezó a investigar más profundamente sobre la calidad de la docencia activa.

Estas metodologías activas se fundamentan en la teoría constructivista del desarrollo cognitivo de Piaget (1978) citado en Saldarriaga et al. (2016), la cual sostiene que los seres humanos vamos adquiriendo, construyendo y analizando los conocimientos de una forma gradual a partir de la experiencia. Las metodologías activas son métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para transformar el proceso de aprendizaje en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y consiga un pleno aprendizaje significativo (Andrés y Piquer, 2008).

No obstante, en las metodologías activas, el alumnado es considerado como el protagonista de la propia pedagogía, y es capaz de ir formando sus conocimientos a medida que va aprendiendo en el aula. Por tanto, esta estrategia pedagógica concibe el aprendizaje como un proceso constructivo y asegura los aprendizajes significativos donde el alumnado participa activamente, siendo los responsables de sus propios conocimientos y aprendizajes.

Algunos maestros de Educación Infantil promueven en el ámbito escolar metodologías que aseguran aprendizajes funcionales, en los que los alumnos indagan y cooperan con diferentes conocimientos que les permiten aprender, mientras el docente actúa en todo momento como facilitador y guía del aprendizaje. Lo que significa que el profesor es el responsable de aportar los cimientos necesarios para que el alumno construya su propio aprendizaje.

Fernández (2006) señala que existen diversos tipos de metodologías educativas activas que se pueden aplicar en la etapa de Educación Infantil, algunas de ellas son:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** tareas asociadas a una misma temática.
- ***Flipped Classroom:*** los propios alumnos son los que desarrollan los aprendizajes fuera de la clase.

- **Aprendizaje Servicio:** el alumnado realiza un servicio ante la necesidad del entorno.
- **Aprendizaje Cooperativo:** trabajar de forma conjunta y coordinada para lograr un aprendizaje.
- **Gamificación- aprendizaje divertido:** el traslado de la mecánica de los juegos al ámbito educativo.

De todas las anteriores, nosotros en este TFG nos vamos a centrar sobre todo en la gamificación, que es la que se tratará más detenidamente a continuación, ya que es una metodología activa que ayuda a que el alumnado durante esta etapa educativa progrese y adquiera de manera positiva los saberes esenciales.

Actualmente, son muchos los centros que las están incorporando a su aula, lo cual tiene muchos aspectos positivos y favorables en el aprendizaje del niño, algunos de ellos son; los estudiantes comprenden mejor el mundo que les rodea, al asociarse con los intereses del propio alumnado se fomenta la participación y la motivación para aprender y descubrir, facilitan el aprendizaje autónomo... (Collados, 2007; Maquilón, et al., 2016).

4.1.1. La Gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, la palabra “gamificación” desde un punto de vista etimológico procede de la palabra inglesa *game* que en castellano significa juego. Hemos encontrado numerosas definiciones de que lo es el juego, pero todas concuerdan en que es un aspecto imprescindible en la vida de todos los seres humanos, pero sobre todo en la vida de un niño.

Una de las primeras definiciones de gamificación es la aportada por Zichermann & Cunningham (2011) conocida como “el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p.14), esto indica que se trabaja a través de la diversión.

Años más tarde, autores como Marín y Hierro (2013) añaden que la gamificación se fundamenta en técnicas, métodos y estrategias. Y otros como Feixas et al., (2015) asegura

que la motivación constituye un elemento fundamental a la hora de llevar a cabo la gamificación, puesto que, sin ella, el juego sería un acto aburrido y ya no se entendería como tal. En este mismo año, Foncubierta y Rodríguez (2014) destacan que la gamificación está basada en contenidos didácticos, por lo que, aseveran que “cuando se plantean juegos en el aula entra en acción la fantasía, desarrollándose dicho juego en un espacio mágico de entretenimiento y diversión” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, citados en Romero y Espinosa, 2019, p. 63). Desde nuestro punto de vista, mantener una motivación en estas edades es imprescindible para fomentar el deseo por aprender nuevos conceptos y descubrir el mundo que les rodea desde edades tempranas. Por ello, en este TFG se va a presentar una propuesta didáctica en la que el alumnado se divierta a la vez que aprenda.

La gamificación, por tanto, constituye una parte imprescindible en la educación del S. XXI. Tras indagar y contrastar en distintas definiciones aportadas a la gamificación por parte de diferentes autores, podemos concluir y aclarar que ésta no necesariamente forma parte de un contexto lúdico, dado que “gamificar” y “jugar” no significan lo mismo. Para gamificar el aula debemos tener en cuenta dos aspectos fundamentales: lo que se pretende que el alumnado consiga durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y el perfil del alumnado con el que se trabaja. Por otro lado, en relación al juego, Delgado (2011) sostiene que es “una actividad natural y adaptativa propia del hombre y de algunos animales desarrollados” (p.4). y resalta que este nos sirve de ayuda a las personas para comprender el mundo que nos rodea y actuar sobre el en nuestro día a día.

Del mismo modo, Gómez (2018) señala que el juego infantil puede definirse como “aquella actividad que está caracterizada por ser placentera, libre y espontánea y que no persigue ningún fin determinado, pero que, sin embargo, es de gran utilidad para el desarrollo del niño” (p.1). El mismo autor determina una serie de características: asegura que es realizado por placer, que se elige de manera libre, además, el alumno tiene que participar, y que también favorece al desarrollo social y a la creatividad del niño. Por último, como bien indica González y Morote (2018) sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, imaginación, socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización.

A continuación, en la figura 1 se muestran los elementos que forman parte de la gamificación según Werbach, et al. (2012):

Figura 1.

Elementos de la gamificación.



Fuente: Elaboración propia basada en Werbach, et al. (2012) ²

Con *mecánicas* se refieren a los componentes básicos del juego que permiten enriquecer a las actividades que han sido expuestas en el aula, como son las reglas y su funcionamiento, por otro lado, con *dinámicas* se entiende a la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas, por ejemplo, las emociones, relaciones... Por tanto, las mecánicas y las dinámicas son empleadas para dar un contexto y dotar de sentido a la hora de aprender. Y por último los *componentes* o elementos básicos que constituyen las herramientas que se emplean para el diseño de la actividad o del juego. Estos, están vinculados con las formas particulares que se emplean para alcanzar los fines propuestos a través de las mecánicas y de las dinámicas utilizadas en los propios juegos, facilitando el proceso de cada una de ellas.

² La figura 1 extraída de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Una vez que hemos ofrecido una breve definición teórica de cada una de ellas, pasamos a profundizar y a poner ejemplos de ello.

Tal y como indica Teixes (2015) plantear una serie de nuevas estrategias metodológicas como es el caso de las mecánicas del juego, proporciona al alumnado un grado alto de motivación y por tanto de compromiso en las tareas que se van a realizar. A continuación, se describen algunas de las mecánicas de juego más empleadas durante la gamificación según Werbach, et al. (2012):

- *Los retos*: sirven como método de motivación y compromiso para que el alumnado se esfuerce en alcanzar las metas propuestas.
- *Las oportunidades*: son componentes de azar, que no dependen del jugador.
- *Competición y recompensas*: resulta imprescindible implantar entre el alumnado una competición sana, ofreciendo recompensas que motiven.
- *La retroalimentación*: es recomendable que se ofrezca un *feedback* a los jugadores para que ellos mismos sepan cómo están realizando las actividades.
- *Los turnos*: sirve para alternar la participación de los jugadores y los ayuda a respetarse tanto a ellos mismos como al resto.

Por otro lado, Herranz (2013) recoge la importancia de las dinámicas, las cuales señala que tratan sobre los aspectos globales en los que se concreta un sistema gamificado, teniendo éstas una interrelación directa con los efectos, las sensaciones y motivaciones que se pretenden provocar en el jugador. Del mismo modo que con las mecánicas, Werbach, et al. (2012) nos ofrecen una clasificación con las principales dinámicas:

- *Restricción*: para lograr que la actividad sea más motivante para el alumnado. Se pueden implementar algunas restricciones.
- *Emociones*: ayudan a los jugadores a mantener la atención y la motivación sobre la actividad, reforzando a la vez la competición y la curiosidad.
- *Narrativa*: los jugadores deben saber al detalle en qué consiste la actividad.
- *Progresión*: es importante que el jugador sienta un progreso en sus habilidades.
- *Relaciones*: resulta imprescindible que el usuario tenga un reconocimiento social y fomente la interacción con sus iguales.

Por último, en relación con los componentes cabe señalar que son los que contribuyen a que los jugadores se impliquen rápidamente en las actividades gamificadas. A continuación, mostramos algunos de los que van a ser empleados a lo largo de este TFG:

- *Avatares*: son los personajes que representa visualmente a los jugadores.
- *Misiones*: tareas que deben de ir desempeñando los jugadores para ir superando los niveles.
- *Niveles*: estadios fijados que deben ser superados de uno en uno.
- *Superpoderes*: son ventajas para los jugadores.
- *Los puntos y la barra de progreso*: nos permiten medir el grado de progreso del jugador durante el juego.
- *Restringir el tiempo*: implantar un tiempo limitado que favorezca el esfuerzo y que logre el compromiso.
- *Sorpresas*: constituyen elementos inesperados que captan la atención de los jugadores.

Las mecánicas, dinámicas y los componentes tratados anteriormente constituyen un cambio en el nivel de implicación de los protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe destacar, que los protagonistas serán los alumnos y el maestro.

Por un lado, Shulman (2011) manifiesta que la enseñanza de hoy en día está basada en la indagación, en fomentar el conocimiento de cada alumno y en la comprensión de dicho conocimiento. Del mismo modo, constituye un proceso activo por parte del alumnado, donde los docentes se convierten en guías y facilitadores del aprendizaje.

Asimismo, autores como Perió et al., (2017) conciben, por una parte, el papel activo, participativo y la toma de decisiones por parte del alumnado, y, en cambio, considera que el profesorado adopta un rol más pasivo, de guía y/o facilitador de recursos y de los conocimientos.

