



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

Paisajes de Aprendizaje como herramienta motivadora en Educación Primaria

Trabajo fin de estudio presentado por:	Rebeca Isabel Pérez Méndez
Tipo de trabajo:	Proyecto de intervención educativa
Área:	Tecnologías de la Información y la Comunicación
Director/a:	Roberto Hernández Soto
Fecha:	07/06/2023

Resumen

El proyecto de intervención educativa que tiene por título Paisajes de Aprendizaje como herramienta motivadora en Educación Primaria está pensado para ser aplicado en el curso 5º de esta etapa educativa.

La motivación del alumnado es fundamental a la hora de adquirir aprendizajes, y los medios, materiales y agrupaciones utilizados en las aulas son decisivos en este aspecto.

La finalidad de este proyecto es la de aumentar la motivación del alumnado utilizando medios digitales, innovadores, llamativos, actuales y contextualizados como los Paisajes de Aprendizaje. Un alumnado motivado, es un alumnado curioso, con interés en adquirir nuevos aprendizajes, y por lo tanto un alumnado que participa de forma más activa, consiguiendo aprendizajes más significativos.

En este trabajo Fin de Estudios se diseña un Paisaje de Aprendizaje para trabajar saberes básicos pertenecientes al área de Ciencias Sociales con el fin de aumentar la motivación e interés del alumnado, utilizando herramientas digitales ya que forman parte de la realidad actual del alumnado, teniendo en cuenta para su diseño y creación los intereses en este grupo de edad.

Palabras clave: Motivación, innovación educativa, mapas visuales, Paisajes de Aprendizaje, TIC.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar las gracias a mi madre, Rebeca, por su plena confianza en mí, por su apoyo y sus consejos. Sin ella nada de esto habría sido posible.

También quiero agradecer a mis hijos Eduardo y Alba, por ser mi fuerza y mi gran inspiración.

A mi pareja, por su comprensión y acompañamiento en este viaje.

Gracias al profesorado, a mi tutora de estudios, a mi tutora de centro de prácticas, y a mi director del TFE por enseñarme, orientarme y guiarme en el proceso.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
2. Objetivos del trabajo	10
3. Marco teórico	11
3.1. Importancia de la motivación en el aula	11
3.2. Metodologías activas e innovadoras. Uso de las TIC.....	16
3.3. Los Paisajes de Aprendizaje	19
4. Contextualización	22
4.1. Características del entorno	22
4.2. Descripción del centro	22
4.3. Características del alumnado.....	23
5. Proyecto de intervención educativa	24
5.1. Introducción.....	24
5.2. Justificación.....	24
5.3. Referencias legislativas	25
5.4. Objetivos del proyecto.....	26
5.5. Contenidos que se abordan	27
5.6. Metodología.....	27
5.7. Actividades.....	28
5.8. Planificación Temporal.....	35
5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje	36
5.10. Sistema de evaluación.....	37
5.10.1. Criterios de evaluación	37
5.10.2. Instrumentos de evaluación	39

6. Conclusiones	41
7. Consideraciones finales	43
8. Referencias bibliográficas	44
9. Anexos	48
9.1. Anexo I. Paisaje de Aprendizaje. Página 1.	48
9.2. Anexo II. Paisaje de Aprendizaje. Página 2.	49
9.3. Anexo III. Paisaje de Aprendizaje. Página 3.	51
9.4. Anexo IV. Escala de valoración. Heteroevaluación del docente al alumnado.....	54
9.5. Anexo V. Escala de valoración. Coevaluación grupal.....	55
9.6. Anexo VI. Escala de valoración. Autoevaluación docente.	56

Índice de tablas

Tabla 1. Sesiones y actividades.	29
Tabla 2: Sesión 1- Introducción del tema, conocimientos previos y presentación Paisaje de Aprendizaje.....	30
Tabla 3: Sesión 2- En busca de los huevos Tamagotchi.....	31
Tabla 4: Sesión 3- Laberinto de actividades.....	31
Tabla 5: Sesión 4- Laberinto de actividades.....	32
Tabla 6: Sesión 5- Laberinto de actividades.....	33
Tabla 7: Sesión 6- Laberinto de actividades.....	34
Tabla 8: Sesión 7- Laberinto de actividades (continuación).....	34
Tabla 9: Sesión 8-Kahoot.....	34
Tabla 10. Cronograma de las sesiones/actividades.....	35
Tabla 11. Relación entre criterios de evaluación, objetivos, competencias específicas, competencias clave-descriptores operativos y actividades.....	38
Tabla 12. Coevaluación del equipo.....	40

Índice de figuras

Figura 1. Pirámide de Maslow.....	15
Figura 2. Matriz de aprendizaje.....	20

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado está enfocado en dar visibilidad a los paisajes de aprendizaje como herramienta motivadora para conseguir aprendizajes significativos en Educación Primaria. La implementación de los Paisajes de Aprendizaje en el aula aumenta el interés, la motivación y por tanto el aprendizaje significativo, atendiendo además a la diversidad del alumnado (Mosquera, 2019). Esto es debido a que un Paisaje de Aprendizaje llama la atención del alumnado al ser una representación visual de un tema o contenido mediante mapas visuales. Las actividades insertadas en él pueden tener un componente de gamificación, siendo esta forma de presentación de contenidos bastante más atractiva y motivacional (Martín y Rodríguez, 2015).

Hoy en día se suelen utilizar de forma sistemática metodologías tradicionales en el aula, en las que el libro de texto es la herramienta principal de trabajo (Travé et al., 2017), pese al gran auge de las nuevas tecnologías (Montesinos, 2021).

Una de las causas que influyen en la desmotivación del alumnado en las aulas, es el uso de estas metodologías tradicionales, y la no introducción de metodologías más acordes a la realidad en la que ellos viven (Herrera, 2017). La introducción de las TIC en el aula supone un cambio necesario del paradigma educativo que facilita la entrada a la gamificación, metodologías activas y aprendizaje cooperativo (Barragán et al., 2021). Poco a poco, la innovación va haciéndose un hueco en las aulas. En estos nuevos entornos educativos el alumnado está más motivado y con una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje (Jiménez y Navarro, 2016).

La elección de este tema surge de la experiencia vivida durante el periodo de realización del Prácticum II, en el cual se diseñó y aplicó una Unidad Didáctica a través de un Paisaje de Aprendizaje para 5º curso de Educación Primaria en el área de las matemáticas. Esta vivencia supuso la posibilidad de materializar conceptos teóricos e ideas en un proyecto que resultó realmente motivador para el alumnado e innovador para los docentes.

Los principales problemas que se pueden encontrar a la hora de ponerlo en práctica son, en primer lugar, la insuficiente formación docente en metodologías innovadoras como la

educación digitalizada, para así saber dar respuesta a las nuevas demandas educativas lo cual favorece la motivación, los procesos de aprendizaje y la autonomía del alumnado.

En segundo lugar, es imprescindible disponer del tiempo necesario para poder diseñar y realizar las diferentes actividades digitales que realizará el alumnado.

En tercer lugar, también es importante la disponibilidad de los recursos necesarios para llevarlo a cabo.

Por último, hay que tener en cuenta los entornos socioeconómicos en los que se pretenda implementar, ya que puede existir el problema de la brecha digital para actividades que deba realizar el alumnado desde su hogar.

La finalidad de este trabajo fin de grado es la de crear una propuesta alejada de las metodologías tradicionales de enseñanza y en donde se tengan en cuenta el interés y la motivación del alumnado de Primaria.

A continuación, se presenta la estructura del informe. En primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica sobre la importancia de la motivación del alumnado, sobre metodologías activas e innovadoras y sobre los Paisajes de Aprendizaje. Seguidamente se describe el contexto detallando las características del entorno, la descripción del centro y las características del alumnado para los que se ha diseñado el proyecto. Después, se elabora la propuesta de proyecto de intervención educativa y se finaliza presentando las conclusiones y consideraciones finales.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo General:

Diseñar una propuesta de intervención para mejorar la motivación y el interés del alumnado, a través de un Paisaje de Aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Realizar una revisión bibliográfica sobre los Paisajes de Aprendizaje y su relación con el aumento de motivación en el alumnado de primaria.
- Revisar la legislación aplicable estatal y autonómica para el curso 5º de Educación Primaria.
- Elaborar una propuesta educativa basada en los paisajes de aprendizaje.

3. Marco teórico

Se realizó una búsqueda bibliográfica para recopilar información referente a esta temática, para la posterior revisión y selección de publicaciones.

Existen variadas publicaciones sobre la importancia de la motivación en el alumnado para que se dé un aprendizaje significativo, y sobre el empleo de una didáctica innovadora y motivadora para dar otro enfoque más lúdico al proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando para ello diversas herramientas TIC, y en concreto, utilizando los Paisajes de Aprendizaje; al alumnado se le presentan las actividades anteriormente planificadas y diseñadas por el docente, de tal manera que su representación visual les llame la atención. Para ello, se seleccionará una imagen llamativa, con una narrativa que sirva de introducción con el tema a impartir. En esta imagen se integrarán diferentes actividades como concursos, vídeos, formularios, talleres, juegos, gamificación, haciéndose un menor uso del libro y de la clase magistral tradicional.

Esta búsqueda bibliográfica se llevó a cabo a través de Google Scholar y DIALNET.

3.1. Importancia de la motivación en el aula

La motivación es el motor que mueve a las personas a tomar ciertas actitudes y realizar actos voluntarios para intentar conseguir unos objetivos. Cuanta más motivación haya, más esfuerzo y empeño, y, por lo tanto, más participación activa se pondrá para lograr esos objetivos propuestos. Cuando existe motivación, lo que se busca es satisfacer una necesidad personal para lo cual se llevan a cabo ciertos comportamientos dirigidos para alcanzar las metas propuestas (Hernández y González, 2015).

La motivación garantiza aprendizajes significativos, pues un alumno se comprometerá en las diferentes situaciones de aprendizaje si éstas fomentan sus intereses personales y motivaciones intrínsecas (Dumont et al., 2016).

Según Soriano (2001), hay dos tipos de motivación. Hay motivación intrínseca cuando las acciones que realiza la persona las realiza por el propio placer que le produce el hacerlas, mientras que, hay motivación extrínseca, cuando lo que se busca es algún tipo de recompensa

externa que se recibe a cambio de realizar alguna acción. Con la combinación de ambas se puede provocar un nivel más alto de motivación.

Otros autores como Hernández y González (2015) añaden, además, la motivación social, en la que intervienen aspectos relacionados con el clima del aula, el entorno y el contexto familiar y social del alumnado, y la motivación académica, la cual describe como metas, motivos, estrategias de estudio o implicación personal que de forma consciente lleva a cabo una persona y en la que influyen factores intrínsecos, extrínsecos y sociales.

También existen unas variables contextuales y personales que influyen en la motivación del alumnado y que son aspectos importantes de las situaciones educativas. Los conocimientos, destrezas y/o habilidades que desarrolle el alumnado, el autoconcepto que tiene el estudiante de sí mismo, las metas de aprendizaje y las emociones de cada alumno, son variables personales que dependen de la situación educativa en la que se encuentren, del contexto, ambiente y el medio en el que estén desarrollando las actividades, como, por ejemplo, las actuaciones y actitud del profesor, la interacción con sus iguales, y el contenido/tarea. En otras palabras, las variables personales dependen de las variables contextuales (García et al., 2002).

