



---

# **Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

---

**El uso de la Gamificación dentro del aula de  
Educación Infantil**

---

**Trabajo de Fin de Grado en Educación Infantil**

**AUTORA:** Inés Arranz Diez

**TUTORA ACADÉMICA:** Inés Ruiz Requies

**CURSO ACADÉMICO:** 2023 – 2024



## **RESUMEN**

La etapa de Educación Infantil es decisiva para el aprendizaje de los niños. Por lo que es primordial, que el alumnado lo desarrolle mediante actividades y entornos que favorezcan sus capacidades cognitivas, con el fin de conseguir un buen desarrollo. Para ello es necesario emplear metodologías llamativas para el alumnado, en donde la temática y los métodos de trabajo vayan dados de la mano, con el objetivo de que provoquen mejoras educativas. En este Trabajo de Fin de Grado, emplearemos la gamificación como recurso didáctico para tal fin. La gamificación y su uso educativo, además se diseñara una propuesta de actividades gamificadas para el alumnado de 5 y 6 años. Y para finalizar se presentara una reflexión personal acerca de las limitaciones y propuestas de mejora en futuras intervenciones.

**Palabras clave:** Gamificación, Educación Infantil, Recurso didáctico

## **ABSTRACT**

The Early Childhood Education stage is decisive for children's learning. Therefore, it is essential that students develop it through activities and environments that favor their cognitive abilities, in order to achieve good development. To do this, it is necessary to use attractive methodologies for students, where the theme and work methods go hand in hand, with the aim of causing educational improvements. In this Final Degree Project, we will use gamification as a teaching resource for this purpose. Gamification and its educational use, a proposal for gamified activities will also be designed for 5 and 6 year old students. And finally, a personal reflection will be presented about the limitations and proposals for improvement in future interventions.

**Key words:** Gamification, Early Childhood Education, Teaching resource

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. OBJETIVOS DEL TFG .....	7
3. JUSTIFICACIÓN .....	8
3.1. Justificación del tema .....	8
3.2. Justificación legislativa .....	8
4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO .....	12
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
5.1. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN .....	14
5.1.1. Técnicas de gamificación .....	15
5.1.2. Diferencias entre gamificación y juego.....	17
5.2. MITOS Y LIMITACIONES DE LA GAMIFICACIÓN .....	17
5.3. EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS.....	20
5.3.1. La motivación y la concentración .....	20
5.3.2. Ventajas e inconvenientes del uso de la gamificación en las aulas .....	21
5.3.3.El docente en la Gamificación.....	24
5.3.4. La Gamificación en Educación Infantil.....	26
6. PROPUESTA EN EL AULA.....	28
6.1. Introducción .....	28
6.2. Título y contextualización.....	29
6.3. Propuesta didáctica gamificada .....	29
ACTIVIDAD 1: COMPRA DESHIDRATADA .....	29
ACTIVIDAD 2: CONSTRUIAMOS UNA FUENTE.....	30
ACTIVIDAD 3: BUSCAMOS LOS ANIMALES MARINOS .....	31
ACTIVIDAD 4: LIMPIAMOS EL OCÉANO.....	33
ACTIVIDAD 5: LAS AGUOLIMPIADAS.....	34
ACTIVIDAD 6: SOMOS PINTORES.....	35
6.4. Evaluación.....	37
7. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA. ....	38
8. BIBLIOGRAFÍA.....	41
9. ANEXOS.....	46
ANEXO 1.....	46
ANEXO 2.....	52
ANEXO 3.....	61

ANEXO 4.....	68
ANEXO 5.....	74
ANEXO 6.....	81
ANEXO 7.....	90
ANEXO 8.....	91

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este trabajo se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

## 1. INTRODUCCIÓN

La etapa de Educación Infantil es clave para el desarrollo de los niños, es por ello que al igual que la sociedad, la educación evoluciona paralela a ella. Los objetivos y la forma de enseñanza han evolucionado, dejando de lado la metodología tradicional donde se da menos importancia a aspectos como la motivación y los intereses de los alumnos, por lo que es necesario evolucionar hasta unos métodos de enseñanza donde se buscan nuevas metodologías o estrategias donde el fin primordial, sí que sea buscar y adaptar las diferentes actividades a los intereses del alumnado. Uno de los métodos más efectivos para esta etapa es la enseñanza es el juego, en el año 2002 el programador *Nick Pelling* fue el primer en mencionar en término gamificación, que no fue hasta el año 2012 cuando *Burke* plantea la gamificación que anteriormente menciona *Nick Pelling*, como el uso de diseños y técnicas propuestas de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo.

La gamificación forma uno de esas metodologías en las que se trabaja en relación con las necesidades e interés de los alumnos, buscando una motivación en los mismos. Por lo que en este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se pretende explicar todas aquellas características que deben de cumplir las actividades o proyectos gamificados.

En este trabajo se plantea en primer lugar un marco teórico donde hablaremos sobre todos los recursos que son necesarios para trabajar la gamificación dentro de las aulas de Educación Infantil, además de ser conocedor de los factores que son influyentes en esta metodología y las diferentes dificultades que te pueden surgir o plantear durante su aplicación.

Una vez finalizado el marco teórico, con el fin de corroborar con todo lo mencionado hemos realizado un proyecto, con el que se pretende que los alumnos que los llevan a cabo aprendan de una forma atractiva y lúdica. La justificación de la misma contará el grupo con el que vamos a trabajar, las diferentes actividades que van a llevar a cabo con sus respectivos objetivos didácticos, los criterios de evaluación e indicadores de logro.

Para finalizar con el TFG, en el último lugar se mostraran las conclusiones junto a las limitaciones y las posibles propuestas de mejora de cara a futuras actuaciones.

## **2. OBJETIVOS DEL TFG**

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

- Elaborar un fundamentación sobre la importancia y recursos para un correcto uso de la gamificación dentro de las aulas de Educación Infantil.
- Diseñar un proyecto con actividades gamificadas, que permita aprender de manera lúdica en el alumnado de Educación Infantil

En segundo lugar, en relación con los objetivos generales se extraerán diferentes objetivos específicos como los siguientes:

- Comprender el concepto de gamificación, los factores implicados en su aplicación y las diferentes limitaciones que pueden surgir
- Entender la función que debe cumplir el docente al efectuar este tipo de metodología dentro de las aulas.
- Diseñar actividades gamificadas para la Etapa de Infantil que se adapten al alumnado.
- Reflexionar sobre la propuesta didáctica llevada a cabo en el aula, las posibles limitaciones y mejoras que han surgido.



### **3. JUSTIFICACIÓN**

#### **3.1. Justificación del tema**

Los estilos y métodos de enseñanza han ido evolucionando y sufriendo grandes cambios a lo largo de la historia. Si echamos una vista al pasado podemos observar diferentes transformaciones en la educación, no solo en las leyes educativas sino en la forma de aplicarlas en el aula.

Hace años el aprendizaje se realizaba mediante trabajos mucho más estrictos y sin ningún tipo de adaptación. Con el paso de los años este tipo de metodología ha ido evolucionando buscando otro tipo de objetivos, no solo a nivel académico, sino que busca trabajar otras competencias como el trabajo de emociones y sentimientos, o aspectos como la motivación y la concentración de los alumnos en la realización de las actividades. Aspectos que pueden ser trabajados mediante el juego o con actividades donde los más pequeños pueden encontrar su lugar de confianza, motivación y las ganas de aprender.

El concepto de gamificación fue mencionado por primera vez por el programador *Nick Pelling* en el año 2002, pero no es hasta el año 2010 que, gracias a sus significativas posibilidades, logra una mayor difusión por su uso en el ámbito corporativo, así como también en el ámbito del aprendizaje. A partir de ese momento la visión del aprendizaje y la forma de trabajar en las aulas fue cambiando buscando otros objetivos y los recursos a utilizar.

Como hemos mencionado anteriormente el uso del juego resulta más llamativo para los alumnos, por lo que el conocimiento de su significado y de sus características es necesario para los docentes.

En este TFG trataremos de explicar que se entiende por gamificación y sus formas de uso, para que el docente pueda sacar el máximo rendimiento de las actividades que trabaje en su propuesta, siendo consciente de las limitaciones que puedan surgir.

#### **3.2. Justificación legislativa**

A lo largo de este apartado justificaremos la importancia de la gamificación dentro del aula en concreto en el ámbito de la Educación Infantil adecuándonos al

alumnado. Para ellos nos adaptaremos y tomaremos de referencia la actual legislación por la que se rige el sistema educativo español.

*La Ley Orgánica 3/2020 del 29 de diciembre, por la que se modifica a 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. A diferencia de leyes anteriores como la LOMCE o la LOE, tiene grandes modificaciones. alguna de ellas es la búsqueda de una mayor inclusión e integración por parte del profesorado y del alumnado, el fomento de la participación activa, la motivación y el uso de dinámicas de juego en los contextos educativos y en concreto en el aula. Elementos, que como veremos más adelante forman parte de la gamificación y serán trabajados en la propuesta didáctica y en las actividades, mediante un enfoque lúdico, el uso de recompensas, desafíos, competiciones que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

Dentro del artículo 12. Principios generales (punto 6) donde establece 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. 122885).

Lo que significa que en la gamificación los alumnos pueden crear su propio ambiente de confianza en donde, mediante el juego se vayan creando diferentes aprendizajes positivos.

Además de la Disposición adicional vigésima quinta. Fomento de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres (punto 3) donde menciona los centros y dice que:

Los centros educativos deberán necesariamente incluir y justificar en su proyecto educativo las medidas que desarrollan para favorecer y formar en igualdad en todas las etapas educativas, incluyendo la educación para la eliminación de la violencia de género, el respeto por las identidades, culturas, sexualidades y su diversidad, y la participación activa para hacer realidad la igualdad (p. 122934).

Lo que significa que el uso de la gamificación dentro de las aulas es un buen recurso para trabajar temas como la igualdad o el respeto por las identidades culturales entre otros, gracias a su versatilidad y adaptación en las diferentes temáticas.

En el *Real Decreto de 95/2022 del 1 de Febrero de ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*, trata diferentes aspectos de la gamificación para poder trabajar en el aula. En primer lugar y como principio pedagógico asociado a la gamificación, en las aulas podemos observar que mediante el juego las experiencias educativas son más gratificantes para los alumnos. A lo que se suma una mayor motivación y un aprendizaje más activo y autónomo.

La práctica educativa en la experimentación y el juego, así como en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas. De esta manera, el aprendizaje se concibe como un proceso que realizan los niños y las niñas de forma activa, que implica su actuación sobre la realidad, su motivación, la elaboración de interpretaciones y la comprensión de significados progresivamente ajustados a los aspectos de su entorno y de sí mismos que quieran explorar, descubrir y aprender. (p. 14570).

Dentro de la gamificación el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el recurso más utilizado. Además de ser el primer contacto con estos elementos lo que conlleva un cambio en la comprensión de nuevos aprendizajes y el aumento de la motivación. “El uso y la integración de estos recursos en las actividades, experiencias y materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas” (p. 14571).

En último lugar la confianza es un punto a trabajar en el alumnado, tanto la propia como la grupal. Mediante la gamificación se puede trabajar ya que las actividades que se vayan a desarrollar se pueden adaptar a las necesidades e intereses del alumnado. Esto se menciona encontrar en la competencia específica, donde se menciona que “Se desarrolla la confianza en los demás, lo que incide en la mejora de las relaciones sociales, de la automotivación con respecto a las actividades y juegos, y de la comprensión y expresión de lo que siente, piensa, prefiere y le interesa” (p. 14576).

En el *Decreto de 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 sobre el uso de la gamificación dentro de las aulas.

Uno de los *principios pedagógicos* basado en la práctica educativa en la experimentación y el juego, así como en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas. De esta manera, el aprendizaje se concibe como:

un proceso que realizan los niños y las niñas de forma activa, que implica su actuación sobre la realidad, su motivación, la elaboración de interpretaciones y la comprensión de significados progresivamente ajustados a los aspectos de su entorno y de sí mismos que quieran explorar, descubrir y aprender (p. 48200).

Además se busca desarrollar la confianza en los demás, lo que incide en la mejora de las relaciones sociales, de la automotivación con respecto a las actividades y juegos, y de la comprensión y expresión de lo que siente, piensa, prefiere y le interesa.

En el artículo 8. *Áreas. Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la realidad*. La gamificación se puede trabajar las tres áreas de manera globalizada y transversalmente cuando se menciona que:

deben entenderse como ámbitos de experiencia intrínsecamente relacionados entre sí, por lo que se requerirá un planteamiento educativo que promueva la configuración de situaciones de aprendizaje globales, significativas y estimulantes que ayuden a establecer relaciones entre todos los elementos que las conforman (p. 48195).

En el *Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad*, se ve implicada en la gamificación ya que la adaptación de actividades al entorno cercano de los alumnos y acercarnos a su realidad hace que se sientan más cómodos y motivados, cuando dice que:

los diferentes lenguajes y formas de expresión que se recogen en esta área contribuyen al desarrollo integral y armónico de niños y niñas, y deben abordarse de manera global e integrada con las otras dos áreas, mediante el diseño de situaciones de aprendizaje en las que puedan utilizar diferentes formas

de comunicación y representación en contextos significativos y funcionales (p.48216).

Para facilitar realización de las diferentes actividades, es necesario que las metodologías utilizadas por los docentes sean llamativas y capaces de crear interés o inquietud en los alumnos. Además, estos recursos deben de ser capaces de establecer conexiones entre los nuevos conocimientos, aquellos que han sido adquiridos y la experiencia del alumnado tal y como menciona Ausubel (1983).

Propuesta didáctica funcional, significativa y relevante para los alumnos, que requieran de una simultaneidad de los conocimientos, las destrezas y las actitudes propios de las áreas que conforman la Educación Infantil.

El docente debe proponer retos que hay que resolver, contextualizados en la propuesta didáctica y las experiencias significativas, eligiendo el material y el tipo de actividad que responda a la intencionalidad que se pretenda conseguir y teniendo en cuenta que debe partir de los intereses y las inquietudes individuales y grupales, y que la interacción con los demás debe jugar un papel de primer orden.

#### **4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL 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 durante el tiempo de estudio transcurrido en esta etapa. A continuación, mostraré las principales competencias que han sido alcanzados durante el Grado y a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado:

- *Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.* Ser conocedor de esos conceptos es básico, ya que son la base de este TFG y de la propuesta en el aula.
- *Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.* Aspectos muy importantes a trabajar dentro del aula, ya que tendrán gran influencia en futuros

aprendizajes en el alumnado, además se tendrán en cuenta en la propuesta en práctica del aula.