Por tanto, el proceso de gamificación es preparado por el docente y dirigido al alumnado con un fin. En primer lugar, cabe destacar que el rol del profesor no únicamente se trata de hacer una actividad divertida, sino que debe tener los elementos del juego con un buen diseño instruccional, con actividades que sean atractivas para el alumnado y que del mismo modo motiven y guíen a lo largo de toda la experiencia del niño. Para el diseño

de la gamificación el docente debe considerar a los jugadores, a los que ira dirigida la actividad, para saber qué elementos y conocimientos debe incluir. Asimismo, se debe seleccionar correctamente los recursos pedagógicos y los tecnológicos que se van a utilizar. El alumno-jugador por su parte, tiene un rol activo que permite que el juego se pueda llevar a cabo; para ello, Bartle (1996) establece cuatro perfiles de jugadores:

- *Killer o competitivo*: se caracteriza por un perfil de usuario muy competitivo que únicamente participa para ganar y en muchas ocasiones disfruta de la frustración de los perdedores.
- *Achiever o triunfador*: el perfil de usuario de este jugador se siente muy orgulloso de la posición adoptada y tiene como objetivo principal ganar.
- *Explorer o explorador*: el fin primordial de este perfil de jugador es disfrutar de las actividades, se muestran muy curiosos ante ellas.
- *Socializer o socializador*: destaca por ser el perfil de usuario que disfruta pasando tiempo con el resto de los jugadores.

En resumen, hay que destacar que la gamificación consta de una serie de aspectos imprescindibles para que se implemente de manera adecuada en el aula. Por un lado, los docentes debemos tener en cuenta las necesidades educativas con las que cuenta el aula, y también las dinámicas empleadas para ello, con el fin de que atraiga al alumnado y éste se muestre con un rol activo tanto hacia la propia actividad como al proceso de enseñanza y aprendizaje.

En relación a esto, nos gustaría destacar como el hecho de emplear situaciones de aprendizaje gamificadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje permite una participación activa en el alumnado. Ginsburg (2007), concibe el juego activo “como un componente esencial para el desarrollo de los niños porque contribuye al desarrollo cognitivo y al bienestar físico, social y emocional” (p. 182). Por ello, en este TFG el juego ocupa un lugar fundamental que garantiza el correcto aprendizaje y desarrollo del alumnado durante la etapa de Educación Infantil.

Romero (2015) aporta una serie de consejos necesarios para realizar los procesos gamificados de manera correcta:

1. Establecer un objetivo que sea claro.

2. El docente tiene que ser capaz de transformar el aprendizaje en una propuesta lúdica.
3. Proponer un reto en concreto.
4. Indicar las pautas y las normas del juego.
5. Generar una competición que motive al alumnado.
6. Establecer un sistema de recompensas.
7. Realizar niveles de dificultad creciente.

A mayores de lo comentado anteriormente, la gamificación resulta beneficiosa cuando el docente es capaz de hacer que el alumnado se sienta competente de tal manera que le permita avanzar en su propio proceso de aprendizaje. Pappas (2013) señala que tanto la inclusión de situaciones gamificadas, como el compromiso por parte del docente y los resultados obtenidos con respecto a los objetivos marcados, son igual de importantes que crear un sistema educativo que resulte atractivo y motivador y que, por tanto, favorezca al aprendizaje del alumnado.

Delgado (2011), sostiene que el juego se trata de un modo de descubrir y aprender además de favorecer, la interacción social y comunicativa y Anderson y Bailey (2017) consideran que jugar entre iguales construye vínculos afectivos y duraderos que generan un bienestar entre los niños y que por ello, se sienten motivados para la realización de actividades. Por lo que, en la propuesta de este TFG predomina el juego como metodología educativa, dentro de las situaciones de aprendizaje y poniendo el énfasis en la dimensión social de los alumnos a favor de las relaciones con las demás personas y su entorno, además de buscar en el alumnado la motivación y el interés que favorezca su aprendizaje y desarrollo.

Otro punto que nos gustaría señalar es que, a día de hoy, resulta obvio que la gamificación se centra principalmente en la enseñanza al alumnado a través del juego, y también en el empleo de recursos tecnológicos para ello. Sin embargo, es necesario saber diferenciar que no cualquier uso de las tecnologías y del juego es válido para el aprendizaje ya que no podemos tener en cuenta cualquier juego o tecnología como gamificación. Lo que significa que debemos entender las tecnologías como un conocimiento más, una herramienta más de las que podemos hacer uso para ayudar a

nuestros alumnos a “aprender a aprender” de forma autónoma, buscando su desarrollo cognitivo y personal (Piattini y Pavón, 2008).

La gamificación se extendió más a partir de publicaciones de ciertos autores como Pelling en el 2011, cogiendo un mayor protagonismo en el ámbito educativo. En cambio, existen un menor número de investigaciones y experiencias relacionadas con la gamificación en la etapa de Educación Infantil. Por ello, ya que la propuesta didáctica está destinada a esta etapa, a continuación, describiremos algunas herramientas que se pueden usar en el aula de infantil:

- *Kahoot*: esta herramienta permite realizar tareas como cuestionarios de una forma atractiva al alumnado. En ella, hay elementos claves de la gamificación como los rankings que se llevan a cabo de forma automática a medida que se contestan las preguntas.
- *Genially*: se trata de una web multitarea que permite generar gran cantidad de tareas útiles como infografías, presentaciones...
- *Cerebriti*: consiste en una web que es subvencionada por el ministerio de educación, cultura y deporte, que permite crear juegos educativos de una manera sencilla y cómoda. Se adapta muy fácilmente a todas las edades y a las diferentes áreas curriculares.
- *Wix*: se trata de una página web que permite crear webquest. Aunque no tenga una finalidad educativa, se pueden crear gran infinidad de recursos didácticos.

En nuestro caso, para este TFG haremos uso de alguna las anteriores ya que consideramos que emplear variedad de este tipo de herramientas pueden ofrecer diferentes soluciones al docente, además de resultar innovadoras y motivadoras de cara al alumnado.

Para concluir con este punto, señalar que las TICs han supuesto un gran avance en la sociedad actual y se constituyen como un gran aliado puesto que permiten construir entornos digitales personalizados de aprendizaje (Adell y Castañeda, 2010) que integran recursos y herramientas de diferente índole y origen ajustándose a los intereses del educando y a sus preferencias sobre el camino a seguir. Todas ellas nos permiten atender a las características de cada niño o niña de nuestra clase basándonos en el principio de individualidad. De este modo, pretendo llevar a la práctica un aprendizaje que sea

personalizado apoyándome de las tecnologías, de tal manera, que se ajuste a las necesidades de cada alumno, y que tenga en cuenta cuáles son sus capacidades, cómo aprenden, sus intereses y también los conocimientos previos de los que partimos, esto permitirá que los alumnos se conviertan en los protagonistas de sus propios aprendizajes.

4.2. Situaciones de aprendizaje gamificadas

En este punto vamos a tratar la evolución desde el concepto de aprendizaje situado hasta lo que hoy en día conocemos como situaciones de aprendizaje. Uniendo ambos conceptos se pretende hacer una propuesta didáctica basada en situaciones de aprendizaje gamificadas.

4.2.1. Aprendizaje situado

El aprendizaje situado ha adoptado diversas concepciones a lo largo de los años, pero es evidente que todas ellas comparten en común, según Sagastegui (2004) una relación en cuanto al concepto de "situado" haciendo éste referencia a que la educación no se fundamenta únicamente en los procesos cognoscitivos individuales sino que también entran en juego factores importantes como las percepciones, interacciones o los recursos que derivan de un aprendizaje basado en la actuación y desarrollo en el entorno sociocultural. Es por tanto, que: “el aprendizaje situado, al concebir la actividad en contexto como el factor clave de todo el aprendizaje, ubica a la educación como parte integrante e indisoluble de las diversas prácticas de la vida cotidiana” (Sagastegui, 2004, p.30). Este aprendizaje situado será fundamental para adquirir habilidades y competencias desde edades tempranas, indagando siempre en la solución de conflictos desde una visión colectiva.

Con el paso del tiempo, este concepto fue evolucionando hacia el modelo de “comunidades de aprendizaje”, las cuales estaban centradas en la práctica. Este aprendizaje requiere, de unas exigencias particulares para poder ser trasladado al contexto escolar, tal y como especifica Sagastegui (2004), las situaciones educativas en las que sea de aplicación este método deberán organizarse partiendo del desarrollo cognitivo de los alumnos. Los fundamentos del aprendizaje situado proceden de diferentes disciplinas y enfoques, en esta perspectiva, nos encontramos, por un lado, con la zona de desarrollo

próximo de Vygotsky (1978), y por otro lado con el andamiaje de Bruner (1975) citado en Oyarbide (2004), ya que será necesario que la práctica o experiencia sea guiada y apoyada para que los alumnos adquieran diferentes destrezas a la vez que cooperan con el resto de sus compañeros.

Desde una perspectiva de cognición situada, Lave y Wenger (1991) señala que la interacción de la persona con la situación y el contexto es la base del desarrollo de las competencias. Y por tanto, una concepción situada de las competencias conlleva a diseñar el *curriculum* desde las llamadas situaciones de aprendizaje.

También, es importante resaltar que el aprendizaje situado se puede categorizar en dos grupos o líneas de análisis, por un lado, se encuentra el aprendizaje basado en la acción en el cual se incluyen actividades que versan sobre el cuerpo y el movimiento y por otro, el aprendizaje basado en el contexto, donde se incluye el contexto histórico, social y los recursos ambientales que rodean al alumnado (Lave y Wenger (1991)).

Por lo que de todo lo anterior, podemos deducir dos argumentos acerca del aprendizaje situado: por un lado, que esta teoría sostiene que la adquisición de habilidades y el contexto sociocultural no pueden separarse, y que, del mismo modo, la actividad se encuentra marcada por la situación. Y por otro lado, que el aprendizaje situado exige que en el aula se lleven a cabo actividades que sean creativas y de interpretación del mundo que nos rodea, en las que se requiere que los alumnos profundicen en situaciones que sean reales y del día a día, asemejándose con las formas de aprendizaje que ocurren en la vida cotidiana.