Según Hernández y González (2015), los principios básicos de la motivación son la curiosidad, el interés y la creatividad. En la motivación influyen elementos personales (afectivos, de la propia personalidad, cognitivos), contextuales (el medio en el que se desenvuelven, las características del aula y de la tarea), y de interacción del alumno con el medio. Es importante ser conscientes de que el alumnado, cuando llega al aula de primaria, parte de unos conocimientos e intereses previos, muestra gran curiosidad por todo lo que le rodea, y está en la mano del docente el proporcionarle aprendizajes significativos y duraderos.

Para adquirir aprendizajes y contenidos significativos, el alumno debe poder dar sentido y utilidad a las tareas propuestas. Que le dé sentido o no, depende, como se ha comentado, de varios aspectos personales, pero sobre todo depende de la forma en la que se le muestre la situación de aprendizaje; si ésta produce disfrute en el alumnado, surgirán emociones positivas y por lo tanto se generará un aprendizaje significativo (García et al., 2002)

Si los docentes son conocedores de lo que motiva a su alumnado y tienen en consideración sus emociones, pueden aprovechar esa información para diseñar las situaciones de aprendizaje, lo cual provocará una mejora en la calidad del aprendizaje (Dumont et al., 2016)

Como conclusión, para que se produzca un aprendizaje significativo es necesario realizar actividades que tengan un sentido para el alumnado, que formen parte de su contexto y de sus intereses personales, construyendo de esta forma un aprendizaje sobre la base de sus conocimientos previos. Es importante conocer al alumnado y sus motivaciones para fomentar su curiosidad e interés por ampliar conocimiento, fomentando su motivación intrínseca.

Si los docentes aprovechan los intereses personales del alumnado y a la hora de diseñar las actividades, crean situaciones de aprendizaje de su interés, tanto el rendimiento académico como las habilidades y estrategias de estudio y aprendizaje y el compromiso con la tarea aumentarán de manera significativa, fomentando además la participación activa del alumnado. Además, se recomienda el uso de actividades tengan sentido para el alumnado, que sean significativas; en lugar de utilizar fichas de actividades para completar, se recomienda la realización de actividades prácticas y variadas, como ejemplos de lo que se puedan encontrar en su contexto real y habitual, y que supongan desafíos por resolver (Linnenbrink y Pintrich, 2002).

Las emociones son las que hacen surgir la curiosidad, lo cual mueve al ser humano a querer aprender cosas, y si hay emoción, se pone atención e interés, factores imprescindibles para la creación de nuevos conocimientos (Mora, 2018).

De no ser así, el interés y la motivación intrínseca suele ir decreciendo y esa curiosidad y necesidad de aprender acerca del mundo, poco a poco se transforma en una motivación extrínseca en la que solo se aprende por las recompensas externas que se consiguen. De ahí la importancia de trabajar siempre la motivación del alumnado para que ésta no se vuelva predominantemente extrínseca (Montesinos 2021).

La falta de motivación es uno de los grandes problemas para adquirir y construir aprendizajes. La desmotivación y falta de interés por aprender, provoca bajo rendimiento. El alumnado que no está motivado percibe el aprendizaje solo como un instrumento para alcanzar un resultado académico, y no como una necesidad personal (Hernández y González, 2015).

Según Martín y Rodríguez (2015), las metodologías tradicionales habitualmente utilizadas en las aulas de primaria no conectan con el contexto real y actual del alumnado, ni con sus problemáticas e intereses cercanos a los que se enfrentan en su día a día, por lo que no producen aprendizajes significativos.

Hoy en día se hace necesario dar más importancia al desarrollo de habilidades y competencias más que al aprendizaje memorístico de contenidos, donde el alumnado pueda hacer conexiones de los contenidos con el mundo en el que se desenvuelve (Dvorak, 2012).

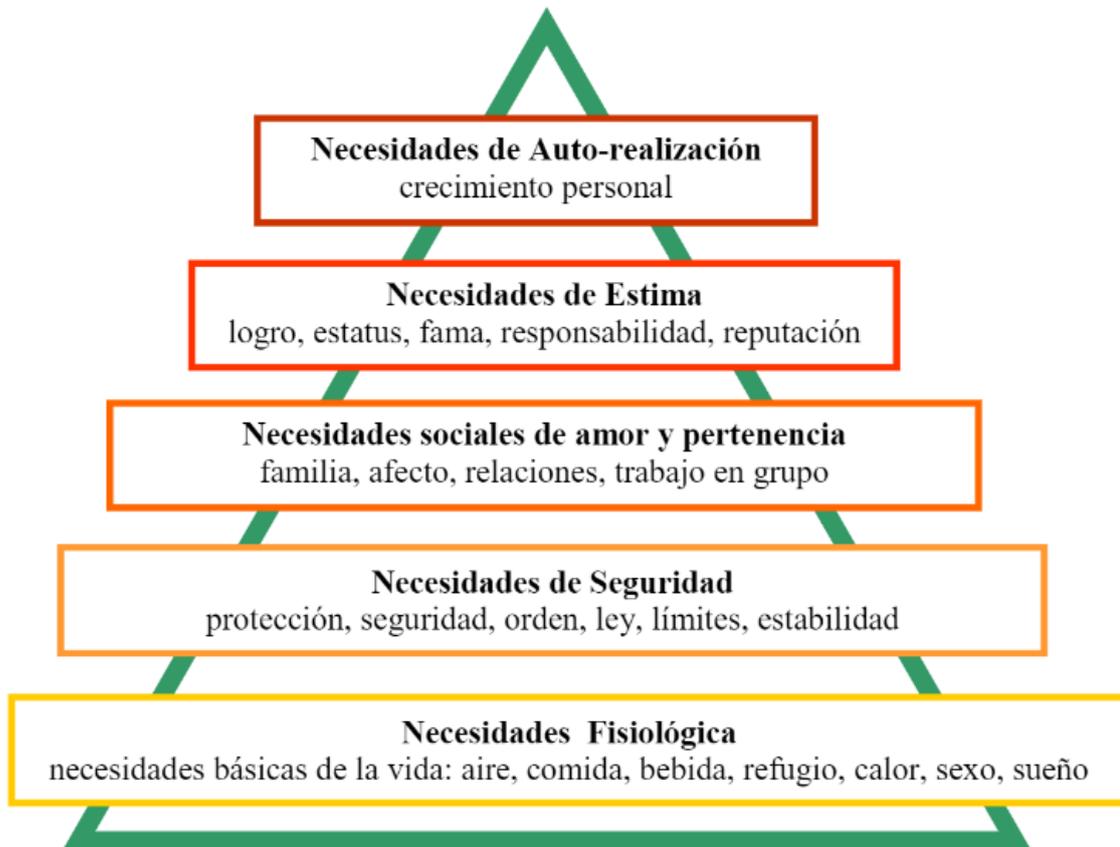
En una investigación llevada a cabo por Montesinos García (2021) se analizó la influencia de la motivación en la adquisición de contenidos, comparando, por un lado, la aplicación en un grupo de Primaria, de la metodología constructivista, donde el alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y es el protagonista de su propio aprendizaje, y por otro, la aplicación en otro grupo de la metodología tradicional. Los resultados demostraron que el uso de metodologías constructivistas logró mayores niveles de motivación en el alumnado que el uso de metodologías tradicionales. En el caso del grupo en el que se aplicó la metodología constructivista, el grado de motivación total, intrínseca y social aumentó, mientras que el nivel de motivación extrínseca disminuyó de forma significativa.

Estos autores, dan a entender, por tanto, que el abuso de metodologías tradicionales y expositivas en las que el docente es el centro y protagonista del aprendizaje y el alumnado tiene el papel de espectador pasivo, provoca desinterés y desmotivación en el alumnado. Es por ello por lo que se hace necesario adaptarse a las nuevas metodologías innovadoras de enfoque constructivista, donde cobra importancia el *aprender haciendo* y donde el papel protagonista sea para el alumno.

Según la Teoría de Maslow (Maslow, 1943), existen cinco niveles jerárquicos de necesidades en las personas. Las necesidades básicas son las primeras que se busca satisfacer, pues son imprescindibles para sobrevivir, y se encuentran en la base de la pirámide. En segundo lugar, se busca satisfacer las necesidades de seguridad. En tercer lugar, las necesidades de aceptación social o permanencia, en cuarto lugar, se busca cubrir las necesidades de estatus y prestigio y por último las necesidades de autorrealización, donde las personas buscan satisfacer sus metas personales.

En la Figura 1 se puede observar los diferentes niveles jerárquicos de la Pirámide de Maslow.

Figura 1. Pirámide de Maslow.



Fuente: Maslow, 1943.

Es importante conocer bien al alumnado para identificar en qué nivel de la pirámide se encuentran. Esta ubicación del alumnado en la pirámide sirve de orientación al docente para así poder brindar a cada uno la motivación necesaria dependiendo de sus necesidades (Anaya-Durand y Anaya-Huertas, 2010). El punto de partida es el nivel motivacional que el alumnado traiga desde el propio contexto en el que se desenvuelve. Según Gallardo y Camacho (2004), hay que tener en consideración las diferencias individuales, el nivel cognitivo, madurativo, y el tipo de inteligencia con el que mejor se identifique.

No todas las personas son iguales ni aprenden de la misma manera.

3.2. Metodologías activas e innovadoras. Uso de las TIC

Las metodologías activas son, según Labrador y Andreu (2008), “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p. 6). Algunas de las metodologías activas más conocidas son el aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje cooperativo, aprendizaje y servicio (AyS), aula invertida (Flipped Classroom) y gamificación (Márquez, 2021).

Otra de las metodologías emergentes e innovadoras es la de los paisajes de aprendizaje (Fernández et al., 2018).

Las metodologías activas se diferencian de las tradicionales en que la comunicación ya no es unidireccional profesor-estudiante, si no que se da una interacción de forma bidireccional, tanto entre docente-estudiante como de estudiante a estudiante. Cobra importancia la situación de aprendizaje, el contexto, el trabajo en equipo, la funcionalidad del aprendizaje, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje por competencias (Johnson y Johnson, 2008). Se busca el aprendizaje significativo, no memorístico, la participación activa del alumnado y el aprendizaje de manera autónoma. El estudiante es el protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el docente tiene un papel de orientador, guía y acompañante (Muntaner et al., 2020).

Por otro lado, la utilización de las TIC en la sociedad actual, y, por lo tanto, en las aulas, ha provocado que tanto docentes como alumnado deban aprender nuevas habilidades (Ananiadou y Claro, 2009). Cada vez más, se recurre a herramientas digitales a la hora de diseñar situaciones de aprendizaje basadas en estas metodologías activas.

El desarrollo de la tecnología ha provocado cambios significativos en las relaciones sociales y en la forma de acceder, adquirir la información y crear conocimiento. Niños y jóvenes tienen acceso y utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de forma habitual para sus interacciones sociales y consumo de contenidos digitales, y cada vez más, las utilizan para realizar actividades escolares (OCDE et al., 2016). Según Mora (2013), si se usa adecuadamente, internet puede ser un instrumento con gran potencial para el aprendizaje, aprovechando los recursos que ofrece internet como programas y aplicaciones y utilizándolos

en la enseñanza como herramienta complementaria. El uso de determinadas herramientas TIC en el aula, consolida y aumenta las oportunidades de comunicación e interacción, reforzando diferentes habilidades y capacidades como la comunicación, la colaboración, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad (Ananiadou y Claro, 2009).

