



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

GAMIFICACIÓN EN EL AULA INFANTIL.

Propuesta de unidad didáctica gamificada:

Los continentes.

Autor/es

Pamela Patricia Nepi

Director/es

Alejandro Marcos Quintas Hijós

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2023

Índice:

Resumen:	4
Introducción:	5
Justificación:	5
Metodología:	6
La gamificación como una nueva alternativa de enseñanza:	7
Gamificación, un ambiente de progreso:	9
Marco teórico:	9
Fundamentos psicoeducativos:	10
Experiencias ya investigadas.	10
Clasificación.	11
Definición	11
Unidad didáctica	15
Introducción:	15
Contribución al desarrollo de las competencias clave.	16
Competencias específicas	17
Objetivos didácticos	18
Relación con los objetivos generales de etapa y los objetivos didácticos.....	18
Saberes básicos	19
Situaciones de enseñanza-aprendizaje	20
SEA 1. Los continentes.	21
SEA 2. Europa ¿qué animales nos encontramos?.....	23
SEA 3. Europa ¿qué es lo que veo?.....	25
SEA 4. Asia, ¿qué animales nos encontramos?.....	27
SEA 5 Asia, ¿qué es lo que veo?	29
SEA 11. América, ¿qué es lo que veo?	41
SEA 12. Antártida, ¿qué animales nos encontramos?.....	43
SEA 13. Antártida, ¿qué es lo que veo?.....	45
Técnicas didácticas y orientaciones metodológicas	47

Evaluación	47
Criterios de evaluación vinculados a la unidad	47
Instrumentos de evaluación, fases de evaluación, e indicadores de logro	48
Conclusión final de TFG:	49
Referencias bibliográficas:	50

GAMIFICACIÓN EN EL AULA INFANTIL. Propuesta de unidad didáctica gamificada: Los continentes.

- Elaborado por Pamela Patricia Nepi.
- Dirigido por Alejandro Marcos Quintas Hijós.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2023.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 12181.

Resumen:

El juego está presente en el aprendizaje desde una temprana edad. Por eso es tan importante introducir técnicas como la gamificación en las diferentes etapas educativas y, especialmente, en infantil. La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y funciona porque consigue motivar a los alumnos e incentivar la superación. Este Trabajo de Fin de Grado (TFG), que versa sobre el concepto de gamificación, consta de dos partes. La primera de ellas consiste en la definición del concepto en sí y la relación que tiene con la educación; la importancia de introducir esta práctica en educación infantil, desde un punto de vista teórico. Y la segunda consiste en realizar una unidad didáctica basada en actividades gamificadas con niños y niñas de 5 y 6 años de Educación Infantil.

Palabras clave:

Gamificación, juego, educación infantil.

GAMIFICATION IN A CHILDREN'S CLASSROOM. Gamified didactic unit proposal: The continents.

Abstract:

The game is present in learning from an early age. That is why it is so important to introduce techniques such as gamification in the different educational stages and, especially, in children. Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational field and it works because it manages to motivate students and encourage improvement. This end-of-grade project (TFG), which deals with the concept of gamification, consists of two parts. The first one consists of the definition of the concept itself and the relationship it has with education; the importance of introducing this practice in infant school, from a theoretical point of view. And the

second, consists of carrying out a didactic unit based on gamified activities with boys and girls of 5 and 6 years of infant school.

Key words:

Gamification, game, infant school.

Introducción:

En pleno siglo XXI vivimos en la sociedad de la información y el conocimiento (SIC). Nos encontramos inmersos en la utilización de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida, desde el tiempo de ocio y entretenimiento como desde el ámbito del trabajo y del desarrollo laboral, por lo que ignorar la necesidad que existe de introducir estas tecnologías en la educación sería contraproducente, sería ir en contra corriente. En cambio, se debe contemplar la idea de introducir las tecnologías adecuadamente, con un enfoque educativo y mediante un profesorado formado en ello, se debe evitar usar los ordenadores o diferentes componentes tecnológicos que podamos encontrar en el aula como una vía de escape, una forma de entretener a los niños cuando estos estén descontrolados o de forma que necesitemos que estén entretenidos cuando el docente esté concentrado realizando otra actividad (Quintas, 2022).

A lo largo de los últimos años se han ido desarrollando diferentes métodos didácticos, ya que la forma y los métodos de enseñanza han cambiado. Basta con retroceder unos años y comparar los métodos y herramientas de antes y los de ahora. Además, a esto hay que sumarle la llegada de la tecnología digital al aula. Por lo que, la renovación pedagógica de enseñanza no solo está justificado, sino que también se hace imprescindible para poder abarcar las dificultades y necesidades de hoy en día (Arcos, Ruedas y Molina, 2013).

Justificación:

Ante este incremento de la incorporación de la tecnología a nuestras vidas, varios sectores se han visto afectados en mayor medida como la educación y el sistema educativo (Angelis, 2016). Como dice Alejandro Quintas (2022), en el sistema educativo sólo puede contemplar tres opciones *“resistir al máximo posible la incorporación de las tecnologías digitales actuales, ceder ante estos recursos e*

incorporarlos pasivamente al sistema, o tener iniciativa y dejar pasar solo aquellas prácticas y planteamientos con tecnologías digitales que se muestran adecuadas y pertinentes para la educación escolar.” (p.11) En esta última opción es en la que se basa este proyecto, y para ello es necesario nombrar la gamificación, metodología ligada por completo a las tecnologías, aunque esto no quiere decir que no pueda haber gamificación sin tecnología.

Metodología:

Primeramente, es importante la definición de este método, ¿qué significa gamificación? Gamificación es un término neologismo que proviene del inglés “gamification”. Este anglicismo fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 (Marczewski, 2013), como la aplicación de metáforas de juego para tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas que se ven implicadas. Por lo que se entiende como gamificación el hecho de involucrar a una persona o grupo de personas para resolver un problema mediante el uso de elementos, mecánicas y técnicas del diseño de los videojuegos en contextos no lúdicos, en contextos que no son de juego (Zichermann, 2011).

La gamificación tiene una fundamentación psicológica, por lo que busca modificar/trabajar en la conducta a través de diferentes elementos, pero sobre todo mediante la motivación. Esta metodología se ha hecho muy famosa en el ámbito empresarial gracias a sus beneficiosos resultados. Es una tendencia que va en aumento y que cada vez más empresas adaptan para llevarlo a cabo en su negocio (Enriquez, 2023). Pero, dicho método aplicada en educación va más allá. Francisco García y Fernando Doménech defiende la idea de que la motivación pueda facilitar el aprendizaje, que es la palanca que mueve toda conducta y que permite provocar cambios no solo en la educación sino también en la propia vida del individuo (1997). Se trata de activar la motivación por el aprendizaje con experiencias gratificantes y transformadoras (Guillén, 2017 en Monreal, 2021), tiene que haber un *feedback* constante para constituir un aprendizaje más significativo en todos los niveles. Por tanto, la inteligencia emocional también se trabaja en esta metodología, aunque no queramos centrarnos en trabajar específicamente los aspectos que la abarcan ya que éstos van a estar incluidos de manera indirecta en los juegos (Vásquez-Ramos, 2021). Además, el alumnado encuentra conexiones personales y esto hace que se motiven más a la realización de las tareas (Nicholson, 2014).

Con otros términos podemos decir (debido a sus múltiples definiciones) que la gamificación es una combinación de diferentes definiciones, y hay que ajustarla lo máximo posible a una definición completa en sí misma. Podríamos entender gamificación educativa como una metodología que utiliza y desempeña diferentes elementos del diseño de los videojuegos en contextos no-lúdicos para modificar comportamientos a través de acciones en la motivación del alumnado (Prieto, 2020). Alejandro Quintas (2020) enseña un buen ejemplo de gamificación en su libro “Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil.” Este ejemplo se extrae de la película de Mary Poppins de 1964, en el que la propia Mary Poppins (la cuidadora) les recuerda a los niños que tienen que recoger y ordenar su habitación, pero en vez de imponer que lo tienen que hacer como una obligación, ella les invita a verlo desde otro enfoque, como si se dé un juego se tratase. Las palabras que utiliza son: “Todo trabajo tiene algo divertido, y si encontráis ese algo, en un instante... ¡Clap! [chasquido de dedos], se convierte en un juego”. En ese preciso momento es cuando comienza la diversión, la magia, etc. (p.87)

La gamificación como una nueva alternativa de enseñanza:

La gamificación se plantea como una alternativa a otras metodologías de enseñanza más tradicionales que resultan más monótonas y aburridas para el alumnado en el que desarrollan un papel más pasivo (Abarca, 2020). Además, citando a Daniel Arizón (2021) “el avance de las nuevas tecnologías ha beneficiado su implantación en los colegios ya que los docentes tienen un número mayor de herramientas, las dominan mejor y son conscientes del gran número de posibilidades que estas les ofrecen para el diseño de las clases.”

Esta metodología está en auge, no solo en la educación sino también en diferentes ámbitos como el empresarial, social, político y de la salud entre otros (Busch, 2014).

La gamificación interviene en tres grandes áreas educativas. Estas áreas son: (Arizón 2022)

-El área intelectual-cognitiva: en la que los juegos están compuestos por reglas que deben ser entendibles para los niños, estos deben aprender y comprender las normas mediante el descubrimiento, la observación y la experimentación, deben usar sus habilidades intelectuales y cognitivas.

-El área afectivo-motivacional: los alumnos participan en el juego y esto permite experimentar diferentes emociones, tanto positivas como negativas, además permite entender el fracaso como parte del aprendizaje para mejorar y no como un castigo.

-El área social: a través del juego se promueve las interacciones sociales entre los alumnos. Además, se crean lazos afectivos entre el alumnado ya que en estas interacciones hay un interés común y esto ayuda a la participación en el juego.

En contra de lo que pueda parecer, la gamificación no es exactamente una “nueva idea”. No es algo que haya surgido hace poco, sino que lleva varios años existiendo y utilizándose, pero, como afirma Gabe Zichermann, el autor de uno de los libros más famosos sobre gamificación, “Gamification by Design” (2011), además de ser el presidente de la Cumbre de Gamificación de Nueva York y el líder del movimiento de gamificación, la creciente presencia de la gamificación se debe gracias a la presencia de las tecnologías y del uso de la progresión de los modelos de lealtad y compromiso (Chiang Fu, 2011).

El objetivo principal de la gamificación sea educativa o no, es el *engagement*, el compromiso que adquiere la persona afectada. Mediante la gamificación se busca que aprendan nuevos conceptos, estos sean significativos para la propia persona y sobre todo que sea capaz de aplicarlos. Lo veremos más adelante, pero con esta metodología se busca que la persona, en concreto para esta situación el alumno, consiga más autonomía, mejor persuasión y que se divierta al mismo tiempo (Díaz, 2013).

Según Usán y Salavera (2020), los objetivos de la gamificación educativa pueden resumirse de la siguiente manera:

- Transformar el conocimiento en habilidades.
- Crear un ambiente divertido con el material del curso.
- Aumentar la motivación del alumnado para completar las tareas
- Participar en tareas y actividades que permitan al estudiantado compartir experiencias interpersonales.
- Potenciar la independencia, el pensamiento crítico y la autoevaluación.
- Establecer una relación lúdica con el contenido curricular.

Gamificación, un ambiente de progreso:

Pero, además, hay que tener en cuenta, como quizá el objetivo muy importante, la diversión. Los alumnos deben divertirse al mismo tiempo que están aprendiendo, esto hace que se genere más interés por las actividades y que además ellos están más involucrados en las tareas a realizar, esto permite que las actividades sean más llamativas para ellos. A su vez, la gamificación produce que aumente en gran manera la participación de los alumnos, ya que les produce una sensación de seguridad y se ven más capaces de resolver la tarea. El niño o niña siente que es un ambiente donde el error es admisible por lo que se arriesgan más a responder. Mediante la gamificación y gracias al ambiente que se crea, los alumnos aumentan su tolerancia al fracaso y mejoran su capacidad de autocontrol, cuando un niño falla se convierte en una oportunidad para aprender y mejorar (Arizón, 2022). Una de las motivaciones fundamentales que trae consigo la gamificación es la sensación que experimenta el alumno de progreso, el siente que va avanzando en los conocimientos que va adquiriendo (Chiang, 2011).

Marco teórico:

La base de este método es el juego, como explica también Ya Chiang Fu (2011), la razón de la que la mecánica del juego funcione en dicha metodología es que las personas disfrutan de la idea de mejorar las situaciones que perciben, incluso en el lugar de trabajo. Si partimos desde la perspectiva de un diseñador de juegos, se considera un juego como el "sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial, caracterizado por reglas que dan como resultado un resultado cuantificable" (Zimmerman, 2011, en Chiang Fu, 2011) podemos decir que en la metodología de gamificación ocurre lo mismo, los niños se encuentran inmersos en un conflicto, el cual está regularizado por ciertas normas y que tiene que ser resuelto.