4.2.2. Concepto e importancia de las situaciones de aprendizaje

Las personas aprenden en el día a día mediante las vivencias que nos van ocurriendo a lo largo de nuestra vida. De modo que todas las situaciones vividas según Bernal (2005) pueden ser conocidas como situaciones de aprendizaje. Trasladado al ámbito educativo, los contenidos de la etapa de Educación Infantil se organizan en tres áreas y éstas son trabajadas por medio de actividades globalizadas que buscan el interés y el significado para los niños. Todo ello, genera unas situaciones de aprendizaje caracterizadas por ser significativas, globales y estimulantes. Teniendo en cuenta algunas ideas que aparecen en

el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*, las situaciones de aprendizaje hacen referencia a las situaciones que están contextualizadas, son complejas y que requieren la resolución de una tarea o actividad por parte del alumnado a través de las competencias ya adquiridas y de la puesta en marcha de estrategias y de los saberes básicos de una forma integrada.

Lo que significa que se parte de tareas contextualizadas para encontrar qué acciones (procedimientos) y qué recursos (conocimientos) se pretenden resolver.

El aprendizaje, tal y como lo entiende Cole (1999), es una condición necesaria para participar activamente en la vida comunitaria. Por tanto, generar situaciones de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil sirve al maestro para crear nuevas oportunidades de aprendizaje en todo el alumnado. Por su parte, la LOMLOE (2022) pretende generar nuevas situaciones de aprendizaje cada vez más inclusivas. Es por ello, que este TFG va destinado a estimular el aprendizaje de manera activa para todo el alumnado.

Siguiendo en la misma línea y profundizando más en las situaciones de aprendizaje, señalar que son el único elemento no prescriptivo que aparece en la norma y un componente necesario para que el alumnado de infantil pueda alcanzarlas competencias de una manera satisfactoria y próxima a la realidad. Además, es importante destacar, que las situaciones de aprendizaje integran los elementos curriculares de las tres áreas del desarrollo.

La base en la que se conforman estas situaciones de aprendizaje, serán los objetivos y competencias, los saberes básicos y los principios metodológicos indicados en el marco normativo. De hecho, los saberes básicos según Moya y Luengo (2021), son agrupaciones de elementos que el profesorado deberá tener en cuenta para trabajar en el aula y para las situaciones de aprendizaje que en cada momento se vayan a afrontar. En definitiva, son conocidos como el eje central de las situaciones de aprendizaje, sobre la que, según los autores citados anteriormente, debemos lograr un equilibrio entre la comprensión y la inclusión.

A continuación, mostramos una serie de indicaciones según el **Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil**, de cómo llevar a cabo unas situaciones de aprendizaje:

- Deben estar bien contextualizadas, ser significativas e integradoras. Además, tienen que ser ejes de coordinación interdisciplinar.
- Necesitan ser respetuosas con las experiencias del alumnado y con las diferentes perspectivas para comprender la realidad.
- Están compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve a la adquisición de nuevos aprendizajes. Además, estas tareas tienen que favorecer diferentes tipos de agrupamientos.
- Su diseño debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado.
- Deben partir de unos objetivos que sean claros, precisos y que integren saberes básicos.
- En la puesta en práctica se debe implicar la producción, la interacción verbal y el uso de diferentes soportes.
- Deben fomentar el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.
- Llevarlas a cabo a partir de la curiosidad y el asombro, ya que deben despertar su fantasía e imaginación.
- Proponer retos para resolver.
- En una situación de aprendizaje, el profesorado puede utilizar diferentes metodologías y técnicas.
- Tienen que ser diseñadas con un criterio de justicia, para que se logre la igualdad efectiva de oportunidades de aprendizaje maximizando el tiempo real de dedicación de cada estudiante a la realización de sus tareas.

En definitiva, necesitamos unas situaciones de aprendizaje que sean diseñadas para favorecer el pensamiento, que tengan un valor instruccional y no como una actividad de evaluación descontextualizada, y que además evalúen los contenidos amplios del currículo.

Por otro lado, queremos destacar la importancia de trabajar desde edades tempranas, el desarrollo sostenible y el consumo responsable puesto que son dos de los objetivos de

Desarrollo Sostenible (ODS). Estos objetivos fueron adoptados por las Naciones Unidas en 2015 con el fin de terminar con la pobreza, proteger el planeta y garantizar de cara al 2030 que todas las personas disfruten de paz y prosperidad. Por ello, desde nuestro punto de vista, consideramos que estas temáticas serían muy adecuadas para diseñar situaciones de aprendizaje en el aula y pueden ser los ejes globalizadores e interdisciplinarios, ya que ejercen un gran poder social en nuestra sociedad.

Imagen 1: Objetivos del Desarrollo Sostenible



Fuente: Organización de Naciones Unidas (ONU).

En nuestro caso, pretendemos ofrecer situaciones de aprendizaje gamificadas relacionadas con el reciclaje de tal manera que sean actividades dinámicas y motivadoras, a la vez que se implique en ellas al contexto social y cultural del alumnado.

5. PROPUESTA DE AULA

5.1. Introducción.

En este apartado del TFG se describe la situación de aprendizaje gamificada para la etapa de Educación Infantil, concretamente para niños de 4-5 años.

Esta situación de aprendizaje tendrá como eje globalizador el reciclaje y para ello, se empleará un personaje de dibujos animados llamado, *Rocky*, el cachorro de la patrulla canina³ encargado del reciclaje. Este personaje parte de los intereses de los niños y ha sido escogido tras hacerles una serie de preguntas sobre sus preferencias de dibujos animados. Al tener una gran variedad de personajes de diferentes colores, profesiones y habilidades, cada niño se muestra identificado con alguno de ellos, es por ello su elección. Esta situación de aprendizaje constará de 10 tareas distribuidas en 6 sesiones.

La finalidad última de esta situación de aprendizaje es despertar el interés por reciclar desde edades tempranas de tal manera que entre todos construyamos un mundo mejor y cuidemos del medio que nos rodea.

5.2.Contexto y destinatarios al que va dirigida la propuesta

La propuesta está planteada para llevarla a la práctica en un colegio concertado de titularidad católica del centro de Valladolid. Este centro educativo imparte clase desde el primer año (se ha implantado el año anterior) hasta cuarto de la ESO y es de línea dos para todos los cursos.

El aula en el que vamos a llevar la situación es el aula de Educación Infantil, formada por 7 alumnos y 10 alumnas entre 4 y 5 años. Según Piaget (1978) citado en Castilla (2014), estos niños se encuentran en la etapa preoperacional, lo que significa que, a lo largo de esta etapa, el niño empieza a relacionarse con sus iguales. Asimismo, destaca en estas edades el “pensamiento egocéntrico” lo cual genera que el niño tenga un pensamiento estático, en ciertas ocasiones carente de lógica y dificultades a la hora de ponerse en el lugar del otro. Sin embargo, esta habilidad cognitiva comienza a

³ Serie de dibujos animados emitida en Clan TV, RTVE

desarrollarse entorno a estas edades. Por otra parte, también es cierto que los niños con 4-5 años tienen un gran interés por descubrir el mundo que les rodea, y constantemente se están haciendo preguntas sobre el porqué de las cosas. Por ello, para favorecer el desarrollo cognitivo del pequeño, es recomendable poner en marcha el juego simbólico, el cual, según Piaget, citado en Delgado (2011), es “el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea de poder comprenderlo y asimilar mejor la realidad” (p.4).

Otra característica del alumnado es que el aula presenta diferentes niveles de desarrollo y de aprendizaje. Por lo que, en la propuesta se intentarán llevar a cabo distintas tareas gamificadas que permitan al niño potenciar su desarrollo mediante la exploración del mundo que le rodea y lograr un aprendizaje más inclusivo e individualizado.

5.3.Descripción de la Situación de Aprendizaje.

La propuesta está formada por una situación de aprendizaje, está la comentaremos continuación de manera breve y se expondrá con mayor profundidad en el Anexo 1.

La situación de aprendizaje que llevaremos a la práctica será:

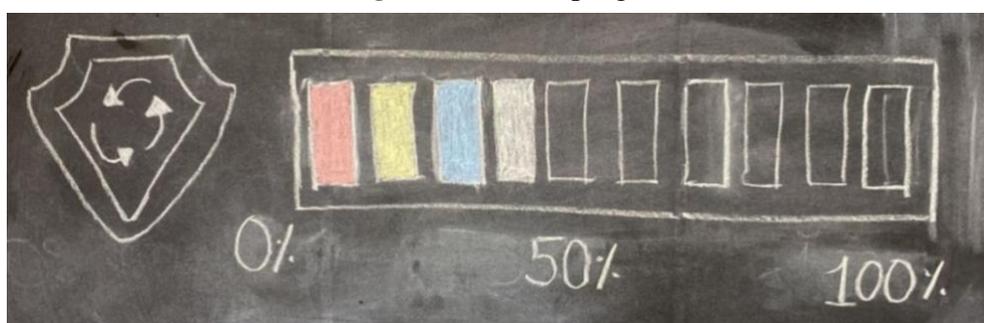
Rocky nos enseña a reciclar para la creación de contenedores que nos ayuden a mejorar el planeta.

Esta situación de aprendizaje trabaja el reciclaje, ya que en todo centro se está llevando a cabo el proyecto sobre el reciclaje y el cuidado del medio ambiente titulado *Soñemos nuestra casa común*. La duración de este proyecto escolar va desde el mes de enero hasta junio, es decir, el segundo y tercer trimestre.

Para ello, hemos elegido como avatar a Rocky, éste será el protagonista de todas las tareas de la primera situación de aprendizaje, ya que son unos dibujos que están muy presentes en la vida de estos niños, además, de que desde el principio pude ver el interés que les suscitaba este protagonista. Su propósito principal es ser mecánico y para ello emplear objetos que sean reciclados para así reparar algunos y crear otros nuevos. La finalidad de esta situación es crear unos contenedores que les ayuden y les recuerde todos los días que tienen que seguir reciclando tanto dentro del aula como fuera del mismo.

La primera actividad será **un cuento** de creación propia (ver anexo 1), que servirá de introducción al tema del reciclaje, sus contenedores, y donde se les explicará que cada día que pase tendrán que superar un reto o misión, y que a medida que lo vayan logrando irán aumentando de nivel y por tanto de dificultad. De igual modo, en la parte posterior de la pizarra dibujaremos una barra de progreso, tal y como se muestra en la Imagen 2.). Estará dividida por el número de rectángulos correspondientes simulando ser las tareas de cada situación. Asimismo, permitirá al alumnado ver en qué punto de la situación de aprendizaje se encuentran y su progreso dependiendo de cada tiempo. Además, les comentaremos que si son capaces de llegar al final de la propuesta obtendrán unas recompensas.