Según Rodríguez et al. (2019), algunos estudios realizados referentes a la utilización del aprendizaje basado en el juego (ABJ) concluyen que es un recurso que incide positivamente en la motivación del alumnado y que su utilización en el aula es, por tanto, positiva (Contreras-Espinosa, 2016; Hernández-Horta et al., 2018; López-Rodríguez et al., 2018). La gamificación es una de las metodologías activas más conocidas. Es fácil confundir el aprendizaje basado en juegos con la gamificación; en el primero los contenidos son transmitidos al alumnado a través de la realización de un juego específico, y en el segundo, se utilizan algunos elementos propios de los juegos (insignias, puntuaciones, niveles, retos, competiciones, etc.) en el proceso de enseñanza aprendizaje para captar la atención del alumnado (Rojas y Amber, 2022).

Para Werbach y Hunter (2014), la gamificación es “el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos” (p. 28). El hecho de introducir elementos como recompensas, avatares, puntos, niveles o cuenta atrás, supone provocar un cambio en la conducta del alumnado, ya que se producirá un incremento del interés y por tanto de la motivación.

Según Teixes (2016) “La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos, (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (p. 18).

Para Rojas y Ámber (2022), la implementación de la gamificación con TIC en el aula de Primaria aumenta el nivel de motivación y compromiso del alumnado en el proceso de aprendizaje, dando como resultado también, una mayor participación del alumnado y una mejoría del clima en el aula. Los resultados de su estudio también mostraron que el alumnado valora positivamente el uso de la gamificación con TIC en su proceso de aprendizaje, al ser las clases más divertidas y amenas y estar, por tanto, más motivados e interesados por aprender. También mostraron su interés en que esta metodología se aplique en más áreas y por más docentes.

Los docentes expresaron que con la aplicación de la gamificación se favoreció la motivación, curiosidad, diversión, participación activa, la colaboración, la mejora del comportamiento, el interés y el desarrollo de la autonomía.

El uso de la gamificación en Primaria es una de las metodologías activas que son efectivas para favorecer la inclusión a la diversidad del alumnado, así como el aprendizaje significativo (Jiménez et al., 2019). Según Sánchez Rivas et al. (2016), los docentes notan mejoras en el aprendizaje al aplicar la gamificación en aulas con alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), como por ejemplo una mejor gestión del tiempo para realizar las actividades en el aula, gran aumento de la motivación, del rendimiento académico, de la implicación con la materia, y, por lo tanto, mejora del aprendizaje.

Aun así, muchos docentes no realizan actividades gamificadas en el aula, debido a la insuficiente formación competencial para poder llevarlas a cabo, o por la falta de recursos, espacio y tiempo para crear el material (Cáceres y Gómez, 2022).

Sin embargo, con el uso de la gamificación aumenta la motivación e implicación del alumnado mejorando el rendimiento (Prieto-Andreu et al., 2022).

Además, otros de los beneficios del uso de la gamificación en el aula, según Rodríguez Jiménez et al. (2019) son el aumento de los niveles de motivación, la expresión de emociones, efectos positivos en la autoestima, situaciones lúdicas de aprendizaje agradables y divertidas para el alumnado y buen clima del aula.

A nivel social, favorecen el desarrollo de competencias sociales y cívicas, el desarrollo de las habilidades comunicativas, actividades colaborativas, de participación activa e interacción en el grupo en un ambiente comunicativo.

También mejora del rendimiento académico al alcanzar mayores niveles de concentración, diversidad de contextos en los que trabajar la resolución de problemas, adquieren mayor autonomía, construyen su propio aprendizaje, cada alumno o alumna trabaja a su ritmo, se consiguen aprendizajes significativos y contextualizados.

3.3. Los Paisajes de Aprendizaje

Según González (2020), los Paisajes de Aprendizaje son instrumento educativo con el que se pueden crear “entornos inmersivos de aprendizaje.”

A través de los Paisajes de Aprendizaje se consigue la personalización en la enseñanza, al cruzar las inteligencias múltiples de Gardner con las estrategias cognitivas de la Taxonomía de Bloom (Fernández et al., 2018).

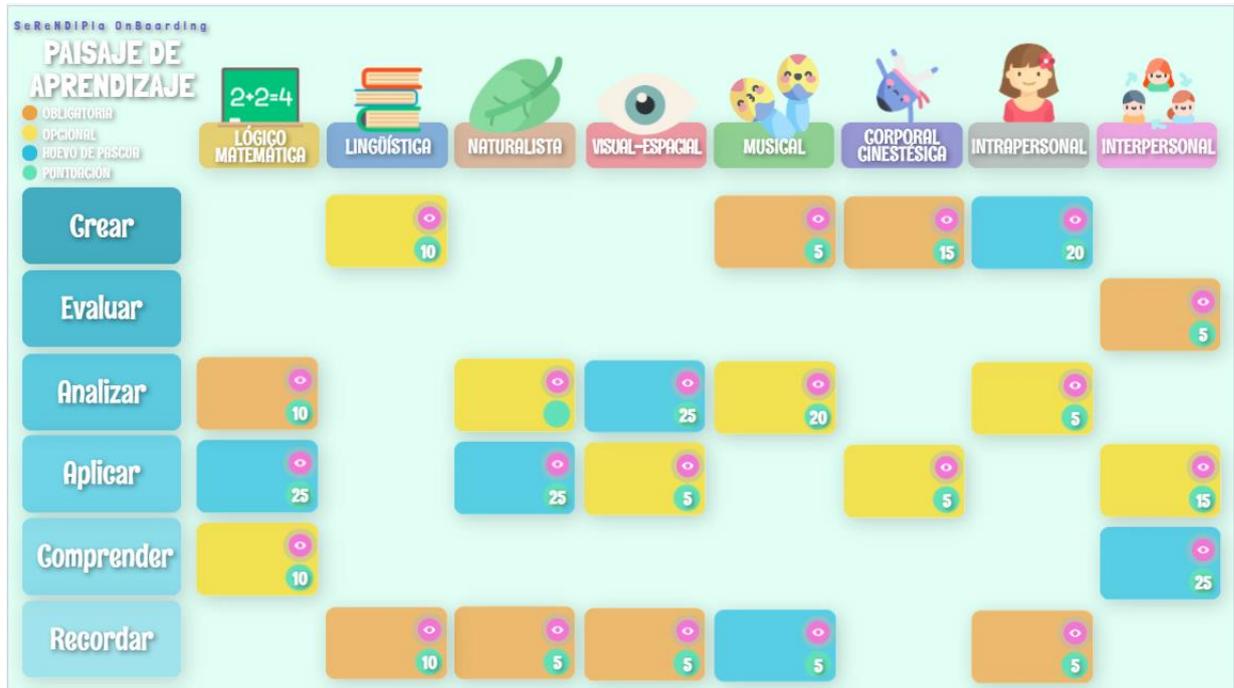
Según Hernando (2015) el concepto de Paisaje de Aprendizaje es introducido en España por Hernando Calvo a través de su libro «Viaje a la escuela del siglo XXI: Así trabajan los colegios más innovadores». La idea surge en uno de sus viajes a escuelas innovadoras internacionales, donde observa al alumnado y la práctica docente. En su libro explica en qué consisten los Paisajes de Aprendizaje.

El docente diseña un escenario de aprendizaje, cuya presentación llama la atención del estudiante, y es el alumno el que decide el itinerario a seguir. En los itinerarios se integra contenido a través de diferentes retos y actividades que pueden contener elementos de gamificación, y que el estudiante debe ir completando.

Para el diseño de estas actividades el docente debe completar una matriz de aprendizaje que contiene 48 casillas, que es resultado de la combinación de dos ejes; un eje horizontal que corresponde a las 8 inteligencias múltiples que se asocian a distintas capacidades cognitivas (Gardner, 1983) y un eje vertical que corresponde a las 6 estrategias cognitivas jerárquicas de la Taxonomía de Bloom (Bloom, 1986). Los ocho tipos diferentes de inteligencias según Manzano (2009) son la lógica-matemática, trabajo en equipo, intrapersonal, visual/espacial, corporal/física, musical, naturalista y verbal/lingüística. El Paisaje de Aprendizaje se planifica completando y programando, en una primera fase, la matriz de aprendizaje.

En la Figura 2 se muestra un ejemplo de matriz de aprendizaje, compuesta por 48 casillas, en las que se insertarán las diferentes actividades a realizar. Unas serán obligatorias, otras optativas, y otras de refuerzo o de profundización de contenidos, atendiendo a la diversidad del alumnado.

Figura 2. Matriz de aprendizaje.



Fuente: Genially.

En una segunda fase, se integran las actividades planificadas y propuestas de esta matriz de aprendizaje en un mapa visual atractivo para el alumnado, y que contenga una narrativa que enganche al estudiante. Para su creación se pueden utilizar herramientas como Genially¹ o ThingLink².

De todo esto se deduce que, para crear estos Paisajes de Aprendizaje virtuales, es necesario diseñar actividades variadas y de diferentes niveles, que estén basadas en sus intereses, e insertarlas en un escenario digital motivador para el alumnado, teniendo en cuenta las Inteligencias Múltiples, la Taxonomía de Bloom, y utilizando diferentes herramientas TIC. Es interesante que el alumnado pueda escoger entre diferentes itinerarios de aprendizaje dependiendo de sus ritmos e intereses, seleccionando entre actividades diversas.

Algunos elementos motivadores que se pueden incluir en un Paisaje de Aprendizaje son, por ejemplo, imágenes de su interés, tecnología, retos, preguntas, desafíos, aprendizaje

¹ Genially es una herramienta online para crear contenido interactivo. <https://genial.ly/es/>

² ThingLink es un software interactivo que permite crear contenido interactivo. <https://www.thinglink.com/es/>

cooperativo, Flipped Classroom (Aula Invertida) y Visual Thinking (mapas visuales mediante los cuales se presentarán diferentes itinerarios de aprendizaje), y actividades gamificadas que contengan elementos propios del juego como diferentes niveles, logros, insignias, recompensas, creación de personajes o avatares, consecución de retos, puntuaciones, ranking, etc. (Fernández et al., 2018).

Según lo expuesto, los Paisajes de Aprendizaje son un medio excelente para lograr una enseñanza individualizada, atendiendo a la diversidad, a las características de cada persona, a los intereses y experiencias previas del estudiante, creando mapas visuales imaginarios que integran elementos de gamificación y que provocan un aumento en la motivación del alumnado.

Esta forma de presentar los contenidos llama la atención del alumnado y es mucho más interesante y motivador que seguir la tradicional clase con el libro de texto. Por este motivo, la presente propuesta se basa en los Paisajes de Aprendizaje.

4. Contextualización

El presente proyecto didáctico consiste en la creación de un Paisaje de Aprendizaje para su aplicación en 5º curso de Educación Primaria en el área de Ciencias.

Este proyecto responde a la necesidad de aumentar la motivación, el interés y el aprendizaje significativo del alumnado, a través de una propuesta de intervención basada en los Paisajes de Aprendizaje.

Es conveniente introducir en las aulas metodologías activas e innovadoras como por ejemplo los Paisajes de Aprendizaje para dar respuesta de una manera adecuada a las necesidades educativas que se demandan en el contexto actual.