La gamificación propone que el alumnado realice su aprendizaje a través de experiencias gratificantes. A diferencia de algunas metodologías más tradicionales, que se basan en la realización de un libro de texto o realización de fichas, este método proporciona a los niños y niñas elementos más atractivos y se encontraría más motivados a realizar y participar en el juego de manera que se produce mucha más atención. Ya que la gamificación produce estímulos positivos en el alumnado

al que va dirigido e influirá en él y además se modificarán su conducta, promoviendo el aprendizaje significativo y la implicación en el aula (Ciganda, I, 2018).

Fundamentos psicoeducativos:

Es esencial tener en cuenta que, en educación infantil, el juego, es un derecho y una necesidad que todo niño tiene. A partir de este se van produciendo los primeros aprendizajes, y además es uno de los principales elementos por lo que empiezan a desarrollar y adquirir diferentes conocimientos, habilidades y valores fundamentales de su entorno y de sí mismos para un desarrollo integral y competente como parte de la sociedad (Gallardo-López y Gallardo Vázquez, 2018, en Moreno, 2021).

Cabe destacar que el juego ha demostrado ser un gran elemento potencial del aprendizaje y de integración. (Moreno, 2021) El juego es una actividad significativa y común en todas las culturas (Huizinga, 1949 en Hamari y Koivisto, 2013). Como explica Mora (2013), la actividad lúdica en los niños de educación infantil ayuda a despertar la curiosidad, a focalizar y dirigir la atención hacia un punto determinado y además ayuda a fortalecer la memoria.

En cuanto a la finalidad que debe tener el juego que se implemente mediante la metodología de gamificación debe ser influir en la conducta psicológica y social del alumno. Se debe usar elementos como insignias, puntos, niveles, avatar, etc. para que los “jugadores” (en este caso los alumnos) aumenten su tiempo en el juego al igual que su motivación por la resolución del problema como su predisposición psicológica a seguir en él (Díaz, 2013).

Existe diferencia entre la gamificación y los juegos educativos que se dan en el propio aulas, en la gamificación se muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que, en los juegos educativos no existe este atractivo para el niño ni se encuentran motivados para la realización de la tarea (Kapp, 2012, en Díaz, 2013).

Experiencias ya investigadas.

Como defiende Eva Monreal (2021) cuando el niño está jugando se genera alegría “se trata de una región cerebral a la que se le atribuye la función del placer, incluyendo la risa y la recompensa, así como el miedo, la agresión, la adicción y el

efecto placebo, es decir, se involucra en el circuito de premio-recompensa.” Al aprender mediante esta metodología, mediante el juego, provoca en el alumnado la liberación de cuatro neurotransmisores principales: “las *endorfinas* que generan en el alumnado la sensación de sentirse bien al superar los retos que requieren habilidades y esfuerzo para superarlas; la *serotonina* que regula el estado anímico y es fundamental para sentir felicidad y se segrega en el alumnado cuando se sienten útiles y recompensados en el proceso de gamificación; la *oxitocina* que ayuda a establecer relaciones de confianza y generosidad provocada por la gamificación por ejemplo, cuando es cautivada por una buena narrativa o con la interacción social en los equipos y la *dopamina*, cuya función como neurotransmisor es el placer y la de promover la motivación y permitir el paso a la acción, además de ayudar a dirigir y regular la atención hacia estímulos externos, la curiosidad, lo que beneficia enormemente el aprendizaje” (Guillén, 2017; Marczewski, 2015, en Monreal, 2021).

Clasificación.

Es de vital importancia diferenciar entre juego y jugar. El juego está directamente relacionado con un sistema explícito de reglas, este te lleva a metas discretas y resultados, tiene una estructura cerrada, con una finalidad y un sentido claro (Garupp, 1949, en Pinós, 2019), además, implica manipular las diferentes posibilidades y que el alumnado pueda desarrollar la capacidad simbólica a través de la imaginación, la fantasía y la creatividad. A través de la gamificación se intenta involucrar al alumno dentro del juego. Cuando se genera el juego a través de lo curricular surge el juego basado en el aprendizaje, es decir, la gamificación. Por el contrario, jugar solo está relacionado con divertirse dentro de unos límites marcados, en otras palabras, disfrutar de la propia acción (Monreal, 2021).

Definición.

En este método se ve claramente la afirmación que hace Jean Piaget acerca del aprendizaje y el juego: “Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan.” (Jean Piaget en Quintas, 2020).

Al igual que todas las metodologías, en la gamificación también existen ventajas y desventajas. En cuanto a las ventajas que produce la gamificación en relación con el

alumnado la más llamativa es que estos muestran gran interés y participación, el alumnado se muestra con ganas/ ilusión a la hora de realizar la tarea a través del juego. Otra gran ventaja es que se estimula el aprendizaje basado en problemas y en el descubrimiento, fomenta además la cooperación y competitividad sana que genera motivación al alumnado (Ardilla-Muñoz, 2019 en Arizón, 2022).

En cuanto a las desventajas, algunas de ellas ya no solo afectan a los alumnos, sino también al docente encargado de llevar a cabo esta metodología como al propio centro. Una desventaja importante que incumbe al centro es que supone un gran coste ya no solo por aquel material digital tecnológico sino también en aquel material y sistema analógico. Otra desventaja es que el sistema de recompensa puede hacer que el alumnado se acostumbre a trabajar solo para conseguir la recompensa al ser a tan corto plazo. Además, puede ser que el sistema de recompensa pierda su sentido y su importancia si se descontextualiza. “El jugador”, en este caso el alumno se ve obligado a jugar/participar si o si, en un juego normal el jugador puede abandonar cuando quiera, pero no puede ser así en un contexto educativo ya que forma parte del aprendizaje. Por otra parte, otra gran desventaja podría surgir si el profesorado encargado de llevar a cabo esta metodología debe estar formado, porque el desconocimiento de la gamificación provoca resultados negativos y contraproducentes en el alumnado, además de que se necesita mucho trabajo para el docente a la hora de preparar el material (Blas, 2019).

Para esta metodología es muy importante, es más, diría imprescindible que el docente esté formado, ya no solo debe ser un transmisor de conocimiento sino también debe ser un diseñador de contenido y de material. Además, siguiendo la corriente que trajo consigo la escuela nueva, el alumnado debe ser el centro, quien toma el control de su propio aprendizaje y el docente debe ser guía del alumno. Por otro lado, debe ser el docente el transformador de la motivación extrínseca en intrínseca y además tiene que ser el convertidor de las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) en TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento). El docente debe “atender a la diversidad del aula en la adquisición de habilidades y competencias para la vida, la evitación del abandono escolar y el aumento del rendimiento escolar” (Kapp et al., 2014, en Monreal, 2021).

Es imprescindible tener claro con qué fin usamos la motivación en la gamificación

para que su fin no se confunda con los fines conductistas, ya que mediante esta metodología se puede modificar la conducta y tener consecuencias en la vida real (Monreal, 2021). A pesar de que en el juego se da una motivación intrínseca, en la gamificación no es así, en ella la motivación es extrínseca y por eso hay que tener cuidado. Cuando se da una retroalimentación después de que el alumnado realice una actividad, genera un comportamiento en concreto, cuando se da un premio, produce que esta acción se repita. El aprendizaje se genera a través de refuerzos del estímulo, con premios o con recompensas (Borrás, 2015).

Para no correr el riesgo de utilizar la gamificación en una línea conductista, el docente debe conocer estos límites y así no influir negativamente en los alumnos, y así que no se produzca la acción solamente para conseguir obtener la recompensa. Esta metodología tiene bases neuro-cognitivismo, ya que estudia qué ocurre en el cerebro de las personas para comportarse de una u otra manera (Monreal, 2021).

Como comenta Oriol Borrás (2015) existen peligros generados de la mala realización de esta gestión, estos peligros son: la manipulación, la capacidad de influir en las personas para que realicen una acción concreta, también puede ocurrir que el alumnado solo quiera participar en las actividades para recibir una recompensa y que pierdan el interés y la motivación cuando dicha recompensa no se dé.

La motivación es lo que impulsa/provoca al comportamiento a actuar de una cierta manera o de otra diferente. Se puede estudiar la motivación desde un punto de vista psicológico, aunque también desde un punto de vista filosófico, conductual, psicoanalítico, sociocultural, cognitivo, humanista o evolucionista. La teoría de Maslow habla de la motivación como una necesidad, un impulso, un deseo o como la propia voluntad del ser humano, y que todos poseemos de cierta manera. (Monreal, 2021).

La gamificación debe estar justificada y debe plantearse con unos objetivos concretos, por el contrario, si la llevamos a clase sin esto se produciría el efecto contrario. Los fundamentos teóricos y la justificación se ven desde teorías psicológicas como la teoría de la autodeterminación, la teoría del Flow, la teoría de la diversión, y la teoría del establecimiento de objetivos. Pero en este trabajo se expondrán y desarrollarán la teoría de la autodeterminación y la teoría del Flow ya que son las dos teorías científicas más investigadas y de las que se tiene mayor conocimiento (Quintas Hijós, 2020).

Según Emiliano Labrador (2021), la teoría de la autodeterminación fue desarrollada por Ryany Deci en el año 2000, esta teoría tiene como base tres necesidades intrínsecas del ser humano e involucradas en la autodeterminación de cada uno. Estas son esenciales para la salud psicológica y el bienestar de un individuo. Estos autores defienden la idea de que estas tres necesidades son universales, psicológicas e innatas en cada individuo. La autonomía es la causa de la conducta y las decisiones, la capacidad de relacionarse es conectar con los demás y el deseo de pertenecer a un grupo social, y la competencia, que es el deseo de controlar o influir en los resultados de la conducta. Esta teoría tiene unas subcategorías como la teoría de evaluación cognitiva, la que habla de la importancia de los efectos que tiene el entorno en el niño, los efectos que tiene el contexto social en la motivación. En esta teoría se habla de motivación intrínseca y motivación extrínseca. La motivación es muy importante en la gamificación, sobre todo la motivación que nace del propio individuo (motivación intrínseca) que se consigue a través de trabajar la motivación poco a poco y pasando por los otros tipos de motivación. Para conseguir que el niño participe por placer en la realización de la tarea y que se sienta satisfecho al hacerlo (motivación intrínseca), hay que pasar por que el niño adquiera un compromiso con la actividad para conseguir algo específico, pero no en un fin en sí mismo (motivación extrínseca) (Susó, 2021)

En cuanto a la teoría del Flow, Csikszentmihalyi en palabras de Alejandro Quintas define la palabra “flow”: al “estado de óptimo de experiencia, que implica una absorción total en la tarea que se está llevando a cabo y la creación de un estado de concentración que facilita la aparición de un rendimiento óptimo” (2020).

A continuación, se desarrollará la propuesta de actividad planteada desde el método de la gamificación, a través de esta programación también se puede ver los pasos necesarios que hay que seguir para gamificar de manera correcta en educación infantil.

Para crear un proceso de gamificación exitoso, la tarea tiene que responder a las siguientes preguntas: ¿qué es lo que se quiere conseguir?, ¿por qué se quiere gamificar esa actividad? y ¿cómo queremos que sea esa experiencia? (Monreal, 2021) Además, es necesario pensar a quién queremos que esté dirigido. Es importante conocer a los alumnos para conseguir un éxito mayor y ajustar las tareas lo máximo posible a ellos, sus capacidades, sus gustos, etc...

Teniendo en cuenta las características de los alumnos, estos podrán adjudicar diferentes tipos de roles, el de *jugadores*, su principal objetivo es conseguir la máxima recompensa

posible, solo se produce motivación extrínseca, el de *socializadores*, que establecen conexiones sociales y destacan por la interacción que ejercen con los demás, el de espíritus libres, solo les interesa interactuar con el juego y conocer sus límites y posibilidades, solo quieren explorar y crear, el de los *triunfadores*, quien aprender y superar los retos que se le pone delante, disfrutan con los desafíos, el de *filántropos*, los que ayudan a los demás sin esperar nada a cambio, el de *disruptores*, que son los que buscan el cambio, no les importa si son cambios positivos o negativos, buscan la modificar, romper el juego. Como defiende Eva Monreal (2021): “*La variedad de roles que puede interpretar el alumno permite atender de manera más fácil a la diversidad del aula y hacerlo protagonista activo de su propio aprendizaje.*”

Unidad didáctica

Introducción:

En la siguiente unidad didáctica se desarrollará una propuesta a trabajar con 3º de educación infantil mediante el método de la gamificación ajustada tanto a la edad del alumnado como a las tecnologías.

La legislación en la que se estructura y se fundamenta esta unidad didáctica es la nueva ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Esta propuesta de trabajo es una modificación y adaptación de un proyecto de una editorial, por el cual solo se trabaja a través de fichas. Este proyecto de Santillana se llama “Los increíbles Muns conocen los continentes”.