Imagen 2: Barra de progreso



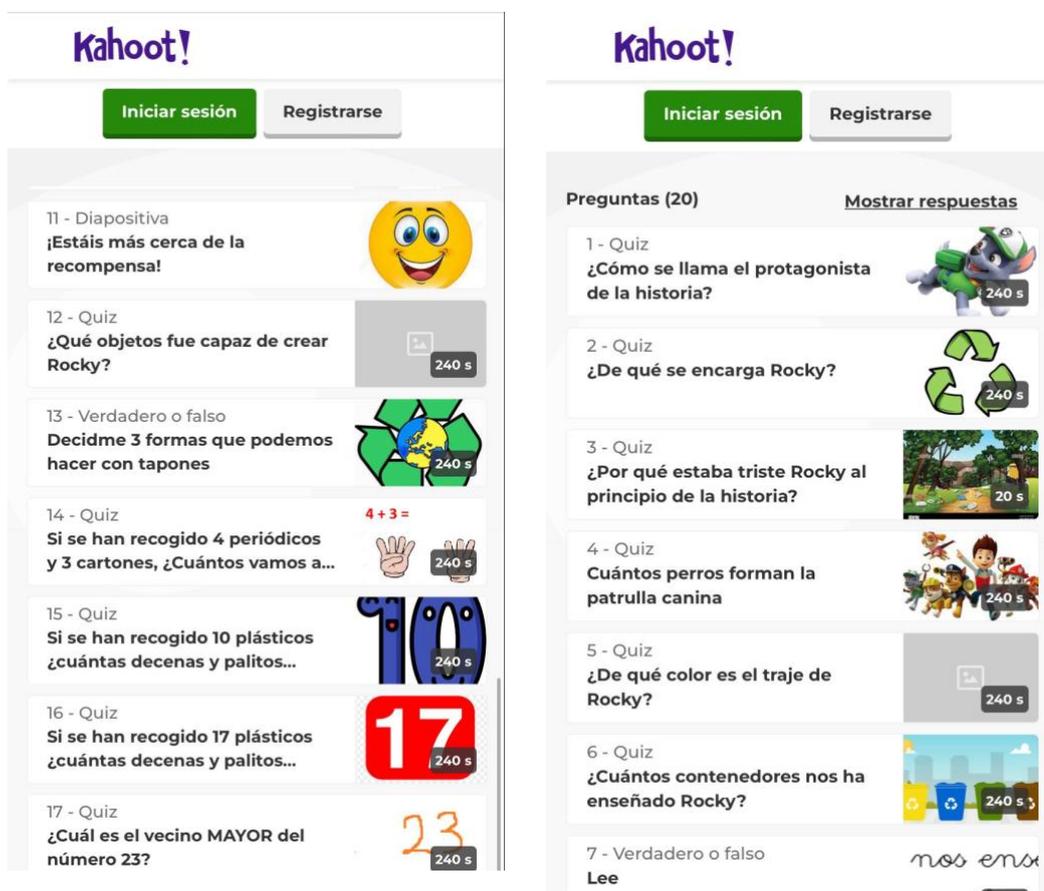
Fuente: Creación propia.

La situación está formada por 10 tareas repartidas en un periodo de 6 sesiones (con posibles variaciones dependiendo de las necesidades del alumnado). La duración de esta ha sido de una semana y dos días de la siguiente. Para ello, las actividades las hemos realizado en las horas de después del recreo de tal forma que no modificarán ni influirían en las rutinas del alumnado.

Estas tareas comenzarán con una lectura inicial del cuento *Rocky nos enseña a reciclar*, que estará compuesto por 6 retos, en el que cada día deberán de abrir un sobre para ver y trabajar el reto que les propongamos, todos están relacionados con el eje principal de la situación, el reciclaje. El primero de los retos está relacionado con depositar la basura en el contenedor correspondiente, el segundo consiste en dar un segundo uso y hacer actividades con los tapones relacionado con la lectoescritura y con las capacidades artísticas. Otros de los retos se tratan de jugar con material reciclado a juegos que todos conocemos como es el caso del bingo y del tangram. Otro reto y a modo

evaluación fue el *kahoot*⁴(Imagen 3) en el que se les pregunta sobre los contenidos abordados y trabajados en el aula. Y para finalizar, el último reto llevado a cabo consistirá en la construcción de unos contenedores entre todos, para continuar reciclando.

Imagen 3: Preguntas del Kahoot



Fuente: Creación propia.

5.3.1. Concreción curricular

A continuación, presentamos la concreción curricular de la situación de aprendizaje gamificada donde aparecen los objetivos, las competencias específicas de cada área de la Etapa de Educación Infantil, con sus respectivos criterios de evaluación e indicadores de logro. De igual modo, también seleccionamos las competencias clave y los saberes básicos (contenidos) junto a los contenidos transversales trabajados de forma global a lo largo de la situación de aprendizaje.

⁴ <https://create.kahoot.it/share/infantil-el-reciclaje/5d5c8114-20e2-47c1-8f02-0b7d47ee29ff>

Título: Rocky nos enseña a reciclar para la creación de contenedores que nos ayuden a mejorar el planeta.



La información que se muestra a continuación ha sido extraída según el **DECRETO 37/2022**, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Apoyándonos en el Artículo 6, objetivos de la etapa, los cuales nos indican los fines generales que se pretenden conseguir a lo largo de esta etapa.

Objetivos generales de etapa:

- b) Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- c) Descubrir el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León iniciándose en la identificación de los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnológica, de manera que fomente el descubrimiento, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.

Completando los objetivos con los del **Real Decreto**, Artículo 7:

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

Competencias específicas de las tres áreas	Criterios de evaluación de las tres áreas	Indicadores de logro
<p><i>Área 1. crecimiento en armonía.</i></p> <p>1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p>	<p>1.3. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, utilizando las propias posibilidades y demostrando poco a poco iniciativa.</p>	<p>1.3.1. El niño expresa seguridad en diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>1.3.2. El niño es capaz de expresar interés e implicación en las diferentes actividades.</p>
	<p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo utilizando sus posibilidades personales.</p>	<p>1.5.1. El alumno es capaz de emplear diferentes objetos para el juego.</p>
	<p>3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con mediación de un adulto mostrando una actitud de respeto e iniciativa.</p>	<p>3.1.1. El alumno es capaz de realizar actividades que proporcionen un cuidado para el medio que le rodea.</p>
<p>3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p>	<p>3.3 Construir normas, rutinas y hábitos, desarrollando experiencias saludables y sostenibles para la mejora de la salud y el bienestar.</p>	<p>3.3.1. El niño es capaz de crearlas normas a seguir para lograr un mundo más sostenible.</p>
	<p>4.3. Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.</p>	<p>4.3.1. El alumno es capaz de resolver los conflictos que ocurren durante la actividad de manera pacífica con sus compañeros.</p>

democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.5 Participar, con la ayuda del adulto, en actividades relacionadas con las normas sociales que regulan la convivencia, promoviendo valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.	4.5.1. El alumno muestra respeto tanto por el mismo como por el resto de sus compañeros.
<p><i>Área 2 descubrimiento y exploración del entorno.</i></p> <p>1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.</p>	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos identificando y nombrando sus cualidades o atributos y funciones mostrando curiosidad e interés.	1.1.1. El alumno muestra curiosidad e interés por el medio ambiente.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos	3.1.1. El niño adopta una actitud de cuidado por el medio ambiente.
		3.1.2. El niño trata de hacer acciones positivas para mejorarlo.
	3.3. Nombrar relaciones entre el medio natural y el social, a partir de la observación y la identificación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León	3.3.1. El alumno es capaz de establecer relaciones entre lo natural y social.
<p><i>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.</i></p> <p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p>	1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.	1.1.1. Existe una participación e implicación adecuada del niño en la situación de aprendizaje.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su	4.1.1. El alumno es capaz de expresar en todo momento lo que está sintiendo.

funcionalidad y algunas de sus características.	función comunicativa con ayuda del adulto.	4.1.2. El alumno es capaz de opinar acerca del tema.
---	--	--

Objetivos didácticos de aprendizaje (engloba a las 3 áreas)

- Respetar adecuadamente las normas del reciclaje.
- Cuidar el medio que nos rodea.
- Tomar conciencia de las consecuencias negativas que conlleva no reciclar.
- Experimentar y jugar con material reciclado.
- Usar de manera responsable materiales reciclados para poder darles otro uso.
- Reciclar materiales que nos sirvan para aprender a leer y escribir.
- Reconocer los distintos contenedores y sus usos.
- Realizar juegos con taponés.
- Crear correctamente palabras y secuencias con material reciclado.
- Reconocer de forma correcta las figuras geométricas a través del juego del tangram reciclado.
- Identificar y reconocer los contenidos adquiridos sobre el reciclaje.
- Trabajar correctamente en equipo buscando estrategias comunes.
- Reciclar mediante el uso de las TIC.
- Usar materiales reciclados para hacer una creación artística.
- Usar de manera adecuada los contenedores.
- Descubrir diferentes técnicas reciclables mediante la elaboración de unos contenedores.

Competencias Claves

Con esta situación de aprendizaje se pretende conseguir una serie de competencias.