- *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.* Esta competencia es de gran importancia, ya que la convivencia y la resolución de problemas que establezcan entre iguales o con adultos, tanto fuera como dentro del aula pueden ser de gran importancia para la formación de su personalidad o la capacidad de comunicación, es por ello que en la propuesta didáctica se ve presente a lo largo de todas las actividades, durante las asambleas previas o durante su puesta en práctica.
- *Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.* El uso de la gamificación dentro de las aulas, permite crear un ambiente de confortabilidad y tranquilidad. Esta habilidad la hemos podido observar en la realización de las actividades en el aula, cuando los alumnos tienen total libertad para expresarse y dar a conocer sus emociones o pensamientos.
- *Conocer fundamentos de dietética e higiene infantiles. Conocer fundamentos de atención temprana y las bases y desarrollos que permiten comprender los procesos psicológicos, de aprendizaje y de construcción de la personalidad en la primera infancia.* En la asignatura impartida en el Grado llamada *Fundamentos de la Atención Temprana* vimos la importancia de atender a toda la población infantil para dar cuanto antes necesidades a sus posibles dificultades, por lo que se van a crear actividades que sean accesibles para todo el alumnado.
- *Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.* Al poner en práctica la propuesta y reflexionar sobre los diferentes respuestas que hemos obtenido, tanto yo como la tutora del aula hemos podido observar los grandes avances que han obtenido los alumnos, el cambio a la hora de trabajar de alguno de ellos o las limitaciones que han surgido.

- *Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales.* Durante el TFG, hemos podido mostrar los cambios y la evolución que ha sufrido la forma de enseñanza a lo largo del tiempo. Además de la aparición de nuevas metodologías, una de ellas es la gamificación. Esta metodología la podemos observar en la propuesta práctica, donde no existe ningún tipo de límites y ellos son capaces de aprender por medio de la exploración o la experiencia propia.

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

El siguiente apartado se llevara a cabo la fundamentación teórica, de los conceptos más relevantes a tener en cuenta. En primer lugar se definirá el concepto de gamificación, a continuación hablare de las diferentes técnicas de gamificación y aquellas que se pueden emplear en el aula. Se expondrán algunas de las limitaciones a tener en cuenta cuando se diseñan actividades gamificadas. Y en último lugar explicare el uso de la gamificación en las aulas, donde se habla de la motivación y la concentración de los alumnos, las ventajas e inconvenientes del uso de este aprendizaje en las aulas, la función del docente y de cómo se debe trabajar en las aulas de Educación Infantil, esto lo podemos observar en una serie de experiencias reales trabajas en este ciclo.

### **5.1. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN**

A pesar de que la gamificación se vende como una metodología completamente novedosa, si es cierto que viene dándose la mano con los procesos de enseñanza-aprendizaje según Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018), sobre todo tras el paso de la revolución industrial que produjo un cambio en la sociedad no solo a nivel económico sino también las relaciones, haciendo así que aumente el interés de los ciudadanos por la educación.

Podemos llegar a definir la gamificación en el aula, según Gaitan (2013)<sup>1</sup> como “jugar en el aula o aprender mediante el juego, ya sea mediante videojuegos, aplicaciones móviles o cualquier uso de las TIC”. También, este mismo autor menciona

---

<sup>1</sup> <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

que “metodología que emplea elementos de juego, en contextos académicos tradicionalmente no lúdicos con el fin de conseguir mejora en los resultados tanto académicos como habilidades”. Logrando de esta manera en los alumnos una motivación, un compromiso o una interacción durante la dinámica que va ganando terreno a otras metodologías de formación, siendo capaz de generar una experiencia positiva en los alumnos que la practican.

Según la Universidad Católica de Cuenca (2015)<sup>2</sup>, las emociones y el humor de los alumnos también son una parte fundamental, ya que afecta directamente a la atención, el rendimiento y el producto u objetivo final que si quiera obtener. Es por ello, que el uso de la gamificación se puede estimular en los alumnos, lo que nos permitirá modificar sus emociones, cambiando de esta manera las más destacadas como el miedo, la confianza o la toma de decisiones.

Por ello, en este TFG vamos a tomar concepto de gamificación, llevándolo a cabo en el diseño de un proyecto didáctico en que algunas de las actividades seguirán el esquema necesario para el diseño de una actividad gamificada y los objetivos que se pretenden alcanzar. Además podemos observar aquellas limitaciones que se deben de tener en cuenta a la hora de realizar actividades gamificadas.

### **5.1.1. Técnicas de gamificación**

Existen una serie de técnicas mecánicas o dinámicas relacionadas con el juego Gaitan (2013) las considera como la forma de recompensar al alumnado en función de los objetivos superados.

Este mismo autor habla de algunas de las técnicas o mecánicas más usadas en la gamificación:

- *La acumulación de puntos* → Donde se asigna un valor cuantitativo a acciones determinadas los cuales se van acumulando a medida que se realizan.
- *El escalado de niveles* → Lo podemos encontrar como una serie de niveles donde el alumno debe de ir superando para poder pasar al siguiente.

---

<sup>2</sup> <https://www.ucacue.edu.ec/>



- *La obtención de premios* →Se podría definir como una especie de “colección” de premios que se van entregando a medida que los alumnos/as van superando los objetivos.
- *Regalos, recursos* →Los obtienen los jugadores o jugador al conseguir el objetivo asignado.
- *Clasificaciones* →Como su propio nombre indica se clasificará a los alumnos en función de los objetivos o puntos obtenidos en una lista o ranking.
- *Desafíos* →Los alumnos compiten entre sí tanto individual como en pequeños grupos con el fin de obtener puntos o el premio final.
- *Misiones o retos* →Conseguir superar o resolver el reto propuesto tanto de forma individual como en grupo.

Este mismo autor menciona, hacen referencia a la motivación del propio alumnado durante el trascurso del juego y a existencia de algunas técnicas más utilizadas como:

- *Recompensas* →Obtención de un incentivo por la realización de una tarea determinada.
- *Estatus* →Establecer una posición relativamente alta dentro del grupo.
- *Logros* →Satisfacción o superación personal.
- *Competición, rivalidad* →De quienes intentan ser mejor que los demás.

En función de la dinámica que queramos buscar o trabajar en el aula debemos explotar unas técnicas más que otras.

Lo que significa que la gamificación no es crear un juego sino valernos de los sistemas de puntuación, recompensas y objetivos para conseguir un resultado final. En la actualidad hay muchas plataformas que simulan entornos con distintas mecánicas, los cuales pueden facilitarnos llevar a cabo estas técnicas. Como puede ser el *e-learning* o aprendizaje electrónico donde se trabaja mediante recursos de internet o el *Flipped Classroom*, también llamado aprendizaje invertido donde el contenido se lleva a cabo de fuera a dentro del aula. Una de las más conocidas y utilizadas dentro de las aulas es el *Kahhot!*, en esta plataforma el profesor manda a los alumnos un cuestionario para que lo respondan, durante un tiempo límite y donde a medida que se va respondiendo las

preguntas aparece una clasificatoria. Esta se basa en el tiempo utilizado para resolver la pregunta y las preguntas acertadas.

### **5.1.2. Diferencias entre gamificación y juego.**

La gamificación como estrategia en el aula, en algunos casos se puede confundir con otras metodologías como es el juego o aprender jugando.

Respecto al contenido a trabajar en el aula la gamificación educativa sí que tiene en cuenta el contenido curricular, a diferencias del juego en el aula donde puede estar o no relacionado con una actividad didáctica según Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018), la finalidad es muy variable y diferente en los dos casos. El juego en el aula se busca una la socialización dentro del aula, mientras que la gamificación educativa busca una motivación intrínseca de los alumnos mediante elementos de juego.

En este TFG tendremos en cuenta estos aspectos a la hora de diseñar y llevar a cabo las diferentes actividades de la propuesta didáctica.

En último lugar, otro apartado muy importante a la hora de desarrollar actividades en el aula tanto dirigidas como no dirigidas es la planificación, en esta existen variables entre las dos; según Romero-Rodríguez (2018), el juego en el aula no requiere de una planificación pedagógica ya que se basa en acciones lúdicas sin ningún fin, por el contrario la gamificación necesita tanto una planificación pedagógica.

## **5.2. MITOS Y LIMITACIONES DE LA GAMIFICACIÓN**

Se han ido creando diferentes mitos sobre el uso y los objetivos de la gamificación, provocando unas limitaciones que debemos de tener en cuenta, Márquez (2024) menciona alguno de ellos:

- *Mito 1* → *La gamificación es solo una moda pasajera.* Aunque es evidente que la gamificación ha ido abriéndose camino a lo largo del tiempo, experimentando un aumento de su popularidad. No es por ello que su uso disminuye con el paso del tiempo, ya que esta metodología se fundamenta en principios como la cooperación social, la motivación o la experiencia humana. Estos aspectos, si son utilizados de una manera efectiva, pueden llegar a ser clave para motivar y ayudar en la comprensión de diferentes contextos de todas aquellas personas que lo practiquen.

- *Mito 2*→*La gamificación es solo para niños y jóvenes.* Se podría decir que a gamificación en muchos casos se asocia con los cuales y por los cual a los jóvenes y niños, pero su aplicación va más allá. La gamificación ha sido eficaz en entornos de trabajo y en programas de formación para adultos. La clave de todo esto es adaptar las mecánicas al grupo al que se dirige y sus objetivos. Es por ello que aspectos como la diversidad de habilidades, la motivación, el uso de desafíos o de roles también son llamativos en los adultos.

- *Mito 3*→*La gamificación es el uso de juego en aquellas cosas que son menos interesantes.* Esta metodología implica mucho más que solo juegos a una actividad. Sí que es verdad que se trata de utilizar elementos de juego en las actividades, como la competencia, la retroalimentación y las recompensas. Pero con el objetivo de buscar la máxima atención de los alumnos, la motivación continuada y ayudar a aumentar el compromiso a los alumnos en actividades que de otro modo podrían resultar poco llamativas o aburridas.

- *Mito 4*→*La gamificación siempre funciona.* Al igual que otras metodologías la probabilidad de que sea efectiva no es siempre el cien por cien, ya que esto depende de diferentes factores. Su eficacia es muy variables depende de cómo se implemente y de si se adapta o no adecuadamente al contexto en la que es necesaria y a los alumnos.

- *Mito 5*→*La gamificación solo está compuesta por recompensas y puntos.* Aunque si son comunes en la gamificación, no son los únicos. La esencia de la gamificación es la de crear experiencias significativas y envolventes para buscar una mayor involucración en los alumnos. Es por ello que el uso de retos, desafíos, retroalimentación y la progresión, sí que se encuentre entre ellos. El hecho de ofrecer recompensas superficiales, es bastante exitosa ya que se introduce en la psicología de los jugadores, llegando a crear conexiones emocionales y creando un sentido de propósito, los creadores de las experiencias gamificadas consiguen una motivación en los alumnos de manera duradera y autentica.

- *Mito 6*→*El único objetivo de la gamificación en la motivación de los alumnos.* Si se considera como unos de los principales objetivos, pero no el único ya que

también encontramos el fomento del aprendizaje, la mejora considerable de la colaboración, el trabajo cooperativo y promover un cambio de comportamiento en el alumno, entre otros ejemplos.

- *Mito 7*→*La gamificación se puede convertir en una adicción para los que la utilizan.* Aunque esta metodología es muy atractiva para algunas personas que la prueban, no todas responden y reaccionan de la misma manera ante una actividad gamificada. Existen muchos casos donde no es aceptada o los resultados no son los esperados, añadir que es imprescindible asegurarse de que la gamificación sea utilizada de la forma más ética y que no fomente comportamientos adictivos en los alumnos que la practican.

- *Mito 8*→*La gamificación son solo actividades individuales en las que no se promueve el trabajo cooperativo.* La gamificación puede ser utilizada en actividades individuales, pero esto no define su única funcionalidad. Puede ser diseñada de diferentes formas en función a las estrategias que se quiere conseguir o trabajar, por lo que el trabajo en equipo y la cooperación es una de ellas. Implementando mecánicas de juego con carácter amistoso, la cooperación, o creando mecánicas virtuales, la gamificación puede llegar a transformarse en un poderoso recurso para promover la colaboración. Incluyendo desafíos grupales, objetivos comunes, o creando recompensas en las que la cooperación y el intercambio de conocimientos están siempre presentes. Además de crear un ambiente lúdico y motivador, la gamificación puede crear o reforzar lazos sociales entre los alumnos, reforzando de esta manera el grupo.

Estos son algunos de los mitos que se dan con más frecuencia en aquellos que no conocen la gamificación, sus aplicaciones, sus ventajas o la forma de correcta de utilización. Es fundamental conocer el funcionamiento de la gamificación y todos los beneficios que ésta aporta en los alumnos, además de las facilidades que aporta en el profesorado para poder mantener un ambiente de trabajo activo. Si la información que se percibe sobre la gamificación y su uso es correcto estos mitos irán desapareciendo y favorecerá el aprendizaje de los alumnos de manera significativa. .

### **5.3. EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS**

El uso de esta metodología dentro de las aulas conlleva la incorporación de nuevas formas de trabajo del alumnado como la búsqueda de nuevas emociones como la motivación, la concentración y una mejor comprensión de los contenidos curriculares. Por ello, también es importante la colaboración de las familias y la formación de los docentes en esta metodología.

#### **5.3.1. La motivación y la concentración**

La motivación y la concentración son dos de los aspectos fundamentales cualquier contexto de gamificación. Esta metodología se basa en crear elementos adaptados al entorno y los alumnos que vayan a experimentarlos, por lo que aspectos como la participación, el compromiso y el aprendizaje pueden beneficiarse inmensamente cuando se abordan estos dos aspectos.

En primer lugar, *la concentración*, según Ocampo (2009) “es la capacidad de mantener la atención en una tarea durante un cierto tiempo, mientras se ejecuta un proceso mental específico o tarea concreta” (p.90). Por lo que los maestros que diseñan las actividades gamificadas suelen tener en cuenta diferentes elementos y estrategias claves como el interés de los alumnos, la edad a la que va dirigido, el espacio donde se está realizando o el número de alumnos al que va dirigido etc. Contreras- Espinosa (2016) destaca algunos aspectos como las habilidades sociales de cada alumno, la competitividad, la resolución de problemas y la conducta todo unido a la motivación las cuales permiten una mayor efectividad de las actividades que se están desarrollando, Lo que significa que cuanto mayor sea el interés de los alumnos por la actividad mayor es la concentración y por tanto mayor es el compromiso por la actividad.

En segundo lugar *la motivación*, que en muchos casos se va dando la mano con la concentración. Se suele presentar como un reto para los docentes debido a que si no existe una motivación previa el proceso de aprendizaje se complicara, según Ríos-Flórez y Cardona-Agudelo (2016) “El proceso de aprendizaje operan dos factores importantes el primero es el nivel lógico y el segundo se subdivide en estímulos internos y externos tales como la motivación, ambientación, alimentación y las condiciones biológicas de cada individuo” (p.3).