El objetivo ha sido poder realizar este proyecto gamificándolo, haciéndolo más significativo para el alumnado, introduciendo también las tecnologías digitales en el aula. Mi aportación ha sido coger los objetivos que se trabajaba en este proyecto, pero en vez de usar el libro de texto con diferentes fichas para realizar, he modificado las actividades de manera gamificada, para que suponga un juego para el alumnado y este pudiera realizar un aprendizaje del mundo más cercano a su realidad. Todas las actividades han sido creadas desde cero por mí, con la intención de trabajar diferentes disciplinas como la lógico-matemática, la lectoescritura, el arte, etc., en el mismo proyecto.

La base de esta unidad didáctica es el juego y el descubrimiento, ya que como he nombrado en apartados anteriores, el juego forma parte esencial del niño. *“El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, [...] el niño necesita jugar para desarrollarse y afianzar su personalidad”*. Mediante el juego el niño va desarrollándose de manera global e integral de el mismo, se desarrolla psicomotrizmente, socialmente, emocionalmente, afectivamente, cognitivamente e intelectualmente (Rios, 2013).

La capacidad de descubrimiento fomenta el aprendizaje significativo (Brunner, 1988 en Barco, 2011), este es esencial para afianzar conocimiento en el alumnado y que este se mantenga de manera prolongada en el tiempo, hasta que llegue a afianzarse. Hace que se conecte el aprendizaje escolar con la vida cotidiana del alumnado, ayudándole a comprender el mundo en el que vive.

Contribución al desarrollo de las competencias clave.

Las siguiente competencias clave han sido extraídas de la orden ECD/853/2022, dichas competencias básicas se definen como un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarias para la realización y el desarrollo personal. Por ese motivo, en esta unidad didáctica se pretende trabajar la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEAM), en la que el alumnado se inicia en las destrezas lógico-matemáticas y empiezan a desarrollar el pensamiento científico a través del juego y de la manipulación. En educación infantil es necesario que se produzca un contexto que estimule a los niños, además de que tiene que ser sugerente y divertido para ellos, con un enfoque coeducativo, en esta etapa es esencial la curiosidad de ellos por entender el mundo que les rodea.

Además, hoy en día, es esencial que los niños puedan desenvolverse en un ambiente tecnológico con seguridad, por lo que en también se propone trabajar la competencia digital, además de ser un hecho no imprescindible, pero si un elemento fundamental de la gamificación. Es necesario iniciar en el alumnado un proceso de alfabetización digital, y sobre todo su uso saludable y responsable del mismo. Además, como ha sido comentado con anterioridad, el uso y la integración de estas herramientas digitales contribuyen a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso de la adquisición de aprendizaje en los niños. Es esencial enseñar al alumnado a usar las Tics desde una perspectiva crítica, en el que ellos mismos vean interrelacionados el ocio y el aprendizaje.

Y, por último, ya que la gamificación también está muy relacionada con las relaciones

sociales, es imprescindible trabajar la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Los niños y niñas deben iniciarse en el reconocimiento, la expresión y la gestión progresiva de no solo sus propias emociones y sentimientos sino también en la identificación de estos sentimientos en los demás, empezar a salir de la fase del egocentrismo y empezar a entender y empatizar con las personas que le rodean. En educación infantil empiezan a descubrir y experimentar relaciones con sus iguales y fuera del círculo de la familia, empiezan a aprender cómo es la sociedad, compartiendo y colaborando con otros. Empiezan a aprender a resolver conflictos a través del dialogo. Van tomando conciencia de sus capacidades y de sus limitaciones también, además descubren que pueden hacer por sí mismo y en qué cosa aun necesitan ayuda y saben pedirla. Empieza a desarrollarse la destreza de “aprender a aprender” y al mismo tiempo se va desarrollando la autonomía, la responsabilidad y la iniciativa en la realización de tareas.

Competencias específicas

En este apartado se desarrollarán las competencias específicas de educación infantil en relación con el área trabajada que el alumnado desarrollará en esta Unidad Didáctica.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno.

DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.

DEE.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.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad.

CRR.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.

CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Objetivos didácticos

En lo que concierne a este apartado, se explicará qué objetivos didácticos deberán de alcanzar los alumnos una vez finalizada la unidad didáctica. A su vez, estos serán evaluados por el/la maestro/a.

Objetivos didácticos:

OD 1: Saber trabajar en equipo.

OD 2: Conocer e identificar los continentes.

OD 3: Conocer los animales, los monumentos y los paisajes más significativos de cada continente.

OD 4: Utilizar el pensamiento y razonamiento lógico para resolver las diferentes actividades.

OD 5: Reconocer los diferentes tamaños y ordenarlos según una pauta.

OD 6: Identificar una imagen y saber relacionarla con su representación.

OD 7: Escuchar y entender historias a través de los cuentos.

OD 8: Aprender nuevo vocabulario.

OD 9: Desarrollar y adquirir diferentes tipos de destrezas artísticas trabajando la motricidad fina.

OD 10: Trabajar el perceptivo-motricidad a través de desplazamientos y saber representar diferentes posturas con el cuerpo.

OD 11: Disfrutar y aprender a través del juego.

OD 12: Saber utilizar las TIC para resolver actividades.

Relación con los objetivos generales de etapa y los objetivos didácticos

A continuación, se presenta una tabla asociando los OGE y OD que se desarrollan en la UD.

OGE	OD
OGE 1 Observar y explorar su entorno familiar, natural, cultural y social.	OD 2, OD 3, OD 8,
OGE 2 Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.	OD 1
OGE 3 Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y	OD 4, OD 5,

la escritura.	OD 6, OD 7, OD 12
OGE 4 Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.	OD 9, OD 10, OD 11

Saberes básicos

A continuación, se detallarán los saberes básicos que se van a trabajar a lo largo de toda la unidad didáctica.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno.

Bloque A: Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

2.A.1- Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración.

2.A.2- Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.

2.A.4- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

2.B.1- Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.

2.B.2- 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 natural y sociocultural.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad.

Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito

3.D.1- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.

3.D.3- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números.

Bloque G: El lenguaje y expresiones plásticas y visuales.

3.G.1- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.

3.G.2- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.

Bloque H: El lenguaje y la expresión corporal

3.H.1- Juegos de expresión corporal y dramática.

Bloque I: Herramientas digitales y tecnologías emergentes.

3.I.1.- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.

Situaciones de enseñanza-aprendizaje

La siguiente UD ha sido inspirada en el proyecto de “los increíbles Mun” acerca de los continentes de la editorial Santillana.

Las SEAS han sido transformada, ya que en esta propuesta de trabajo la única forma de aprender era mediante realización de fichas, así que las he actualizado y renovado desde el enfoque de metodología de la gamificación, aportando juegos, retos, etc., para producir así un aprendizaje manipulativo, y significativo para el alumnado.


La organización es la siguiente, se divide en seis bloques en los que en cada uno de ellos se dará un continente, en una sesión darán las comidas típicas de ese continente, en otra darán los animales más representativos, en otro los monumentos y al en la última sesión del continente darán el paisaje característico. Además, cuenta con una sesión de introducción de proyecto al inicio de todo.

Temporalización

A continuación, a través de una tabla se exponen la distribución de la unidad didáctica planteada acorde con las sesiones y las SEAs.


Sesión	SEA
1	SEA1. Los continentes
2	SEA2 Europa ¿qué animales nos encontramos?
3	SEA3. Europa ¿qué es lo que veo?
4	SEA4. Asia, ¿qué animales nos encontramos?
5	SEA5. Asia, ¿qué es lo que veo?
6	SEA6. Oceanía, ¿qué animales nos encontramos?
7	SEA7. Oceanía, ¿qué es lo que veo?
8	SEA8. África, ¿qué animales nos encontramos?
9	SEA9. África, ¿qué es lo que veo?
10	SEA10. América, ¿qué animales nos encontramos?
11	SEA11. América, ¿qué es lo que veo?
12	SEA12. Antártida, ¿qué animales nos encontramos?
13	SEA13. Antártida, ¿qué es lo que veo?

SEA 1. Los continentes.

SITUACIÓN: SEA1	ÁREA: 2 Descubrimiento y exploración del entorno.	CLASE: 3A
OD: OD 2, OD 7, OD 8	CE: DEE.1 y DEE.3	<p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p> 
<p>SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.1: Indagación del entorno; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos.</p>		
<p>DESARROLLO: El docente entra en clase y cuelga un mapa del mundo en blanco con las separaciones de los continentes, sin decirles de nada pone una canción, RAP ¿Cuántos continentes hay en la tierra? (https://acortar.link/kqr6EJ) y los niños pueden bailarla si quieren. Después el alumnado se sienta en semicírculo y el docente les explica que van a empezar un nuevo proyecto. La maestra deja que el alumnado les cuente todo lo que sepan sobre los continentes y después les explica que el planeta donde viven está separado por continentes, y les enseña el mapa que ha colgado antes y le explica un poco que es un continente y cuantos hay, y que según los vayan viendo irán coloreando su parte correspondiente en el mapa de la clase. Una vez hayan terminado, el profesor les pone un video (https://acortar.link/n2WOcA) que explica un poco más detalladamente sobre los continentes. Mientras se reproduce el video el docente puede ir parando para volver a explicar algún concepto un poco más difícil de entender, o también para incidir sobre aquellos datos que más nos interesan. A continuación, el docente responderá a aquellas preguntas que hayan surgido del video y después les pondrá otra canción (https://acortar.link/t5dRZC). Cuando termine la canción, el docente les preguntará cuántos continentes hay, y si son capaces de decirle los nombres de ellos. Para terminar la sesión volveremos a poner la canción del principio, e incentivamos a que todos la canten.</p>		
<p>VARIANTES: Una variante de esta SEA es que en vez de empezar la sesión con una canción y que el alumnado intente descubrir de qué va el proyecto, sea el propio docente quien se lo diga desde el principio</p>		
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Mapa de los continentes del mundo en blanco, altavoces, ordenador con conexión a internet, pantalla digital y proyector.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.1. y 3.3</p>
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje por descubrimiento y lección magistral.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 1

Cognitivismo

Gamificación


Comprender

Respuesta afectiva

Socio-motricidad

Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento e identificación de los continentes, que sean capaces de escuchar y entender historias a través de los cuentos, que mantenga una disposición de escucha activa cuando se le cuenta historias y por último que aprendan nuevo vocabulario como: continente, océanos, tierra, Europa, África, etc.

Finalidad:

Conocer que es un continente, saber cuantos hay y empezar a conocer el nombre de los seis continentes.

Desarrollo:

Esta actividad parte de la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner llamada Cognitivismo, donde aprender es procesar la información que van adquiriendo, gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo, cuando el docente trae el mapa en blanco y pone la canción deja que los niños descubran que van a aprender, después de la canción todos los niños se sentarán en formato asamblea en el suelo de su propia clase, siguiendo una dinámica general. El alumnado trabaja la capacidad para procesar esa información, para entenderla en contexto, además potencian la respuesta activa y voluntaria, al igual que la capacidad motriz derivadas de vivencias corporales y del entorno social.

A. Quintas

Exposición docente


A. Quintas

A. Quintas

Cartel Mural


Material audiovisual


Evaluación:

La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.