- **Competencia para la autonomía e iniciativa personal.**
Con esta competencia pretendemos que el alumnado actúe de manera autónoma desarrollando el criterio propio y espíritu crítico, además de que tenga cierta iniciativa y predisposición hacia las tareas a realizar. Ésta se trabaja a través de tareas individuales en las que se requiere de participación e implicación como, por ejemplo; la tarea que consiste en realizar una obra artística de manera individual con los taponés. Todo ello, permitirá, la adquisición de valores además de la capacidad emprendedora para idear, desarrollar, llevar a cabo un proyecto en este caso sobre el reciclaje, que le sirvan para su futuro.
- **Competencias sociales o cívicas.**
Con esta competencia trabajaremos las relaciones sociales junto a otras personas, para ello, realizaremos muchas actividades grupales en las que el alumnado debe tomar acuerdos comunes, como en el caso del Kahoot. La adquisición de esta competencia también les permite desenvolverse adecuadamente con autonomía e iniciativa personal en el ámbito de la vida, además, de participar de manera activa y democrática en la vida social y cívica, en nuestro caso, reciclando día a día y contribuyendo entre todos a conseguir un mundo mejor.
- **Competencia de Aprender a Aprender.**
Esta competencia la alcanzaremos a través de la puesta en práctica de tareas que permitan al alumnado la toma de conciencia de sus propios procesos de aprendizaje, como, por ejemplo; la actividad que consiste en distribuir los residuos en los contenedores correspondientes. Todo ello, desembocará en un aprendizaje cada vez más autónomo y eficaz.
- **Competencia lingüística.**
Esta la conseguiremos a través de la lectura del cuento principal y de los retos que nos acompañan en nuestro día a día. Nos permitirá desarrollar de manera correcta la habilidad para emplear la lengua, expresar ideas en todo momento, ponernos de acuerdo con el otro y llegar a utilizar estrategias para realizar las tareas. Esta competencia la trabajaremos con muchas de las tareas de la situación de aprendizaje, como es el caso del kahoot, la realización de un tangram...

Saberes básicos o contenidos curriculares

Al ser una situación de aprendizaje globalizada, vamos a seleccionar una serie de contenidos relacionados con las tres áreas de conocimiento.

1. Crecimiento en armonía

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Hábitos y prácticas sostenibles y eco socialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.

2. Descubrimiento y exploración del entorno

B. Experimentación con el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento.
- Estrategias para buscar soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas.
- Respeto y protección del medio natural.

3. Comunicación y representación de la realidad

A. Intención e interacción comunicativas.

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado con ayuda y modelado del adulto.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números.

I. Alfabetización digital.

- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.
- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: comunicación, aprendizaje y disfrute.

Contenidos transversales

Además de los contenidos curriculares vamos a trabajar una serie de contenidos transversales.

- En primer lugar, **los ODS** (Objetivos de Desarrollo Sostenible), concretamente:
 - N.º 3- *salud y bienestar*. El reciclaje también es salud ya que es fundamental para la disminución de co2 en la atmosfera, esto permitirá que haya menos enfermedades respiratorias.
 - N.º 11- *ciudades y comunidades sostenibles*. Si somos capaces de reciclar conseguiremos entre todas unas comunidades más sostenibles garantizando los derechos a todos.
 - N.º 12- *producción y consumo responsables*: al reciclar se producen grandes beneficios para el medio ambiente, por ello, tenemos que trabajar entre todos el consumo responsable.
 - N.º 13- *acción por el planeta*: reciclar contribuye una acción beneficiosa para mejorar nuestro planeta.
 - N.º 15- *vida de ecosistemas terrestres*: reciclar también ayuda a florecer la vida de los organismos que habitan en los ecosistemas.

Todos ellos, los vamos a trabajar de manera global con el fin de contribuir a tener un mundo mejor.

- **La comprensión lectora**: proceso cognitivo orientado a entender el significado de un texto. Todo ello, va a ayudar al alumnado a adquirir un mayor léxico, a estructurar frases de mayor complejidad... Todo esto se trabajará a través del cuento del comienzo...
- **Valores** como el respeto tanto hacia uno mismo como al resto, fomentar en el aula la igualdad de oportunidades de tal forma que todos puedan contribuir en las tareas aportando sus conocimientos, y además promover la inclusión y atender a la diversidad.

En esta situación de aprendizaje no únicamente se abordan los contenidos relacionados con el reciclaje, sino que simultáneamente se trabajan contenidos relacionados con la lectoescritura y la lógico matemática, véase anexo 2.

En todas las sesiones que mostramos a continuación, se pretenden desarrollar valores y fomentar su creatividad de una forma lúdica y gamificada con relación al reciclaje. A

modo ejemplo presentamos una descripción de ellas en la que se resalta donde se encuentra la parte de la gamificación, tabla 1.

Tabla 1

Situación de aprendizaje gamificada: relación con la gamificación

Número de sesión	Parte relacionada con la gamificación
Sesión 1: <i>Rocky nos enseña a reciclar</i>	El cuento que se plantea para esta sesión inicial está formado por retos que se van a ir resolviendo mediante la realización de juegos. Además, se presenta al protagonista de la situación de aprendizaje que es Rocky.
Sesión 2: <i>Jugamos con tapones</i>	En esta segunda sesión con los tapones se realizarán juegos de palabras donde los niños comunicándose con el resto de su equipo tendrán que ser capaces de encontrar las palabras escondidas. Además, jugarán al juego del tres en raya con ellos.
Sesión 3: <i>Bingo reciclable</i>	Esta tercera sesión consiste en ir marcando en nuestro cartón los residuos que, aleatoriamente, van surgiendo en cada momento. El primero que complete el cartón al completo, gana el premio mayor que en este caso es una pegatina de las chulas. Se trata de una actividad individual que cada alumno debe encontrar sus estrategias.
Sesión 4: <i>Tangram reciclable</i>	El Tangram es un rompecabezas que está compuesto por siete piezas: entre ellas, un romboide, un cuadrado y cinco triángulos. El objetivo de este juego es crear figuras utilizando todas las piezas realizándolo en equipo. Las piezas tienen que tocarse, pero no está permitido que se superpongan.
Sesión 5: <i>Kahoot divertido</i>	El kahoot nos sirve como herramienta para crear concursos en el aula de tal forma que nos sirvan para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los principales concursantes. Nosotros lo hemos planteado como un juego en equipo. Entre todos eligen su alias y contestan a una serie de preguntas, mientras tanto son conscientes de cómo van situados en el pódium con respecto a otros colegios y pueden ver su puntuación final.
Sesión 6: <i>Creamos nuestros contenedores</i>	Para esta última sesión que es la creación de unos contenedores, a los niños se les plantea como un reto por grupos y además ven el hecho de pintar como algo que les motiva a conseguirlo.

Fuente: creación propia

5.3.2. Metodología empleada en la situación de aprendizaje

La metodología que vamos a llevar a cabo a lo largo de la propuesta didáctica es una metodología gamificada que está centrada en un aprendizaje significativo en donde según Ausubel (1983), el alumnado construye nuevos conocimientos a partir de los que ya tiene adquiridos anteriormente. Pretendemos que el alumnado interiorice nuevos aprendizajes a través de la gamificación, y de manera activa, es decir, que sean ellos mismos los que vivencien las situaciones.

Del mismo modo, emplearemos una metodología globalizada, basándonos en sus propios intereses, *Rocky* como eje central de la situación de aprendizaje.

- Los *principios metodológicos* que tendremos en cuenta según García, et al., (2021) y Ruiz-Requies y De la Calle (2019) son:
 - *Principio de Individualización:* tendremos en cuenta las características personales de cada alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todos tienen que ir adquiriendo conocimientos a la par, ayudándose los unos a los otros para que entre todos consigan llegar al mismo fin. En todo momento, tendremos en cuenta al alumnado que tiene alguna necesidad o requiere una cierta atención más individualizada.
 - *Principio de actividad:* los conocimientos y nuevos aprendizajes serán adquiridos de forma activa y lúdica por el alumnado. Este será el encargado de experimentar, manipular y trabajar nuevos conocimientos mediante la acción. Por ello, en todo momento los alumnos serán los propios protagonistas de sus aprendizajes.
 - *El juego,* como principio metodológico fundamental en nuestro TFG. Resulta una herramienta vital para afianzar correctamente los conocimientos llevados en el aula.
 - *Globalización:* con la situación de aprendizaje hemos intentado acercarnos a los intereses del alumnado de tal forma que reciban información lo más cercana a lo que el alumnado ve en su día a día. De igual modo, las tres áreas las vamos a tratar desde un mismo enfoque, en nuestro caso, mediante personajes cercanos al alumnado.

- *Socialización:* con esta propuesta también se pretende favorecer las relaciones entre el grupo clase y potenciar la participación de los mismos. Para ello, hemos planteado una serie de tareas como es el caso del *kahoot* en la que todos los integrantes de la clase deben llegar a un acuerdo razonando las respuestas antes de contestar o bien la construcción de unos contenedores comunes en la que todos buscamos el mismo objetivo final.
- En cuanto a las *estrategias metodológicas* empleadas, destacaremos:
 - *Rutinas de pensamiento:* se trata de una estrategia que motiva al alumnado a emplear sus habilidades de pensamiento y a reflexionar sobre el tema a tratar, en nuestro caso sobre el reciclaje. Esta será utilizada al comienzo de la situación de aprendizaje para ver los conocimientos con los que parte el alumnado antes de comenzar. (Ver anexo 1, página 46)
 - *El trabajo en equipo:* para ello, habrá tareas que permitan dividir a la clase en diferentes grupos. Por tanto, esta estrategia genera un debate para que todos ellos se pongan de acuerdo para intentar lograr el objetivo principal. (anexo 1, sesión 2, página 48)
 - *Diferentes tipos de juegos:* uno de los objetivos primordiales de esta propuesta es que los alumnos desarrollen su creatividad y adquieran nuevos conocimientos a través de la gamificación. Por lo tanto, utilizar diferentes juegos permite al alumnado aprender de manera dinámica y práctica. La situación de aprendizaje está formada por tareas gamificadas de ahí el título de mi TFG, entre ellas podemos destacar el bingo, tangram, kahoot... Gracias a esto, los alumnos adquieren una cierta motivación por las tareas a realizar, lo que en un futuro se traduce como una mayor seguridad y autonomía.

En la situación de aprendizaje, debemos tener presente, que la motivación constituye uno de los pilares imprescindibles para esta propuesta, y que en todo momento es lo que buscamos, por ello, los días previos a la propuesta, a los alumnos les iremos introduciendo el reciclaje y a la vez en la pizarra se indicará una cuenta atrás, captando de esta manera su atención y su intriga por saber qué es lo que van a tener que hacer. Para ello, la situación de aprendizaje termina con la entrega por parte del docente al alumnado de unos diplomas personalizados y pegatinas que permite que quede constancia del esfuerzo y trabajo realizado a lo largo de la propuesta.

5.3.2. Evaluación del aprendizaje

El objetivo de la evaluación es comprobar que los alumnos al alcanzado los objetivos y competencias definidas en la situación de aprendizaje, como hemos indicado de la página 31-34. Para ello, es necesario selecciona los criterios de evaluación y concretar los indicadores de logro, que corresponden al ¿Qué evaluar?.