Por su parte Herrera (2008) explica que la motivación en el alumnado puede ser de dos tipos: intrínseca y extrínseca; la motivación intrínseca que se relaciona con la

creación en el alumno de sensaciones favorables y emociones positivas mediante dinámicas de juego, es de esta forma como el docente es innovador e influye creando entornos de aprendizaje donde apoya el desarrollo de la autonomía y competencia y la motivación extrínseca se relaciona con otros aspectos del ámbito educativo como es la estimulación del individuo mediante el pensamiento lógico, crítico, la exploración etc.

Lo que significa que para nuestro proyecto con actividades gamificadas es importante dar la importancia necesaria a la concentración y motivación de los alumnos, tratando de buscar temáticas o actividades donde ellos se sientan cómodos y sean llamativas. De esta manera el trabajo que se realice, será más atractivo y confortable tanto para los alumnos que lo están llevando a cabo como para el docente.

### **5.3.2. Ventajas e inconvenientes del uso de la gamificación en las aulas**

La gamificación se utiliza con mayor frecuencia en el aula, además se puede encontrar en todos los niveles y de diferentes temática, por lo que sus ventajas e inconvenientes son cada vez más variables y comunes.

Según Lobato (2024), las ventajas que podemos observar son las siguientes; en primer lugar un aumento de la implicación del alumnado, está demostrado que la implicación del juego en los aprendizajes aumenta el nivel de dopamina, esto a su vez afecta directamente a la atención y la motivación creando un crecimiento de ambas de forma natural, lo que se suma para convertirse en una ayuda en la capacidad de aprendizaje del alumno. Además el uso del juego mantiene al alumno activo durante todo su trascurso, ya que se tiene que estar enfrentando continuamente a situaciones reales impuestas por el docente en la cual la toma de decisiones es primordial para seguir participando. Es decir, a mayor implicación por parte de los alumnos, mayor es su aprendizaje.

En segundo lugar *la existencia de un Feedback directo*. Como hemos comentado anteriormente, al utilizarse técnicas en las que el juego está implicado la motivación de los alumnos aumenta (Ríos-Flórez y Cardona-Agudelo, 2016), no solo los niveles de dopamina sino también la competitividad dentro del juego, a lo que se suma el trabajo en equipo o la cooperación, en este momento es cuando existe un *feedback* directo, que en muchos casos ocurre entre iguales. A lo que se le añade las correcciones de errores y haciéndoles conscientes de su propio aprendizaje.

*La incorporación de un ambiente online* es otra de las ventajas a destacar, cuando hablamos de ámbito online nos referimos a la incorporación de dispositivos tecnológicos dentro de las aulas (ordenador, tablets, móviles...), Lo cual aumenta el aprendizaje en base a las TIC, además de la introducción en la alfabetización de la electrónica. De esta manera familiarizaremos al alumnado con el uso de estos dispositivos y plataformas, junto con la disponibilidad total del alumnado en el acceso a estos recursos.

Mencionar la *creación de emociones positivas dentro de un entorno de aprendizaje*, la gamificación tiene una característica muy destacable que es la creación de una experiencia positiva alrededor de un aprendizaje (Lobato, 2013) ya que no solo motiva a los alumnos mientras lo realizan, sino que invita desde un punto externo a la realización de ésta. Esto es posible ya que la gamificación también tiene una aplicación emocional en los alumnos, la cual cabe destacar que no afecta de la misma manera en los alumnos. Según Lee y Hammer (2011):

los juegos tienen un gran potencial para provocar y trabajar n el desarrollo de determinadas emociones como la curiosidad, el optimismo, el orgullo, o la seguridad mediante el tratamiento positivo que se hace del fallo mediante el juego, que permite aprender a través de la repetición sin correr riesgos (p.1).

Por lo que la gamificación permite trabajar aspectos como la aceptación de los errores como algo casual y normativo, e incluso en algunos casos necesario, para poder observar las diferentes variables de un proceso de aprendizaje. La creación de emociones positivas en el alumnado provoca un vínculo mayor con el contenido y los materiales que se están aplicando, esto provoca que la realización de la tarea o acción determinada, genere un mayor compromiso.

*La utilización de un aprendizaje activo* es otra de las ventajas, esto se debe a que la gamificación lleva implícita en sí misma un aprendizaje activo, en la que se incluyen la toma de decisiones por parte de los alumnos además de la resolución de problemas dentro de un entorno de confianza para ellos como es el juego. Lo que supone un fomento de los procesos como la reflexión y la aplicación de forma autónoma de práctica del conocimiento, lo que produce en los alumnos un aprendizaje muchos más profundizado y significativo (Lobato 2013) sobre el tema.

Destacar la *potenciación de habilidades blandas*, esto se debe a que con la gamificación podemos trabajar y ayudar a desarrollar las denominadas habilidades “blandas” como pueden ser: la competitividad, el deseo intrínseco de superación, el trabajo en equipo, la empatía, la resolución de problemas, la adaptabilidad y la comunicación. Es por ello que se convierte en un recurso poderoso en el desarrollo de estas habilidades, creando entornos envolventes que motivan a los alumnos, de una manera divertida y efectiva.

En último lugar *la personalización*, la gamificación y sus usos es muy variable, ya sea entorno, edad a la que va dirigida o gustos entre otros. Es por ello que la gran capacidad de adaptación permite y facilita la creación de materiales y su utilización, por lo que permite una mayor personalización en la enseñanza.

Al igual que presenta varias ventajas, también existen *inconvenientes*, Martí (2024) asegura que *el elevado coste* es una de las más destacadas y presentes en los docentes, el coste en la fabricación de materiales educativos tanto audiovisuales como manuales, ajustados a los principios de calidad mínimos en muchos casos es elevado.

Fuera de los elementos económicos también encontramos varios inconvenientes, aunque son menos comunes o determinantes a la hora de realizar una actividad gamificada. Lobato (2013) habla de la posibilidad de ser *distraídos*, es un inconveniente frecuente pero solo en determinadas actividades o alumnado. Por lo que se consigue una pérdida de productividad y/o tiempo. Esto suele ocurrir cuando no se implementa adecuadamente, consiguiendo que los alumnos no se centren en el contenido sino en la mecánica del juego. *El peligro en la formación de valores*, aunque como hemos mencionado anteriormente, la gamificación es una medida eficaz para trabajar valores, si no es controlada puede desembocar en comportamientos excesivos como puede darse en la competitividad. *La búsqueda del equilibrio lúdico y formativo*, esto es una aplicación difícil de conseguir ya que si la actividad pierde su carácter formativo que convertirá en ese instante en improductiva, y se transforma en una actividad completamente lúdica para quien la practica. *La dificultad para dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje*, este trabajo con grupos pequeños es más fácil de resolver, pero es un gran inconveniente en grupos voluminosos ya que los objetivos, recompensas o gustos de cada jugador son muy variables. En último lugar nombrar *la existencia de una motivación pasajera*, es un aspecto muy difícil de



mantener de forma continuada y constante en los alumnos, por ello que no nos debemos centrar en que la motivación sea únicamente la obtención de premios sino que se incluya en otros aspectos como el trabajo en equipo.

En conclusión la gamificación es un recurso muy poderoso y efectivo para trabajar dentro del aula, pero es muy importante saber controlar sus límites para poder utilizarla de una manera equilibrada para poder evitar los posibles inconvenientes.

### **5.3.3.El docente en la Gamificación.**

Antes de diseñar un ambiente gamificado dentro del aula el docente debe definir en primer lugar aquellos objetivos que quiere alcanzar con dichas actividades.

Es por lo que el rol del docente en esta metodología no solo consiste en hacer actividades más llamativas o divertidas para el alumnado, sino que deben de tener una serie de elementos tanto lúdicos como académicos, junto a un buen diseño de aprendizaje en el que se incorporen diferentes actividades llamativas y desafiantes, que sean capaces de guiar a los alumnos hacia el desarrollo de unas competencias y objetivos que nos proponamos.

Previo a la realización de una serie de actividades, el docente debe seleccionar unas competencias y definir unos objetivos, que concuerden con los contenidos curriculares y las actividades. Los objetivos pueden variar desde el fomento de la participación en grupo bajo desempeño, el incremento de habilidades colaborativas, la motivación de los estudiantes en la tarea, etc.

Añadir que para diseñar actividades gamificadas, el docente debe de tener en cuenta varios factores como son los alumnos y sus características, los materiales, el entorno entre otros. Por lo que la elección de unos adecuados elementos y materiales hacen que el producto final a conseguir sea más accesible. Además debe de seleccionar recursos didácticos y tecnológicos que sean llamativos y se adapten a la edad del alumnado.

En último lugar mencionar, que el uso de la gamificación dentro del aula hace que el docente se convierta en el guía directo de sus alumnos o jugadores durante su trayecto. Esto le permitirá realizar otras estrategias de enseñanza-aprendizaje, y por ende el desarrollo de las competencias planificadas y esperadas. Por lo que la evolución se verá unida a todo este proyecto.

### 5.3.3.1. Rol de las familias

Éste siempre ha sido un conflicto discutido entre los centros y docentes, pero la clave está en las que familias se involucren, pero de una forma consciente y eficaz, trabajando paralelamente con el trabajo en el aula, pero para ello primero deberán de conocerlo.

Las familias son miembros de la comunidad educativa, pero no solo como apoyo en el hogar, mediante el estudio, los deberes...Es por ello que los docentes deberían de integrarlos dentro de las aulas, haciéndoles partícipes en diferentes actividades, o mostrándoles las formas de trabajo utilizadas en el aula.

El papel de las familias en la gamificación dentro de las aulas es fundamental para fortalecer las experiencias y el compromiso de los alumnos, por lo que según Aula Planeta (2016) existen diferentes maneras en las que las familias pueden involucrarse:

- *Apoyo desde casa* → Pueden implementarlo en casa con diferentes tareas o misiones que tiene que realizar los estudiantes, participando en actividades realizadas en clase o repasándolas sobre conceptos trabajados en clase. Además de realizar preguntas o mostrar interés sobre las actividades gamificadas que se realizan en el aula para repetir las en casa.
- *Colaboración con los docentes* → Pueden colaborar de forma activa y eficaz con los docentes para comprender mejor los objetivos o competencias que se quieren trabajar en el aula con dichas actividades, y a su vez trabajarlas en el hogar. Esto implica la asistencia de reuniones de padres y maestros, la comunicación regular y el interés continuo por la dicha metodología.
- *Refuerzo de valores y hábitos* → Las familias pueden reforzar todos aquellos valores y hábitos trabajados con la gamificación en las aulas, como el trabajo en equipo, la responsabilidad y la persistencia. Aportando confianza y pequeños obsequios en los estudiantes, para incitarles a seguir participando y trabajando en estos elementos.
- *Proporcionar una retroalimentación* → Esta retroalimentación debe de trabajarse y existir entre las familias y los docentes, para que sean conscientes de la

eficacia de la gamificación además de mostrar las diferentes perspectivas tanto de los estudiantes como de las familias. Esto puede incluir comentarios sobre las actividades gamificadas tanto positivos como negativos, sugerencias o dudas que puedan ayudar en la mejora de la ejecución futura.

Es decir, el papel de las familias en la gamificación es fundamental dentro de las aulas, ya que maximiza su impacto dentro de los alumnos y de su aprendizaje. La colaboración y cooperación directa de las familias con los docentes, apoyando activamente las diferentes iniciativas gamificadas hacen que las familias puedan influir en los diferentes éxitos académicos del alumnado.

#### **5.3.4. La Gamificación en Educación Infantil**

El uso de la gamificación la etapa de Educación Infantil tiene que ser un recurso transversal, en la que con una única actividad podamos llegar a trabajar diferentes contenidos al unísono. De esta manera se pueden tratar diferentes elementos transversales como la educación ambiental, vial, la salud, digital etc.

Al tratarse de la primera etapa educativa, este tipo de planteamiento se traduce a los que los niños mientras juegan aprenden contenidos matemáticos, lógicos, sobre los colores, la fauna etc.

Es por ello que el uso de la gamificación dentro del aula debe de ser complemento a otros métodos pedagógicos. Para que ésta tenga éxito tenemos que tener varios factores presentes como la edad a la que va dirigida, los gustos del grupo y los objetivos que se quieren conseguir, al tratarse de alumnos de educación infantil. Deberán primar actividades divertidas, dinámicas, llamativas que permitan a los docentes repetir, volver atrás, cambiar el rol de los alumnos, las historias que se van a contar... para que la atención sea continuada.

Los recursos que se deben utilizar en las aulas de educación infantil deben combinar la participación activa de todos los alumnos con aquellos materiales que ha diseñado el docente para determinados temas. Estos materiales pueden ser digitales mediante plataformas donde las familias se hacen partícipes del trabajo, o solo con un fin educativo dentro del aula.

Podemos encontrar varias experiencias del uso de la gamificación en el aula de Educación Infantil, En primer lugar, hablaremos de la trabajada por *El nido de Pippi* (2021)<sup>3</sup>, una página web creada por Elena González Landete, una maestra de Educación Infantil. Este proyecto fue trabajado con los alumnos de 5 años titulado “Un mundo mejor”, estos trabajan en base a un video donde se muestran unos astronautas que hablan a cerca del calentamiento global y les pide su ayuda, mediante la superación de 4 retos, además la superación de ese reto les hará subir de nivel. La información es impartida parcialmente a los alumnos, ya que si no han superado el reto no les dará la información para superar el siguiente. Este proyecto de gamificación trabaja unido al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Centrados en la temática del cuidado del medio ambiente y el espacio. Todas las actividades se complementan con herramientas TIC, como son: videos de astronautas, códigos QR, emails de astronautas y llamadas de la Nasa.

En segundo lugar encontramos otra experiencia trabajada también por alumnos de 5 años pero esta vez en el CEIP Andrés García Soler (2018)<sup>4</sup>, un centro situado en la provincia de Murcia. Trabajan en base a una carta recibida por los romanos en las que les pedían ayuda para recuperar los números romanos, tenían que resolver una serie de pruebas o retos, para subir de niveles y conseguir piezas de un puzle. Todo ello para finalmente poder resolver un puzle misterioso, en el que poder encontrar los números romanos. Además del trabajo de la gamificación, buscan otros objetivos como el trabajo en equipo o la escucha activa.