A. Quintas

Observación Asistemática

A. Quintas

Toda la clase

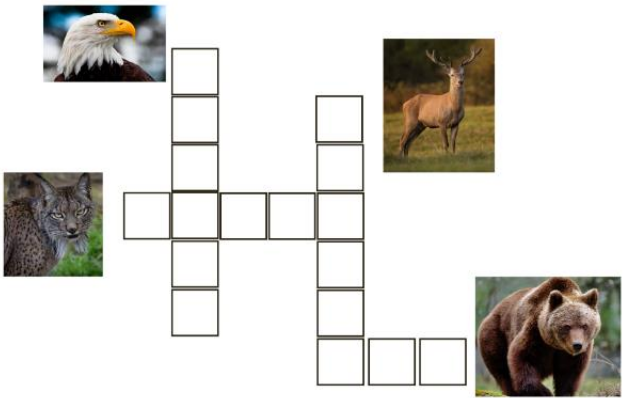

A. Quintas

Aula clásica

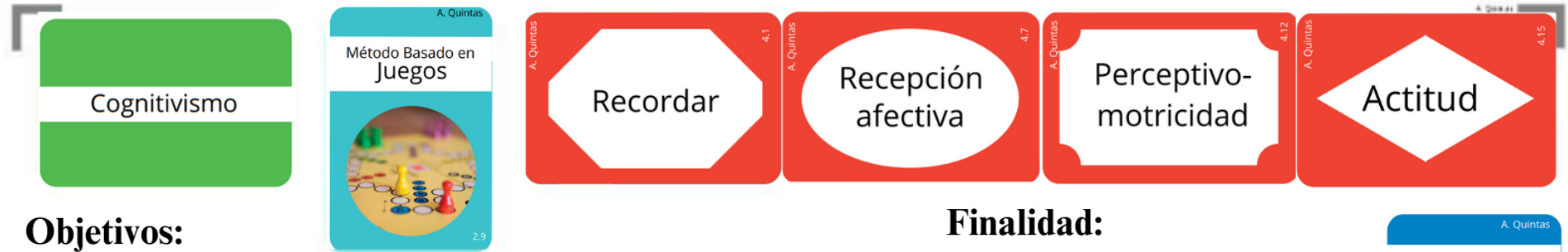

A. Quintas

Dinámica general


SEA 2. Europa ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 2	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD4, OD8, OD11	CE: DEE.1, CRR.2	<p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p> 
<p>SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.2: Cualidades de los objetos; 2.B: Indagación del entorno; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos; 3.D.1: Lecto-escritura.</p>		
<p>DESARROLLO: Esta actividad debe ser preparada antes de que el alumnado llegue a clase. Se creará, gracias a cinta americana negra, cuatro bloques de casillas en el suelo, separadas entre ellas, en forma de crucigrama y con fotos de animales pegado alrededor de las casillas. Los animales serán: Águila, Lince, Ciervo y Oso. Además, habrá un rincón cerca del ordenador donde estará el docente y diferentes hojas en el suelo con diferentes letras. Se dividirá al alumnado en cuatro grupos equitativamente, vendrá un integrante del grupo cada vez al lugar de la profesora, esta les dirá el nombre del primer animal y los niños tienen que encontrar la primera letra por la que se escribe ese animal, y después colocarla en la parte del crucigrama que corresponda, y vendrá otra persona de su equipo a seguir construyendo el nombre, una vez que terminen de completar el nombre de un animal se pasará al siguiente nombre de animal. Cuando hayan finalizado, nos sentaremos en la asamblea y repasaremos estos animales típicos de Europa y hablaremos un poco de ellos.</p>		
<p>VARIANTES: Si el alumnado no es capaz de por sí mismo saber que letra tiene que buscar para escribir el animal, será el docente quien le diga la letra que tiene que buscar y coger.</p>		<p>IE: <u>Lista de control</u>: Registrar la presencia o ausencia de hechos educativamente significativos, que se han previsto observar (trabaja en equipo, respeta su turno de juego, proporciona ayuda a sus compañeros, sabe los 4 nombres de animales, sabe identificar las imágenes de los animales con el nombre que le corresponde, disfruta del juego).</p>
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Cinta americana negra, hojas con letras y hojas con las imágenes de los animales.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.1, 2.4 Área 3: 1.1, 2.2</p>
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje cooperativo y aprendizaje a través del juego.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 2



Objetivos:

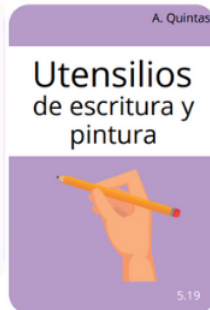
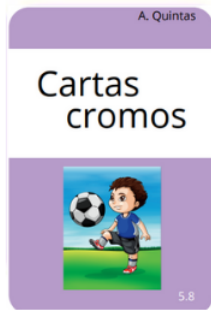
Que el alumnado sea capaz de trabajar en equipo, que se aproxime al conocimiento e identificación de los animales característicos de Europa, que sean capaces utilizar el pensamiento y razonamiento lógico para resolver la actividad, que puedan aprender y recrear palabras, formar nombres uniendo letras, y que sean capaces de identificar y reconocer imágenes y palabras y que puedan disfrutar y aprender a través del juego.

Finalidad:

Conocer los animales característicos de Europa, formar diferentes palabras, completar el crucigrama y potenciar el trabajo en equipo.

Desarrollo:

Esta actividad podría partir de diferentes teorías del aprendizaje como el pragmatismo, el conductismo o el socio-cognitivismo pero la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner llamada Cognitivismo es la que mas se ajusta a lo que se pretende inculcar en esta actividad. Brunner describe que aprender es procesar la información que van adquiriendo, los niños aprenden a través del juego, rellenando las letras del crucigrama en equipos, lo que fomenta la motivación. Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. El alumnado se organiza en dinámica general y la actividad se realiza en la propia aula. Los niños y niñas trabajan la capacidad para recordar esa información, para codificar, guardar y recuperar información, además potencian la recepción afectiva, el perceptivo-motricidad y la actitud.




Evaluación:

La lista de control es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que se trata de registrar la presencia o ausencia de acciones significativas, que se han previsto observar (trabaja en equipo, respeta su turno de juego, proporciona ayuda a sus compañeros, sabe los 4 nombres de animales, sabe identificar las imágenes de los animales con el nombre que le corresponde, disfruta del juego).

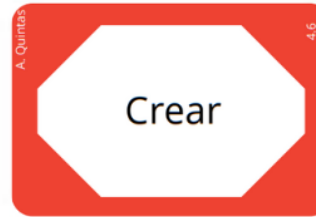


SEA 3. Europa ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA3	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A
OD: OD3, OD4, OD6, OD9	CE: DEE.1, CRR.2	GRÁFICO: 
SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.2: Cualidades de los objetos; 2.B.1: Indagación del entorno; 3.G.1: Procedimientos plásticos; 3.G.2: Intensión expresiva.		
DESARROLLO: La sesión empieza con la canción de los continentes (https://acortar.link/kqr6EJ), el docente intentará motivar al alumnado para que todos la canten y bailen libre por la clase. Todos los alumnos sentados en sus sitios, a través de un video les enseñamos los monumentos más característicos y famosos de Europa, hablando así del paisaje que crean en cada país. Estos monumentos son: El pilar (el video solo hasta el minuto 1:30 https://acortar.link/HvjBbA), La torre Eiffel (https://acortar.link/fBvuE2) y El coliseo romano (https://acortar.link/0szqO7). Mientras ven el video el docente puede ir parándolo para explicar algún conceto que sea complejo, para la facilitación del aprendizaje para el alumnado, también puede parar para dar énfasis en aquellos aspectos que le parezca más significativos. Después los alumnos recrearan algunos de estos monumentos mediante plastilina. Los diferentes monumentos estarán pegados en la pizarra tradicional y cada uno tendrá el nombre escrito. Cuando el alumnado haya acabado, pondrá su obra encima de un papel, tendrá que escribir su nombre y el nombre del monumento. Cuando todos hayan terminado, uno a uno ira saliendo delante de la clase y enseñara lo que ha hecho después lo colocarán en la mesa del rincón de arte, creando una exhibición. Cuando terminen colgaremos en el mapa un trozo de goma eva con la forma del continente.		
VARIANTES: Si esta actividad se va a llevar a cabo en un aula fuera de la ciudad de Zaragoza, el monumento característico de España podría ser otro, como aquel monumento característico de la ciudad donde este situado el colegio.		IE: <u>Cuaderno de campo</u> : Elaborar reflexiones escritas sobre el contenido y el desarrollo general de la actividad.
MATERIALES DIDÁCTICOS: Folios con las imágenes de los monumentos y sus nombres, lápices, celo, plastilina, goma eva y folios en blanco.		CEv: Área 2: 2.2, 3.3 Área 3: 1.3, 2.2, 5.5
TÉCNICA DIDÁCTICA: Taller de trabajo y aprendizaje a través del juego.		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 3

Constructivismo



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento e identificación de los monumentos característicos de Europa, que sean capaces de identificarlos y reconocerlos, utilizar el pensamiento y razonamiento lógico, y por último desarrollar diferentes tipos de destrezas artísticas.

Finalidad:

Conocer monumentos de Europa, saber identificarlos, poder representarlos a través de la plastilina y aprender a escribir sus nombres.

Desarrollo:

La actividad tiene una base constructivismo, en esta teoría del aprendizaje Piaget la define como: "Aprender es construir activamente el conocimiento: asimilar y acomodar", a través de los videos, el alumnado asimila la información que le llega sobre los monumentos y la acomodan a lo que ya saben, y después lo plasman en sus creaciones. Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. Para esta actividad, la disposición del alumnado es agrupada, formando pequeños grupos al rededor de las mesa. El aula que se usará para la actividad es su propia aula. Los niños y niñas trabajan la capacidad para crear, además potencian la recepción afectiva, el perceptivo- motricidad y la religión metafísica.

Juego



Material audiovisual



Materiales plásticos



Evaluación:

El instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad es el cuaderno de campo, ya que se trata de elaborar anotaciones escritas sobre el desarrollo de la actividad de forma periódica y actualizada.

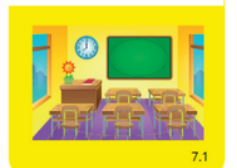
Cuaderno de campo



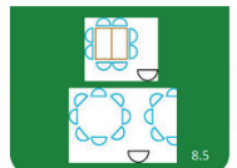
Toda la clase




Aula clásica



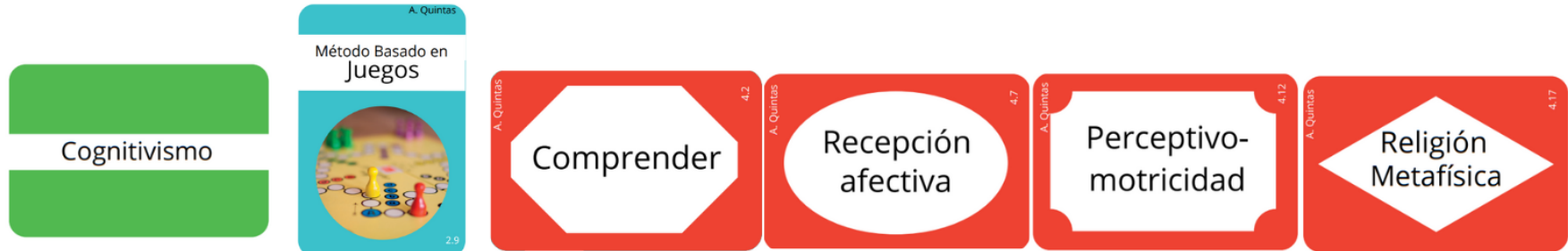
Agrupado



SEA 4. Asia, ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 4	ÁREA: 2 y3	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD4, OD5, OD8	CE: DEE.1., CRR.2.	<p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p> 
<p>SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.2: Cualidades de los objetos; 2.B.1: Indagación del entorno; 3.D.1: Lecto-escritura.</p>		
<p>DESARROLLO: La clase se transforma en un zoo, esta preparación deberá hacerse antes de que el alumnado entre en la clase. El docente pondrá diferentes animales típicos de Asia repartidos por diferentes lugares de la clase, los niños tendrán que ir buscando los diferentes animales, no podrán coger los animales, sino que cuando vean uno tendrán que dibujarlo en el papel que lleva consigo, además deberá apuntar el número de animales que hay de cada tipo de animal.</p> <p>Cuando hayan finalizado se sentarán en la asamblea y contarán que animales han visto y cuantos, de cada tipo, además aprovechará el docente para plantearles diferentes cuestiones de lógica matemática, como contar todos los animales, clasificarlos en grandes y pequeños, clasificarlos por mismo animal, etc.</p> <p>Los animales seleccionados son: Cocodrilo, Dragón de Komodo, Tigre, Panda rojo, Tiburón y Serpiente.</p>		
<p>VARIANTES: La variante que podríamos usar para esta sesión es seleccionar otros animales típicos del continente de Asia.</p>		<p>IE: <u>Observación asistemática</u>: El docente observará como se va desarrollando la actividad y anotará aquellos aspectos destacables.</p>
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Folios en blanco, lápices y juguetes de animales de diferentes tamaños.</p>		<p>CEv: Área 2: 1.2, 2.4, 3.3 Área 3: 1.1, 2.2</p>
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje mediante el juego y asamblea.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 4



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento e identificación de animales del continente asiático, que sean capaces de identificarlos y reconocerlos, que aprendan nuevo vocabulario como: Cocodrilo, Dragón de Komodo, Tigre, Panda rojo, Tiburón y Serpiente, además resuelvan la actividad usando la lógica-matemática y que reconozcan diferentes tamaños y sean capaces de ordenarlos según una pauta que le diga el maestro.

Finalidad:

Trabajar en equipo con los compañeros de clase, conocer los animales de Asia, aprender sus nombres, resolver actividades y reconocer diferentes tamaños.

Desarrollo:

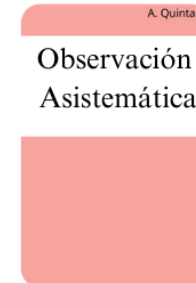


El cognitivismo es la base de esta actividad, esta teoría del aprendizaje dice que aprender es procesar información. Que el aprendizaje se crea por descubrimiento, el alumnado al buscar por la clase los animales va buscando y relacionando la información en los conocimientos que ya tienen sobre ellos. Después trabajan diferentes asociaciones y conceptos lógico-matemáticas. Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. Para esta actividad, la disposición del alumnado es general distribuida por toda la clase. El alumnado trabaja la capacidad para entender la nueva información, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la recepción afectiva, el perceptivo-motricidad y la religión metafísica.