El tipo de evaluación que llevaremos a cabo en la situación de aprendizaje será global, continua y formativa. Para ello, utilizaremos como técnica de evaluación, la observación directa y sistemática para todas las sesiones. Ésta nos va a permitir hacer un seguimiento diario y más cercano del propio alumnado y ver su desarrollo a lo largo de toda la propuesta. Como instrumento de evaluación para la recogida sistemática de información utilizaremos una hoja de registro (ver anexo 3), en la que aparecerán distintos ítems en base a los objetivos didácticos que hemos definido anteriormente. Esta hoja de registro la emplearemos para evaluar una vez a la semana las sesiones que se hemos llevado a cabo. El docente tendrá que marcar una X en la casilla que considere correspondiente, siendo 1 como “no conseguido”, 2 “en proceso” y 3 “conseguido”.

Es necesario mencionar, que previamente a la creación de la situación de aprendizaje hemos llevado a cabo una evaluación inicial que nos ha permitido analizar el contexto en el que se encuentra, las necesidades del alumnado y los conocimientos previos con los que cuentan, esto nos permitió adaptarnos a los intereses de los niños y crear tareas adaptadas para el grupo clase. Para llevar a cabo esta evaluación inicial, en la asamblea les preguntamos por sus intereses y por lo que querían ser de mayores. Al haber respuestas tan dispares, decidimos escoger para la situación, los dibujos animados de la patrulla canina donde cada niño podía verse identificado con alguna de sus profesiones.

La evaluación formativa es en la que vamos siguiendo y orientando de manera individual el proceso del alumnado, en este caso también emplearemos las hojas de registro. De igual modo tendremos en cuenta las producciones de los alumnos y recogeremos sus conductas y progresos en nuestro cuaderno de campo. (ver anexo 4)

Para la evaluación final y sumativa, la cual nos permite valorar todos los resultados obtenidos emplearemos un *kahoot* (Imagen 3).

Con el fin de que los alumnos puedan autoevaluarse hemos diseñado dianas de evaluación (Anexo 5), con las que el propio alumno evaluará su grado de implicación en torno a cuatro aspectos. En primer lugar, tendrá que indicar pintando la casilla que considere oportuna, siendo el 1 “poco”, 2 “algo”, 3 “mucho” y 4 “bastante” con relación a si ha adquirido nuevos conocimientos sobre el reciclaje o no. La siguiente estará relacionada con si consideran si las actividades les ha aportado ideas a su grupo de trabajo y entre ellos han llegado a acuerdos. La tercera, se refiere al nivel de disfrute con las actividades realizadas en la situación de aprendizaje. Y por último, la cuarta casilla tienen que valorar de manera individual si ha escuchado y prestado atención a las explicaciones aportadas por la maestra.

De igual modo, realizaremos una evaluación del proceso de enseñanza. Para ello, llevaremos a cabo una autoevaluación docente acerca del trabajo realizado, esto consistirá en una rúbrica de evaluación (Anexo 6) en la que se engloban de manera general aspectos de todas las sesiones. Mediante este tipo de evaluación, el docente es consciente tanto de sus aciertos como de sus errores, a tener en cuenta de cara a futuras intervenciones.

6. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.

Para finalizar con este Trabajo de Fin de Grado, a continuación, exponemos una serie de conclusiones sobre el mismo.

Durante este trabajo, hemos señalado la importancia de trabajar desde edades tempranas mediante metodologías activas, en especial la gamificación, en el aula de Educación Infantil. En este sentido, hemos propuesto una serie de objetivos generales a cumplir. En primer lugar, elaborar una fundamentación teórica sobre la importancia de las metodologías activas y las situaciones de aprendizaje gamificadas para la etapa de Educación Infantil, y, por otro lado, diseñar una situación de aprendizaje gamificada que permita motivar a los niños hacia la adquisición activa del conocimiento. Esta última, ha sido dirigida y puesta en práctica con alumnos de 4 años. Por otro lado, la ejecución de este trabajo me ha nutrido personalmente de una gran cantidad de conocimientos que anteriormente desconocía y de los que en un futuro profesional como maestra podré hacer uso de ellos.

Con la nueva ley educativa, la LOMLOE surgen las situaciones de aprendizaje, por lo que, al ser un tema actual, apenas hay propuestas didácticas sobre ello. En este sentido, una de las fortalezas de este trabajo es que conlleva un gran avance en este campo, introduciendo un nuevo método de trabajo a través de la gamificación.

Tras conocer con una mayor profundidad en qué consiste las situaciones de aprendizaje gamificadas y las metodologías activas, y gracias a su posterior puesta en práctica, podemos afirmar que los objetivos planteados al comienzo del TFG han sido alcanzados con éxito. Por lo que, al llevarla a la práctica podemos obtener unos resultados más cercanos a la realidad que nos confirman que el juego es un método principal en la enseñanza de un niño, el cual que le permite adquirir de forma positiva y motivadora los conocimientos tratados en la etapa de Educación Infantil.

Durante la situación de aprendizaje hemos planteado una serie de tareas gamificadas que nos han permitido comprobar que efectivamente jugando también se aprende. Son muchas las posibilidades de juego que nos ofrecen este tipo de metodologías, proporcionando al alumno un aprendizaje significativo en cada área de conocimiento. Los resultados obtenidos tras la puesta en práctica han sido satisfactorios, ya que las tareas se adecuaban perfectamente a la edad del alumnado y a sus aprendizajes. Del mismo modo,

están relacionados con las tres áreas de conocimiento y captan la atención generando la motivación por aprender en el alumnado.

Reflexionando más profundamente a cerca de este trabajo, podemos extraer una serie de limitaciones y propuestas de mejora de cara posibles y futuras puestas en práctica. En primer lugar, una de las limitaciones de este trabajo es que al comienzo de este teníamos pensado plantear dos ejemplos de situaciones de aprendizaje gamificadas, en cambio, la escasez de tiempo no nos ha permitido presentar la segunda. Por ello, se propone que se diseñen más situaciones de aprendizaje para progresar en este tipo de propuestas.

Otra de las limitaciones con la que cuenta este trabajo es que hemos empleado pocos recursos TICs, cuando en un principio se pensaban emplear algunos más. Por ello, sería una gran oportunidad que en un futuro se utilizasen otras herramientas como el *genially*, *wix...* para que indirectamente los alumnos se den cuenta de que haciendo un uso adecuado de las tecnologías también se puede aprender. Para ello, es fundamental tener claro que objetivos queremos lograr con ello, para que no únicamente nos dejemos llevar por la diversión.

De igual modo, como posible punto de mejora resultaría interesante realizar la situación de aprendizaje con un mayor tiempo y además introducir alguna tarea en la que también se involucrase a la familia.

Por último, me gustaría señalar que esta situación de aprendizaje gamificada también puede ser llevada a la práctica fuera del aula ordinaria, puesto que el contexto también puede influir de manera satisfactoria en el aprendizaje del alumnado. De igual modo, es de interés comentar que la propuesta didáctica está basada en modelos científicos y revisiones teóricas apoyadas en la literatura.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J., y Castañeda, L. J. (2010). *Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje*. Marfil.
- Anderson J. y Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Andrés, M. A. A. y Piquer, M. J. L. (2008). *Metodologías Activas*. Editorial UPV.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Bartle, R.A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*. <http://arch-wizard.com/bartle.html>
- Bernal, I. M. (2005). Psicobiología del aprendizaje y la memoria. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, (10), 221-233.
- Castilla Pérez, M. F. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cole, M. (1999). *Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro*. Morata.
- Collados, E. (2007). Creatividad y cooperación: un caso práctico de aprendizaje basado en problemas aplicado al diseño gráfico, *Aula de Innovación Educativa*, 172, 40-41. <https://ddd.uab.cat/record/182307>
- Ruiz-Requies, I. y De la Calle Velasco, M.J. (2019). *Currículo y sistema educativo: diseño de programaciones y unidades didácticas: Grado de Educación Primaria*. Ediciones Universidad de Valladolid.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Paraninfo

- Escudero, J.M. y Martínez, B. (2011). Educación inclusiva y cambio escolar. *Revista Iberoamericana de educación*, 55,85-105
- Feixas, M., Lagos, P., Fernández, I., y Sabaté, S. (2015). Modelos y tendencias en la investigación sobre efectividad, impacto y transferencia de la formación docente en educación superior. *Educar*, 51(1), 81-107.
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Education Siglo XXI*, 24, 35–56.
- Ferreiro, R. F. (2011). Tres vértices del triángulo de las Competencias Didácticas: Teoría, Metodología y Método. *Revista Complutense de Educación*, 22(1), 11- 23. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2011.v22.n1.1
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*. <https://blog.edinumen.es/index.php/2014/12/12/didactica-de-la-gamificacion-en-la-clase-de-espanol/>
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Maquilón, J., Sánchez, M. y Cuesta, J. (2016). Enseñar y aprender en las aulas de Educación Primaria, *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(2), 144-155. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/955/1449>
- Moya, J. y Luengo, F. (2021). Educar para el siglo XXI. *Reformas y mejoras de la LOMLOE: de la norma al aula*. Grupo Anaya.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond, *Journal of American Academy of Pediatrics*, 119(1), 183- 185.
- Gómez, J.F. (2018). El Juego Infantil y su importancia en el desarrollo. *Curso Continuo de Actualización en Pediatría*, 10(4), 5-13 <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-suImportancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- González, D. (2003). La motivación: varita mágica de la enseñanza y la educación. *Revista Magisterio. Educación y Pedagogía*, 5, 46 – 49.