En tercer lugar hablaremos de la experiencia gamificada en el CEIP Sansueña (2015-2016)<sup>5</sup>, está situado en el Valle de Vidriales, al norte de la provincia de Zamora, próximo a Benavente. Los profesores que lo llevaron a cabo Chus Gallego Caulonga y Raúl Álvarez Alejo, junto a los alumnos de 5 años y 1º de Primaria, pero en nuestro caso hablaremos únicamente del trabajo realizado en Educación Infantil. La han titulado “El futuro depende de nosotros”, comienza con un mensaje misterioso en una caja y una página web en donde los alumnos tienen que encontrar la misión a resolver. El objetivo final es liberar a Juana, por lo que los alumnos mediante pruebas deberán ir convirtiéndose en campesinos, nobles, príncipes y reyes. En todas estas pruebas

---

<sup>3</sup> <https://elnidodepippi.blogspot.com/search?q=un+mundo+mejor>

<sup>4</sup> <https://www.murciaeduca.es/cpandresgarciasoler/sitio/>

<sup>5</sup> [http://ceipsansuena.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=3](http://ceipsansuena.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=3)

trabajaran aspectos como el trabajo colaborativo, mejora de la lecto-escritura, comportamiento y obteniendo recompensas.

Otro ejemplo lo podemos ver en el Colegio Rafaela María de Valladolid (2021)<sup>6</sup>, donde los alumnos de 2º de Infantil trabajan actividades gamificadas como la oca de las olimpiadas, la rayuela, el bingo o las cartas. Donde mediante el uso de estos juegos propician el aprendizaje, la motivación, la participación... Además de afianzar conceptos numéricos y divertirse.

Concluir con que el uso de la gamificación dentro de las aulas de Educación Infantil se ha demostrado como una estrategia educativa efectiva y beneficiosa ya que aumenta la motivación y concentración en el aula según Ocampo (2009) y Herrera (2008), ya que esta metodología nos permite adaptar las actividades a los gustos y habilidades de los alumnos a la que nos dirigimos, este ejemplo lo podremos observar a continuación en la propuesta didáctica. Además del desarrollo de las habilidades “blandas” como son las sociales y emocionales Espinosa (2016). Es por ello, que la gamificación no solo influye en los alumnos de manera educativa en su proceso de aprendizaje, sino que también en el desarrollo integral de los niños, preparándoles para futuros desafíos académicos y personales, de una forma más llamativa y dinámica para ellos.

## **6. PROPUESTA EN EL AULA**

### **6.1. Introducción**

En este apartado del TFG se describen las actividades gamificadas que se han diseñado, para la etapa de Educación Infantil, concretamente para niños de 5-6 años.

Esta propuesta gamificada tendrá como eje globalizador el agua, dentro de este habrá diferentes sub-apartados como sus funciones, cuidados o lugares entre otros. Estas actividades giraran entorno a un personaje llamado Samu, un niño de 5 años el cual pide ayuda a los niños del aula para participar resolver diferentes problemas que le van apareciendo.

---

<sup>6</sup> <https://www.colegiorafaelamaria.com/>

La finalidad de estas actividades gamificadas es buscar el interés y motivación de los alumnos por el agua, de esta forma podemos mentalizar desde las edades tempranas de todas las funciones que tienen el agua y la importancia de su cuidado.

## **6.2. Título y contextualización**

La propuesta está diseñada para llevarse a la práctica en un colegio público de un pueblo cercano a Valladolid. Este centro educativo imparte clases desde el primer ciclo de infantil hasta el último curso de primaria.

El aula donde vamos a llevar a cabo la propuesta es un aula de Educación Infantil, está formado por 8 alumnas y 4 alumnos de los cuales 2 son ACNEES (Alumnado con Necesidades Educativas Especiales), todos ellos entre los 5 y 6 años.

La temática que se va a trabajar es todo aquello que está en relación con el agua, para ser más precisos se trabajaran temas como las funciones del agua, los animales marinos, la potabilización o los deportes de esta modalidad entre otros. El título de la propuesta es **LOS EXPERTOS DEL AGUA**.

## **6.3. Propuesta didáctica gamificada**

La propuesta, como hemos mencionado anteriormente, está formada por 6 actividades, llevadas a cabo los viernes, dos del mes de Abril y cuatro del mes de Mayo. Todas ellas comenzaran con un pequeños cuento o problemática introductoria en donde los alumnos deberá de ayudar al protagonista de la historia. Samu un niño de su misma edad el cual tiene bastantes dudas acerca del agua y le surgen diferentes problemas, los alumnos mediante el trabajo en equipo y el uso de diferentes habilidades deberán de conseguir solucionar. Si los solucionan con éxito que les dará una pequeña insignia o indicador de logro. El cual deberán de guardar y colocar en su ficha personal, para que al finalizar con el proyecto poder observar cuantos han llegado a conseguir. Las insignias están relacionadas con la temática de la actividad y la ficha donde colocarla la hemos titulado “Expertos del agua”.

### **ACTIVIDAD 1: COMPRA DESHIDRATADA**

Comenzaremos con una pequeña asamblea de introducción, donde se les hablara a los alumnos acerca de la temática principal del proyecto y el personaje al que tenemos

que ayudar. Como hemos mencionado anteriormente, cada actividad estará introducida con un pequeño cuento, este primero esta titulado “Ayudemos a Samu”. En el cuento se hablara acerca del problema o reto que tienen que superar los alumnos, estos realizaran una compra en la que tengan que clasificar aquellos alimentos según tengan agua, necesiten agua para su consumición o no tengan apenas agua.

Una vez finalizada la actividad práctica se les realizara a los alumnos algunas preguntas como pueden ser:

- ¿Qué alimentos son los que más agua tienen?
- ¿Qué alimentos son los que más agua necesitan para consumir?
- ¿Cuántos alimentos comemos a lo largo del día?
- ¿Es importante el agua en los alimentos?

Para finalizar con la actividad, aquellos que hayan realizado la actividad correctamente y hayan respondido a las preguntas, se les dará una insignia del supermercado que deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.

Con la realización de esta actividad se pretende concienciar a los alumnos acerca de los alimentos y la importancia del agua, ya que en este caso es necesario para poder alimentarnos.

En el [ANEXO 1](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



ALIMENTOS QUE SI QUE TIENE AGUA	ALIMENTOS QUE NECESITAN EL AGUA	ALIMENTOS QUE NO TIENEN AGUA

## ACTIVIDAD 2: CONSTRUIMOS UNA FUENTE

Comenzaremos con una pequeña asamblea donde se contara el cuento titulado “Agua fresca”, durante su lectura se realizaran varias preguntas como:

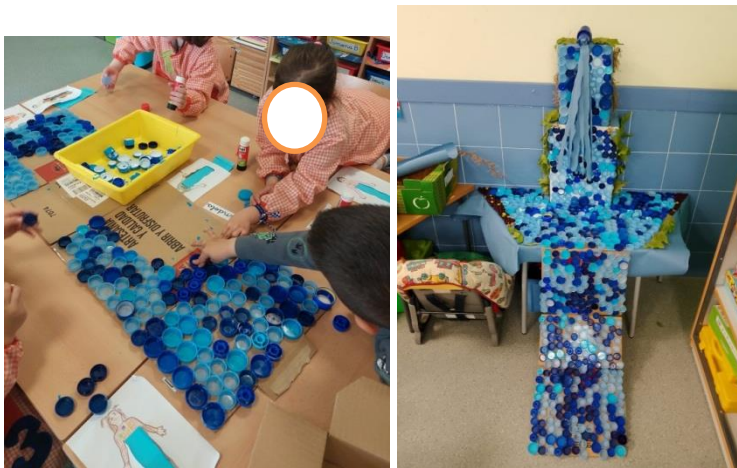
- ¿En qué lugares podemos encontrar agua?
- ¿Toda el agua del mundo es igual?
- ¿Toda el agua sabe igual?
- ¿Dónde podemos encontrar agua salada y dulce?

Una vez finalizado se resolverá el reto que nos ha mencionado el protagonista en el cuento, en este caso será la realización de una fuente decorativa con tapones de plástico para poder regalársela a su madre.

Para finalizar con la actividad, aquellos que hayan realizado la actividad correctamente y hayan respondido a las preguntas, se les dará una insignia de la fuente que deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.

Con la realización de esta actividad se pretende que los alumnos aprenden a trabajar por equipos con el fin de obtener un objetivo final, en este caso la construcción de una fuente. Además de aprender sobre los lugares donde podemos encontrar agua, y las diferencias que puedan existir.

En el [ANEXO 2](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



### **ACTIVIDAD 3: BUSCAMOS LOS ANIMALES MARINOS**

La actividad comienza con una asamblea, en donde se realizara la lectura del cuento titulado “El océano y sus animales”. Durante su lectura el docente a cargo realizara diferentes intervenciones, realizando preguntas acerca la temática del cuento como pueden ser:

- ¿Qué animales viven en los océanos?



- ¿Cómo respiran esos animales?
- ¿Qué animales son los que tienen branquias?

Una vez finalizada la lectura los alumnos deberán de seguir una serie de normas simples, en las cuales deben de centrarse para poder realizar el producto final o reto que les plantea el protagonista, en este caso es la realización de un pequeño océano.

Para finalizar con la actividad, aquellos que hayan realizado la actividad correctamente y hayan respondido a las preguntas, se les dará una insignia de lupa que deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.

Con la realización de esta actividad se pretende trabajar los animales marinos, en concreto aquellos que viven en los mares y océanos. Además de saber identificar las posibles diferencias que existen respecto a otros animales. Mencionar que la concentración y la escucha de indicaciones, también son factores que trabajaremos en esta actividad.

En el [ANEXO 3](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



#### ACTIVIDAD 4: LIMPIAMOS EL OCÉANO

Comenzaremos la actividad coloreando los dibujos de animales marinos. Una vez finalizado se visualiza un video de *Happy Learning* acerca de la contaminación marina y todo lo que esta provoca en el planeta. En último lugar y previo a la realización de la actividad, se leerá el cuento titulado “Un día en mi vida”.

Los alumnos deberán de formar un pequeño océano con todos los animales que previamente han dibujado, en el transcurso de la lectura del cuento el docente deberá de ir “contaminando” el océano con los diferentes materiales que se nombra. Al finalizar con la lectura, los alumnos deberán de limpiar el océano resolviendo diferentes preguntas como:

- ¿Qué es lo que debería de hacer Samu?
- ¿Dónde debe de tirar el aceite?
- ¿Qué podéis hacer vosotros para solucionar esta problemática?

Para finalizar con la actividad, aquellos que hayan realizado la actividad correctamente y hayan respondido a las preguntas, se les dará una insignia de limpieza de los océanos que deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.

Con la realización de esta actividad se pretende reforzar contenidos anteriores como los animales marinos, además de concienciar acerca de los actos, las soluciones que existen para prevenir la contaminación marina.

En el [ANEXO 4](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



## **ACTIVIDAD 5: LAS AGUOLIMPIADAS**

Comenzaremos haciendo una asamblea donde se leerá el cuento en este caso estará titulado como “LAS AGUOLIMPIADAS”, donde el protagonista les hablara sobre las olimpiadas. Durante la lectura el docente puede hacer varias preguntas sobre esta temática, ya que ha sido trabajada con anterioridad en el aula. alguna de ellas puede ser:

- ¿Qué deportes conocéis?
- ¿Sólo existen deportes de agua?

Una vez terminado los alumnos deberán de completar el reto que les ha propuesto el protagonista, deberán de participar en el deporte de pesca de letras. Se dividirán en grupos, se les explicara las normas del juego, donde por turnos deberán de pescar la letra y completar la palabra. Una vez finalizada, el docente realizara varias preguntas acerca la palabra:

- ¿Por qué está relacionado con el agua?
- ¿Qué es o para qué sirve?
- ¿Dónde los podemos encontrar o como se produce?

Los alumnos que completen este reto y contesten a las preguntas obtendrán la insignia de las olimpiadas, la cual colocara en su ficha de “Expertos del agua”.

Con la realización se esta actividad fomentar valores como el respeto, el trabajo en equipo o el seguimiento de normas. Además de reforzar contenidos anteriormente trabajados.

En el [ANEXO 5](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



### **ACTIVIDAD 6: SOMOS PINTORES**

Comenzaremos en una asamblea donde se leerá el último cuento titulado “Yo quiero ser...”, donde el protagonista habla sobre que quiere ser de mayor, en este caso quiere ser pintor como Joaquín Sorolla. Los alumnos visualizarán un video acerca de la vida de este autor para más tarde fabricar pinturas de hielo con colorante y agua.

Una vez se hayan formado los cubitos de hielo, los alumnos lo utilizarán para pintar dos cuadros del autor, que expondrán en el pasillo junto a su nombre, el cual también estará pintado ellos.

Durante la visualización del video y la lectura del cuento, el docente deberá de realizar varias preguntas acerca del autor, como pueden ser:

- ¿Cómo se llamaba el autor?
- ¿Dónde vivía?
- ¿Qué es lo que más le gustaba dibujar?
- ¿Cómo eran sus cuadros?

Al finalizar con la actividad, todos aquellos alumnos que lo hayan completado con éxito obtendrán la insignia de los pintores, que será la última para completar la ficha de “Expertos de agua”.

Con la realización de esta actividad se pretende que los alumnos experimenten acerca de otras formas de pintura, sus características... Además de indagar e investigar sobre de Joaquín Sorolla.

En el [ANEXO 6](#) podemos observar el desarrollo completo de la actividad.



#### 6.4. Evaluación

El objetivo de la evaluación es comprobar que los alumnos hayan alcanzado los objetivos definidos en la propuesta. Para ello, es necesario seleccionar aquellos criterios de evaluación e indicadores de logro que aparecen en el *Decreto de 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*, tal y como hemos mostrado en los Anexos [1](#), [2](#), [3](#), [4,5](#) y [6](#) correspondientes a las actividades.

La evaluación que hemos llevado a cabo en la propuesta es global, formativa y continua. Para llevarla a cabo usaremos la técnica de observación directa y mediante una serie de preguntas que se realizarán en todas las actividades, y recogeremos en el diario del profesor, iremos evaluando de manera continua a los alumnos. También emplearemos como instrumento de evaluación, para hacer una recogida de información final, una hoja de registro que se deberá completar al finalizar la propuesta de actividades gamificadas ([ANEXO 7](#)). En esta aparecerán diferentes indicadores de logro en base a los objetivos didácticos que hemos definido en cada actividad con anterioridad. Esta hoja de registro se empleará para una vez hayamos finalizado con el proyecto a trabajar, en este caso el del Agua. El docente deberá de marcar con una X la casilla que considere correspondiente, siendo 0: No conseguido, 1: En proceso, 2: Conseguido.