Evaluación:

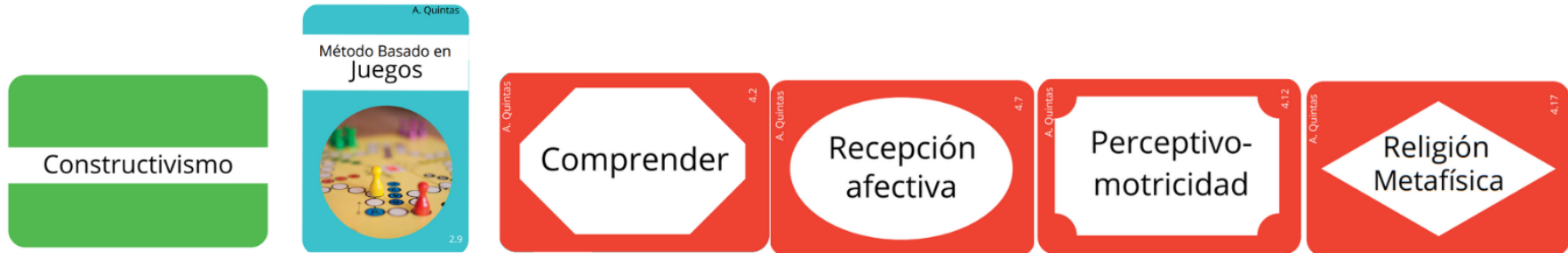
La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



SEA 5 Asia, ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA 5	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD6, OD9	CE: DEE.1, DEE.3, CRR.2.	<p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p> 
<p>SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.1: Indagación del entorno; 3.G.1: Procedimientos plásticos.</p>		
<p>DESARROLLO: Los niños están colocados en sus sitios y el docente les habla acerca de que, en Japón, un país de Asia, en primavera los cerezos florecen y su flor es de color rosa, del nombre que reciben “Sakura” y como en Japón hay tantos de estos árboles se vuelve un paisaje precioso. Después, el docente les pondrá un video (https://acortar.link/XyIm1K) para que puedan ver como son estos árboles.</p> <p>Cuando terminen de ver el video y de resolver las posibles preguntas que tenga el alumnado se les repartirá el material para crear sus paisajes de árboles Sakura. En vez de darles todo el material preparado, se les repartirá la cartulina con la forma de árbol que tendrán que recortar, después la pegarán en un trozo de forro transparente con un marco de cartón, para esto les ayudará el docente. Una vez que tengan preparado el material se les repartirá papel de seda rosa para que lo recorten y peguen, también pueden hacer más de un árbol en el mismo marco. Al acabar todas las actividades y haber recogido, daremos por terminado el continente asiático y pegaremos un trozo de goma eva con la forma del continente.</p>		
<p>VARIANTES: La única posible variante para esta actividad es que el material para crear los árboles Sakura ya estén todo preparado y los niños solo tengan que poner el papel de seda rosa.</p>		<p>IE: <u>Observación asistemática</u>: El docente observará como se va desarrollando la actividad y anotará aquellos aspectos destacables.</p>
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Cartón, cartulina marrón, rollo de forro transparente, papel de seda rosa, tijeras y goma eva.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.4. y 3.3. Área 3: 5.5</p>
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Lección magistral.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 5



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al trabajo en equipo con sus compañeros de clase, que conozca la flor y el árbol característico del continente asiático, que sean capaces de identificarlo, recrearlo y reconocerlo, y por último que desarrolle destrezas artísticas trabajando la motricidad fina.

Finalidad:

Trabajar en equipo con los compañeros de clase, conocer la flor y el árbol más característico de Japón y recrear el paisaje.

Desarrollo:

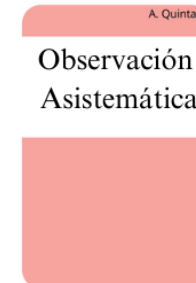


En esta actividad la base ha sido la teoría del aprendizaje del constructivismo, en la que Piaget dice defiende que aprender es construir activamente el conocimiento, el alumnado al escuchar y asimilar la información que el docente le transmite y tras la creación de este paisaje, han construido el conocimiento. Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. Para esta actividad, la disposición del alumnado es agrupado, ya que es necesario que trabajen en pequeños grupos y que cuenten con el espacio suficiente para poder realizarlo, toda esta actividad transcurre en su aula cotidiana. El alumnado trabaja la capacidad para comprender, para entender información, para comprenderla en el contexto del conocimiento la nueva información, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la recepción afectiva, el perceptivo- motricidad y la religión metafísica.




Evaluación:

La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



SEA 6. Oceanía, ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 6	ÁREA: 2	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD10	CE: DEE.1, DEE.3	
SB: 2.A.1: interés, curiosidad y respeto; 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.1: Indagación del entorno.		
<p>DESARROLLO: Esta sesión se realizará en el patio de recreo si hace buen tiempo, sino se procederá a realizarse en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La actividad consiste en la realizar diferentes circuitos. El alumnado se dividirá en dos grupos y se creará una competición de carreras entre ellos. El alumnado se pondrá en dos filas delante del circuito, tendrán que salir uno de cada grupo y realizar todo el circuito, cuando lleguen al final tienen que meter la mano en un barreño con arroz y sacar la figura de un animal, solo podrán sacar uno cada uno, después tendrán que volver corriendo hasta la fila, el siguiente alumno no puede volver hasta que le choquen la mano.</p> <p>Cuando hayan terminado todos de hacer el circuito, nos sentaremos en el suelo en forma de círculo y mostraran que animales han sacado y el docente les dirá los nombres de los animales que no conozcan y también les explicara que son típicos de Oceanía y algunas cualidades más significativas de esos animales.</p> <p>Los animales que estarán en el barreño (más de una figura por animal para que todo el alumnado consiga sacar una figura) son: Canguro, Koala, Demonio de Tasmania, Ornitorrinco, Medusa, Tortuga, Lobo marino y Murciélago.</p>		 <p>GRÁFICO:</p>
VARIANTES: La variante que podríamos usar para esta sesión es seleccionar otros animales típicos del continente de Oceanía.		IE: <u>Cuaderno de campo</u> : Elaborar reflexiones escritas sobre el contenido y el desarrollo general de la actividad.
MATERIALES DIDÁCTICOS: Cinta americana de colores, aros, tres túneles de plástico, barreño, balancín y animales de juguetes.		CEv: Área 2: 2.1, 2.4, 3.3
TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje a través del juego y aprendizaje cooperativo.		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 6



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al trabajo en equipo con sus compañeros de clase, que conozcan los animales del continente oceánico, y que además, sean capaces de identificarlos y reconocerlos.

Finalidad:

Trabajar en equipo con los compañeros de clase, conocer los animales característicos de Oceanía y saber identificarlos.

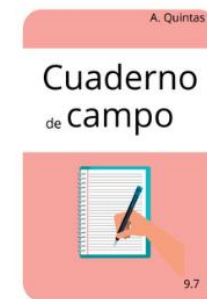
Desarrollo:

La base de esta actividad es la teoría del aprendizaje del cognitivismo, en la que Brunner declara que el aprendizaje se genera por descubrimiento, que aprender es procesar información. En esta actividad a través de los circuitos y de meter la mano en un barreño para descubrir que animal, el alumnado aprende a identificar y relacionar los animales típicos de este continente, mediante el juego y el aprendizaje por descubrimiento. Gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo. Esta actividad se desarrollará en el patio de recreo, con una disposición del alumnado general ya que necesitarán espacio entre ellos para realizar los circuitos. Los niños y niñas trabajan la capacidad de analizar, Decodificar información en partes para entender las causas, hallando relaciones de ideas, además potencian la respuesta afectiva, el perceptivo- motricidad y la religión metafísica.




Evaluación:

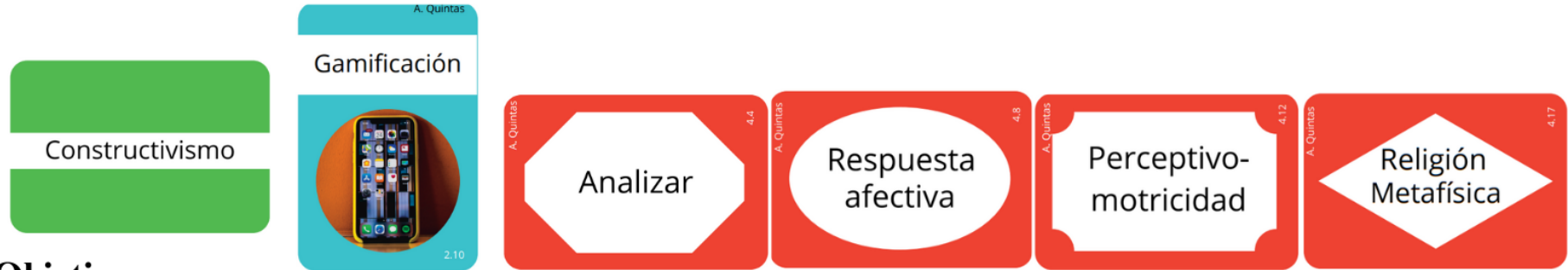
El instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad es el cuaderno de campo, ya que se trata de elaborar anotaciones escritas sobre el desarrollo de la actividad de forma periódica y actualizada.



SEA 7. Oceanía, ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA 7	ÁREA: 2	CLASE: 3A
OD: OD3, OD7, OD8, OD9	CE: DEE.1, DEE3	GRÁFICO:
SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.B.1: Indagación del entorno; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos.		
<p>DESARROLLO: El docente les explica que la forma de Oceanía es como la de una isla, les explica que es una isla y que características tiene. Además, les explica curiosidades acerca del paisaje y de las cualidades más destacable del continente y de Australia. Después el docente les pondrá un video (https://acortar.link/fIOFLq) sin volumen acerca de la gran barrera de coral que hay en Australia y de los paisajes emblemáticos de este. Mientras va transcurriendo el video el profesor va explicando aquellos aspectos que quiere remarcar o dar más énfasis.</p> <p>Cuando termina el video, se les propone a los niños que creen su propio paisaje inspirado en lo que acaban de ver. Se les proporcionará diferentes materiales plásticos para que puedan realizarlo. Cuando todos hayan terminado, uno a uno ira saliendo delante de la clase y enseñara lo que ha hecho después lo colocarán en la mesa del rincón de arte, creando una exhibición que se dejará ahí toda la semana, cuando hayamos terminado de ver el continente europeo se lo podrán llevar a casa.</p> <p>Al acabar, daremos por terminado el continente oceánico y pegaremos un trozo de goma eva con la forma del continente.</p>		
VARIANTES: No existen variantes en esta actividad.		
MATERIALES DIDÁCTICOS: Arena, conchas, pegatinas de animales marinos, diferentes tipos de pinturas (acrílicas, de cera, rotuladores, etc.), pegamento, cartulinas blancas, esponjas de diferentes formas para estampar y goma eva.		CEv: Área 2: 2.4, 3.3
TÉCNICA DIDÁCTICA: Lección magistral y aprendizaje a través del juego.		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 7



Objetivos:

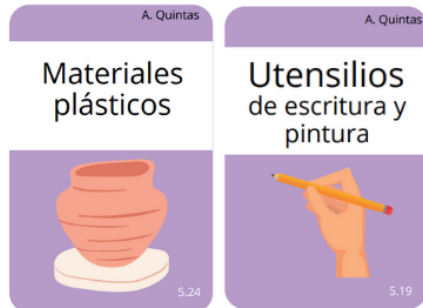
Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento e identificación del paisaje de Oceanía, que sean capaces de estar escuchando y estar atentos a la historia que se les va a contar, y que desarrollen sus destrezas artísticas trabajando la motricidad fina.

Finalidad:

Conocer el paisaje característico de Oceanía, escuchar y atender al video, y recrear una isla.

Desarrollo:

La base de esta actividad ha sido la teoría del aprendizaje del constructivismo, en la que Piaget dice defiende que aprender es construir activamente el conocimiento, el alumnado al escuchar y asimilar la información que el docente le transmite y tras la creación de este paisaje, de la elaboración de una isla con diferentes tipos de materiales, han construido el conocimiento. Esto ayuda a asociar el conocimiento que el docente le ha transmitido con las vivencias que pueden experimentar gracias a la elaboración de esta actividad. Gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo. El docente distribuirá a los niños y niñas en diferentes mesas, creando así una disposición agrupada que facilite el desarrollo de la actividad en su propia clase. El alumnado trabaja la capacidad de analizar, decodificar información en partes para entender las causas, hallando relaciones de ideas, además potencian la respuesta afectiva, el perceptivo- motricidad y la religión metafísica.