4.1. Características del entorno

El centro educativo al que está dirigido el proyecto es un Colegio Público situado en un pueblo de unos 4.000 habitantes, perteneciente a la Comarca de Pamplona, en la Comunidad Foral de Navarra.

El pueblo dispone de todos los servicios básicos como centro educativo, casa de cultura, biblioteca, centro de salud, comercios, farmacias o entidades bancarias, y está bien comunicado con Pamplona. La localidad pertenece a un nivel socio económico medio, con paisajes agrarios y urbanísticos, pero a su vez rodeado de paisajes rurales.

Existe mucha multiculturalidad en el pueblo como consecuencia del gran volumen de inmigración, por lo que hay gran diversidad cultural que se refleja en las aulas.

4.2. Descripción del centro

El Colegio está situado en el centro del municipio, y escolariza a alumnado de infantil y de primaria. Cuenta con dos edificios diferenciados para cada etapa, pero comunicados. El Proyecto Educativo de Centro refleja la visión de un profesorado bien formado y actualizado, muy implicado e innovador, y el centro como un lugar en el que se utilizan metodologías

activas y cooperativas. Se aspira a que el alumnado desarrolle el gusto por aprender y descubrir, la implicación y la autonomía, entre otros.

En cuanto a espacios, existe un aula de música, de informática, un laboratorio, una biblioteca, un aula de convivencia, un aula de psicomotricidad, gimnasio y pista polideportiva, además de aulas de Pedagogía Terapéutica y de Audición y Lenguaje. Todas las aulas del centro están equipadas con proyectores, ordenadores y acceso a internet. En las aulas de 1º y 2º de Educación Primaria disponen también de pizarras digitales interactivas, y de 3º hasta 6º disponen de monitores interactivos, además de Chromebooks para cada alumno y alumna.

4.3. Características del alumnado

Este proyecto didáctico está dirigido al segundo ciclo de Educación Primaria, 5º curso (10-11 años), en el que están escolarizados 16 estudiantes, 9 alumnas y 7 alumnos. Una cuarta parte del alumnado es inmigrante. Hay un alumno diagnosticado de TDAH y con tratamiento farmacológico y una alumna diagnosticada de dislexia. Es un grupo muy trabajador que por sus personalidades y caracteres favorece la existencia de un buen ambiente de aula.

5. Proyecto de intervención educativa

5.1. Introducción

Esta propuesta de intervención educativa está vinculada con el marco teórico del presente trabajo. Se trata de un Paisaje de Aprendizaje dirigido a 5º curso de educación Primaria con el objetivo de aplicar una didáctica más motivadora, innovadora y lúdica y con una narrativa y representación visual que capte la atención del alumnado.

Tiene por título “*Misión Tamagotchi*”, para el área de Ciencias Sociales, Bloque 2, El mundo en que vivimos.

Se trabajarán los tipos de clima en España a través de un Paisaje de Aprendizaje diseñado según los intereses y motivaciones del alumnado de 10-11 años de un aula en concreto.

5.2. Justificación

La realización del periodo de prácticas en un centro educativo conllevó la observación y reflexión de las diferentes metodologías utilizadas hoy en día. Se ha podido comprobar que actualmente, en dicho centro es habitual la aplicación de metodologías tradicionales basadas en la transmisión-recepción de contenidos, donde el alumnado no suele participar de forma activa ni colaborativa, donde no se tienen en cuenta sus intereses porque la habitual herramienta de trabajo es el libro de texto.

En el primer y segundo ciclo casi no se utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), únicamente se utiliza de manera habitual la plataforma Google Classroom³ en la que insertan fichas conseguidas en la página web *Liveworksheets*⁴ para su realización como tarea para casa. En el tercer ciclo, además de Google Classroom, también se suelen visualizar videos de la plataforma YouTube en el monitor interactivo del aula, y utilizan la herramienta Presentaciones de Google para realizar presentaciones orales.

³ Google Classroom es una aplicación de Google que sirve para mejorar y optimizar la gestión educativa. <https://classroom.google.com/>

⁴ Liveworksheets es una página web en la que se dispone gratuitamente de numerosos ejercicios interactivos autocorregibles para todas las áreas de aprendizaje. <https://es.liveworksheets.com/>

Dicha práctica docente no favorece el aprendizaje significativo, se aleja del contexto tecnológico en el que se desenvuelve el alumnado y la motivación se ve resentida, reflejándose en el comportamiento, interés y logros académicos de los estudiantes.

Es una necesidad real dar visibilidad a otras metodologías más innovadoras y actuales como los Paisajes de Aprendizaje, con temáticas que formen parte del contexto del alumnado, con un enfoque más lúdico que fomente e incremente la motivación, interés, la curiosidad, el trabajo autónomo, la participación activa, la interacción y el aprendizaje significativo.

Esta propuesta trata de introducir Paisajes de Aprendizaje como un medio motivador para alcanzar los objetivos propuestos. Estos entornos de aprendizaje consisten en una representación visual y llamativa en la que los contenidos son planificados, diseñados y creados por el docente utilizando imágenes interactivas que traten sobre temáticas que conecten con los intereses de los estudiantes, que sean atractivas para ellos, que capten su atención y despierten su curiosidad.

5.3. Referencias legislativas

Se expone a continuación la legislación aplicable más destacable para el 5º curso de Educación Primaria.

- Legislación nacional:
 - Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria,
 - Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Legislación autonómica: Decreto Foral 67/2022, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra.

Rige durante el curso académico 2022-2023, además, la siguiente normativa en los colegios de Navarra:

- Durante el año académico 2022-2023, en segundo, cuarto y sexto curso de Educación Primaria se aplicará el Decreto Foral 60/2014, de 16 de julio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra.

- Durante el año académico 2022-2023, en segundo, cuarto y sexto curso de Educación Primaria se aplicará el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- ORDEN FORAL 93/2008, de 13 de junio, del Consejero de Educación por la que se regula la atención a la diversidad en los centros educativos de Educación Infantil y Primaria y Educación Secundaria de la Comunidad Foral de Navarra.
- ORDEN FORAL 65/2012, de 18 de junio, del Consejero de Educación, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de trastornos de aprendizaje y trastorno por déficit de atención e hiperactividad en Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional de la Comunidad Foral de Navarra.
- RESOLUCIÓN 577/2014, de 26 de septiembre, del Director General de Recursos Educativos, por la que se aprueba la publicación del "Sistema de Indicadores del grado de desarrollo de hábitos y valores del alumnado de Primaria".
- ORDEN FORAL 72/2014, de 22 de agosto, del Consejero de Educación, por la que se regula la evaluación y promoción del alumnado que cursa la Educación Primaria en los centros públicos, privados y privados concertados de la Comunidad Foral de Navarra.
- Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria.

5.4. Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Comprender y valorar la diversidad geográfica, de los paisajes y territorios, así como de los procesos que los configuran.

Los objetivos específicos vienen determinados en el Decreto Foral 67/2022, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra.

Objetivos específicos:

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismas y en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
3. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como iniciarse en el conocimiento de la Geografía e Historia de Navarra y de su diversidad de lenguas, culturas y costumbres
4. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

5.5. Contenidos que se abordan

En base al Decreto Foral 67/2022, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra, los saberes básicos que se desarrollan en el presente proyecto, dirigidos a 5º curso de Educación Primaria, son los siguientes:

- Bloque B. Tecnología y digitalización. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Bloque C. Sociedades y territorios. El clima y el paisaje. Los fenómenos atmosféricos. Toma y registro de datos meteorológicos y su representación gráfica y visual. Las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Relación entre las zonas climáticas y la diversidad de paisajes.

5.6. Metodología

Para la presente propuesta de intervención educativa se ha utilizado una metodología operativa y participativa, donde el docente es el creador y diseñador de un entorno de

aprendizaje motivador para el estudiante. Los contenidos se presentan a través de un Paisaje de Aprendizaje, una representación visual (*Visual Thinking*) que contiene una narrativa sobre la temática de los *Tamagotchis*, juguete muy de moda hoy en día en el alumnado de 10-11 años. Se pretende que a través de actividades lúdicas y de una manera más motivadora, el alumnado vaya adquiriendo aprendizajes significativos. Se persigue el aprendizaje activo, un *aprender haciendo*, que adquieran hábitos de trabajo individual y en equipo.

El papel del alumno cambia y ahora se sitúa en el centro del proceso, con un papel activo y participativo en su propio aprendizaje. El rol del docente es el de facilitador de entornos de aprendizaje, guía, orientador y acompañante en el proceso, teniendo en cuenta la atención a la diversidad. Con los Paisajes de Aprendizaje la creación y diseño personalizado es ilimitado, al poderse diseñar para cualquier curso, para cualquier área o materia, para un contenido en concreto, para un proyecto trimestral, o para un curso completo.

Según Fernández et al. (2018) en los Paisajes de Aprendizaje existe un enriquecimiento metodológico, pues se pueden integrar múltiples metodologías como *Flipped Classroom* (clase invertida), *Gamificación* (niveles, retos, puntuaciones, ranking, etc.), *Visual Thinking* (mapas mentales), *Aprendizaje Cooperativo*, *Aprendizaje Basado en Proyectos*, etc., así como numerosas herramientas TIC y documentos compartidos en red para el trabajo colaborativo. De la misma manera también existe un enriquecimiento evaluador, al poderse utilizar diferentes tipos de herramientas evaluadoras como rúbricas, portafolios, presentaciones, trabajo cooperativo o pruebas escritas entre otras.

5.7. Actividades

Se presentará al alumnado un Paisaje de Aprendizaje realizado con la herramienta Genially sobre los tipos de clima que hay en España. En él hay insertados botones interactivos que al pinchar en ellos muestran información escrita, en audio, videos, imágenes, efectos de sonido o música. El Paisaje de Aprendizaje⁵ diseñado para el proyecto contiene tres páginas o pantallas y cada una de ellas contiene una parte de la narrativa.

⁵ Paisaje de Aprendizaje *Misión Tamagotchi*. <https://view.genial.ly/63ecbd67651dac00120210a6/interactive-image-mision-tamagotchi>

- 1º. La primera pantalla es introductoria y da comienzo a la historia. En ella hay insertadas además de efectos sonoros y música, un vídeo de introducción a los contenidos del tema.
- 2º. En la segunda pantalla, se desarrolla la información sobre cada zona climática en España.
- 3º. En la tercera pantalla se realizan diferentes actividades sobre el tema.

El aprendizaje se llevará a cabo a lo largo de 8 sesiones, dos por semana, en las que el alumnado realizará un total de 11 actividades. Algunas se basan en el trabajo individual y otras en trabajo en pequeños grupos cooperativos, favoreciendo el trabajo autónomo.

A continuación, se presentan las sesiones y actividades a realizar en cada una.

Tabla 1. *Sesiones y actividades.*

SESIONES	ACTIVIDADES											
	A C 1	A C 2	A C 3	A C 4	A C 5	A C 6	A C 7	A C 8	A C 9	A C 10	A C 11	
Sesión 1. Introducción y pág 1 del Paisaje de Aprendizaje.	X	X										
Sesión 2. (Pág. 2) En busca de los huevos Tamagotchi.			X									
Sesión 3. (pág. 3) Visualizar mapa climático y comentario de grupo. Esquema.				X	X							
Sesión 4. Colorear mapa climático. Los climas con plastilina.						X	X					
Sesión 5. Lapbook								X				
Sesión 6. Maqueta de paisaje zona climática									X			
Sesión 7. Exposición oral maquetas										X		
Sesión 8. Kahoot												X

Fuente: elaboración propia.