También emplearemos la autoevaluación que según Pérez y López (2017): “la evaluación que una persona realiza sobre sí misma o sobre un proceso y/o resultado personal” (p.42). Para que los alumnos puedan autoevaluarse, y poder conseguir aquellas insignias que por diferentes motivos no han podido conseguir en su momento (ausencias, mal comportamiento...). Esta será la realización de unas gotas, en donde pueden dibujar todo aquello que se ha trabajado durante la realización del proyecto, y sobre todo en aquellas actividades mencionadas anteriormente. Más tarde estas gotas se colocarán en el aula en forma de lluvia, para que los alumnos sean conscientes de todo aquello que han trabajado y cual es lo que más le ha llamado la atención. Además el docente tendrá la posibilidad de observar, que actividades o contenidos con los que tienen que reformar o modificar para las siguientes propuestas. ([ANEXO 8](#))

Las fases que hemos seguido en el proceso de evaluación son las siguientes:

- *Diagnóstica* → Antes de llevar a cabo las actividades, se les realizara a los alumnos una serie de preguntas acerca de la temática que se va a trabajar, en este caso es el agua. Algunas de estas pueden ser:
  - ¿Qué es el agua?
  - ¿Dónde lo encontramos?
  - ¿Para qué lo utilizamos?
  - ¿Solo lo utilizan los humanos?
  - ¿Solo la encontramos liquida?
- *Formativa* → Esta fase será la más duradera, ya que se realizara antes y después de las actividades. La maestra realizara varias preguntas acerca de contenido ya trabajados en al aula y los alumnos podrán realizar intervenciones, de esta forma podrán tener *feedback* directo tanto con la maestra como con los demás compañeros. Las preguntas que se realizan serán muy variables, dependiendo de la actividad que se va a realizar o el contenido que se quiera repasar, además las preguntas se podrán realizar antes, durante o al finalizar con la actividad.
- *Sumativa* → Esta última fase la realizaremos con la ficha de “Expertos del agua”, donde podremos observar todos los retos que han superado los alumnos. Además con este material, y el expuesto por el aula los alumnos pueden observar y recordar todo el contenido trabajado en las actividades.

## **7. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA.**

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

Durante el trabajo, hemos señalado la importancia de utilizar en el aula metodologías más dinámicas y llamativas para los alumnos, en especial la gamificación, y sobre todo en las aulas de Educación Infantil. Por lo que hemos propuesto una serie de actividades gamificadas para alcanzar los objetivos propuestos en el TFG. En primer lugar una fundamentación teórica sobre el concepto de gamificación, los mitos que existen acerca de ella y su uso dentro de las aulas de Educación Infantil. Por otro lado, el diseño de diferentes actividades gamificadas, dirigidas y puestas en práctica con alumnos de entre 5 y 6 años. La ejecución de este trabajo me ha ayudado a informarme

y experimentar, en primera persona, la utilización de esta metodología dentro de las aulas.

Tras informarme e investigar acerca de la gamificación y su uso dentro de las aulas de Educación Infantil, y gracias a su posterior puesta en práctica dentro del aula, podemos afirmar que los objetivos planteados al comienzo del TFG han sido superados con éxito. Al llevarse a la práctica, hemos podido observar los resultados de una forma mucho más cercana a la realidad, lo que nos confirma que el juego es una método muy eficaz para implementarlo en la enseñanza de los niños, ya que permite adquirir nuevos conocimientos trabajados en la etapa de Educación Infantil, de manera mucho más llamativa, positiva y motivadora.

Durante la propuesta de actividades gamificadas hemos podido observar, que efectivamente realizando actividades lúdicas también se puede aprender. Esta metodología nos permite tener gran variabilidad de posibilidades de juego, ya que permite adaptarse tanto a la temática como al nivel del aula, lo que proporciona al alumnado un aprendizaje significativo en las diferentes áreas de conocimiento. Todo esto, ha propiciado unos resultados satisfactorios, ya que las actividades se han adecuado tanto a la temática a trabajar como a los intereses y edad del alumnado. Además se encuentran relacionadas con las tres áreas del conocimiento, consiguiendo captar la atención, concentración y motivación por aprender y participar en el alumnado.

Tras la realización de este trabajo, podemos extraer una serie de limitaciones y propuestas de mejora para futuras intervenciones o puestas en práctica. En primer lugar, una de las limitaciones de este trabajo es que la temática que tenía que seguir todas las actividades era única, por lo que las variables o las adaptaciones a los gustos o intereses de los alumnos, en algunos ocasiones era limitada. Ya que si la temática de las actividades era más variable, nos permitía diseñar actividades más llamativas para una serie de alumnado.

Otras limitaciones, son la adaptación de las actividades para los ACNESS, ya que en un principio contaba con las adaptaciones de las actividades pero por falta de tiempo y de conocimientos acerca de su forma de trabajo, se nos ha sido imposible. Por lo que estos alumnos podían no llegar a realizar la actividad o en algunos casos, la realizaban con mucha ayuda. Por lo que tanto los conocimientos, como la motivación en la realización de las actividades no ha sido un objetivo superado por estos alumnos.



Como posible punto de mejora, resultaría interesante realizar estas actividades con mayor tiempo y conocimiento sobre el trabajo de estos alumnos, de tal manera que ellos también puedan trabajar con el resto de los alumnos.

Por ultimo me gustaría mencionar, que la realización de estas actividades en el aula me han sorprendido ya que han superado mis expectativas, tanto el interés por los nuevos conocimientos, como la constante motivación y apoyo que han tenido los alumnos durante la realización de las actividades.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Abril, A. (2023, 3 septiembre). *Explorando la Importancia de la Gamificación en la Educación Superior*. <https://es.linkedin.com/pulse/explorando-la-importancia-de-gamificaci%C3%B3n-en-educaci%C3%B3n-alvaro-abril>

Alfaro, M. Á. V. (s. f.). *Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo*. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/#:~:text=Ciertamente%2C%20el%20t%C3%A9rmino%20gamificaci%C3%B3n%20aparece,como%20tambi%C3%A9n%20en%20el%20C3%A1mbito>

Arribas-Galarraga S., y Maiztegi-Kortabarria.J. (2021, 9 julio). *Evolución de la atención, concentración y rendimiento académico tras una intervención basada en descansos activos*. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/467731>

Aulaplaneta. (2016, 12 enero) *12 consejos para mejorar la colaboración entre familias y profesores* <https://www.aulaplaneta.com/2016/01/12/en-familia/12-consejos-para-mejorar-la-colaboracion-entre-familias-y-profesores>

Ausubel, D. (1983). *Teoría Del Aprendizaje Significativo*. <https://z33preescolar2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>

Bond, J., y Bond, J. (2023, 22 agosto). *Potencia las habilidades blandas a través de la gamificación - Vonfire. Vonfire - Are we working or playing?* <https://vonfire.co/2023/08/22/potencia-las-habilidades-blandas-a-traves-de-la-gamificacion/>

CEIP ANDRES GARCIA SOLER. (s. f). <https://www.murciaeduca.es/cpandresgarciasoler/sitio/>

CEIP SANSUE A. (s. f.).  
[http://ceipsansuena.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=3](http://ceipsansuena.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=3)

FasterCapital (s.f.). *Colaboración con profesores y padres para obtener apoyo*  
<https://fastercapital.com/es/tema/colaboraci%C3%B3n-con-profesores-y-padres-para-obtener-apoyo.html>

Contreras-Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. [Digital games and gamification applied in the field of education]. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27–33.

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>

Educación en Video. (2016, 12 junio). *Experiencia Gamificación CEIP Sansueña*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jcshUNMPjtM>

El nido de Pippi. (s. f.). <https://elnidodepippi.blogspot.com/search?q=un+mundo+mejor>

3, E. (2020, 2 diciembre). Estas son las claves para involucrar a las familias en el aula. *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/estas-son-las-claves-para-involucrar-a-las-familias-en-el-aula/>

Gamificación: el aprendizaje divertido educativa. (s. f.).  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Happy Learning Español. (2024, 9 abril). Cuidemos el Agua *Happy Learning*  
<https://www.youtube.com/watch?v=yOGqpFOO2Dk>

Herrera, M. (2008, 13 diciembre). La Motivación en el Aula. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_13/ANGELA\\_M\\_HERRERA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/ANGELA_M_HERRERA_1.pdf)

La Gamificación como Herramienta Educativa en Casa. (2024, 8 abril). <https://www.cogiendoimpulso.com/gamificacion-educativa-en-casa>

Limia, S. D. (2022, 6 abril). ¿Qué es la alfabetización digital y por qué es importante? *Semrush*. <https://es.semrush.com/blog/alfabetizacion-digital-que-es/>

Lee, J. y Hamme, J (2011) Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15, (2)146–1151.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, miércoles 30 de diciembre de 2020, pp. 122868- 122953. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Lobato, P. (2013, 25 marzo). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*. *Smartmind*. <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>

Márquez, M., y Márquez, M. (2024, 5 marzo). Mitos y verdades sobre la gamificación: Separando la ficción de la realidad - Playmotiv. Playmotiv - *Gamificación Para Empresas*. <https://playmotiv.com/mitos-y-verdades-sobre-la-gamificacion-separando-la-ficcion-de-la-realidad/>

Martí, J. (2024, 15 abril). El impacto del material usado, las herramientas y la metodología, es residual en el aprendizaje del alumnado. *XarxaTIC*. <https://xarxatic.com/el-impacto-del-material-usado-las-herramientas-y-la-metodologia-es-residual-en-el-aprendizaje-del-alumnado/>

Museo Sorolla. (2021, 20 diciembre). El pintor Joaquín Sorolla.  
<https://www.youtube.com/watch?v=54ZVldIkuAo>

Ocampo, L. (2009). *La atención: un proceso psicológico básico*. *Revista de la Facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia*, 5(8), 91-100.

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>

Ortiz-Colón, A., J., y Agredal, M. (s. f.). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.  
[https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/#:~:text=As%C3%AD%20pues%2C%20Burke%20\(2012\),habilidades%20y%20comportamientos%20de%20desarrollo.](https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/#:~:text=As%C3%AD%20pues%2C%20Burke%20(2012),habilidades%20y%20comportamientos%20de%20desarrollo.)

Palacios, B. (s. f.). Gamificación en 2o de infantil. Rafaela María.  
[https://www.colegiorafaelamaria.com/gamificacion-en-2o-de-infantil/#iLightbox\[gallery-2\]/1](https://www.colegiorafaelamaria.com/gamificacion-en-2o-de-infantil/#iLightbox[gallery-2]/1)

Pérez, A., López, V. et al. (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. Universidad de León

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero de ordenación y enseñanzas, 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>

RedSocial RedEduca. (s. f.). <https://redsocialeduca.net/beneficios-gamificacion-educacion>

Ríos-Flórez, J. A., y Cardona-Agudelo, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro [Learning

processes in children 6 to 10 years of age with a history of premature birth]. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1071–1085

Rol del profesor en la Gamificación. (2019, 31 marzo). Compartir Palabra Maestra. <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/rol-del-profesor-en-la-gamificacion>

Shai P. (2018, 10 abril). Gamificación Educación Infantil. <https://www.youtube.com/watch?v=rWkv3AcCGfQ>

Sánchez F. (2015) Gamificación. *Education in the Knowledge Society [en línea]*, 16(2), 13-15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554758002>

Sonia, P. R., y Julieta, S. S. (s. f.). Motivación y estrategias de aprendizaje del estudiantado de la escuela de orientación y educación especial. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032014000100001#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20extr%C3%ADnseca%20es%20aquella,Rotgans%20y%20Schmidt%2C%202010](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032014000100001#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20extr%C3%ADnseca%20es%20aquella,Rotgans%20y%20Schmidt%2C%202010)

Torres-Toukoumidis, A., y M Romero-Rodríguez, L. (2018). Educar para los medios. [http://C:/Users/Ines/Downloads/LIBRO-EDUCARPARALOSMEDIOS1-split-merge%20\(1\).pdf](http://C:/Users/Ines/Downloads/LIBRO-EDUCARPARALOSMEDIOS1-split-merge%20(1).pdf)

Unir, V. (2022, 14 diciembre). Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>

## 9. ANEXOS

### ANEXO 1.

#### DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 1.

<b>ACTIVIDAD 1: COMPRA HIDRATADA (Viernes 19 de Abril, después del recreo 12:30-13:30)</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>
<p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p> <p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.</li> </ul> <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.</li> </ul> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>A Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación atendiendo a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar de forma continua e interesada en la actividad</li> <li>- Respetar las normas de la clase</li> <li>- Escuchar activamente las explicaciones del docente y las respuestas de los compañeros</li> <li>- Diferenciar entre los alimentos que tienen agua, que la necesitan para consumir o no tienen apenas agua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar habilidades socioafectivas y de convivencia</li> <li>- Desarrollar de habilidades de la lectura y la escritura.</li> <li>- Comprender del mundo que rodea al alumnado, aprender a desenvolverse en el mismo de manera autónoma, tomar sus propias decisiones, aprender a desarrollar sus propias ideas y preferencias</li> <li>- Adquirir autonomía, el manejo del lenguaje permitirá al alumnado comunicarse, relacionarse y desenvolverse en el entorno de manera independiente y en sus actividades habituales.</li> </ul>
		<b>INDICADORES DE LOGRO</b>

<p>varios criterios.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conseguir diferenciar entre alimentos que necesitan agua y los que apenas tienen agua</li> <li>- Mostrar interés y realizar preguntas acerca del tema que se está trabajando</li> <li>- Contestar de forma consciente y lógica a las preguntas que se realizan</li> </ul>
	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>
<p>E. Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras.</li> </ul> <p>I. Alfabetización digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.</li> <li>- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la creatividad.</li> <li>- Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y</li> </ul>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</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><b>DESARROLLO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>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</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones</p>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p><b>DESARROLLO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la</p>



<p>películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto</p>	<p>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> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>cooperación con sus iguales.</p> <p>2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación o la actuación sobre ellos.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valoran</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales de forma cada vez más autónoma.</p> <p>Competencia específica 2.</p>
--	--	---

		<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</p>
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<p>La metodología que vamos a utilizar es la gamificación, mediante la superación de retos y la obtención de premios. El reto que deben de superar es en primer lugar seleccionar los alimentos, para más tarde poder clasificarles según tengan agua, la necesiten o no tengan apenas. Esta actividad o reto tienen que superarle siguiendo una serie de normas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compartir el material de forma respetuosa con los compañeros</li> <li>- Usar de forma correcta los materiales que les proporciona el docente: Tijeras, pegamento, revista...</li> <li>- Seleccionar al menos dos elementos diferentes en cada columna de la tabla (tengan agua, la necesiten para su consumición, no tengan apenas agua)</li> <li>- Realizar la actividad correctamente en menos de 40 minutos</li> </ul> <p>Los alumnos que lo realicen correctamente recibirán una recompensa.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento digitalizado</li> <li>- Tabla de clasificación de los alimentos</li> <li>- Revistas de supermercados</li> </ul>
<b>AGRUPACIÓN</b>		
<p>La actividad comienza con una pequeña asamblea donde los alumnos, de manera grupal deberán de participar en las diferentes preguntas que se planten como pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué alimentos son los que más agua tienen?</li> <li>- ¿Qué son los alimentos deshidratados?</li> <li>- ¿Todo lo que comemos tiene agua?</li> </ul>		

La actividad principal se realizara de forma individual, ya que cada uno deberá de completar su propia tabla con el máximo de alimentos colocados en su lugar correspondiente.