Evaluación:

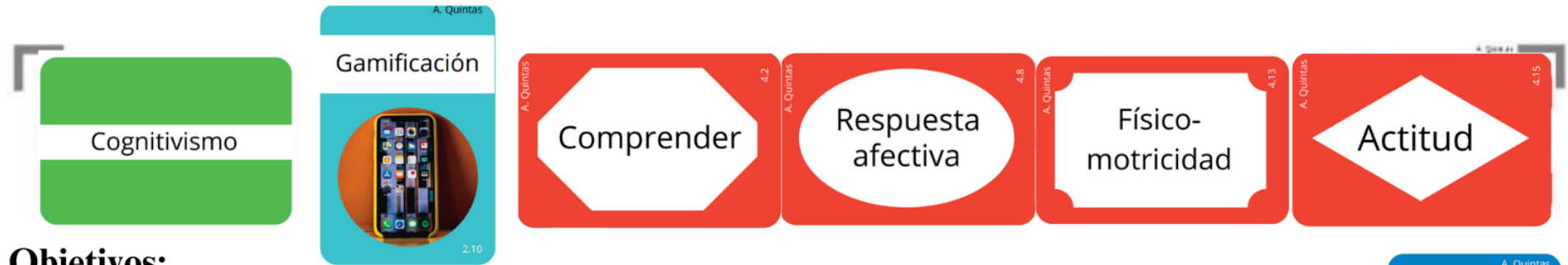
El instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad es el cuaderno de campo, ya que se trata de elaborar anotaciones escritas sobre el desarrollo de la actividad de forma periódica y actualizada.



SEA 8. África, ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 8	ÁREA: 2	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD8, OD11	CE: DEE.1, DEE3	GRÁFICO:
SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.1: Indagación del entorno.		
<p>DESARROLLO: Se realizará un safari por el patio de recreo de educación infantil, el docente tendrá que preparar diferentes zonas con diferentes animales, es muy importante que el recreo esté ambientado para que el alumnado pueda sumergirse de lleno en el aprendizaje.</p> <p>Los niños seguirán al profesor en una fila todos juntos para realizar un recorrido específico, llevarán un cuaderno de visita en la que habrá imágenes de diferentes animales con sus nombres escritos, tendrán que rodear los animales que vayan viendo por el safari.</p> <p>Para esta actividad se pedirá colaboración a las familias para que los niños vengan también ambientados en el safari, trayendo gorra, prismáticos, etc.</p> <p>Los animales que se encontrarán son: Cebras, Leopardos, Leones, Jirafas, Avestruces, Hipopótamos, Elefantes y Monos.</p>		
VARIANTES: No existen variantes para esta actividad.		IE: <u>Observación asistemática</u> : El docente observará como se va desarrollando la actividad y anotará aquellos aspectos destacables.
MATERIALES DIDÁCTICOS: Animales de juguetes, peluches de animales, lianas, escenarios de safari y cuaderno de visita con animales.		CEv: Área 2: 2.4, 3.3
TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje a través del juego		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 8



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz de trabajar por equipo entre sus compañeros de clase, que se aproxime al conocimiento de los animales del continente africano, que disfruten del juego y que aprendan nuevo vocabulario como: Cebras, Leopardos, Leones, Jirafas, Avestruces, Hipopótamos, Elefantes y Monos.

Finalidad:

Trabajar en equipo con los compañeros de clase, conocer los animales característicos de África y aprender sus nombre.

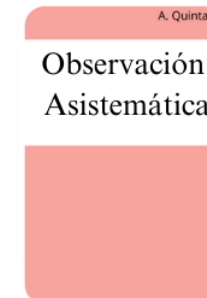
Desarrollo:

Esta actividad ha sido desarrollada desde la teoría del aprendizaje de Brunner, el cognitivismo. El alumnado asocia la información y la convierte en aprendizaje a través del descubrimiento, en esta actividad los niños van recorriendo el safari y van descubriendo los animales típicos de África, además es muy importante la ambientación que se le da a la actividad, no solo al espacio sino a los niños ya que esto hace que esto hace que se fomenta más el aprendizaje. Gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo. La disposición de la clase será general ya que se realiza en el patio de recreo. El alumnado trabaja la capacidad de comprender, para entender información, es decir, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la respuesta afectiva, físico-motricidad y la actitud.

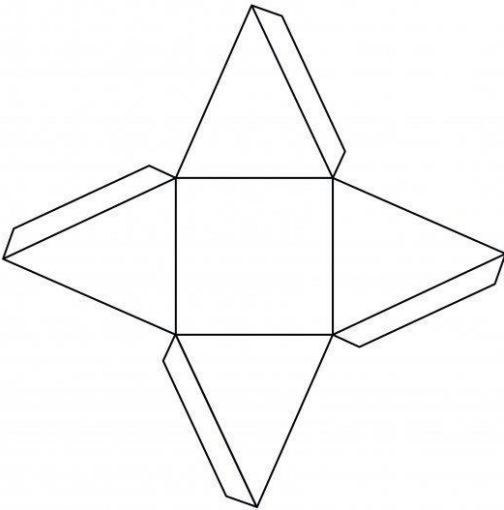


Evaluación:

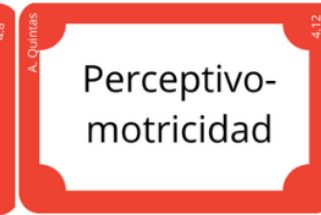
La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



SEA 9. África, ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA 9	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A
OD: OD3, OD10, OD11	CE: DEE.3, CRR2, CRR5	GRÁFICO: 
SB: 2.A.4: Nociones espaciales; 3.H.1: Expresión corporal; 3.I.1: Tecnologías digitales.		
<p>DESARROLLO: El docente sentará al alumnado en la asamblea y les contará que hoy van a ver las pirámides, les preguntará si saben algo sobre ellas como: para que se usan, donde están situadas y de qué forma tienen. El profesor les contará que las pirámides están situadas en Egipto que es un país de este continente.</p> <p>Después les pondrá un video de explicación de las pirámides (https://acortar.link/Tu60Pa), a continuación, el docente responderá las dudas que el alumnado tenga o especificará algún aspecto que el crea necesario.</p> <p>A continuación, el docente pondrá varias canciones y les indicará a los niños que pueden bailarla siguiendo los pasos o pueden hacerlo de forma libre. Las canciones son: https://acortar.link/uoyuTp, https://acortar.link/mOb1N1, https://acortar.link/RQpgUu. Al final podrán repetir aquella que más le haya gustado.</p> <p>Para finalizar, se les repartirá diferentes pirámides que tendrán que pintar y recortar, y con la ayuda del docente lo pegarán para hacer una pirámide en 3D.</p> <p>Cuando todos hayan acabado, daremos por terminado el continente africano y pegaremos un trozo de goma eva con la forma del continente.</p>		
VARIANTES: La variante de esta actividad podría ser invertir el orden de las actividades, primero hacer la pirámide y después bailar las canciones.		IE: <u>Registro anecdótico</u> : Registrar la presencia o ausencia de aspectos significativos, que se han previsto observar.
MATERIALES DIDÁCTICOS: Fotocopias con las pirámides, pizarra digital, pinturas, pegamento y goma eva.		CEv: Área 2: 2.1, 3.3 Área 3: 1.3, 5.5
TÉCNICA DIDÁCTICA: Asamblea y aprendizaje a través del juego.		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 9



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento de uno de los monumentos más característicos de África que son las pirámides del continente africano, trabajar el perceptivo-motricidad a través de el movimiento y que disfruten a través del juego.

Desarrollo:

El cognitivismo es la base de esta actividad, esta teoría del aprendizaje dice que aprender es procesar información, en esta actividad el alumnado realizará su aprendizaje a través del movimiento, después pasarán a asociar ese conocimiento con la parte plástica de la actividad. Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. En este caso el aprendizaje se crea por descubrimiento, a través de los videos y de las canciones. La disposición de la clase será general ya que necesitan espacio para poder moverse y bailar, aunque después será agrupado para poder realizar la pirámide, todas estas actividades se llevarán a cabo en su propia aula. El alumnado trabaja la capacidad de comprender, para entender información, es decir, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la respuesta afectiva, perceptivo- motricidad.

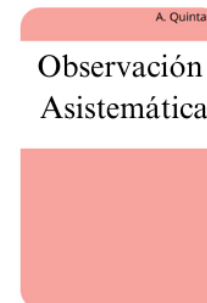
Finalidad:

Conocer las pirámides y sus características, moverme igual que el modelo de la pantalla y crear pirámides de diferentes tamaños.




Evaluación:

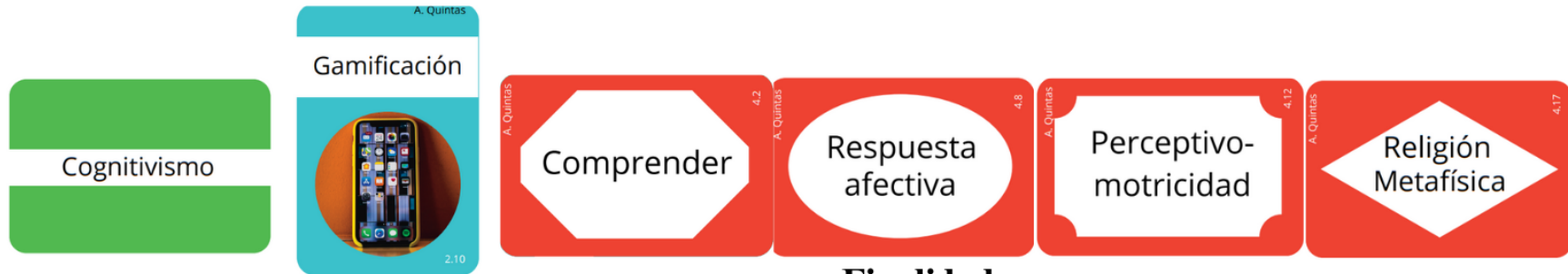
La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



SEA 10. América, ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 10	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A
OD: OD1, OD3, OD5, OD6, OD8, OD 12	CE: DEE.1, DEE.3, CRR2	<p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p> <p style="text-align: center;">PUMA</p> 
<p>SB: 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos; 3.D.3: Otros códigos de representación gráfica; 3.I.1: Tecnologías digitales.</p>		
<p>DESARROLLO: La sesión empieza con la canción de los continentes (https://acortar.link/kqr6EJ), el docente intentará motivar al alumnado para que todos la canten y bailen libre por la clase.</p> <p>Después, cada niño se sentará en su sitio, el docente les explicara que el continente que les toca dar es América, y les contara las características más importantes de este continente, a continuación, para que aprendan los animales más característicos van a realizar una serie de puzzles online, irán saliendo de uno en uno en colocar una pieza y entre todos tienen que resolver el puzzle y averiguar, con ayuda del docente, de que animal se trata. Cuando hayan terminado los puzzles, aparecerán unas tarjetas de memoria, en la que aparecerá la foto del animal, y el alumnado tendrá que decir que animal es. Tanto los puzzles como las tarjetas de memoria se encuentran aquí: https://acortar.link/1xkMcI. Los animales trabajados son: Puma, Tucán, Alpaca y Armadillo.</p>		
<p>VARIANTES: La elección de otros animales típicos de América podría ser una variante de esta actividad, al igual que cambiar la forma de ejecución, en vez de que sea online a través de una pantalla digital, se podría imprimir y realizarlo de manera manual.</p>		<p>IE: <u>Registro anecdótico</u>: Registrar la presencia o ausencia de aspectos significativos, que se han previsto observar (aprender los nombres de los animales, colocar de manera correcta las piezas del puzzle, ayuda a los compañeros, respetar el turno de participación, etc.).</p>
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Pantalla digital.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.4, 3.3 Área 3: 1.1, 1.3</p>
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Lección magistral, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje cooperativo y aprendizaje a través del juego.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 10



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento de los animales del continente americano, que sean capaces de identificarlos, que aprendan sus nombres, que sean capaces de trabajar en equipo y saber usar las TIC para resolver actividades.

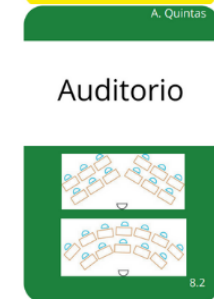
Finalidad:

Conocer e identificar los animales característicos de América, saber sus nombres, saber trabajar en equipo con los compañeros de clase y usar la pantalla digital para hacer el puzle.

Desarrollo:



Esta actividad parte de la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner llamada Cognitivism, donde aprender es procesar la información que van adquiriendo, gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo. En la realización de los puzles, los niños descubren de que animal se trata y de ahí se crea el aprendizaje. Además potencia la convivencia y la relación entre los compañeros ya que entre todos tienen que superar el puzle. El alumnado estará sentado en sillas pero con una disposición de auditorio para que todos puedan ver bien la pantalla digital. Esta actividad se llevará a cabo en su propia aula. El alumnado trabaja la capacidad de comprender, para entender información, es decir, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la respuesta afectiva, perceptivo- motricidad y la religión metafísica.