- González, D., y Morote, P. (2018). *Educación en valores a partir de la gamificación en el aula de Educación Física*. [Trabajo Final de Grado, Universidad de Valencia]. <http://hdl.handle.net/10234/177224>
- Herranz, A. (2013). *Los deportes alternativos en el deporte escolar*. [Trabajo Final de Grado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3485>
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Aprendizaje situado: participación periférica legítima*. Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Orden ECI/3854/2007, de 7 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3854/dof/spa/pdf>
- Oyarbide, M. A. (2004). Jerome Seymour Bruner: de la percepción al lenguaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(1), 1-19.
- Pappas, C. (2013) *Gamify the Classroom*. <https://elearningindustry.com/the-gamification-guide-for-teachers>
- Pelling, N. (2011). *The (short) prehistory of gamification*, <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/dof/spa/pdf>
- Romero, G. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula* [Infografía]. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacionen-el-aula-infografia/>

- Romero, A., y Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, (56), 61-82.
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Sagástegui, D. (2004). Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (24), 30-39.
- Shulman, L. S. (2011). Conocimiento y enseñanza: fundamentos de la nueva reforma. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 9(2), 1-30.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación, motivar jugando*. Editorial UOC
- Trilla, J., y García, E. C. (2001). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI* (Vol. 241). Graó.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werbach, K., Hunter, D., & Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton digital press.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media Inc. <https://bit.ly/38uLU2k>.

8. ANEXOS

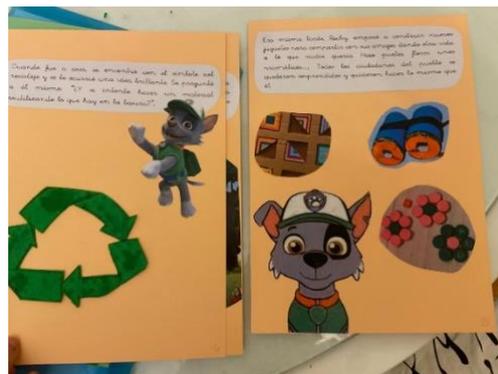
Anexo 1: Descripción detallada de las tareas de la primera situación de aprendizaje.

SESIÓN 1				
Nombre	<i>Rocky nos enseña a reciclar.</i>			
Temporalización	Hora y media. Esta sesión se llevará a cabo al finalizar el recreo y consta de 3 pequeñas actividades.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar adecuadamente las normas del reciclaje. - Cuidar el medio que nos rodea. - Tomar conciencia de las consecuencias negativas que conlleva no reciclar. - Reconocer los distintos contenedores y sus usos. 			
Materiales	El cuento de elaboración propia que se muestra en las imágenes de a continuación.			
Descripción de las actividades	<p><i>Actividad 1:</i> hacemos una rutina de pensamiento para ver los conocimientos sobre el tema que el alumnado ya tiene adquirido. A partir de ahí realizaremos preguntas que den paso al tema escogido, en nuestro caso el reciclaje.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2; text-align: center;">VEO</td> <td style="background-color: #fff9c4; text-align: center;">PIENSO</td> <td style="background-color: #e8f5e9; text-align: center;">ME PREGUNTO</td> </tr> </table> <p><i>Actividad 2:</i> Una vez realizado lo anterior, a los niños se les presenta un cuento de elaboración propia cuyo protagonista es Rocky, en él se contextualiza sobre el tema del reciclaje y sus correspondientes contenedores, y el propio protagonista les cuenta que a lo largo de 5 días van a tener que ir abriendo un sobre en el que cada día hay un reto que resolver y que además irán aumentando de complejidad lo que requerirá cada vez más esfuerzo y a la vez tendrán más cerca su recompensa final.</p> <p>Tras la lectura del cuento, se abrirá el primer reto que consistirá en colocar la basura correspondiente. A la vez que realizamos los retos, en la pizarra pondremos una barra de progreso de tal forma que los niños de un simple punto de vista vean todo lo que están alcanzando y lo que aún les queda por realizar.</p> <p><i>Actividad 3:</i> Antes de comenzar con la actividad a los alumnos se les recordará los tipos de contenedores que hay y los residuos que debemos introducir en cada uno de ellos para cuidar nuestro medio ambiente. Una vez hecho esto, la actividad consiste en clasificar diferentes imágenes plastificadas de residuos (las cuales se colocarán boca abajo), como botellas de vidrio, papel sobrante, envoltorios de barritas, etc. en el contenedor correcto. Esto se llevará a cabo poniéndolo encima del contenedor</p>	VEO	PIENSO	ME PREGUNTO
VEO	PIENSO	ME PREGUNTO		

correspondiente con el velcro. Luego se contará la cantidad de residuos recogidos y detrás del sobre se comprobará el número.

Imágenes

En primer lugar, la actividad 1 y 2 se lleva a cabo a modo asamblea, lo que facilita que nos escuchemos los unos a los otros.



Para la realización de la actividad 3 hicimos un gran círculo encima de la alfombra.



SESIÓN 2

Nombre	<i>Jugamos con tapones.</i>
Temporalización	Hora y media. Esta sesión se llevará a cabo al finalizar el recreo y consta de 3 pequeñas actividades.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar y jugar con material reciclado. - Usar materiales reciclados para hacer una creación artística. - Realizar juegos con tapones. - Crear correctamente palabras y secuencias con material reciclado.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - El cuento de Rocky. - Los tapones con letras y las tarjetas. - Folios.
Descripción	<p><i>Actividad 1:</i> con los niños se les contará que también a los tapones se les puede dar una segunda vida como Rocky hacia con los cartones por ejemplo creando prismáticos. Para ello, los tapones tenían letras y tenían que formar por equipos las palabras que se indicaban en las tarjetas, entonces el reto estaría superado si entre todos los trabajan y son capaces de hacer un buen trabajo en equipo, y se les pondría una cara contenta. Además, se puede jugar también a las secuencias de dos colores con los tapones ya que estaba preparado de esa manera.</p> <p><i>Actividad 2:</i> Con los mismos grupos anteriores jugamos al “3 en raya” utilizando los tapones. De esta forma, el alumnado puede ver diferentes variantes con un mismo material.</p> <p><i>Actividad 3:</i> posteriormente el siguiente mini reto del día consistía en hacer figuras calcando los tapones de diferentes tamaños como por ejemplo orugas, soles, la hierba, ventanas de una casa, coche... ellos mismos tienen que dejar volar su imaginación.</p>
Imágenes	

SESIÓN 3

Nombre	<i>Bingo reciclable</i>
Temporalización	Esta sesión dura una hora y contiene una sola actividad. Al igual que las anteriores se llevará a cabo después del recreo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar y jugar con material reciclado.- Usar de manera responsable materiales reciclados para poder darles otro uso.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Cartones de bingo reciclados.- Pinchos para tapar.
Descripción	<i>Actividad 1:</i> a cada alumno se le reparte un cartón de bingo. Este bingo no es como el que estamos acostumbrados, sino que contiene residuos en sus casillas. El alumno debe estar muy atento y cuando el docente diga un contenedor de algún color deberá tapar con los pinchos los residuos que correspondan a ese contenedor, así hasta que todas las casillas estén tapadas y entonces deberá de decir “Reciclaje”. Al ser una actividad muy dinámica se puede repetir con diferentes variantes más de una vez.
Imágenes	

SESIÓN 4

Nombre	<i>Tangram reciclable</i>
Temporalización	Esta sesión dura una hora y contiene una sola actividad. Al igual que las anteriores se llevará a cabo después del recreo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer de forma correcta las figuras geométricas a través del juego del tangram reciclado. - Experimentar y jugar con material reciclado. - Usar materiales reciclados para hacer una creación artística.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram de cartón.
Descripción	<p><i>Actividad 1:</i></p> <p>Para la realización de esta actividad es necesario que al alumnado se le divida en los mismos grupos que hemos realizado con alguna de las tareas anteriores. A cada grupo se les dará siete piezas y unas plantillas que tendrán que construir con esas piezas (estas deberán tocarse, pero nunca superponerse) a modo de rompecabezas, de tal manera que sean capaces de formar lo que se les plantea. El docente en todo momento guiará el proceso al alumnado preguntándole en primer lugar por las figuras que tienen y posteriormente sobre su colocación.</p>
Imágenes	

SESIÓN 5

Nombre	<i>Kahoot divertido</i>
Temporalización	Esta actividad se llevará a cabo en una hora después del recreo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y reconocer los contenidos adquiridos sobre el reciclaje. - Trabajar correctamente en equipo buscando estrategias comunes. - Reciclar mediante el uso de las TIC.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador y conexión.
Descripción	<p><i>Actividad 1:</i> el alumnado se sentará mirando hacia la pantalla digital y el docente comenzará explicándoles que se trata de un juego colectivo donde todos van a participar y que no es para nada una competición. El kahoot constará de 20 preguntas sencillas tanto de contenidos curriculares que los hemos ido abordando durante el curso como de los contenidos sobre el reciclaje tratados a lo largo de esta situación de aprendizaje. En primer lugar, se pondrá un alias colectivo como, por ejemplo: “laclasedeinfantil” y ya daremos comienzo a la actividad. Las preguntas las haremos de manera general, además, les daremos el tiempo necesario para que los alumnos razonen la respuesta y el docente mandará salir cada vez a uno a tocar en la pizarra el color correspondiente. Los puntos se irán acumulando y ellos mismos podrán ver como se encuentran en el pódium. Por último, verán que han conseguido una copa y se darán cuenta de lo importante que es trabajar bien en equipo.</p>
Imágenes	

SESIÓN 6

Nombre	<i>Creamos nuestros contenedores</i>
Temporalización	Esta actividad se llevará a cabo durante dos clases de después del recreo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar adecuadamente las normas del reciclaje. - Usar de manera adecuada los contenedores. - Descubrir diferentes técnicas reciclables mediante la elaboración de unos contenedores. - Cuidar el medio que nos rodea. - Tomar conciencia de las consecuencias negativas que conlleva no reciclar.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón - Pinturas y pincel - Tarjetas con los nombres
Descripción	<p><i>Actividad 1:</i> el fin primordial de esta situación de aprendizaje era crear unos contenedores para que durante lo que queda del curso, estos contenidos sobre reciclaje que hemos ido trabajando no quedasen en el olvido y se continuarán haciendo, bien sea depositando los residuos de después del almuerzo, o los que se encontrarán tirados por el suelo... Por ello, con ayuda de la maestra y con 3 cajas de cartón los alumnos van a ser los encargados de hacer unos contenedores. Para ello, por los mismos equipos de 4 alumnos, se iban dividiendo para pintar con el pincel cada contenedor de su color correspondiente. Después pegaremos los ojos y la tarjeta correspondiente en cada uno. Una vez realizado lo anterior, dejamos secar y por fin habremos conseguido lo que andamos buscando.</p> <p>Una vez terminadas todas las sesiones al alumnado se le entregará un diploma personalizado y una pegatina para que quede constancia de que lo han conseguido.</p>
Imágenes	



Anexo 2: Contenidos del segundo ciclo de Educación infantil.

CONTENIDOS - 3º Trimestre	
CÁLCULO	LECTOESCRITURA
Área 1: Crecimiento en armonía	
	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar el turno de palabra. - Expresar sus necesidades.
Área 2: Descubrimiento y Exploración del entorno	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el conteo hasta el 30. - Soluciona pequeños problemas con apoyo manipulativo. - Se inicia en la suma. - Se implica en las actividades relacionadas con el proyecto trabajado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia en el reciclaje.
Área 3: Comunicación y representación de la realidad	
	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el vocabulario del proyecto trabajado. - Se inicia en el trazo de las consonantes trabajadas. - Disfruta con el uso de las TICs como herramienta de aprendizaje. - Respetar las creaciones plásticas de sus compañeros. - Participa activamente en la asamblea.

Anexo 3: Hoja de registro para la SA 1

Nombre del alumno/a: _____

Fecha: _____

SESIÓN 1 (Marcar con una X)	1: No conseguido	2: En proceso	3: Conseguido
Escucha de manera activa las explicaciones de las tareas propuestas para la sesión.			
El alumno muestra curiosidad e interés por el medio ambiente.			
El niño adopta una actitud de cuidado por el medio ambiente.			
El alumno es capaz de expresar en todo momento lo que está sintiendo y opinar acerca del tema.			
El niño expresa seguridad en diferentes situaciones de la vida cotidiana.			
Respeto el turno de palabra y a sus compañeros durante las tareas.			
El niño es capaz de expresar interés e implicación en las diferentes actividades.			
El alumno es capaz de emplear diferentes objetos para el juego.			
Expresa oralmente lo que siente en cada momento durante su turno de palabra.			
Es capaz de realizar actividades que proporcionen un cuidado para el medio que le rodea.			
El niño es capaz de crear las normas a seguir para lograr un mundo más sostenible			
El alumno es capaz de resolver los conflictos que ocurren durante las actividades de manera pacífica con sus compañeros.			
Recuerda las tareas realizadas los días anteriores y es capaz de ver la relación entre ellas.			

Anexo 4: Cuaderno de campo.

CUADERNO DE CAMPO

Nombre del niño/a: ___X1_____. Fecha: _23/03/2023_____
Aula: __4 años__

Actividad de aprendizaje:	Sesión 2 Jugamos con tapones- Actividad 3
Propósito:	Usar materiales reciclados para hacer una creación artística.
Reto:	Realizará el dibujo que quiera, pero con la condición de utilizar tapones.

OBSERVACIONES E INTERPRETACIÓN DE LO REALIZADO

Observación:

X1 coge en primer lugar, el tapón con la mano izquierda, pero es incapaz de sostenerle para calcarlo con la mano derecha. Por lo que intenta cambiar de nuevo el tapón de mano, pero no lo consigue. Después pide ayuda a su compañero: “¿Juan, como lo estás haciendo tú?”. X2 se lo explica, ella lo hace y posteriormente, viene a decirme: “X3, mira he conseguido hacer un círculo que va a ser el sol de mi dibujo”.

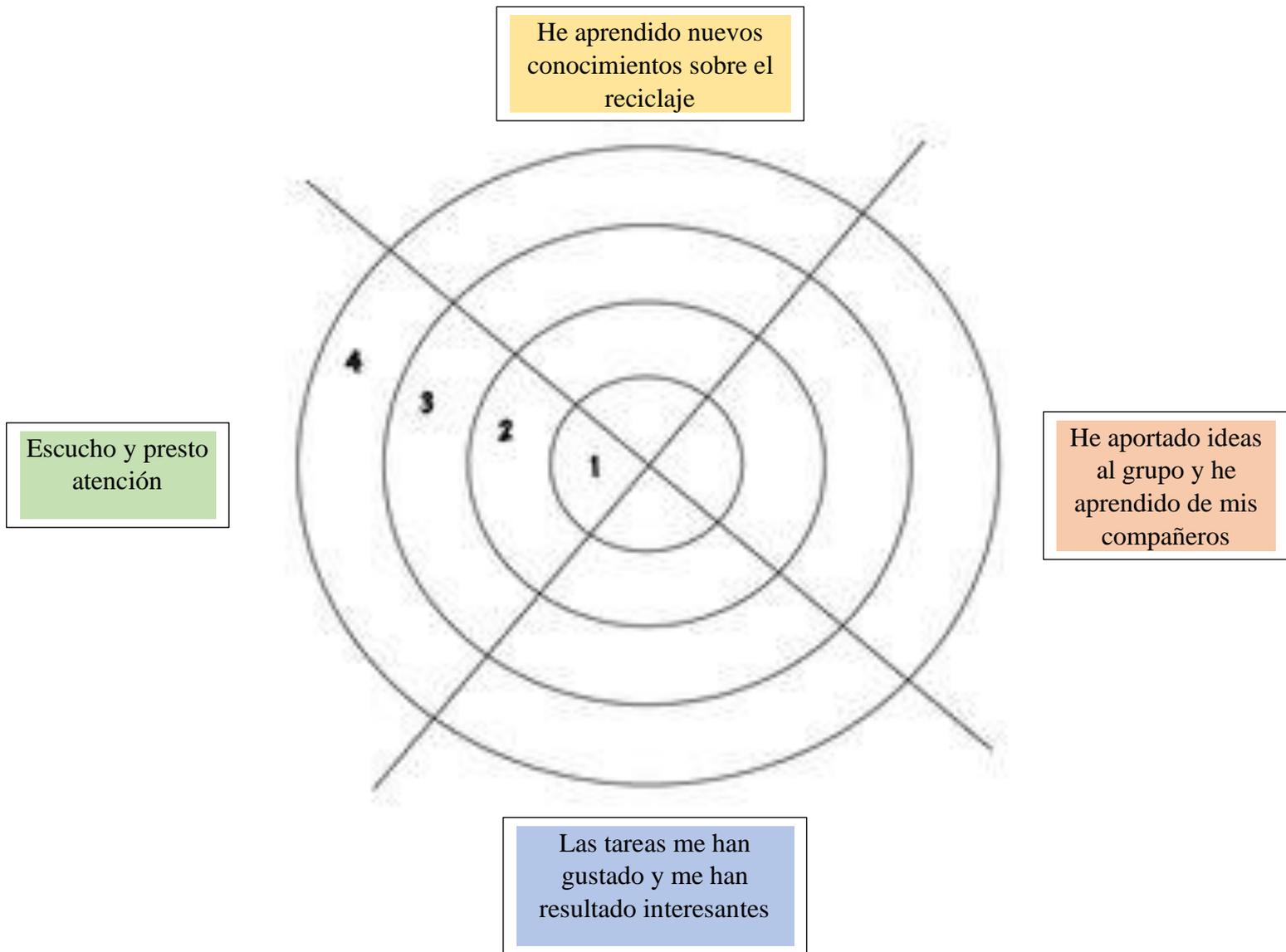
Interpretación:

- Problemas de lateralidad debido a la edad.
- Le cuesta la psicomotricidad fina.
- Empieza a desarrollar su creatividad e imaginación.

REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN CON LA ACTIVIDAD EN TODA EL AULA

Es una actividad divertida, en la que al comienzo les ha costado sostener el tapón para calcarlo, pero poco a poco han ido consiguiendo la dinámica. Entre ellos, se han ayudado, que era uno de los objetivos pensados. De igual modo, han tenido ideas muy creativas, como, por ejemplo: hacer gusanos con tapones, mariposas, flores...

Anexo 5: Diana de auto-evaluación.



Anexo 6: Rúbrica de evaluación de la enseñanza

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN

Marca X en la casilla correspondiente	Niveles de desempeño			
Ítems de evaluación	2	1	0	Puntos
El docente interactúa con los alumnos y les plantea preguntas que los haga reflexionar sobre el tema a tratar.	Hemos desarrollado una adecuada interacción en el aula.	Solo en ocasiones existía interacción.	Apenas ha habido interacción.	
Los objetivos planteados han sido alcanzados con la puesta en marcha de la situación de aprendizaje.	En la mayoría de las tareas hemos alcanzado los objetivos.	En algunas tareas sí, y en otras no.	No hemos alcanzado los objetivos planteados.	
El vocabulario utilizado por el maestro es claro y comprensible por los alumnos.	Emplea un vocabulario adecuado, coherente y comprensivo.	En ocasiones han sido adecuados y en otras no.	No han sido los adecuados ni se ajustan a las necesidades del alumnado.	
La organización y distribución de las sesiones y tareas por parte del docente, ha propiciado en el alumnado un aprendizaje significativo.	Está bien organizado y situado.	Algunas sí y otras no.	No siguen un orden ni organización.	
Hemos empleado diferentes estrategias que han permitido al alumnado encontrar soluciones por el mismo.	Hemos empleado diferentes estrategias para ello.	Se necesitan de más estrategias.	No hemos empleado las adecuadas ni las necesarias.	
A los alumnos les hemos dejado expresarse y participar en las tareas.	Sí hemos permitido que se expresen y participen en todo momento.	Solo en determinadas ocasiones.	A penas se les ha tenido en cuenta.	
Las explicaciones son las adecuadas y se tienen en cuenta las necesidades del alumnado.	Los conocimientos son trabajados y explicados en todo momento.	En ocasiones aclara algunos términos a los alumnos.	Da por hecho que los alumnos conocen sobre el tema y apenas se dan explicaciones.	
El docente despierta el interés y la motivación por las tareas a realizar.	Emplea procesos de enseñanza creativos e innovadores que motivan al alumnado.	En ocasiones emplea la motivación y en otras no.	No genera interés por lo que los alumnos no quieren enfrentarse a los retos.	
Utiliza diferentes tipos de agrupaciones en el aula para trabajar.	Crea y genera ambientes colaborativos en el aula y también de desarrollo de la autonomía personal.	Se proponen actividades tanto a desarrollar en pequeños grupos como de manera individual.	El trabajo se basa únicamente en el trabajo individual.	
Observaciones:				
Puntos totales obtenidos:				