### **COMPETENCIAS CLAVE**

#### Competencia en comunicación lingüística

- Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar
- Dando a conocer todos aquellos alimentos donde ellos creen que pueden tener agua
- Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación con el contenido que se ha trabajado.

#### Competencia emprendedora

- Participando en el reto que ha propuesto el protagonista de la historia, trabajando tanto de forma individualizada como realizando pequeñas ayudas a los compañeros

#### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

- Creando hipótesis en base a su experiencia vivida, para clasificar los alimentos en su lugar correspondiente
- Expresa en voz alta todo lo que conocen a cerca de los alimentos que necesitan/tienen/no tienen agua

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

La siguiente actividad comienza con un cuento, donde se presenta al protagonista de las diferentes actividades gamificadas que se van a llevar a cabo en el aula. El cuento titulado “Ayudemos a Samu”, redacta una historia en donde Samu, un niño de 6 años, no valora el agua y su madre le pone un reto. Este reto consiste en hacer la compra de aquellos alimentos que tengan agua o requieran de agua para su consumo.

Una vez finalizada la lectura del cuento se les repartirá a los alumnos una ficha, en donde se verá representado una tabla la cual deberán de completar con imágenes de diferentes alimentos según: Tengan agua, necesiten agua y no tengan apenas agua. Estas imágenes deberán de buscarlas y recortarlas, en diferentes revistas publicitarias de supermercados. Durante la actividad, los alumnos se podrán realizar diferentes preguntas e hipótesis acerca del agua que tienen los alimentos seleccionados, ya que no cuentan con la ayuda del docente a cargo.

Al finalizar, se volverá a realizar una asamblea en donde se realizaran diferentes preguntas acerca de la importancia del agua en los alimentos, los alimentos escogidos y su clasificación.

Aquellos alumnos hayan cumplido los objetivos de la actividad conseguirán una insignia del supermercado la cual deben de colocar en su ficha titulada los “Expertos del

agua”.

Cuento:



### EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación emplearemos la técnica de observación directa, para ello usaremos el registro de preguntas en el diario del profesor. En esta actividad les preguntaremos sobre:

- ¿Todos los alimentos tienen la misma cantidad de agua?
- ¿Necesitamos el agua para cocinar alimentos?
- ¿Qué alimentos son los que más agua tienen?
- ¿Qué alimentos son los que más agua necesitan para consumir?
- ¿Cuántos alimentos comemos a lo largo del día?
- ¿Es importante el agua en los alimentos?
- ¿Qué son los alimentos deshidratados?

Una vez finalizadas las preguntas, aquellos alumnos que hayan respondido y realizado la actividad de forma correcta, se les dará la insignia que colocaran en su ficha de “Expertos del agua”.

Insignia:



**ANEXO 2.**

**DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 2.**

<b>ACTIVIDAD 2: CONSTRUIMOS UNA FUENTE ( Viernes 26 de Abril, después del recreo 12:30-14:00)</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>
CRECIMIENTO EN ARMONÍA A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. – Destrezas manipulativas y control de las	– Trabajar en equipo – Escuchar activamente las explicaciones del docente y las intervenciones de sus	– Experimentar las posibilidades motrices y sensitivas – Explorar la realidad a través de sus manos y

<p>habilidades motrices de carácter fino.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.</li> </ul> <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.</li> </ul> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.</li> <li>– Actividades en el entorno.</li> </ul> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estrategias de programación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.</li> <li>– Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</li> </ul>	<p>compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Respetar las normas de clase</li> <li>– Trabajar de forma coordinada con el fin de conseguir el objetivo final</li> <li>– Construir una fuente con materiales reutilizados</li> </ul>	<p>sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aprender por medio de la acción, acompañando al alumnado en los procesos de abstracción, favoreciendo y apoyando la iniciación en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, de la lectura y la escritura.</li> <li>– Desarrollar su imaginación y creatividad</li> <li>– Proporcionar una herramienta para explorar el entorno del alumnado mediante el lenguaje verbal</li> <li>– Establecer relaciones con los iguales y con el adulto, lo cual favorece el desarrollo social y afectivo</li> </ul>	
		<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conseguir la coordinación ojo-mano</li> <li>– Responder a las preguntas realizadas en el clase de forma coherente</li> <li>– Mostrar interés en la actividad que se está realizando</li> </ul>	
		<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b>	<p>3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro,</p>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>Competencia específica 1</p> <p>1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos,</p>	

<p>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos naturales (agua, tierra, aire). Características, experimentación y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas y trasvases). Propiedades y utilidad para los seres vivos.</li> </ul> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> </ul> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> </ul> <p>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Materiales específicos e inespecíficos,</li> </ul>	<p>para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable</p> <p>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</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> <p>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.</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y</p>	<p>útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.</p> <p>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de</p>
---	--	---

<p>posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.</p>	<p>representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.4. Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza.</p> <p>3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes</p>
---	--	--



		elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<p>Trabajaremos tanto la gamificación como el trabajo en equipo. La gamificación se trabajara en base a un reto, en este caso es la realización de una fuente, además si lo completan recibirán una recompensa. Este reto deben de superarle por grupos, ya que construirán diferentes partes de la fuente que deberán de unir para forma una fuente. Todo este trabajo se realizara en base a unas normas y reglas que previamente explicara el docente como pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocación correcta de los tapones</li> <li>- El respeto hacia los compañeros y el material del aula</li> <li>- La construcción de la fuente completa en menos de 50 minutos</li> </ul> <p>Aquellos alumnos que hayan conseguido realizar la actividad correctamente, y seguir las normas anteriormente explicadas obtendrán una recompensa o en este caso la insignia de la fuente. Esta la deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapones de color azul pero de diferentes tamaños</li> <li>- Cuento digital</li> <li>- Pegamento</li> <li>- Cajas de cartón</li> <li>- Hojas secas</li> </ul>
<b>AGRUPACIÓN</b>		
En la siguiente actividad se les dividirá en diferentes grupos, dependiendo de la parte de la fuente que les toque construir. Los grupos van variando desde parejas hasta 5 personas en un mismo grupo. Estos grupos no son siempre fijos, ya que aquellos que han acabado el trabajo se incorporan a grupos que van más atrasados.		
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>		
<p>Competencia en comunicación lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar, o ya trabajado con anterioridad</li> <li>- Dando a conocer todos aquellos elementos donde podemos encontrar agua</li> <li>- Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación al contenido que se está trabajando.</li> </ul>		

Competencia personal, social y de aprender a aprender

- Fomentando la autonomía ya que se es da total libertad para realizar la actividad, únicamente trabajan en base a tres normas muy sencilla.
- Trabajando en coordinación con sus compañeros de trabajo para realizar la fuente correctamente

Competencia emprendedora

- Participando en la creación y completando su trabajo en equipo.
- Crean estrategias de planificación para que el trabajo sea correcto y efectivo

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

- Expresan en voz alta todo lo que conocen a cerca de los lugares donde podemos encontrar agua

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Comenzaremos la actividad en una asamblea, en donde se realizarán algunas breves cuestiones acerca el trabajo que hemos realizado con anterioridad:

- ¿Qué alimentos son los que tienen más agua?
- ¿Todos los alimentos tienen la misma cantidad de agua?
- ¿Qué alimentos son los que necesitan agua para su consumo?

Una vez finalizadas las preguntas se leerá el cuento titulado “Agua fresca”, en este caso el protagonista Samu habla acerca de los lugares en los que podemos encontrar agua. Esta cuestión se la hace a los alumnos, los cuales de forma respetuosa y coordinada deben de responder las pregunta realizada por el protagonista: ¿En qué lugares creéis que podemos encontrar agua?

Los alumnos tienen toda libertad de responder a esa pregunta, siempre respetando los turnos de palabra, la escucha activa y las respuestas de sus compañeros. Además el docente a cargo debe de realizar preguntas relacionadas con esta temática como pueden ser:

- ¿En qué lugares podemos encontrar agua?
- ¿Toda el agua del mundo es igual?
- ¿Toda el agua sabe igual?
- ¿Dónde podemos encontrar agua salada y dulce?
- ¿Qué diferencia encontramos en el agua salada y dulce?

- ¿Podemos beber toda el agua que encontremos?
- ¿Todas las fuentes son iguales?
- ¿Qué diferencias existe entre una fuente natural y decorativa?
- ¿Dónde podemos encontrar fuentes naturales? ¿Y decorativas?
- ¿Alguno tiene fuentes decorativas en su casa? ¿Cómo es?

Resueltas las preguntas se continuara con la lectura del cuento, en donde el protagonista pide ayuda para realizar una fuente para su madre.

Tras finalizar con el cuento se les dividirá en diferentes grupos y mesas de trabajo, los grupos serán variables desde 2 hasta 5 alumnos. A cada grupo se les dará una caja de cartón, unos tapones de plástico azules y pegamentos, además se les dará varias indicaciones sencillas como la parte de la caja donde deben de ir los tapones y la forma correcta de pegarlo en las cajas. Una vez finalizadas la explicación de la colocación de los tapones, los alumnos tendrán libertad para trabajar. Aquellos alumnos que acaben antes el trabajo se incorporaran en otros grupos, para ayudarles.

Para finalizar con la fuente se realizara una pequeña salida al entorno, para ser concretos un parque que se encuentra cerca del centro. En este lugar los alumnos deben de recolectar todos aquellos frutos, ramas o hojas que se hayan caído de los árboles para decorara la fuente. Una vez recogidos se volverá al aula donde los alumnos deberán de pegar y colocar, con pequeñas intervenciones del docente. El lugar donde se coloque será libre, pero todos los alumnos o su mayoría deben de estar de acuerdo con la decisión tomada.

Concluida la fuente se volverá a realizar una asamblea donde el docente realizar preguntas acerca la actividad, como pueden ser:

- ¿Cómo es la fuente que hemos hecho en clase? ¿Por qué?
- ¿Por qué no es una fuente natural?
- ¿Qué le falta a nuestra fuente?

Los alumnos hayan cumplido los objetivos y resuelto las preguntas de la actividad, conseguirán una insignia de la fuente la cual deben de colocar en su ficha titulada los “Expertos del agua”.

Cuento:

<h2>AGUA FRESCA</h2>	<p><b>HOLA CHICOS, SOY YO DE NUEVO</b></p> <p>HOY HE ESTADO HABLANDO CON MI MADRE ACERCA DE LOS LUGARES EN DONDE PODEMOS ENCONTRAR AGUA ¿CUALES CREEIS QUE SON?</p> <p><b>BLAH BLAH BLAH</b></p> 	<p><b>LAS FUENTES</b></p> <p>Así es las fuentes son un bueno sitio donde encontrar agua, así que como a mi madre le gustan tanto... he decidido que voy a regalarla una. Pero... voy a necesitar de vuestra ayuda porque yo solo no puedo construirla.</p> 
<h2>¿ME PODEÍS AYUDAR?</h2>		
<p><b>EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b></p>		
<p>En la evaluación utilizaremos la técnica de observación directa y continua, ya que se evaluara el progreso de los procesos de aprendizaje, para ello usaremos en registro de preguntas en el diario del profesor. Además el docente tendrá que tener en cuenta otros aspectos como: el trabajo en equipo, la inexistencia de líderes dentro de los grupos, el respeto y cuidado de los materiales, la resolución de dudas o problemas por medio del dialogo entre iguales, trabajo de la autonomía personal además de la confianza, motivación y concentración en el trabajo que están realizando.</p>		
<p>En esta actividad se realizaran diferentes preguntas, en primer lugar les preguntaremos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿En qué lugares podemos encontrar agua?</li> <li>- ¿Toda el agua del mundo es igual?</li> <li>- ¿Toda el agua sabe igual?</li> <li>- ¿Dónde podemos encontrar agua salada y dulce?</li> <li>- ¿Qué diferencia encontramos en el agua salada y dulce?</li> </ul>		

- ¿Podemos beber toda el agua que encontremos?
- ¿Todas las fuentes son iguales?
- ¿Qué diferencias existe entre una fuente natural y decorativa?
- ¿Dónde podemos encontrar fuentes naturales? ¿Y decorativas?
- ¿Alguno tiene fuentes decorativas en su casa? ¿Cómo es?

Una vez finalizada la fuente y expuesta a modo decoración en el aula, se volverá a reunir a los alumnos en otra asamblea para realizar también otras preguntas de evaluación:

- ¿Cómo es la fuente que hemos hecho en clase? ¿Por qué?
- ¿Por qué no es una fuente natural?
- ¿Qué le falta a nuestra fuente?

Aquellos alumnos que hayan completado la actividad según las normas y los objetivos que ha explicado la docente con anterioridad se les dará otra insignia, la cual deberán de colocar en un ficha de “Expertos del agua”.

Insignia:



### ANEXO 3.

#### DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 3.

<b>ACTIVIDAD 3: BUSCAMOS LOS ANIMALES MARINOS (Viernes 3 de Mayo, después del recreo 12:30-14:00)</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>
<p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p> <p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz.</li> <li>- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.</li> <li>- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.</li> </ul> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.</li> </ul> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer contenidos acerca de los animales marinos</li> <li>- Diferenciar entre los animales que habitan en los mares/océanos y los ríos</li> <li>- Seguir ordenes simples, con el fin de un objetivo final</li> <li>- Respetar las normas de clase</li> <li>- Trabajar de forma continua e interesada en la actividad</li> <li>- Escuchar activamente las explicaciones del docente y las respuestas de los compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquirir destrezas cada vez más complejas</li> <li>- Experimentar las posibilidades motrices y sensitivas, servirá para avanzar en el control de la motricidad fina y en el desarrollo de las destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de utensilios comunes</li> <li>- Explorar la realidad a través de sus manos y sentidos</li> <li>- Cuidado, valoración y respeto del medio físico y natural</li> <li>- Adquirir de la autonomía, el manejo del lenguaje permitirá al alumnado comunicarse, relacionarse y desenvolverse en el entorno de manera independiente y en sus actividades habituales</li> </ul>
		<b>INDICADORES DE LOGRO</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conseguir la coordinación ojo-mano</li> <li>- Responder a las preguntas realizadas en el clase de forma coherente</li> </ul>

<p>demás. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.</p> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar interés en la actividad que se está realizando</li> <li>- Desarrollar conocimientos e intereses nuevos acerca de los animales marinos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</li> </ul>	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>
<p>D. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.</li> </ul>	<p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>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.</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y</p>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.2 Adquirir y desarrollar normas, sentimientos y roles, interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos, para construir su identidad individual y social.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.</p> <p>Competencia específica 3</p> <p>3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura</li> </ul> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> </ul> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> <li>- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</li> <li>- Textos orales formales e informales.</li> </ul> <p>D. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usos sociales de la lectura y la escritura.</li> </ul>	<p>recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes</p> <p>4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características</p>	<p>pequeño y gran grupo cuando se precise</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.</p>
---	--	---



<p>Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.</p>		
<p><b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b></p>		<p><b>RECURSOS</b></p>
<p>Trabajaremos con la gamificación, ya que los niños tienen que superar y seguir una serie de órdenes y retos para poder conseguir un objetivo final. Además podemos trabajar la lectura con una ficha complementaria, en donde los alumnos deben de buscar los animales marinos.</p> <p>En la gamificación los alumnos deberán de superar diferentes niveles para poder llegar al objetivo final:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saber diferenciar entre los animales que viven en los mares y los océanos de los que viven en los ríos</li> <li>2. Reconocer los diferentes animales que aparecen en la ficha de lectura</li> <li>3. Buscar los animales seleccionados, estos se encuentran mezclados con otros animales de pasta</li> <li>4. Una vez seleccionados deberán de colorearlos</li> <li>5. Para finalizar deberán de crear un océano donde más tarde pegaran los animales que había pintado</li> </ol> <p>Aquellos alumnos que consigan superar todos los niveles, obtendrán el producto final además de un pequeño obsequio o insignia. Esta la deberán de colocar en su ficha de “Expertos de agua”.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulinas blancas A4</li> <li>- Arena y algodón</li> <li>- Animales marinos de pasta</li> <li>- Pinturas de colores</li> <li>- Ficha de animales</li> <li>- Pinceles y temperas</li> <li>- Cuento digital</li> </ul>
<p><b>AGRUPACIÓN</b></p>		
<p>La actividad se realizara de forma individual, aunque la asamblea previa se realizara de forma grupal. Aquí los alumnos podrán expresar todos los conocimientos acerca el tema principal.</p>		

## COMPETENCIAS CLAVE

### Competencia en comunicación lingüística

- Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar, o ya trabajado con anterioridad
- Expresando con total libertad toda la información relacionada con los animales marinos y sus características
- Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación al contenido que se está trabajando.

### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

- Manipulando y explorando las diferentes posibilidades que pueden surgir, en función de la colocación de los materiales
- Expresan en voz alta todo lo que conocen sobre los animales marinos

### Competencia personal, social y de aprender a aprender

- Organización en la secuenciación de las diferentes tareas que tiene que realizar en la actividad

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Comenzaremos con una asamblea, en donde se repasara el contenido que hemos trabajado con anterioridad en el aula, relacionado con el agua. Una vez finalizado, comenzaremos con la lectura del cuento titulado “Un día en mi vida”. Esta vez nuestro protagonista estaba buceando en el océano, pero mientras está observando los animales marinos un terrible sonido hizo que los animales se asustaran y salieran corriendo, por lo que pide la ayuda de los alumnos para que le ayuden a encontrar los animales. Durante su lectura el docente debe de realizar diferentes cuestiones acerca del contenido a trabajar:

- ¿Qué animales viven en los océanos?
- ¿Cómo respiran esos animales?
- ¿Qué animales son los que tienen branquias?
- ¿Qué animales no tienen branquias?
- ¿Son iguales los animales que viven en los ríos que en los océanos?

Para comenzar con la actividad se les presentara a los alumnos el material que van a utilizar, en primer lugar los animales de pasta y la ficha con sus nombres. Los alumnos deben de buscar los animales, pero solo aquellos que aparece su nombre en la ficha.

Una vez encontrados pasaran al segundo nivel, aquí deben de pintarlos con temperas de diferentes colores.

Para finalizar con la actividad deben de crear un oceano con diferentes materiales como algodón, arena y pinturas de colores. En este paso el docente debe de indicar como debe de ser el océano, y donde se deben de colocar tanto la arena como el algodón. La arena simulara la arena de la playa, y el algodón las olas del mar; además los alumnos deben de complementarlo pintandolo de color azul y marrón.

Los alumnos hayan cumplido los objetivos y resuelto las preguntas de la actividad, conseguirán una insignia del buscador la cual deben de colocar en su ficha titulada los “Expertos del agua”.

Cuento:



### EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación emplearemos la técnica de observación directa, para ello usaremos el registro de preguntas en el mismo diario del profesor. En esta actividad les preguntaremos sobre:

- ¿Qué animales viven en los océanos?

- ¿Cómo respiran esos animales?
- ¿Qué animales son los que tienen branquias?
- ¿Qué animales no tienen branquias?
- ¿Son iguales los animales que viven en los ríos que en los océanos?

Una vez finalizada la actividad, el docente tomara la decisión de quienes de ellos ha conseguido la insignia de buscador, que deberán de colocarla en su ficha de “Expertos del agua”.

Insignia:



## ANEXO 4.

### DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 4.

ACTIVIDAD 4: LIMPIAMOS EL OCÉANO (Viernes 10 de mayo, esta actividad se dividirá en dos en primer lugar antes del recreo de 11:00-11:30 y la segunda parte después del recreo 12:30-13:30)		
CONTENIDOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA
<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</li> <li>- Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar.</li> <li>- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.</li> </ul> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomar consciencia de la importancia del cuidado del agua</li> <li>- Respetar las zonas naturales</li> <li>- Proponer posibles soluciones a la problemática de la contaminación marina</li> <li>- Escuchar activamente las explicaciones del docente y las respuestas de los compañeros</li> <li>- Trabajar en equipo y respetar los turnos de palabra</li> <li>- Mostrar interés durante la realización de la actividad</li> <li>- Participar de forma activa durante la realización diferentes preguntas en la asamblea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El aula se convierte en una pequeña comunidad de convivencia en la que se desarrollan las habilidades sociales y cada persona puede expresar sus necesidades, respetando las de los demás, aprendiendo a gestionar y resolver los conflictos de manera dialogada, siendo una oportunidad de crecimiento personal y social para toda la comunidad educativa</li> <li>- Desarrollar actitudes de cuidado, protección y respeto por el medio físico, natural, social y cultural se favorecerá el desarrollo de normas sociales, el respeto por la diversidad y el fomento de la igualdad entre hombres y mujeres</li> <li>- A través del lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal y digital, el alumnado aprende, desarrolla su imaginación y</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.</li> <li>- Elementos naturales (agua, tierra, aire). Características, experimentación y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas y trasvases). Propiedades y utilidad para los seres vivos.</li> <li>- Respeto y protección del medio natural y beneficio que ello proporciona. Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.</li> </ul>		<p>creatividad, construyen su identidad personal, muestran sus emociones y su percepción de la realidad.</p>
<p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p>	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b></p>	<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discutir de forma respetuosas y coherente acerca de las formas para evitar la contaminación marina</li> <li>- Definir las diferentes características de los animales marinos</li> <li>- Promover nuevas soluciones acerca de la contaminación</li> </ul>
<p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</li> </ul> <p>D. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha,</li> </ul>	<p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></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><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>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</p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.</p> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la</p>

<p>listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.</p>	<p>cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes</p>	<p>organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p>
<p><b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b></p>		<p><b>RECURSOS</b></p>
<p>La metodología que llevaremos a cabo es la gamificación, donde los alumnos deberán de ayudar o superar un reto, en este caso será limpiar el océano, además de proponer al protagonista soluciones para mejorar su vida.</p> <p>Comenzaremos con un video explicativo sobre la contaminación de la marina, para concienciar a los alumnos acerca de los residuos que son tirados al agua, además contaremos un cuento en donde les haremos partícipes.</p> <p>Una vez finalizado, se les dará una insignia a todos los que hayan realizado la actividad correctamente, además de</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujos de animales marinos</li> <li>- Cuento digital</li> <li>- Cartulina azul y pegamentos</li> </ul>

proponer diferentes cambios que deberían de realizar en sus rutinas para reducir la contaminación.	
<b>AGRUPACIÓN</b>	
Comenzaremos con una asamblea en donde los alumnos podrán visualizar un videos y escuchar el cuento, durante este tiempo se realizaran preguntas que responderán de forma grupal. Por el contrario, también realizarán actividades individuales ya que deberán de pintar unos dibujos.	
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	
<p>Competencia en comunicación lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar, o ya trabajado con anterioridad</li> <li>– Podrán expresar sus experiencias en relación con la contaminación del agua</li> <li>– Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación al contenido que se está trabajando.</li> </ul> <p>Competencia personal, social y de aprender a aprender</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Empatizando con los animales marinos y de esta manera fomentar el cuidado del agua</li> <li>– Llevando sus opiniones a la asamblea, donde se podrán en duda y surgirán otras soluciones.</li> </ul> <p>Competencia ciudadana</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Adquiriendo conocimientos acerca de la sostenibilidad y el cuidado del planeta.</li> <li>– Respetando los elementos de la naturaleza</li> <li>– Crear un pequeño acerca de la contaminación marina donde la pueden encontrar en sus alrededores</li> </ul> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Descubriendo el medio físico que les rodea, en concreto la contaminación del agua</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Expresan en voz alta todo lo que conocen sobre la contaminación del agua</li> </ul>	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Como hemos mencionado en la temporalización, os alumnos comenzarán la actividad coloreando unos dibujos de animales marinos. Además de colorearlos, para repartirlos el docente deberá de describirlos para, de esta manera, hacer partícipes a los alumnos y que estén atentos, para que ellos mismos puedan elegir y descubrir de qué animal se trata.	



Una vez pintados, serán recortados por el docente y se reservaran. En la segunda parte de la actividad el docente podrá un video acerca de la contaminación marina, creado por *Happy Learning* (2024). En el video se habla acerca de la importancia del agua y por qué tenemos que cuidarla entre todos, además se pueden observar varias imágenes como la suciedad de los mares y océanos, como los animales viven entre ella o consejos para mantener el agua limpia.

Una vez finalizada, el docente repartirlos dibujos de los animales. Los alumnos deberán de pegarlos en una cartulina azul, simulando de este modo un océano.

Continuaremos con la lectura del cuento titulado “Un día en mi vida”, esta vez el protagonista pide ayuda a los alumnos para ver si ellos son capaces de ayudarlo y decirle que cosas de su rutina debe de cambiar, para cuidar el agua. Durante la lectura, el docente deberá de ir esparciendo todos aquellos elementos por encima del “océano”, de esta manera los alumnos podrán observar lo que va ocurriendo con el trascurso del cuento.

Una vez finalizada la lectura, los alumnos deberán de comunicar que cosas o acciones serían las que ellos cambiarían. Según se vayan comunicando y debatiendo las diferentes opiniones, se retiraran del océano hasta que este quede completamente limpio. Además el docente puede complementar estas intervenciones realizando algunas preguntas como:

- ¿Por qué tenemos que cuidar el agua de nuestro planeta?
- ¿Qué es lo que debería de hacer Samu?
- ¿Dónde debe de tirar el aceite?
- ¿Qué podéis hacer vosotros para solucionar esta problemática?

Para concluir con la actividad, el océano se exhibirá en el aula y se repartirán las insignias de limpiadores marinos, los alumnos deberán de colocarlos en sus fichas de “Expertos del agua”.

Cuento:





Cuando salgo de clase, me gusta ir a comer donde la abuela porque vive al lado de la playa. Mientras espero a que la abuela haga la comida me como mis galletas de chocolate favoritas mmmm que buenas.

Pero es secreto, que si la abuela se entera... Así que tiro el papel al mar que como es tan rando no pasa nada

Después de estar toooda la tarde haciendo deberes, los abuelos me dieron una sorpresa ME IBA A MONTAR EN BARCO

Tenia unas ganas terribles de subirme en ese barco, pero era un poco raro porque dejaba un sendero negro cuando avanzaba.

Cuando se hizo de noche vino mi madre a donde mis abuelos, y nos fuimos a casa. Me dijo que tenía una sorpresa, que había hecho mi cena favorita CROQUETASS

Ayude a mi madre a recoger y a tirar el aceite de la sartén por el fregadero para que quedase toda la cocina limpia

Este día esta siendo increíble el viaje en barco y lo mejor CROQUETAS PARA CENAR

Pero yo ya estoy muy cansado, espero que mañana sea un día tan increíble como el de hoy. Pero antes te quería preguntar...

**¿TÚ QUE CAMBIARÍAS?**

### EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación emplearemos la técnica de observación directa, para ello usaremos el registro de preguntas en el mismo diario del profesor. En esta actividad les preguntaremos sobre:

- ¿Por qué tenemos que cuidar el agua de nuestro planeta?
- ¿Qué es lo que debería de hacer Samu?
- ¿Dónde debe de tirar el aceite?
- ¿Qué podéis hacer vosotros para solucionar esta problemática?

Una vez comprobado que los alumnos han adquirido los conocimientos, la docente deberá de repartir la insignia de la limpieza manera, que los alumnos deberán de colocar en su ficha de “Expertos del agua”.

Insignia:



**ANEXO 5.**

**DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 5.**

<b>ACTIVIDAD 5: LAS AGUOLIMPIADAS (Viernes 17 de Mayo , después del recreo 12:30-14:00)</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>
<p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p> <p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino</li> </ul> <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptación constructiva de los errores y las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar en equipo, adquiriendo y respetando los diferentes roles</li> <li>- Repasar contenidos relacionados con el agua anteriormente trabajados</li> <li>- Respetar las normas del aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentar las posibilidades motrices y sensitivas, servirá para avanzar en el control de la motricidad fina y en el desarrollo de las destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de utensilios comunes</li> <li>- Con el lenguaje se amplían los conocimientos</li> </ul>

<p>correcciones: manifestaciones de superación y logro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.</li> </ul> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas</li> </ul> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.</li> <li>– Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Trabajar de forma competitiva e interesada en la actividad</li> <li>– Escuchar activamente las explicaciones y las respuestas expuestas por los compañeros</li> <li>– Reconocer los diferentes deportes que se realizan en las olimpiadas</li> </ul>	<p>sobre la realidad y se establecen relaciones con los iguales y con el adulto, lo cual favorece el desarrollo social y afectivo.</p>
		<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mostrar interés en la actividad que se está realizando</li> <li>– Responder de forma coherente a las preguntas que se realizan, en función de la palabra seleccionada</li> <li>– Definir correctamente los conceptos y las preguntas que se realizan</li> <li>– Animar y motivar a los compañeros</li> </ul>
	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b></p> <p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</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>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los</p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</p>

<p>adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</li> <li>– Textos orales formales e informales.</li> <li>– Intención comunicativa de los mensajes de los iguales y de los adultos, y su respuesta adecuada.</li> <li>– Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas. - Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.</li> </ul>	<p>derechos humanos.</p> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></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> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>Competencia específica 4.</p> <p>4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.</p> <p>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</p> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.2 Describir los cuantificadores más significativos integrándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p>
---	---	--

<p>D. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.</li> <li>- Asociación fonema-grafema. Sonido, nombre y grafía de las letras que se presentan. Letras mayúsculas y minúsculas. Fluidez en nombrar los fonemas y las letras respetando el proceso evolutivo.</li> <li>- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales</li> </ul>		<p>2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.</p> <p>2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación o la actuación sobre ellos.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.3. Manejar con cierta fluidez la asociación fonema-grafema asociando el sonido, nombre y grafía de las letras atendiendo a su individualidad.</p>
---	--	---

<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>
<p>Esta actividad es gamificada, los alumnos se dividirán en diferentes equipos, con capitanes y orden de actuación. Los equipos deberán de seguir una serie de normas para realizar la actividad como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Respetar los turnos de actuación dentro del grupo</li> <li>– Solo podrá participar un integrante del grupo</li> <li>– Una vez que este haya participado, comenzara el turno del siguiente</li> <li>– Los taponos deberán de les cogidos únicamente con las pinzas</li> <li>– La persona que hablara en la ronda de preguntas será únicamente el capitán del equipo</li> </ul> <p>Con el fin de conseguir el objetivo final, formar una palabra. Cuando tengan la palabra formada deberán de resolver preguntas acerca de ella, como sus funciones o donde lo podemos encontrar.</p> <p>Para final aquellos que realicen la actividad correctamente, recibirán una recompensa. Esta será la insignia de las olimpiadas que colocaran en su ficha de Expertos de Agua</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Taponos con letras dibujadas</li> <li>– Baldes de agua</li> <li>– Pinzas</li> <li>– Papeles con palabras relacionadas con el contenido que se ha trabajado en el aula</li> </ul>
<b>AGRUPACIÓN</b>	
Los alumnos se dividirán en grupos o equipos de 3 o 4 personas.	
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	
<p>Competencia en comunicación lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar, o ya trabajado con anterioridad</li> <li>– Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación al contenido que se está trabajando.</li> </ul> <p>Competencia personal, social y de aprender a aprender</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Respetando los turnos de interacción de sus compañeros y organizando los objetos que deben conseguir</li> </ul> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aprendiendo sobre los deportes y más en concreto sobre los que requieren de agua para realizarlos</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Expresan en voz alta todo lo que conocen sobre las olimpiadas</li> </ul>	

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad está relacionada, no solo con el proyecto a trabajar dentro del aula, sino con el que trabajan en el centro. En concreto e año que realice yo las actividades estaban trabajando las olimpiadas.