Evaluación:

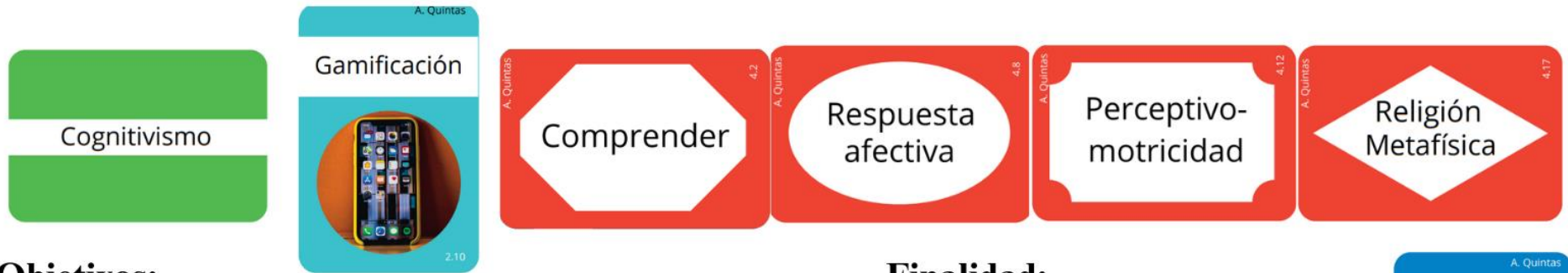
El registro anecdótico es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que es un informe que escribe el docente en el que desarrolla aspectos concretos e importante que transcurre en el desarrollo de la actividad que se ha previsto observar (aprender los nombres de los animales, colocar de manera correcta las piezas del puzle, ayuda a los compañeros, respetar el turno de participación, etc.).



SEA 11. América, ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA 11	ÁREA: 2	CLASE: 3A
OD: OD3, OD9, OD11	CE: DEE.1, DEE3	GRÁFICO:
SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.B.1: Indagación del entorno; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos.		
DESARROLLO: La actividad comenzará con un video (https://acortar.link/PiCZTH), los niños estarán sentados en su sitio. Después, el docente comenzará a explicarles que América es el lugar donde hay más volcanes, les explicará que es un volcán y nombrará los más famosos, y otros aspectos destacables como las partes del volcán, que expulsa el volcán, etc. Toda esta explicación estará apoyada con imágenes en la pantalla digital. A continuación, cuando el docente haya acabado y resuelva las dudas que puedan llegar a tener acerca del tema, les pondrá una canción (https://acortar.link/9DJ2Iy), al acabarle el profesor les preguntará que estaban haciendo los niños al principio y al final de la canción, y les dirá que ellos también van a hacer un volcán. Todos los niños se sientan en su sitio y el docente les repartirá un trozo de arcilla, con ella tendrán que crear la forma de un volcán. Para ayudarle el docente dejara fotos en la pizarra digital para que puedan saber qué forma tienen que hacer. Cuando terminen, el profesor les enseñará con su propio volcán como explota en erupción con el vinagre y bicarbonato, para que todos lo puedan ver. Después el docente pasará por todas las mesas y les dará los ingredientes para que ellos mismos puedan hacer erupcionar sus propios volcanes, siempre con la supervisión del profesor. Cuando terminen se podrán llevar a casa su volcán, y se dará por terminado el continente americano, así que pegaremos el trozo de goma eva en el mapa de la clase.		
VARIANTES: No existen variantes para esta actividad.		IE: <u>Registro anecdótico</u> : Registrar la presencia o ausencia de aspectos significativos, que se han previsto observar.
MATERIALES DIDÁCTICOS: Pantalla digital, arcilla marrón, bicarbonato, colorante, vinagre y goma eva.		CEv: Área 2 : 2.1, 3.3
TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje por descubrimiento, lección magistral y aprendizaje a través del juego.		Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.

SEA 11



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento de los volcanes como parte del paisaje característico del continente americano, que sean capaces de desarrollar sus destrezas artísticas trabajando la motricidad fina, y que disfruten a través del juego.

Finalidad:

Conocer los volcanes y sus partes, recrear un volcán con plastilina y hacer que entre en erupción.

Desarrollo:

La base de esta actividad es la teoría del aprendizaje del cognitivismo, en la que Bruner declara que el aprendizaje se genera por descubrimiento, que aprender es procesar información, gracias al método de gamificación los niños adaptan una postura de juego mientras están aprendiendo. En la realización del volcán el alumnado puede ver de manera mas significativas todas las partes que se ha enseñado en el video, además del proceso de ebullición del mismo. Esto produce acercarle el aprendizaje, en vez de que se quede en algo lejano, al hacer estos experimentos en clase se vuelve un aprendizaje significativo. Para esta actividad la disposición será agrupada y se llevará a cabo en la propia aula. El alumnado trabaja la capacidad de comprender, para entender información, es decir, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la respuesta afectiva, perceptivo- motricidad y la religión metafísica.

















































































Evaluación:

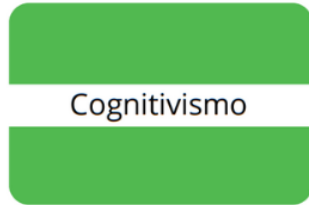
La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



SEA 12. Antártida, ¿qué animales nos encontramos?

SITUACIÓN: SEA 12	ÁREA: 2 y 3	CLASE: 3A																																																												
OD: OD1, OD3, OD4, OD6, OD11	CE: DEE.1, CRR.2	<p style="text-align: center;">CÓDIGO OCULTO</p> <p style="text-align: center;">Utiliza esta plantilla para descifrar el código</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>H</td> <td>I</td> <td>J</td> <td>K</td> <td>L</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>N</td> <td>O</td> <td>P</td> <td>Q</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>T</td> <td>U</td> <td>V</td> <td>W</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>Z</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">GRÁFICO:</p>							A	B	C	D	E	F							G	H	I	J	K	L							M	N	O	P	Q	R							S	T	U	V	W	X							Y	Z				
																																																														
A	B		C	D	E	F																																																								
																																																														
G	H	I	J	K	L																																																									
																																																														
M	N	O	P	Q	R																																																									
																																																														
S	T	U	V	W	X																																																									
																																																														
Y	Z																																																													
SB: 2.A.4: Nociones espaciales; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos; 3.D.1: Lecto-escritura; 3.H.1: Expresión corporal.																																																														
<p>DESARROLLO: La sesión empieza con la canción de los continentes (https://acortar.link/kqr6EJ), el docente intentará motivar al alumnado para que todos la canten y bailen libre por la clase. Se dividirá la clase en cuatro grupos, todos tienen que estar sentados. Se le repartirá a cada uno una fotocopia con códigos ocultos, los niños tienen que resolver el código para saber el nombre de animales típicos de América. Una vez que todos los integrantes del grupo hayan acabado, irán a la mesa del docente, este comprobará que todos lo hayan resuelto bien. Si alguno ha fallado tienen que volver todos a su sitio y ayudarlo a corregir el error. Cuando todos los grupos hayan acabado se sentarán en formato asamblea y jugaremos a adivinar el animal por la mímica, los niños, de uno en uno, saldrán a representar un animal que le dirá el docente, y el resto del alumnado tendrán que conseguir adivinarlo. Pueden hacer tanto mímica como sonido característico del animal.</p> <p>Los animales que se van a trabajar son: Osos polares, pingüinos, orca y foca</p>																																																														
<p>VARIANTES: La variante que podríamos usar para esta sesión es seleccionar otros animales típicos del continente de América.</p>		<p>IE: Registro anecdótico: Registrar la presencia o ausencia de aspectos significativos, que se han previsto observar.</p>																																																												
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Fotocopias con código oculto, fotos de los monumentos, folios con los nombres de los monumentos y pizarra digital.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.1, 2.4 Área 3: 1.1, 2.2, 5.5</p>																																																												
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje a través del juego.</p>		<p>Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>																																																												

SEA 12



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz de trabajar en equipo, conocer los animales del continente ártico, usar el pensamiento y razonamiento lógico-matemático para resolver la actividad, identificar y reconocerlos las imágenes con las letras, y que disfruten mientras juegan y aprenden

Finalidad:

Saber trabajar en equipo con los compañeros de clase y saber resolver la actividad identificando las imágenes y las letras.

Desarrollo:

El cognitivismo es la base de esta actividad, esta teoría del aprendizaje, según Brunner, dice que aprender es procesar información. Que el aprendizaje se crea por descubrimiento, el alumnado va descubriendo poco a poco los animales del ártico mediante el código oculto, después el alumnado tendrá que representar los animales mediante el sonido y la mímica, estas dos actividades fomentan el trabajo en equipo y proporciona motivación a tratarse de una "competición". Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. Para esta actividad la disposición será agrupada creando así diferentes equipos y se llevará a cabo en la propia aula. Los niños y niñas trabajan la capacidad de comprender, para entender información, es decir, comprenderla en el contexto del conocimiento, además potencian la respuesta afectiva, perceptivo-motricidad y la actitud.



Juego

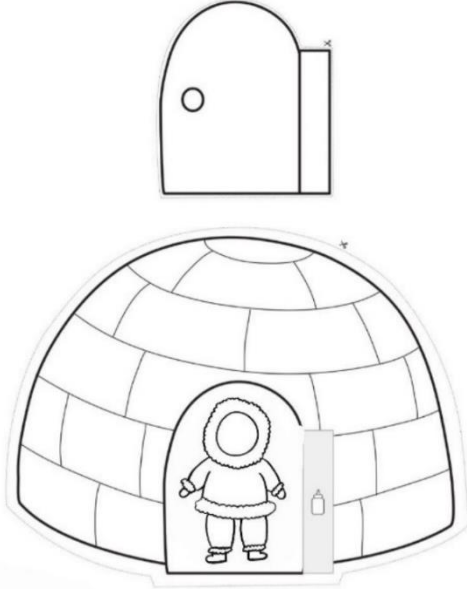


Evaluación:

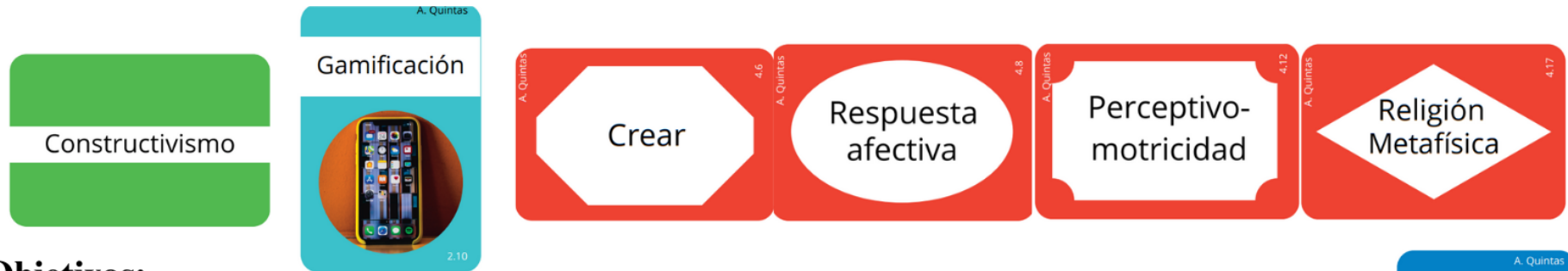
El registro anecdótico es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que es un informe que escribe el docente en el que desarrolla aspectos concretos e importante que transcurre en el desarrollo de la actividad (que se ha previsto observar (trabajar en equipo, ayuda al compañero, relaciona las imágenes con las letras, es capaz de entender el mensaje, etc.).



SEA 13. Antártida, ¿qué es lo que veo?

SITUACIÓN: SEA 13	ÁREA: 2	CLASE: 3A
OD: OD3, OD8, OD9	CE: DEE.1, DEE3	GRÁFICO:
<p>SB: 2.A.1: Interés, curiosidad y respeto; 2.A.2: Cualidades de los objetos; 2.B.1: Indagación del entorno; 2.B.2: Estrategias para nuevos conocimientos.</p>		
<p>DESARROLLO: El docente empezará la actividad explicando que en la Antártida no vive mucha gente porque hace mucho frío, pero las que viven ahí viven en iglús, les explicará que son los iglús y que características tiene. Después, con el alumnado sentado en su sitio, les repartirá unas fotocopias con un iglú, el docente habrá puesto cola de pegar en todas las líneas negras, los niños tendrán que poner sal en todo el pegamento de cola. Mientras esperan a que se seque pintarán con lápices de colores la puerta y el esquimal que vive dentro, tendrán que pintar todo menos la cara, ya que después pegaremos una foto de ellos en él. Cuando la sal se haya secado, con un pincel con pintura azul y agua tendrán que ir poniéndolo sobre la sal y verán como la sal absorbe el color. Al acabarán lo dejarán en el rincón de arte para que termine de secarse. El docente preguntará más cosas hay en la Antártida, que es muy característico y que además es todo el paisaje de este continente, el alumnado contentará que la nieve. Por lo que el profesor les dirá que se sienten otra vez en sus sitios porque van a crear nieve para llevarse a casa. El profesor le repartirá un bol a cada uno con bicarbonato, después les dará un vaso con acondicionador del pelo y les indicará que tienen que mezclarlo con las manos hasta que se produzca la nieve. Después, el profesor dejara que jueguen un rato con la nieve, al acabar daremos por finalizado este continente y colgaremos el último trozo de goma eva en el mapa. Junto con los niños haremos un repaso de los nombres de todos los continentes y el docente volverá a poner la canción (https://acortar.link/kqr6EJ) en forma de despedida.</p>		
<p>VARIANTES: La variante para esta actividad sería invertir el orden de las actividades, primero hacer la nieve y después los iglús.</p>		<p>IE: <u>Registro anecdótico</u>: Registrar la presencia o ausencia de aspectos significativos, que se han previsto observar.</p>
<p>MATERIALES DIDÁCTICOS: Fotocopias, pizarra digital, sal, pinceles, pintura azul, lápices de colores, fotos del alumnado, cola blanca, acondicionador, bol y bicarbonato.</p>		
<p>TÉCNICA DIDÁCTICA: Lección magistral, aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje a través del juego.</p>		<p>CEv: Área 2: 2.4, 3.3 Fuentes bibliográficas: Elaboración propia.</p>

SEA 13



Objetivos:

Que el alumnado sea capaz o que por lo menos se aproxime al conocimiento del paisaje característico del continente ártico, que sean capaces de recrearlo y reconocerlo, y por último que aprendan nuevo vocabulario como: Iglú y esquimales.