A continuación, se explican las 11 actividades que están repartidas en 8 sesiones:

Tabla 2: Sesión 1- Introducción del tema, conocimientos previos y presentación Paisaje de Aprendizaje.

Actividad 1. ¿Qué sabemos sobre los climas y el tiempo atmosférico?
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
Se introduce el nuevo tema y se identifican los conocimientos previos. El alumnado comenta y explica los lugares a los que suele ir de vacaciones, y qué clima cree que hay en ese lugar. Es un momento de compartir experiencias e introducir los climas de las diferentes zonas. Se buscan imágenes en el ordenador del aula de los lugares donde van de vacaciones y se comentan de forma general los paisajes, destacando el tiempo atmosférico y el clima del lugar. A través de la interacción se fomentará el respeto.
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a internet - Ordenador de aula. - Monitor interactivo - Aula de 5º curso de Educación Primaria
Participantes y/o agrupamientos
Gran grupo.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2, 3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3,4
Actividad 2. Misión Tamagotchi “Aterrizaje” - Pág. 1 del Paisaje de Aprendizaje
Objetivos
2, 3, 4
Descripción
<p>El alumnado cogerá su Chromebook. A través de un enlace compartido por Classroom accederán al Paisaje de Aprendizaje. Verán la página 1 del Paisaje de Aprendizaje (ver Anexo I). Se muestra el planeta Tamagotchi y una nave viajando por el espacio con la intención de aterrizar en el planeta Tierra, más concretamente en España. Al pinchar en diferentes botones interactivos de la pantalla, podrán escuchar efectos sonoros espaciales y la canción Tamagotchi. Al pinchar en el icono del libro, se accederá a la primera parte de la narrativa que les introducirá en el tema a trabajar (ver Anexo I) y que se muestra a continuación:</p> <p>En un planeta muy lejano llamado Planeta Tamagotchi, vivían unos pequeños seres al borde de la extinción, pues solo quedaban cinco huevos. La búsqueda de un nuevo planeta donde poder asentarse y repoblarse les llevó a explorar el espacio en una nave hasta que dieron con el Planeta Tierra. A bordo de la nave iba Wawatchi, ya que tiene una capacidad extraordinaria para hablar cualquier idioma y poder comunicarse con otras especies. Además... ¡Le encanta la comida de astronautas! Su misión es salvar esos cinco huevos. Para ello, tendrá que investigar y comprobar que en el Planeta Tierra se dan las condiciones adecuadas para el desarrollo de los huevos y así asegurar un nuevo comienzo para su especie. Después, visualizarán en sus Chromebooks un video educativo sobre el tiempo atmosférico y el clima que también está insertado en la primera pantalla (ver Anexo I). El vídeo se podrá visualizar a pantalla completa.</p>
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a internet - Ordenador de aula. - Monitor interactivo. - Chromebooks. - Auriculares - Aula de 5º curso de Educación Primaria
Participantes y/o agrupamientos
Individual
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1, 2
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1, 2, 3

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Sesión 2- En busca de los huevos Tamagotchi.

Actividad 3. ¿Dónde están los huevos Tamagotchi? - Pág. 2 del Paisaje de Aprendizaje
Objetivos
2,3,4
Descripción
<p>El alumnado cogerá su Chromebook. A través de un enlace compartido por Classroom accederán al Paisaje de Aprendizaje. Verán la página 2 del Paisaje de Aprendizaje que muestra un mapa de España, lugar donde ha aterrizado la nave Tamagotchi. Pinchando en el icono del libro, se abre una etiqueta que sigue con la segunda parte de la narrativa (ver Anexo II), que se muestra a continuación:</p> <p>Wawatchi aterrizó su nave espacial en España, y colocó cada huevo en un punto de la Península Ibérica, para comprobar si el clima de cada zona era apropiado para su correcto desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El huevo rosa fue colocado en la cornisa cantábrica. • El huevo azul en las Islas Canarias. • El huevo blanco en la costa mediterránea. • El huevo marrón en la Meseta de la zona interior de la península. • El huevo verde en una zona montañosa, Los Pirineos. <p>¿Puedes encontrarlos?</p> <p>Después, buscarán los cinco huevos en las diferentes zonas climáticas del mapa interactivo. Al pasar el ratón por encima del mapa se descubrirá cada huevo (ver Anexo II). Al pinchar en cada huevo, se abrirán ventanas con diversa información referente a la zona climática en la que se encuentra, imagen del paisaje característico de cada zona climática, las características más relevantes y visualizar vídeos educativos sobre cada tipo de clima en España (ver Anexo II).</p>
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a internet - Chromebooks. - Aula de 5º curso de Educación Primaria
Participantes y/o agrupamientos
<ul style="list-style-type: none"> - Individual
Individual
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4: Sesión 3- Laberinto de actividades

Actividad 4. Presentación laberinto de actividades - Pág. 3 del Paisaje de Aprendizaje
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
<p>El alumnado cogerá su Chromebook. A través de un enlace compartido por Classroom accederán al Paisaje de Aprendizaje. Verán la tercera y última página del Paisaje de Aprendizaje que muestra un laberinto cuyos caminos finalizan en los huevos Tamagotchi. Pinchando en el icono del libro, se abre una etiqueta que sigue con la tercera y última parte de la narrativa (ver Anexo III) que se muestra a continuación:</p> <p>Pasado un año, Wawatchi quería comprobar si los huevos habían soportado los diferentes climas de España, y si habían llegado a nacer los bebés Tamagotchi, pero no sabía llegar hasta ellos. Entonces, se encontró con un humano de 10 años llamado Eduardo y se hicieron amigos. Ayúdales a superar las diferentes pruebas para llegar hasta los huevos.</p> <p>Después, visualizarán un mapa donde se representan con diferentes colores las diferentes zonas climáticas de España (oceánico, continental, mediterráneo, de montaña, subtropical y semidesértico) (ver Anexo III). Lo tendrán de referencia, como recurso de apoyo y podrán consultarlo cuando lo necesiten. En la pantalla de este mapa leerán unas instrucciones que dicen lo siguiente:</p> <p>Comenta el siguiente mapa con tu grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántas zonas climáticas hay en España? • ¿Cómo se llaman los diferentes tipos de clima? • ¿Dónde se sitúa cada uno?

Materiales y espacios
- Acceso a internet - Chromebooks. - Aula de 5º curso de Educación Primaria
Participantes y/o agrupamientos
Grupos de 4.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3,4
Actividad 5. Esquema.
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
El alumnado sigue en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Tendrán que recorrer los caminos del laberinto, pinchando en las flores que se muestran hasta llegar a los huevos Tamagotchi y comprobar si se han desarrollado bien y han nacido. Cada flor es un botón interactivo que, al pinchar en ella, se abrirán ventanas con instrucciones para realizar actividades. Al pinchar en la primera flor amarilla (en la etiqueta pone "Actividad 1"), se abre una ventana donde pone lo siguiente: En grupo, hacer breve RESUMEN COLABORATIVO sobre: <ul style="list-style-type: none"> • las características de los diferentes tipos de clima (oceánico, continental, mediterráneo, de montaña, subtropical y semidesértico). • en qué zonas de España se encuentra cada clima • características de cada clima. • cómo son los diferentes tipos de paisaje Utilizad la herramienta "Documentos de Google". Para realizarlo pueden consultar el material disponible del Paisaje de Aprendizaje, como por ejemplo los videos educativos insertados y la información expuesta en la segunda página del Paisaje de Aprendizaje (ver Anexo II) o mapa de referencia, insertado en la tercera página, esquina superior izquierda del Paisaje de Aprendizaje (ver Anexo III).
Materiales y espacios
- Aula de 5º curso de Educación Primaria - Cuaderno. - Lápiz, goma, colores, rotuladores, etc.
Participantes y/o agrupamientos
Grupos de 4.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,4

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5: Sesión 4- Laberinto de actividades

Actividad 6. Colorear mapa
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la flor roja del laberinto (en la etiqueta pone "Actividad 2"). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana donde pone: <ul style="list-style-type: none"> • Colorea en grupo el mapa de la Península Ibérica según el clima de cada zona. Pídele a la profesora el mapa. Se les facilitará este mapa impreso tamaño DIN-A3 para cada 4 estudiantes (ver Anexo III). Para realizar esta actividad pueden consultar el mapa de referencia, insertado en la tercera página, esquina superior izquierda del Paisaje de Aprendizaje (ver Anexo III).
Materiales y espacios
- Acceso a internet - Chromebooks.

<ul style="list-style-type: none"> - Aula de 5º curso de Educación Primaria - Mapa DIN-A3 para colorear. - Pinturas.
Participantes y/o agrupamientos
Grupos de 4.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3,4
Actividad 7. Los climas con plastilina
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
<p>El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la flor del girasol (en la etiqueta pone “Actividad 3”). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana donde pone:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza con tu grupo una maqueta de plastilina sobre el mapa de España. Utiliza plastilina de diferentes colores para representar las diferentes zonas climáticas. <p>Mira este ejemplo: (y se muestra una imagen de ejemplo) (ver Anexo III).</p> <p>Con plastilina de colores representan el mapa de España y sus diferentes zonas climáticas. Con palillos y un trozo de papel fabrican unas “etiquetas” en las que escriben el tipo de clima y después las colocan en la zona correspondiente. Para realizarlo pueden consultar el mapa de consulta o referencia, insertado en la tercera página, esquina superior izquierda (ver Anexo III).</p>
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Aula de 5º curso de Educación Primaria - Plastilina de colores. - Acceso a internet. - Chromebook.
Participantes y/o agrupamientos
Grupos de 4.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3,4

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6: Sesión 5- Laberinto de actividades

Actividad 8. Lapbook
Objetivos
1,2,3,4
Descripción
<p>El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la flor amarilla (en la etiqueta pone “Actividad 4”). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana con las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza una Lapbook con tu grupo sobre los elementos del tiempo atmosférico y el clima de España. <p>Aquí tenéis un ejemplo: (y se muestra un ejemplo). Se expondrá en el pasillo del colegio. (ver Anexo III)</p>
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Aula de 5º curso de Educación Primaria - Cartulinas de colores, algodón, tijeras, pegamento, materiales de manualidades. - Lápiz, goma, colores, rotuladores, etc.
Participantes y/o agrupamientos
Grupos de 4.
Competencia específica (Ver Tabla 10)
1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)
1,2,3,4

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7: Sesión 6- Laberinto de actividades

Actividad 9. Maqueta de paisaje sobre una zona climática	
Objetivos	1,2,3,4
Descripción	<p>El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la flor morada (en la etiqueta pone "Actividad 5"). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana donde pone:</p> <ul style="list-style-type: none"> En grupos, elegir un tipo de clima. Después, construir una maqueta de un paisaje que sea característico del clima elegido. Podéis utilizar plastilina, cartulinas, cajas, o materiales reciclados. Aquí tenéis unos ejemplos de clima de montaña: (y se muestran unos ejemplos) (ver Anexo III). <p>Cada grupo se pone de acuerdo y elige un tipo de clima. Realizan una maqueta de un paisaje que sea característico de un tipo de clima con materiales reciclados o plastilina.</p>
Materiales y espacios	<ul style="list-style-type: none"> Aula de 5º curso de Educación Primaria Plastilina Materiales reciclados.
Participantes y/o agrupamientos	Grupos de 4 estudiantes.
Competencia específica (Ver Tabla 10)	1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)	1,2,3,4

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8: Sesión 7- Laberinto de actividades (continuación)

Actividad 10. Exposición oral de la maqueta del paisaje.	
Objetivos	1,2,3,4
Descripción	<p>El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la flor rosa (salta una etiqueta que pone "Actividad 6"). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana donde pone:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concurso de maquetas y exposición. En grupos, tenéis que preparar y exponer al resto de la clase vuestra maqueta del paisaje, explicando la elaboración, y explicando el clima elegido, sus elementos y su representación. <p>Prepararán y realizarán una exposición oral y un concurso de maquetas. Las expondrán en el colegio. Cada grupo expondrá su trabajo explicando cómo ha realizado la maqueta, zona de España donde se encuentra este tipo de paisaje y características del clima de la zona de ese paisaje.</p>
Materiales y espacios	<ul style="list-style-type: none"> Aula de 5º curso de Educación Primaria Las maquetas realizadas por cada grupo
Participantes y/o agrupamientos	Grupos de 4 estudiantes.
Competencia específica (Ver Tabla 10)	1,2,3
Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)	1,2,3,4

Tabla 9: Sesión 8-Kahoot

Actividad 11. Kahoot	
Objetivos	2,3,4
Descripción	<p>El alumnado continúa en la tercera página del Paisaje de Aprendizaje. Pinchan en la margarita (en la etiqueta pone "Actividad 7"). Al pinchar en esa flor, se abre una ventana donde pone:</p>

<ul style="list-style-type: none"> Realiza este Kahoot sobre tipos de clima de España (se muestra un enlace que les lleva a la página web para realización del Kahoot). <p>Finalmente, se podrá comprobar que los huevos han soportado las diferencias climáticas presentes en las diferentes zonas de España, pues al pinchar en el huevo, la cáscara cruje y se rompe. Nacen los bebés Tamagotchi (ver Anexo III)</p>
<p>Materiales y espacios</p> <ul style="list-style-type: none"> Aula de 5º curso de Educación Primaria Acceso a internet Chromebooks.
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Individual</p>
<p>Competencia específica (Ver Tabla 10)</p> <p>1,2</p>
<p>Criterios de evaluación (Ver Tabla 10)</p> <p>1,2,3</p>

Fuente: elaboración propia.

5.8. Planificación Temporal

El proyecto de intervención educativa se aplicará en el mes de mayo, dando comienzo el martes 2 de mayo y finalizando el jueves 25 de mayo. Se pondrá en práctica dos veces por semana, en las sesiones de Ciencias Sociales. La duración de cada sesión es de 45 minutos.

A continuación, se muestra en la tabla 10 el cronograma de las sesiones y actividades.

Tabla 10. Cronograma de las sesiones/actividades.

Sesiones / Actividades	Mayo-Tercer trimestre							
	Martes 2	Jueves 4	Martes 9	Jueves 11	Martes 16	Jueves 18	Martes 23	Jueves 25
Sesión 1 Act. 1 y 2								
Sesión 2 Act. 3								
Sesión 3 Act. 4 y 5								
Sesión 4 Act. 6 y 7								
Sesión 5 Act. 8								
Sesión 6 Act. 9								

Sesión 7 Act. 10								
Sesión 8 Act. 11								

Fuente: Elaboración propia

5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

El Paisaje de Aprendizaje se diseña teniendo en cuenta el Diseño Universal del Aprendizaje, creando los ambientes y actividades de manera que puedan ser realizadas por todo el alumnado del aula. El diseño y las posibilidades son ilimitadas. En él se insertan actividades obligatorias, pero también se pueden (y se debería) poner actividades optativas y de libre elección para el estudiante que quiera realizarlas, así como actividades de refuerzo, o de ampliación y profundización de contenidos para atender a la diversidad. De esta manera, además, se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje. Con su diseño, se tienen en cuenta los tipos de inteligencias existentes, las diferentes formas de aprender, atendiendo así a la diversidad de todo el alumnado y no solo de los alumnos con algún diagnóstico, para enseñar de manera eficaz a un grupo diverso de estudiantes. También permite realizar un diseño personalizado, creando diferentes itinerarios con distintos niveles de dificultad.

En el aula para la que se ha diseñado el Paisaje de Aprendizaje hay dos alumnos que requieren de adaptaciones en las actividades; un alumno con diagnóstico de Trastorno por Déficit de Atención sin hiperactividad (TDA), subtipo predominante inatento, con tratamiento farmacológico. Una alumna con diagnóstico de dislexia en el área de la lectura con déficit fonológico. Se toman las siguientes medidas para que puedan desarrollar sus capacidades y los objetivos propuestos.

En cuanto al alumno diagnosticado con TDA, se le coloca en una zona de la clase donde pueda haber menos distracciones. El docente realiza la función de guía y acompañamiento para ayudarle a organizarse. Se le facilita por escrito o con pictogramas las actividades a realizar en cada sesión y en cada momento. Se redirige su atención a la información visual utilizando recursos motivadores, mediante iconos que llaman su atención, sonidos, audios que incrementen la atención sostenida, evitando distracciones con otros elementos. Para

aumentar también su motivación intrínseca, se pone en valor su esfuerzo y los logros conseguidos, destacando sus potencialidades.

En cuanto a la alumna diagnosticada con dislexia fonológica, en la lectura de la narrativa de la historia, el docente realiza la función de acompañamiento y de modelo de entonación y ritmo. Lee con el docente las veces necesarias. Como complemento, también se puede escuchar la narrativa con el audio insertado y asegurarnos una buena comprensión. En la lectura de la narrativa se incorporan palabras de colores y/o en negrita para resaltar las palabras clave. El tamaño y tipo de letra también se ha tenido en cuenta.

5.10. Sistema de evaluación

Se hará uso de varios sistemas y tipos de evaluación que muestren los resultados de forma más real.

- Una heteroevaluación del docente al alumnado inicial diagnóstica para la evaluación de conocimientos previos. Otra intermedia mediante la observación. Otra final con la realización de un Kahoot y diario de observación de los proyectos realizados.
- Una coevaluación para que evalúen el trabajo dentro del equipo y entre equipos mediante escala de valoración.
- Autoevaluación de la práctica docente. Autoevaluación para el alumnado a través de un Quizizz o Kahoot.

5.10.1. Criterios de evaluación

Según el Decreto Foral 67/2022, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra, los criterios de evaluación indican los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance mediante situaciones o actividades asociadas a competencias específicas.

A continuación, se muestra en la tabla 11 la relación entre los criterios de evaluación, los objetivos, los resultados de aprendizaje y las actividades en base al Decreto Foral 67/2022, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra.

Tabla 11. *Relación entre criterios de evaluación, objetivos, competencias específicas, competencias clave-descriptores operativos y actividades.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Competencias específicas	Competencia clave y Descriptor operativo	Actividad
Criterio 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	4.Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.	1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	CD3: Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	Todas
Criterio 2 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	3.Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como iniciarse en el conocimiento de la Geografía e Historia de Navarra y de su diversidad de lenguas, culturas y costumbres	2.Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.	Todas
Criterio 3 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen	2.Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismas y en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y	2.Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. STEM4:	1,2,3,4,6, 7,8,9,10, 11

	espíritu emprendedor.		Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	
Criterio 4 Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y ajenas, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.	3. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	CPSAA3: Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	1,4,5,6,7,8,9,10

Fuente: elaboración propia.

Atención a la Diversidad

En cuanto a la Diversidad, los criterios de evaluación, objetivos y resultados de aprendizaje son los mismos ya que el diseño se ha realizado de manera que puedan alcanzar los mismos objetivos propuestos que para el resto del grupo, realizando las adaptaciones necesarias para que los puedan alcanzar.

5.10.2. Instrumentos de evaluación

Se utilizarán como instrumentos de evaluación los siguientes:

- Escalas de valoración:

- para la heteroevaluación del docente al alumnado que se realizará teniendo en cuenta el Diario de Observación y todo el proceso de aprendizaje (ver [Anexo IV](#)).
- para la coevaluación entre equipos, que se realizará una vez terminado el tema (ver [Anexo V](#)).
- Para la coevaluación dentro del equipo, que se realizará una vez terminado el tema. rellenarán el siguiente documento:

Tabla 12. *Coevaluación del equipo.*

Coevaluación del equipo	
¿Quiénes son los integrantes de tu grupo?	
Expresa cómo te has sentido al trabajar en este equipo.	
¿Hay algo que te habría gustado cambiar o que fuera diferente?	
¿Crees que alguien de tu equipo destaca positivamente? ¿Por qué?	
¿Qué nota crees que se merece tu grupo?	
¿Quieres comentar algo más?	

Fuente: elaboración propia.

- para la autoevaluación de la práctica docente, que se realizará una vez terminado el tema (ver [Anexo VI](#)).
- Diario de Observación para la heteroevaluación diagnóstica y para los proyectos realizados en las actividades 7,8 y 10.
- Una prueba objetiva en la última sesión, que consistirá en la realización de un Kahoot, para la heteroevaluación final. Esta prueba servirá también para la autoevaluación del alumnado.

6. Conclusiones

En el presente apartado se hace una reflexión sobre el grado de consecución de cada uno de los objetivos del trabajo. El objetivo general de este trabajo era el de diseñar una propuesta de intervención para mejorar la motivación y el interés del alumnado, a través de un paisaje de aprendizaje. Se busca tener un alumnado más motivado, más implicado, más consciente de su aprendizaje, y para ello se utilizan herramientas digitales, las cuales están presentes en su realidad y contexto habitual.

En este trabajo se ha llevado a cabo la realización de los objetivos específicos planteados.

Primero se ha realizado una revisión bibliográfica sobre los Paisajes de Aprendizaje y su relación con el aumento de motivación en el alumnado de primaria. El fin ha sido tomar conciencia de la importancia de tener un alumnado motivado, y cómo la aplicación de Paisajes de Aprendizaje en el aula aumenta la motivación y, por tanto, aportan un beneficio educativo y emocional en ellos.

Después, se ha realizado una revisión de la legislación aplicable estatal y autonómica para el curso 5º de Educación Primaria, para realizar la propuesta de acuerdo con la legislación vigente y aplicable. En el presente proyecto se ha realizado sobre la base de la LOMLOE, lo que conlleva un aprendizaje competencial, con metodologías más activas y participativas en las que la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje es mayor.

Se ha elaborado una propuesta educativa basada en los paisajes de aprendizaje. El Paisaje de Aprendizaje se ha diseñado y creado, pero no se ha llevado a la práctica en un aula de Primaria, por lo que no se sabe el impacto académico y motivacional que tendría. Sin embargo, sí se ha mostrado a la persona inspiradora del proyecto, de 10 años, las diferentes pantallas del Paisaje de Aprendizaje, la narrativa y los botones interactivos con sus efectos especiales entre otras cosas, y el impacto en la curiosidad y en el interés por querer realizar las actividades insertadas ha sido muy llamativo y positivo.

Algunas posibles limitaciones de la propuesta son que se debe disponer de mucho tiempo para poder diseñar y crear un buen Paisaje de Aprendizaje, con una matriz bien completada de actividades. Lo ideal es que haya actividades obligatorias y optativas, tanto de refuerzo como de ampliación de contenidos, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el

Aprendizaje (DUA), sin dejar de lado la atención a la diversidad. La creación de este Paisaje de Aprendizaje ha supuesto mucho tiempo invertido. Éstos, siempre son mejorables, pudiendo hacer cambios o adaptaciones a lo ya realizado.

También es importante tener una formación adecuada, completa y actual sobre herramientas digitales para poder hacer buenos diseños interesantes.

Para finalizar, la realización de la propuesta permite comprobar las múltiples y variadas posibilidades que existen a la hora de diseñar una buena propuesta de Paisaje de Aprendizaje, y tomar conciencia de lo importante que es también, como alumno, tener un docente implicado y motivado, dispuesto a crear buenos e interesantes contenidos para su alumnado.

7. Consideraciones finales

La realización del presente Trabajo Fin de Estudios (TFE) me ha servido para conocer más profundamente la nueva legislación aplicable, la LOMLOE, ya que a lo largo de la carrera las actividades realizadas se habían basado siempre en la LOMCE. También he podido ahondar en dos aspectos que considero fundamentales en el aprendizaje del alumnado, y ambos me apasionan. Son, por un lado, la importancia de favorecer la motivación en el alumnado, y por otro, el uso de herramientas digitales en el aula. A lo largo de mi formación teórica como maestra en Educación Primaria, así como en la realización de las prácticas, he sido consciente de la diferencia entre el impacto que tiene en el alumnado el presentar actividades de estilo tradicional de forma habitual, y el introducir otras basadas en sus intereses, que les motiven y les produzcan curiosidad, en las que puedan interactuar y les empujen hacia el saber compartido, utilizando contextos reales y cercanos para ellos.

Valoro de manera muy positiva la realización de las prácticas en centros educativos, las cuales completan nuestra formación teórica y nos sirven para ver la realidad de las aulas, para coger confianza en nosotros mismos, para hacer un trabajo de autoevaluación sobre cómo nos vemos y nos sentimos frente a un grupo diverso de alumnos y alumnas, y para poder demostrar y aplicar todos los conocimientos adquiridos, así como para darnos cuenta de nuestras fortalezas y nuestros puntos de mejora.

Considero que la formación teórica ha sido adecuada, he tenido grandes profesores que me han aportado muchos aprendizajes muy valiosos, tanto para aplicar en las aulas como a nivel personal, pues un docente debe tener una base de valores humanos y empatía. Pero quizá he echado en falta formación sobre resolución de conflictos en el aula, sobre qué herramientas podemos ofrecer al alumnado para la mejor gestión y autorregulación emocional. Como autoevaluación docente, soy consciente de que uno de mis puntos de mejora es ese, por lo que continuaré mi formación en ese aspecto. Pero también es cierto que me veo como una futura docente que conecta con su alumnado, con mucha empatía, implicada en ofrecer una formación integral, fomentando la inclusión, y siempre en formación continua para poder ofrecer lo mejor de mí. El realizar este Grado ha sido una de las mejores elecciones de mi vida, por todo lo que me ha aportado.

8. Referencias bibliográficas

- Ananiadou, K. and Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. (2009). *OECD Education Working Papers*, 41. <https://doi.org/10.1787/218525261154>
- Anaya-Durand, A. I. y Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25(1), 5-14. <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Bacete, F.J. y Doménech Betoret, F. (2002). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Reflexiones pedagógicas*. Universidad Jaume I de Castellón, (16). <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Lecturas/Articulo%20Motivacion%20Aprendizaje%20y%20Rto%20Escolar.pdf>
- Barragán, A., Molero, M., Martínez, Martos, A., Simón, M., Gázquez J. y Pérez-Fuentes, M. (2021). *Innovación Docente e Investigación en Educación: Nuevos Enfoques en la Metodología Docente*. Dykinson, S.L. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3vbd>
- Bloom, B. (1986). *Taxonomía de los objetivos de la educación: la clasificación de las metas educacionales: manuales I y II*. El Ateneo. (10ª ed.).
- Cáceres, V. y Gómez, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Dialnet*, 48(177). 145-157. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8701441.pdf>
- Contreras-Espinosa, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Departamento de educación navarra. Normativa básica de educación primaria. <https://www.educacion.navarra.es/web/dpto/normativa-primaria>
- Dumont, H., Istance, D. y Benavides, F. (2016). *La Naturaleza del Aprendizaje. Investigación para inspirar la práctica. Guía del practicante sobre el Proyecto "Ambientes Innovadores de Aprendizaje"*. OECD. <https://www.oecd.org/education/ceri/The%20Nature%20of%20Learning.Practitioner%20Guide.ESP.pdf>

- Dvorak, R. (2012). *Motivation towards learning: A study of Alberni District Secondary School's Project Based Learning Grade 9 Program*. Faculty of Education. Vancouver Island University. <https://viurrspace.ca/bitstream/handle/10613/2011/Dvorak.pdf;sequence=1>
- Elizalde Hevia, A., Martí Vilar, M. y Martínez Salvá, F. A. (2006). Una revisión crítica del debate sobre las necesidades humanas desde el Enfoque Centrado en la Persona. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 5(15). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2225932>
- Fernández Aguirre, R., Hernando Calvo, A., Poyatos Dorado, M. (octubre 26, 2018). *Paisajes de aprendizaje*. CRIF. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/174383>
- Gallardo, P. y Camacho, J. (2004). *Teorías del aprendizaje y educación*. Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social, Universidad de Sevilla. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=679192>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.
- Gobierno de España. Ministerio de Educación y formación profesional. Educación. <https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/normativa/educacion.html>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A. y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6687275>
- Hernández, M. L., y González, M. A. (2015). La motivación en el aula: estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (55), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8895300>
- Hernando, A. (octubre, 2015). *Viaje a la escuela del s. XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid: Fundación Telefónica. (1ª ed.).
- Herrera, B. M. (2017, abril 1). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Dialnet*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Jiménez González, M.I., Navarro Pérez, M. (2016). *Motivación e innovación en el aula de magisterio de Educación Primaria*. 173-181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6011443>

- Johnson, R. T. y Johnson, D. W. (2008). Active Learning: Cooperation in the Classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 47(0), 29-30. https://doi.org/10.5926/arepj1962.47.0_29
- Labrador, M, y Andreu, M. (2008). *Metodologías activas*. Ediciones Universidad Politécnica de Valencia.
- Linnenbrink, E. A., Pintrich, P. R. (2002). Motivation as an Enabler for Academic Success. *School Psychology Review*, 31(3), 313-327. <https://doi.org/10.1080/02796015.2002.12086158>
- López, F. (2005). *Metodologías participativas en la enseñanza universitaria*. Madrid: Narcea.
- Manzano Lagunas, J. (2009). La motivación en la Educación Primaria. *DIALNET*, 33, 91-309. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4370322>
- Márquez Aguirre, A. (junio 24, 2021). Metodologías Activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas? *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>
- Martín, A. y Rogríguez, S. (2015). Motivación en alumnos de Primaria en aulas con metodología basada en proyectos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, Extra(1)*, 58-62. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.01.314>
- Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Montesinos, G. (2021). Efecto de la metodología constructivista sobre la motivación en el alumnado de educación primaria. *DIALNET, Extra(1)*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8160828>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial Sa.
- Mosquera, I. (2019, abril 1). Paisajes de aprendizaje: personalización y atención a la diversidad. *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/paisajes-de-aprendizaje-personalizacion-y-atencion-a-la-diversidad/>
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C. y Mut Amengual, B. (2020, febrero 28). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), 96-114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>

- OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF LACRO (2016). *La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica*. Serie Aprendizajes y Oportunidades. https://panorama.oei.org.ar/dev/wp-content/uploads/2017/09/UNICEF_UNESCO_OECD_Naturaleza_Aprendizaje_.pdf
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D. y Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas-Parejo, M., Santos Villalba, M. J. y Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/ijne2.1.2019.6557>
- Rojas Soler, L. E. y Amber, D. (2022, septiembre 5). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29314/mlser.v6i2.1238>
- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. Proyecto social: Revista de relaciones laborales, (9), 163-184. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/209932.pdf>
- Teixes, F. (2016). *Gamificación. Motivar Jugando*. Editorial UOC, S.L.
- Travé, G., Estepa, J. y Delval, J. (2017). Análisis de la fundamentación didáctica de los libros de texto de conocimiento del medio social y cultural. *Educación XX1*, 20(1), 319-338. <https://doi.org/10.5944/educxx1.17514>
- Werbach, K., y Hunter, D. (2014). *Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación.

9. Anexos

9.1. Anexo I. Paisaje de Aprendizaje. Página 1.

Paisaje de Aprendizaje. Página 1 de 3 (actividad 2).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Narrativa Introdutoria. Página 1 de 3 (actividad 2).

En un planeta muy lejano llamado **Planeta Tamagotchi**, vivían unos pequeños seres al borde de la extinción, pues **solo quedaban cinco huevos**.

La búsqueda de un nuevo planeta donde poder asentarse y repoblarse les llevó a explorar el espacio en una nave hasta que dieron con el **Planeta Tierra**.

A bordo de la nave iba **Wawatchi**, ya que tiene una capacidad extraordinaria para hablar cualquier idioma y poder comunicarse con otras especies. Además, **le encanta la comida de astronautas!**

Su misión es salvar **esos cinco huevos**. Para ello, tendrá que **investigar y comprobar que en el Planeta Tierra se dan las condiciones adecuadas** para el desarrollo de los huevos y así asegurar un nuevo comienzo para su especie.



Wawatchi ♂

Wawatchi tiene grandes habilidades lingüísticas y disfruta estudiando idiomas de todo el mundo. Valora la armonía y actúa pensando en todos, por lo que las cosas suelen ir bien.

Comida Favorita: COMIDA DE ASTRONAUTAS
Snack favorito: DONUTS
Artículo favorito: CAJA SORPRESA
Accesorio Favorito: GAFAS CON NARIZ-BIGOTE

Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Video introducción tema. Página 1 de 3 (actividad 2).

Aprendamos acerca el tiempo atmosférico y los tipos de clima visualizando el siguiente video:



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

9.2. Anexo II. Paisaje de Aprendizaje. Página 2.

Paisaje de Aprendizaje. Narrativa. Página 2 de 3 (actividad 3).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Búsqueda de huevos Tamagotchi en el mapa de España. Página 2 de 3 (actividad 3).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

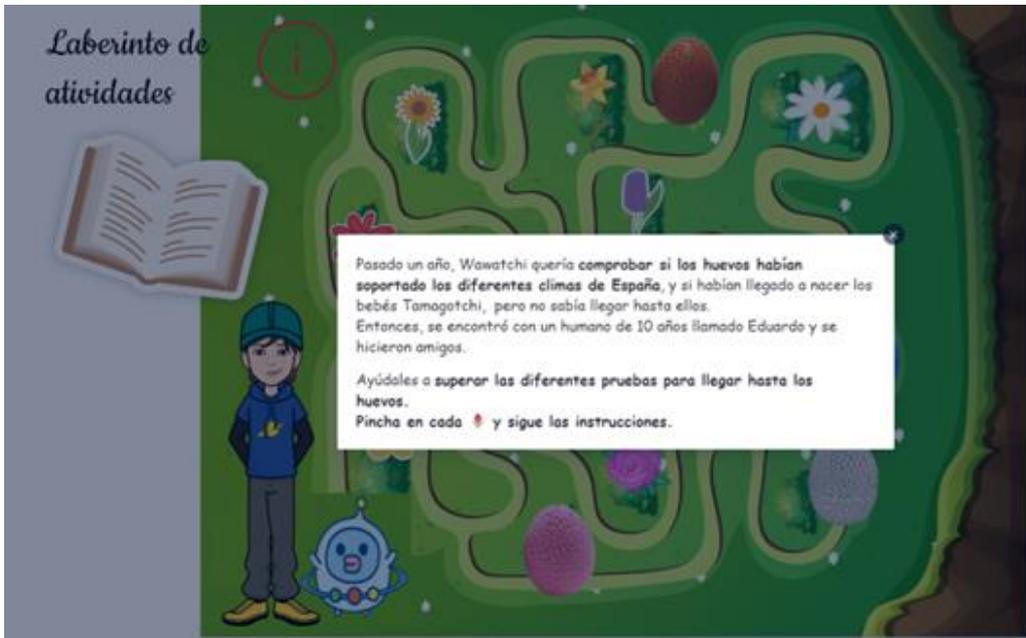
Información de zonas climáticas de España. Página 2 de 3 (actividad 3).

An interactive presentation slide titled "¿Dónde están los huevos Tamagotchi?". The slide features a central image of a mountainous landscape with a Tamagotchi egg icon overlaid. Below the image, text reads: "El huevo rosa fue colocado en la COSTA de la CORNISA CANTÁBRICA donde hay un CLIMA TEMPLADO (OCEÁNICO)." followed by two bullet points: "• Aquí hay temperaturas suaves todo el año." and "• Las precipitaciones son abundantes todo el año." Below this is a smaller map of Spain titled "CLIMA EN ESPAÑA" with the text "Cuatro tipos de climas diferentes:" and "CLIMA OCEÁNICO" highlighted. To the right of the slide is a larger topographic map of the Iberian Peninsula showing climate zones and geographical features like the Cordillera Costera Catalana and the Balearic Islands. A scale bar and an altitude scale in meters are also present.

Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

9.3. Anexo III. Paisaje de Aprendizaje. Página 3.

Paisaje de Aprendizaje. Narrativa. Página 3 de 3 (actividad 4).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

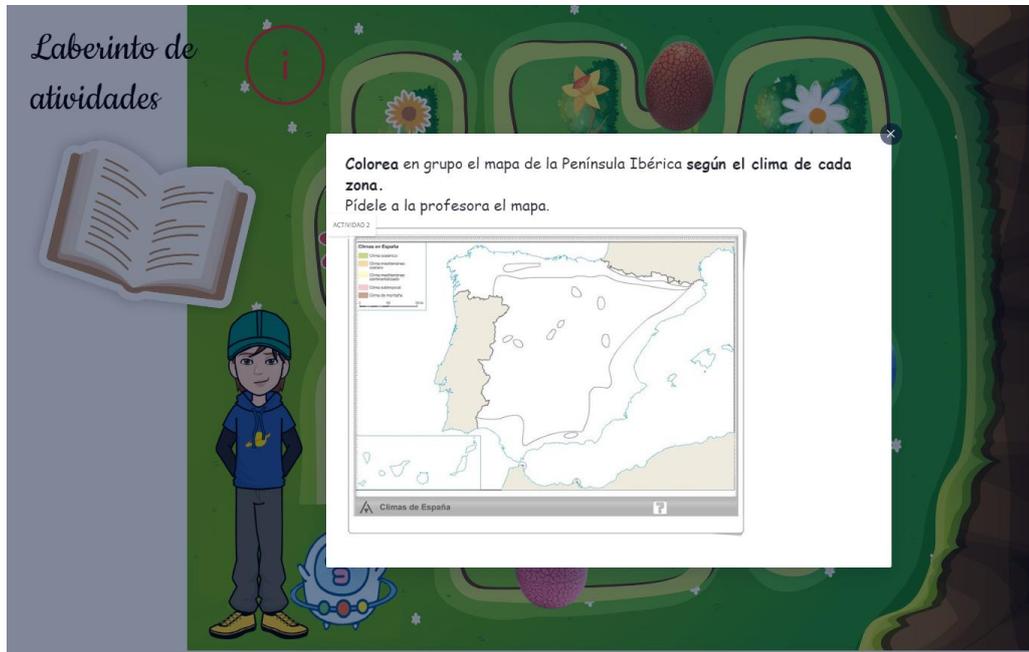
Mapa de las zonas climáticas. Página 3 de 3 (actividad 4).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Colorea el mapa según el clima de cada zona. Página 3 de 3 (actividad 6).

Laberinto de actividades



Colorea en grupo el mapa de la Península Ibérica según el clima de cada zona.
Pídele a la profesora el mapa.

ACTIVIDAD 2

Climas de España

Clima oceánico
Clima mediterráneo
Clima continental
Clima de montaña
Clima de alta montaña
Clima de alta montaña

Climas de España

Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Maqueta de plastilina. Página 3 de 3 (actividad 7).



Realiza con tu grupo una **maqueta de plastilina** sobre el mapa de España.
Utiliza plastilina de diferentes colores para representar las diferentes zonas climáticas.

Mira este ejemplo:



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Lapbook. Página 3 de 3 (actividad 8).

Realiza una **Lapbook** con tu grupo sobre los elementos del **tiempo atmosférico** y el **clima de España**.
Se expondrá en el pasillo del colegio.

Aquí tenéis un ejemplo:



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Maqueta de un paisaje. Página 3 de 3 (actividad 9).

En grupos, **elegir un tipo de clima**.
Después, construir una **maqueta de un paisaje** que sea característico del clima elegido.

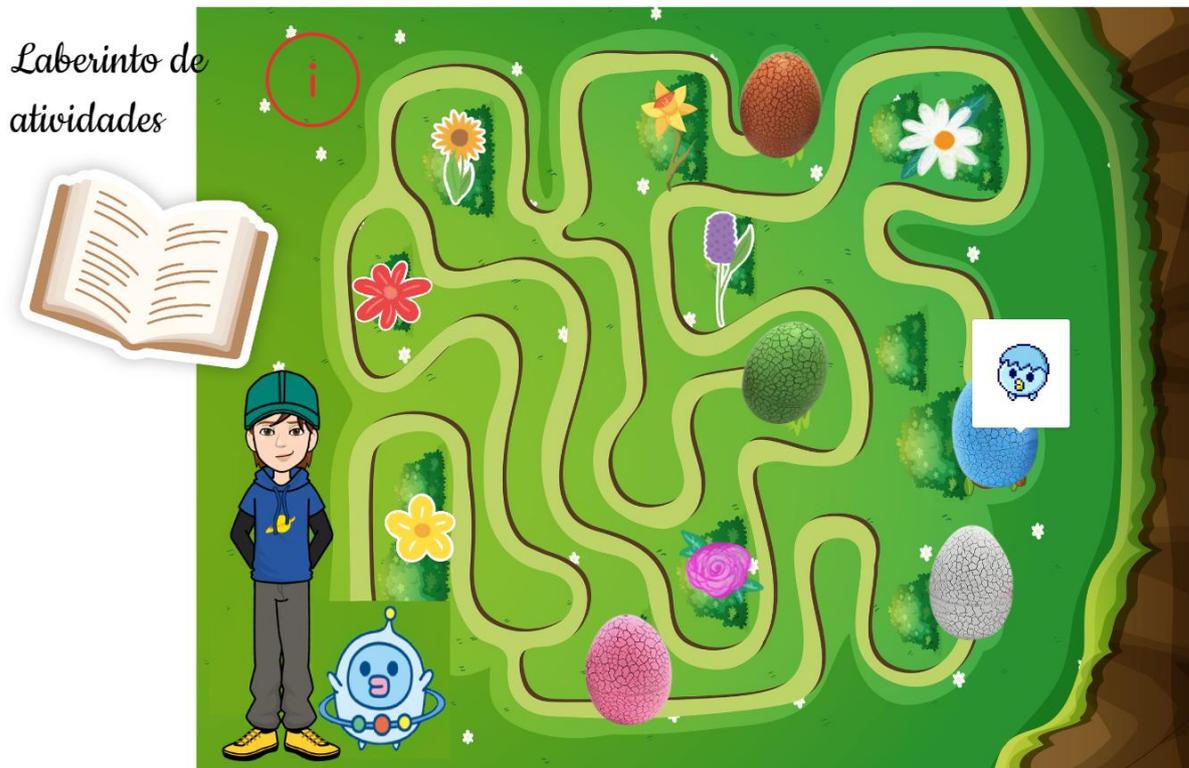
Podéis utilizar plastilina, cartulinas, cajas, o los materiales que deseéis.

Aquí tenéis unos ejemplos de clima de montaña:



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

Nacimiento de Tamagotchis. Página 3 de 3 (actividad 11).



Fuente: elaboración propia utilizando Genially e imágenes.

9.4. Anexo IV. Escala de valoración. Heteroevaluación del docente al alumnado.

Instrucciones: Lee los siguientes enunciados y valora según la siguiente escala de calificación descriptiva:

Calificación descriptiva	1 =Deficiente	2 = Aceptable	3 = Bueno	4 = Excelente
Calificación numérica	0-4	5-6	7-8	9-10

Heteroevaluación del docente al alumnado	1	2	3	4	Observaciones
1. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.					
2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.					

<p>3. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>					
<p>4. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>					

Fuente: elaboración propia.

9.5. Anexo V. Escala de valoración. Coevaluación grupal.

Instrucciones: Lee los siguientes enunciados y valora según la siguiente escala de calificación descriptiva:

Calificación descriptiva	1 =Deficiente	2 = Aceptable	3 = Bueno	4 = Excelente
Calificación numérica	0-4	5-6	7-8	9-10

Coevaluación grupal del Trabajo Académico.	1	2	3	4	Observaciones
1. ¿Creéis que se han esforzado en la construcción de la maqueta?					
2. ¿Su maqueta representa el tipo de clima que han expuesto?					
3. ¿Han explicado correctamente las características del tipo de clima?					
4. ¿La exposición oral sobre la maqueta ha sido clara e interesante?					

Fuente: elaboración propia.

9.6. Anexo VI. Escala de valoración. Autoevaluación docente.

Instrucciones: lee los siguientes enunciados y valora según la siguiente escala de calificación descriptiva

Calificación descriptiva	1 =Casi nunca	2 = A veces	3= Muchas veces	4 = Siempre
Calificación numérica	0-4	5-6	7-8	9-10

Autoevaluación Docente	1	2	3	4	Observaciones
1. Proporciono al alumnado información suficiente y diversa para adquirir aprendizajes.					
2. Ofrezco al alumnado oportunidades para expresar y exponer sus dudas, ideas y opiniones.					
3. Intento motivar al alumnado teniendo en cuenta sus intereses y conocimientos previos.					
4. Al comenzar el nuevo tema les explico la nueva forma de trabajo.					
5. Propongo actividades basadas en sus intereses y adecuadas a su nivel cognitivo.					
6. Se favorece un buen clima de aula y de convivencia.					
7. Identifico las situaciones de desmotivación y tomo medidas al respecto, para mantener su interés.					
10. Guío y oriento al alumnado en las diferentes actividades.					
11. Se favorece la participación del alumnado y la interacción.					
12. Las instrucciones de las actividades son claras y sencillas, acompañadas de imágenes y ejemplos para su fácil comprensión.					

Fuente: elaboración propia.