Comenzaremos la actividad con una ambles en donde se leerá el cuento titulado “Las Aguolimpiadas”. Esta vez el protagonista hace preguntas relacionadas con las olimpiadas, para ser más exactos sobre los deportes de agua. Además pide a los alumnos ayuda para hacer un deporte, la pesca, ya que nadie quiere jugar con él.

El docente deberá de dividir a los alumnos en grupos de 3 o 4 personas, una vez realizados los equipos los participantes deberán de elegir un capitán. Este tendrá la oportunidad de elegir el papel donde pone la palabra que tienen que completar, y al finalizar contestar a la pregunta realizada por el docente.

Una vez elegido el capitán, tendrán que escoger un papel en que estará escrita la palabra que tienen que completar. Antes de eso se les mostrara a los alumnos los materiales que van a utilizar y las normas. En primer lugar los materiales: balde de agua, donde estarán taponos de diferentes tamaños, de tal manera que no se vea la letra que tienen dibujada en la parte superior. En segundo lugar se les explicara las normas:

1. Tienen que pescar las letras que tiene su palabra, pero únicamente con la pinza
2. Si elijo un tapón y luego descubro que no tienen la letra que buscaba, el turno pasa al siguiente integrante del grupo
3. Solo puedo estar en el balde un integrante del grupo a la vez, los integrantes van cambiando según se consigan pescar taponos. Tanto los necesarios como los que no.

Una vez explicadas las reglas comienza la partida, añadir que únicamente los integrantes que no estaban participando en ese momento podían animar a sus compañeros.

Al encontrar todos los taponos, los integrantes del grupo deben de superar varias preguntas realizadas por el docente:

- ¿Por qué está relacionado con el agua?
- ¿Qué es o para qué sirve?
- ¿Dónde los podemos encontrar o como se produce?

Para terminar, si todas las preguntas han sido acertadas y la participación en el juego ha sido la adecuada se repartirán las insignias de las olimpiadas, está la deberán de colocar en la ficha de “Expertos del agua”.

Cuento:





**EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Para la evaluación emplearemos la técnica de observación directa, para ello usaremos el registro de preguntas en el mismo diario del profesor. En esta actividad les preguntaremos sobre:

- ¿Por qué está relacionado con el agua?
- ¿Qué es o para qué sirve?
- ¿Dónde los podemos encontrar o como se produce?

Una vez finalizadas las preguntas se repartirán las insignias de las olimpiadas a aquellos equipos que hayan realizado la actividad correctamente, está la deberán de colocar en la ficha de “Expertos del agua”.

Insignia:



**ANEXO 6.**

**DESARROLLO COMPLETO DE LA ACTIVIDAD 6.**

<b>ACTIVIDAD 6. SOMOS PINTORES (Esta actividad se divide en dos días, el primer día será jueves 23 de Mayo después del recreo 12:30-13:30. El segundo día, viernes 24 de Mayo después del recreo 12:30-14:00)</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>
<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</p> <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir nuevas profesiones</li> <li>- Reconocer a pintores españoles</li> <li>- Investigar sobre el autor y sus obras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El aula se convierte en una pequeña comunidad de convivencia en la que se desarrollan las habilidades sociales y cada persona puede expresar sus necesidades,</li> </ul>

<p>constancia, organización, atención e iniciativa.</p> <p><b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b></p> <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.</li> <li>- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar cuadros parecidos al del autor</li> <li>- Pintar con diferentes materiales y texturas</li> <li>- Descubrir nuevas formas de trabajar y pintar</li> </ul>	<p>respetando las de los demás, aprendiendo a gestionar y resolver los conflictos de manera dialogada, siendo una oportunidad de crecimiento personal y social para toda la comunidad educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La exploración creativa de objetos, materiales y espacios, la indagación en el medio físico y natural, así como la iniciación en el pensamiento científico implica la observación y exploración del entorno familiar, natural, social y cultural</li> <li>- En la adquisición de la autonomía, el manejo del lenguaje permitirá al alumnado comunicarse, relacionarse y desenvolverse en el entorno de manera independiente y en sus actividades habituales.</li> </ul>
<p><b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b></p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses,</li> </ul>	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LAS TAREAS</b></p>	<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar interés en el autor y sus obras</li> <li>- Formar pinturas con hielo de forma autónoma</li> <li>- Identificar las diferentes texturas y colores de los cuadros</li> </ul>
	<p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <p><b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b></p>

<p>opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> </ul> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</li> <li>- Textos orales formales e informales.</li> <li>- Intención comunicativa de los mensajes de los iguales y de los adultos, y su respuesta adecuada.</li> <li>- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y</li> </ul>	<p>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas</p>	<p>Competencia específica 1.</p> <p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p> <p>2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación o la actuación sobre ellos</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA</p>
--	--	---

<p>para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.</p> <p>D. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.</li> <li>- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.</li> <li>- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.</li> </ul> <p>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.</p>	<p>de sus características.</p>	<p>REALIDAD</p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas o imaginarias.</p> <p>3.4. Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza.</p> <p>3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos</p>
---	--------------------------------	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.</li> <li>– Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, punteado, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.</li> <li>– Colores primarios y secundarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.</li> <li>– Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados</li> <li>– Diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en nuestro patrimonio, y en la realidad de nuestra aula. Interpretación y valoración.</li> </ul>		<p>plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.</p>
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<p>Trabajaremos mediante la gamificación se les propone un reto el cual deben de superar para conseguir su última insignia. Este reto será en primer lugar formar pinturas para poder realizar unos cuadros, estas pinturas se realizaran tiñendo agua que se congelara. Una vez congelada los alumnos deberán de colorear, de la forma más parecida, los cuadros de Joaquín Sorolla seleccionados.</p> <p>Además se les dividirá en dos equipos de trabajo, al final una persona externa a la clase valorara cual es el cuadro</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Papel continuo blanco</li> <li>– Batelenguas</li> <li>– Cubiteras</li> <li>– Agua</li> <li>– Colorante alimenticio y temperas</li> </ul>

<p>que más se parece al original.</p> <p>Los alumnos expondrán sus obras en el pasillo, y aquellos que hayan conseguido realizar la actividad correctamente obtendrán un obsequio. En este caso la insignia de pintores, la cual colocaran en su ficha de “Expertos del agua”.</p>	
<p><b>AGRUPACIÓN</b></p>	
<p>La actividad se realizara de forma grupal, aunque los alumnos se dividan en dos grupos para trabajar más cómodos.</p>	
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE</b></p>	
<p>Competencia en comunicación lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo podemos observar durante la asamblea cuando el docente realiza preguntas relacionadas con el contenido a trabajar, o ya trabajado con anterioridad</li> <li>– Realiza diferentes cambios comunicativos tanto con adultos e iguales, en relación al contenido que se está trabajando.</li> </ul> <p>Competencia personal, social y de aprender a aprender</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pintando de forma ordenada y secuenciada sin mezclar colores, y respetando las zonas de sus compañeros.</li> </ul> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Conociendo y trabajando obras artísticas de Joaquín Sorolla</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Expresan en voz alta todo lo que conocen sobre las profesiones, y en concreto la pintura</li> </ul> <p>Competencia emprendedora</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Planificaran la tarea y el orden en el que trabajar.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	
<p>Comenzaremos una asamblea en donde se leerá el ultimo cuento titulado “Yo quiero ser...”, esta vez el protagonista habla sobre que quiere ser de mayor. Dice que a él le gustaría ser pintor, como Joaquín Sorolla, además incluye un video explicativo para que los alumnos conozcan a este autor, Museo Sorolla (2002). Este video se complementara con preguntas realizadas por el docente como pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Cómo se llamaba el autor?</li> </ul>	

- ¿Dónde vivía?
- ¿Qué es lo que más le gustaba dibujar?
- ¿Cómo eran sus cuadros?
- ¿Cuál es el que más os ha gustado?

A continuación el protagonista muestra los cuadros que más le gustan, en este momento el docente también puede realizar preguntas acerca de los cuadros. Todo ellos para llamar la atención de los alumnos y el interés de la pintura, algunas de las preguntas pueden ser:

- ¿Cómo se llaman los cuadros?
- ¿Qué es lo que vemos?
- ¿Qué colores son los que utiliza?

El cuento continua, pero al protagonista le surge un problema no tiene pintura, los alumnos deben de crear hipótesis para buscar una solución. Esta hipótesis se puede crear con ayuda del docente, realizando una serie de preguntas:

- ¿Cómo creéis que podemos hacer pintura?
- ¿Podemos crear pintura con agua?
- ¿Qué pasa si congelamos agua?
- ¿Cómo creéis que va a quedar?

En esta primera parte de la actividad se les proporcionara a los alumnos cubiteras y colorante alimenticio, en dos grupos deberán de crear la mezcla de agua y colorante, además deberán colocarla dentro de las cubiteras, para enfriarlas.

Al día siguiente, continuaran con la lectura del cuento. En esta segunda parte los alumnos deberán de utilizar los hielos para pintar las obras de Sorolla. Para esta actividad se dividirá a los alumnos en dos grupos de trabajo. De esta manera todos podrán participar en la actividad, sin que existan tiempos de espera.

Para finalizar y a modo decoración, mientras esperamos a que las pinturas se sequen. Colorearan las letras del nombre del autor, esta se colocara junto a las obras en el pasillo del centro.

Una vez este todo colocado, los alumnos que hayan participado correctamente recibirán la insignia de pintor, esta es la última para completar la ficha de *Expertos de agua*.



Cuento:

**YO QUIERO SER...**

HOLAA AMIGOS, YA ESTOY AQUÍ DE NUEVO. EL OTRO DÍA ME PREGUNTARON EL CLASE ¿QUE QUERÍA SER DE MAYOR? YO LO TENÍA MUY CLARO, QUERÍA SER PINTOR COMO JOAQUIN SOROLLA ¿VOSOTROS SABEIS QUIEN ES?

PUES OS VOY A PONER ESTE VÍDEO PARA QUE LE CONOZCAIS UN POCO

<https://www.youtube.com/watch?v=54ZVldikuAo>

Joaquin Sorolla

¿Qué os ha parecido? A mi me gusta un montón, así que ¿me ayudarías a dibujar dos de sus cuadros?:

**Niños en la playa**

**Niños corriendo por la playa**

Pero... ¡NO TENGO PINTURA EN CASA! Buenos se me ha ocurrido una idea, la podemos crear con agua. Si pintamos el agua con colorantes y luego lo metemos al congelador para que se congelen ¡TENDREMOS CUBITOS DE COLORES PARA PINTAR!

**GENIAL PUES YA TENEMOS TODO LO NECESARIO**

Ahora si que si, con la ayuda de todos podemos convertirnos en grandes pintores. Como es Joaquín Sorolla

### EVALUACIÓN, MATERIAL EVALUADO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación emplearemos la técnica de observación directa, para ello usaremos el registro de preguntas en el mismo diario del profesor. En esta actividad les preguntaremos sobre:

- ¿Cómo se llamaba el autor?
- ¿Dónde vivía?
- ¿Qué es lo que más le gustaba dibujar?
- ¿Cómo eran sus cuadros?
- ¿Cuál es el que más os ha gustado?

Además de estas preguntas, se podrán hacer otras acerca de la actividad y los cuadros que van a realizar:

- ¿Cómo se llaman los cuadros?

- ¿Qué es lo que vemos?
- ¿Qué colores son los que utiliza?
- ¿Cómo creéis que podemos hacer pintura?
- ¿Qué pasa si congelamos agua?
- ¿Cómo creéis que va a quedar?

Al finalizar con el dibujo de los cuadros, todos los alumnos que hayan seguido las normas y realizado la actividad correctamente se les dará la insignia de los pintores, la cual deberán de colocar en su ficha de Expertos de Agua para completarla.

Insignia:



## ANEXO 7.

### Hoja de registro para la propuesta de actividades gamificadas:

Nombre del alumno/a:		Fecha:		
INDICADOR	2: Conseguido	1: En proceso	0: No conseguido	Observaciones
Toma consciencia de la importancia del cuidado del agua				
Escucha de manera activa las explicaciones de las actividades				
El alumno es capaz de opinar y expresar todo lo que sabe acerca de un tema				
El niño expresa seguridad a la hora de realizar las actividades sin ningún tipo de guía				
Recuerda los contenidos trabajados en las actividades anteriores				
El niño es capaz de resolver los diferentes conflictos que surgen durante la realización de las actividades				
Participa de forma activa durante la realización de las actividades				
Respeto el turno de palabra y sigue la temática de la conversación				
El niño muestra motivación y curiosidad por los contenidos y en la realización de las actividades				

**ANEXO 8.**

**AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS: GOTAS DE AGUA**