Finalidad:

Conocer el paisaje del ártico, saber lo que son los iglú y que forma tienen.

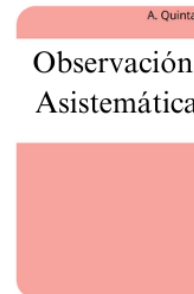
Desarrollo:

La actividad tiene una base constructivismo, en esta teoría del aprendizaje Piaget la define como: "Aprender es construir activamente el conocimiento: asimilar y acomodar". Gracias al método basado en juegos los niños están jugando y al mismo tiempo están aprendiendo. El alumnado al escuchar y asimilar la información que el docente le transmite y tras la creación del iglú y de la nieve casera, han construido el conocimiento, han ido asimilando, acomodando y construyendo el conocimiento acerca del ártico. Para esta actividad la disposición será agrupada para facilitar la realización de la actividad con los diferentes materiales y se llevará a cabo en la propia aula. El alumnado trabaja la capacidad de crear, generar algo nuevo o innovador, además potencian la respuesta afectiva, perceptivo- motricidad y la religión metafísica.



Evaluación:

La observación asistemática es el instrumento que mejor se amolda a la necesidad de esta actividad ya que permite observar multitud de aspectos destacables que puedan surgir durante su desarrollo.



Técnicas didácticas y orientaciones metodológicas

En este punto desarrollaremos las técnicas didácticas que emplearemos durante la unidad didáctica a través de las diferentes SEAs. Estas técnicas didácticas se complementan con la metodología de gamificación debido a sus características y por eso han sido planteadas para realizarse en esta propuesta de trabajo en educación infantil.

Taller de trabajo: Realizar tareas manuales que implican normalmente un espacio de trabajo grande y manejo de materiales físicos para crear o modificar un producto.

El juego: El juego ya sea concreto o breve con un objetivo específico. Puede ser tanto juego estructurado o de reglas, videojuego, juego de mesa, juego de rol o juego libre y espontáneo.

Como aclara Unicef (2018): “mediante el juego, los niños aprenden a crear vínculos con los compañeros, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de que aumenta su capacidad de autoafirmación.”

Aprendizaje cooperativo: Dinámica educativa que prima el trabajo en equipo de forma esencial: interdependencia mutua, responsabilidades, ayuda, comunicación y éxito común.

Lección magistral: La maestra explica el contenido de aprendizaje a todos los alumnos, mientras que ellos deben permanecer en silencio y retener la información, se hace de forma presencial.

Aprendizaje cooperativo: Dinámica educativa que prima el trabajo en equipo de forma esencial: interdependencia mutua, responsabilidades, ayuda, comunicación y éxito común.

Evaluación

Para evaluar las SEAs de esta unidad didáctica, consideramos que la mejor forma es mediante lista de control y registro anecdótico. La finalidad de estas es comprobar que los niños hayan adquirido el conocimiento expuesto que se ajusta al criterio de evaluación de esta UD.

Criterios de evaluación vinculados a la unidad

A continuación, se concretarán los criterios de evaluación que se usarán para esta unidad didáctica.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno.

Criterios asociados a la competencia específica DEE.1:

1.2. Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

Criterios asociados a la competencia específica DEE.2:

2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.

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.

Criterios asociados a la competencia específica DEE.3:

3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de la vida en sociedad de las personas en su entorno.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad

Criterios asociados a la competencia específica CRR.1:

1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertoriocomunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.

1.3. Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.

Criterios asociados a la competencia específica CRR.2:

2.2. Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.

Criterios asociados a la competencia específica CRR.5:

5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

Instrumentos de evaluación, fases de evaluación, e indicadores de logro

Los instrumentos de evaluación que llevaremos a cabo a lo largo de toda la unidad didáctica son: lista de control y registro anecdótico.

Registro anecdótico: Registrar la presencia o ausencia de hechos educativamente significativos, que se han previsto observar.

Lista de control: Registrar la presencia o ausencia de hechos educativamente significativos, que se han previsto observar.

Cuaderno de campo: Elaborar reflexiones escritas sobre el contenido y el desarrollo general de la actividad.

Observación asistemática: El docente observa la mayor cantidad de información posible en una actividad, sin centrarse en aspectos en particular. Después se analizan esos aspectos.

Conclusión final de TFG:

Como está recogido en la Ley 14/2010, de 27 de mayo, de los derechos y las oportunidades en la infancia y la adolescencia, en el artículo 58, el juego es un derecho del niño, del alumnado de educación infantil. La gamificación propone relacionar el juego con el aprendizaje, que el alumnado mientras está jugando también este aprendiendo, y que además ese aprendizaje se convertirá en aprendizaje significativo. Este método aporta aquellos aspectos de los videojuegos más creativos y atrayentes a la educación, aumenta la motivación de los niños y niñas, el interés y las ganas de superación. La gamificación puede además combinarse con otras metodologías como el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje a través del juego, etc.

En la propuesta de intervención podemos ver un ejemplo de cómo modificar un proyecto de trabajo siguiendo el método de gamificación. Teniendo en cuenta los aspectos característicos de la misma y trabajando diferentes disciplinas con una misma actividad. Para gamificar las clases es necesario mucha implicación del docente y debe tener una continuidad de trabajo, no pueden gamificarse solo algunas actividades y otras no, ya que esto haría que perdiera su eficacia.

“El juego es el más alto nivel de desarrollo de un niño. Entrega alegría, libertad, satisfacción, descanso interno, externo y paz con el mundo”. (Froebel, 1826)

Referencias bibliográficas:

- Abarca Torres, J. (2020). *Rendimiento escolar en una intervención educativa gamificada con exergames*. [Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.] Deposita Unizar. <https://deposita.unizar.es/TAZ/FCHE/2020/55369/TAZ-TFG-2020-2696.pdf>
- Angelis, S. (2016). *La expansión de los aprendizajes infantiles a través de aplicaciones educativas de calidad* [Comunicación en congreso]. I Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil, Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/43693/V_08_B%20De_Angelis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arcos, A, Ruedas, M y Molina, D. (2013). Nuevos métodos para la enseñanza de muestreo con R: el paquete 'TeachingSampling'. *Probabilidad Condicionada: Revista de didáctica de la Estadística*, 1, 433-438. <file:///C:/Users/USR/Downloads/Dialnet-NuevosMetodosParaLaEnsenanzaDeMuestreoConR-4770371.pdf>
- Arizón Fidalgo, D. (2022). *Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la gamificación. Propuesta de intervención en el patio de recreo*. [Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.] Deposita Unizar. <https://deposita.unizar.es/TAZ/FCHE/2022/70787/TAZ-TFG-2022-3738.pdf>
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y experiencias educativas*, (40), 1-11. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Blas, J. (2019). Gamificación en el aula. *Didáctica*. <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica (GATE).
- Busch, C. (9-10 octubre, 2014). *Gamification and education: a literature review*. [Comunicación en congreso]. European Conference on Games Based Learning, Alemania. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IedEBQAAQBAJ&oi=fnd&p>

[g=PA50&dq=gamification&ots=bG-nZY1p21&sig=GGT54cJl3KKs_Nl13h1oruSnClk#v=onepage&q=gamification&f=false](https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/185010/Carmona_2018_Asamblea.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Carmona, S y Doménech, A (2018). La asamblea en la pedagogía libre. Una experiencia en educación infantil. *Fòrum de recerca*, n. 23, p. 169-178. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/185010/Carmona_2018_Asamblea.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Chiang Fu, Y. (2011). *The Game of Life: Designing a Gamification System to Increase Current Volunteer Participation and Retention in Volunteer-based Nonprofit Organizations*. [Trabajo final de grado, Trinity University.] Digital Commons. https://digitalcommons.trinity.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=infolit_usra

Ciganda Azkarate, I. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil*. [Trabajo final de grado, Universidad de Valladolid.] Uva doc. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31579/TFG-O-1310.pdf?sequence=1>

Díaz Cruzado, J. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. [Trabajo final de master, Facultad de Sevilla.] Idus. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Enríquez, D. (2023). 10 ejemplos de empresas que han aplicado la gamificación con éxito. *Thinking for Innovation*. <https://www.iebschool.com/blog/ejemplos-gamificacion-empresas-innovacion/>

Fröebel, F. (1999). *La educación del hombre* [trad. J. Abelardor Núñez]. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.

García, F y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electrónica de motivación y emoción* 1, 1-18. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerrero, J. (2022). Instrumentos para evaluar a los alumnos, ejemplos de guía de

observación, diario de clase, registro anecdótico y escala de actitudes. *Docentes al día*. <https://docentesaldia.com/2019/09/15/instrumentos-para-evaluar-a-los-alumnos-ejemplos-de-guia-de-observacion-diario-de-clase-registro-anecdótico-y-escala-de-actitudes/>

Hamari, J. y Koivisto, J. (1 junio 2013). *Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise*. [Comunicación en congreso]. Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems, https://www.researchgate.net/publication/236269293_Social_motivations_to_use_gamification_An_empirical_study_of_gamifying_exercise

Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Routledge and K. Paul.

Labrador, E. (2021). Motivación (2) – Teoría de la autodeterminación. *Ux para empresas*. <https://emil-lab.eu/motivacion-2-teoria-de-la-autodeterminacion>

Ley 14/2010, de 27 de mayo, de los derechos y las oportunidades en la infancia y la adolescencia. Boletín Oficial del Estado, 156, de 28 junio de 2010. [BOE-A-2010-10213-consolidado.pdf](https://www.boe.es/boe-2010-10213-consolidado.pdf).

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. Andrzej Marczewski.

Mora, F. (2013). Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama. Alianza

Monreal, E. (2021). *Gamificación y neuro-didáctica en la atención a la diversidad funcional en la escuela rural*. [Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.] Deposita Unizar. <https://deposita.unizar.es/TAZ/FCHE/2021/65596/TAZ-TFG-2021-4748.pdf>

Moreno, I. (2021). *Escape room como propuesta de gamificación en el aula de educación primaria*. [Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.] Deposita Unizar. <https://deposita.unizar.es/TAZ/FCHE/2021/65553/TAZ-TFG-2021-4721.pdf>

Nicholson, S. (2014). A recipe for meaningful gamification. En T. Reiners y L. Wood (Ed.), *Gamification in education and business* (1-20). Springer.

ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial del Estado, 116, de 17 de junio de 2022. <https://lenguasdearagon.org/wp-content/uploads/2022/06/CURR%C3%8DCULO-INFANTIL.pdf>

Pinós, M. (2019). *Con corazón y cerebro*. Caligrama.

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria* 32 (1), 73-99. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625/21290>

Quintas Hijós, A. (2022). *Analizando la tecnología y la gamificación educativas. Un acercamiento experimental*. Octaedro.

Quintas Hijós, A. M. (2022). Diseño de una baraja didáctica general en la asignatura “materiales y recursos didácticos”. *Revista educación, investigación, innovación y transferencia*, (1), 68-89. https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202216783

Quintas Hijós, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/ereader/unizar/129180>

Rios Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* [Trabajo fin de máster, Universidad Internacional de la Rioja]. Reunir. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Suso, I. (2021). *La gamificación como herramienta para reforzar la motivación*. [Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.] Deposita Unizar. <https://deposita.unizar.es/TAZ/FEDU/2021/62641/TAZ-TFG-2021-2896.pdf>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia* [Presentación de PowerPoint]. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pregunta.
- Vásquez-Ramos, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 811-819. <file:///C:/Users/USR/Downloads/Dialnet-UnaPropuestaParaGamificarPasoAPasoSinOlvidarElCurr-7586494.pdf>
- Zichermann, G. (2011). *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly.