

Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

Propuesta de intervención educativa para  
trabajar el fondo marino en alumnos de 5  
años a través de la gamificación

Trabajo fin de estudio presentado por:	Lidia Jiménez Perea
Tipo de trabajo:	Propuesta de proyecto
Área:	Conocimiento del Medio
Director/a:	Elisabet Chorro Calderón
Fecha:	14 de Junio de 2023

## Resumen

El objetivo del presente trabajo se basa en diseñar una propuesta de intervención educativa dirigida a los alumnos de 5 años sobre el entorno marino a través de la gamificación mediante el trabajo cooperativo. Para llevar a cabo este objetivo se ha realizado una investigación bibliográfica sobre la motivación, la gamificación, las herramientas para gamificar y el trabajo cooperativo, por ello la propuesta se basa en actividades lúdicas tales como juegos digitales, de experimentación, y una excursión entre otras actividades, que se llevarán a cabo en sesiones diarias. La metodología utilizada es global y transversal con el fin de trabajar diversos contenidos del currículum desde diferentes enfoques de una forma motivadora e innovadora. Los resultados han demostrado la efectividad de la propuesta para trabajar el entorno marino en cuanto a la motivación, el aprendizaje y la cooperación entre los alumnos. La conclusión más importante es que a través del siguiente proyecto de gamificación se puede acercar el fondo marino a los alumnos generando así aprendizajes significativos.

**Palabras clave:** Gamificación, Aprendizaje significativo, Motivación, Entorno Marino, Propuesta didáctica.

## Agradecimientos

Quiero agradecer en primer lugar a mi directora, Elisabet, por su dedicación y orientación durante todo el proceso. También a todos los profesores y profesoras que he tenido a lo largo de mi carrera universitaria, ya que gracias a su enseñanza he adquirido los conocimientos necesarios para poder realizar este TFE.

Además, quiero agradecer a mi familia y amigos por su paciencia, apoyo incondicional y por brindarme su tiempo y conocimientos, lo cual ha permitido enriquecer mi trabajo.

Gracias a todos ellos este trabajo ha sido posible.

## Índice de contenidos

1. Introducción.....	5
2. Objetivos del trabajo .....	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1. La motivación.....	7
3.2. Qué es la gamificación .....	10
3.3. Elementos del juego .....	11
3.3.1. Mecánicas .....	11
3.3.2. Dinámicas .....	12
3.3.3. Estéticas .....	14
3.4. Herramientas para gamificar .....	14
3.6. Trabajo cooperativo .....	17
4. Contextualización .....	18
4.1. Características del entorno.....	18
4.2. Descripción del centro .....	19
4.3. Características del alumnado .....	20
5. Proyecto de intervención educativa.....	21
5.1. Justificación .....	21
5.2. Referencias legislativas.....	22
5.3. Objetivos del proyecto .....	23
5.4. Contenidos que se abordan.....	24
5.5. Metodología .....	28
5.5.1 Narrativa .....	28
5.5.2 Niveles y XP.....	28
5.6. Actividades.....	29
5.7. Planificación Temporal y cronograma .....	41
5.8. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje .....	42
5.9. Sistema de Evaluación .....	43
5.9.1. Criterios de evaluación .....	44
6. Conclusiones .....	46
7. Consideraciones finales .....	47
8. Referencias Bibliográficas.....	48
9. Anexos .....	51
<b>Anexo 1.</b> Tablas de ejes, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes .....	51
<b>Anexo 2.</b> Imagen del mapa interactivo para acceder a los retos.....	59

<b>Anexo 3.</b> Grupo clase y grupos de proyecto ClassDojo.....	60
<b>Anexo 4.</b> Imagen de la actividad 6 - RETO 1.....	61
<b>Anexo 5.</b> Imagen de la actividad 7 - RETO 2.....	62
<b>Anexo 6.</b> Imagen actividad 8 - RETO 3 .....	63
<b>Anexo 7.</b> Imagen actividad 9 - RETO 4 .....	64
<b>Anexo 8.</b> Imagen actividad 10 - RETO 5 .....	65
<b>Anexo 9.</b> Imagen actividad 11 - RETO 6 .....	66
<b>Anexo 10.</b> Ejemplar de diploma .....	68
<b>Anexo 11.</b> Ejemplar del material de pictogramas para el alumno ucraniano .....	69
<b>Anexo 12.</b> Ejemplar de lista de cotejo de la Sesión 1.....	71

## Índice de tablas

Tabla 1. Competencias clave.....	25
Tabla 2. Ejes, competencias específicas y criterios de evaluación.....	26
Tabla 3. Sesiones y actividades.....	30
Tabla 4. Actividades.....	30
Tabla 5. Cronograma del proyecto.....	42
Tabla 6. Criterios de evaluación y objetivos.....	45

## Índice de Figuras

Figura 1. Pirámide de las necesidades de Maslow.....	9
Figura 2. Técnicas mecánicas de la gamificación.....	12
Figura 3. Técnicas dinámicas de la gamificación.....	14

## 1. Introducción

Como bien sabemos el juego es un derecho universal de los niños y niñas reconocido por la ONU (1959). Este acto, totalmente natural y propio en las edades de infantil, es necesario para que una persona se pueda desarrollar de forma integral. Según Guillén (2017) se ha demostrado que integrar el componente lúdico en el aula resulta imprescindible para el aprendizaje del alumnado. Algunos de los motivos que destaca es que mediante el juego el aprendizaje es divertido, estimula la curiosidad y la creatividad del alumnado, genera autoconfianza, es un instrumento de expresión emocional, favorece la socialización y estimula el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional.

Con el paso de los años la educación ha evolucionado y han aparecido nuevas metodologías en las que el alumno tiene un papel protagonista de su propio proceso de enseñanza - aprendizaje y como nos dicen Marín (2018) y Teixes (2019) también un papel más activo, para así conseguir un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de los alumnos. De esta manera se consigue que los alumnos estén motivados e interesados durante todo el proceso, lo cual repercute de manera muy positiva en la adquisición de nuevos conocimientos. Una de estas metodologías es la gamificación. El hecho de poder unificar juego y aprendizaje resulta una muy buena combinación para lograr los objetivos de la etapa de educación infantil tal y como lo respaldan los recientes estudios en la neuroeducación.

Mediante la gamificación cubrimos las necesidades de juego de los alumnos a la vez que se adquieren nuevos conocimientos necesarios y relacionados con lo que establece el currículo de la etapa. De esta manera, se trabaja de una forma cooperativa con el resto de compañeros, lo cual supone un aliciente para los alumnos y aumenta su interés y motivación frente al proceso de enseñanza - aprendizaje. Se considera la motivación un factor determinante en cualquier persona, ya que de ello dependerá lo que hace y porqué lo hace. Lo mismo pasa en entornos educativos, en función de la motivación de los alumnos, estos actuarán y tendrán una predisposición u otra frente al proceso de enseñanza - aprendizaje. Según la pedagoga Anna Forés (2021) si logramos generar emociones durante el proceso de aprendizaje, será más probable que lo que se ha aprendido se retenga mejor y se afiance más en la memoria.

De acuerdo con Edu Trens (2016) estudiando la gamificación el maestro puede mejorar la calidad de la enseñanza, aspectos de las relaciones sociales, etc., así como preparar al alumno para que en un futuro sea capaz de respetar las normas. Tal y como afirma Teixes (2019) a través del juego y de las relaciones interpersonales e intrapersonales los alumnos estarán preparados para superar el fracaso, convirtiendo dichas situaciones en oportunidades de aprendizaje que no les impidan conseguir sus objetivos.

Este proyecto está centrado en el descubrimiento del entorno próximo de los alumnos. Concretamente del fondo marino. Esta área se considera de vital importancia en las edades tempranas, ya que es a través del conocimiento del entorno que los niños y niñas empiezan a adquirir autonomía y establecer conocimientos relacionados con su vida cotidiana.

Todos estos aspectos son los motivos por los que se ha decidido diseñar una propuesta de intervención educativa. La finalidad de esta es conseguir que, mediante la gamificación, el alumnado adquiera aprendizajes significativos, relacionados con el medio natural, mediante la emoción.

## 2. Objetivos del trabajo

### General

- Diseñar una propuesta de intervención educativa para alumnos de 5 años con la que trabajar el entorno marino a través de la gamificación mediante el trabajo cooperativo.

### Específicos

- Investigar sobre la gamificación y las diferentes herramientas disponibles para llevarla a cabo en el aula.
- Vincular los contenidos del área de conocimiento del medio natural mediante el juego de forma interdisciplinar.
- Proponer actividades lúdicas de gamificación apropiadas para favorecer la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Favorecer la cooperación y colaboración del grupo de alumnos mediante la realización de actividades en pequeño y gran grupo.

### 3. Marco Teórico

A través del siguiente marco teórico, con el fin de alcanzar los objetivos que se han marcado anteriormente, se explorarán las principales formas de juego y su aplicación en un proyecto gamificado para segundo ciclo de educación infantil, para promover así un aprendizaje significativo a la vez que atractivo para el alumnado. También se explicarán los elementos de los juegos, los factores y estrategias de motivación y las herramientas TIC necesarias para implementar el proyecto gamificado. Para lograr esta búsqueda de información se han necesitado, mayoritariamente, las fuentes de Reunir y Google Académico.

#### 3.1. La motivación

La Real Academia Española, define la motivación como un “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”.

De acuerdo con Ricardo Perret (2016) cuando una persona está motivada en la realización de una tarea, disfruta y aprende más que con aquella que realiza sin interés. De la motivación de los alumnos forma parte también el maestro, ya que es él el responsable de saber cómo motivar a sus alumnos para que tengan unas actitudes positivas en las diferentes situaciones de aprendizaje.

Tal y como afirma Vaello (2011) enseñar también es contagiar ganas y el primer paso para contagiarlas es que el maestro también esté motivado. Al fin y al cabo, los maestros son personas de referencia para los alumnos, muchos de ellos pasan más horas en la escuela que con sus padres y es por ello por lo que el maestro se convierte en un referente a seguir, a imitar (es lo que llamamos: efecto espejo). Si el maestro muestra una actitud pasiva o de desgana va a contagiar al alumno y esto hará que no muestren interés ni predisposición por aprender. En cambio, si se muestra con una actitud activa, los alumnos mostrarán interés en las situaciones de aprendizaje.

Para ello es necesario conocer qué motiva a los alumnos, por ello García y Doménech (1997) señalan dos tipos de estudiantes. Por un lado, encontramos a los estudiantes que tienen una motivación intrínseca, es decir aquellos estudiantes que desean mejorar por un interés propio, tienen curiosidad, etc. Por otra parte, encontramos a los alumnos que cuentan con una

motivación extrínseca, los cuales desarrollan su motivación para lograr otros objetivos como son las recompensas, la aprobación de personas referentes como son familias o profesores. Según Juul (2013), una buena historia puede ser una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes en el aula. Al crear una narrativa atractiva, se puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes para participar en la actividad gamificada. Por una parte, utilizar un sistema de recompensas como es la acumulación de puntos ayuda a aumentar la motivación extrínseca (Denny y Erickson, 2016). Por otra parte, tal y como afirma Kapp (2012) crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y social fomenta la motivación intrínseca al permitir a los alumnos interactuar y colaborar entre sí. Por lo tanto, se podría decir que, si un alumno está motivado a aprender, ya sea de forma intrínseca o extrínseca, será capaz de desarrollar sus competencias de la mejor manera posible, además de disfrutar de sus aprendizajes para que resulten significativos.

Relacionado con la motivación no se puede dejar de mencionar al psicólogo Abraham Maslow, un referente en la educación, por sus teorías sobre la jerarquía de necesidades humanas son fundamentales para entender cómo funciona la motivación y el aprendizaje. Según Maslow (1943), la motivación se resume en el impulso que tienen las personas de satisfacer sus necesidades. Su teoría se basa en una pirámide de necesidades, la cual se encuentra dividida en cinco niveles, ordenados de forma ascendente desde necesidades básicas (las que se encuentran en la parte inferior de la pirámide) hasta necesidades más elevadas (las que se encuentran en la cúspide de la pirámide). A medida que se satisfacen las necesidades más básicas, las personas requieren necesidades más elevadas. A continuación, se detalla cómo a través de la gamificación se fomenta la motivación para cubrir dichas necesidades:

1. Necesidades fisiológicas: Hacen referencia a las necesidades físicas básicas. Transformando el proceso de aprendizaje en un entorno cautivador, la gamificación puede cumplir con la necesidad de interés y compromiso de los estudiantes.
2. Necesidades de seguridad: Estas necesidades se refieren a la seguridad física y emocional, como por ejemplo la necesidad de sentirse seguro y protegido. La gamificación puede ayudar a satisfacer esta necesidad al proporcionar un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan seguros para explorar y aprender.

3. Necesidades de pertenencia: Estas necesidades hacen referencia a la necesidad de sentirse parte de un grupo y tener relaciones interpersonales satisfactorias. La gamificación puede ayudar a satisfacer esta necesidad al permitir que los estudiantes interactúen y colaboren entre sí.
4. Necesidades de estima: Estas se refieren a la necesidad de sentirse valorado y respetado por los demás, así como a la necesidad de tener una alta autoestima. La gamificación puede ayudar a satisfacer esta necesidad al proporcionar recompensas y retroalimentación positiva.
5. Necesidades de autorrealización: Son las necesidades más elevadas y se refieren a la necesidad de alcanzar el potencial máximo y lograr la autorrealización. La gamificación puede ayudar a satisfacer esta necesidad al proporcionar un ambiente de aprendizaje desafiante y enriquecedor que permita a los estudiantes explorar y desarrollar sus habilidades y talentos.

A modo de resumen se podría decir que la teoría de las necesidades de Maslow es totalmente relevante en la educación, ya que ofrece una guía para entender cuáles son las necesidades de los alumnos y cómo satisfacerlas, con el fin de conseguir un aprendizaje efectivo.

**Figura 1.** Pirámide de necesidades de Maslow



Fuente: Finkelstein, J. (2007)

### 3.2. Qué es la gamificación

El término “gamificación” proviene de la palabra anglosajona *gamification*, que deriva de la palabra *game*.

Podríamos considerar que el concepto de gamificación es relativamente actual, ya que, aunque esta estrategia metodológica se usó en 1896, no fue hasta el año 2008 que se acuñó oficialmente el término. La gamificación, en sus inicios se utilizaba principalmente en el mundo empresarial, cuando en 1896 la empresa S y H Green Stamps, vendía estampas a los minoristas quienes las utilizaban para recompensar a los clientes leales, es decir, llevaban a cabo el método de la recompensa. Posteriormente este concepto se ha extendido a muchos más ámbitos, entre ellos el educativo.

Según Martín y Hierro (2013), la gamificación se puede describir como una técnica, método y estrategia que se lleva a cabo en un contexto no lúdico con la finalidad de fomentar un cambio de conducta, transmitir un mensaje y establecer una conexión con los usuarios. De este modo, se busca generar un aprendizaje significativo y motivador. Por tanto, se entiende la gamificación como una metodología que se puede aplicar en diferentes áreas, ya sean educativas o profesionales, dado que a través del juego se logra captar la atención y generar motivación en aquellas personas que lo realizan.

Lee y Hammer (2011) definen la gamificación educativa como la encargada de crear propuestas de aprendizaje activas e ingeniosas que potencian la resolución de retos planteados. Por su parte Molina (2014) entiende la gamificación como el uso de mecánicas del juego en entornos no lúdicos con el objetivo de potenciar la motivación, la concentración y el esfuerzo. En este sentido, la gamificación se convierte en un recurso valioso que los profesores pueden utilizar para motivar y establecer rutinas en los alumnos (Orejudo, 2019). Siguiendo el hilo de juego, es importante mencionar la relevancia de las reglas del juego, tal como nos indica Borrás Gené (2015) quien hace hincapié en la importancia de entender que en el juego se establecen una serie de reglas, las cuales hay que entender y seguir para que los usuarios puedan conseguir sus metas. Tal y como afirma Ivanovna (2013), la gamificación nace de la unión del juego y los medios de comunicación. Además, se destacan las características esenciales del juego, como la participación voluntaria y libre, la creación de un mundo imaginario con códigos y normas que permite la evasión de la realidad, y el objetivo

de motivar al individuo de forma intrínseca. El objetivo de la gamificación es utilizar los componentes del juego para interesar al alumno e incrementar su motivación, por lo que puede llevarse a cabo en cualquier asignatura para que el alumnado participe de forma activa. El hecho de que se establezca un sistema de puntos y recompensas genera en los participantes un sentimiento de pertenencia al juego, lo que también propicia su participación en él.

Tal y como indican Martín - Macho y Faya (2016) la gamificación está íntimamente relacionada a los entornos virtuales y las nuevas tecnologías, convirtiendo al alumno en jugador y así llevando a cabo una dinámica en el aula diferente a la tradicional y clásica. Se debe tener presente que vivimos en la era de las tecnologías y la comunicación, por ello es muy importante tener en cuenta las TIC a la hora de hablar y desarrollar la gamificación, dado que gracias a ellas existen múltiples recursos para gamificar el aula.

### 3.3. Elementos del juego

Para diseñar una propuesta gamificada se deben tener en cuenta los elementos del juego, y según Teixes (2019) se pueden diferenciar tres tipos de ámbitos de diseño:

#### **3.3.1. Mecánicas**

De acuerdo a la perspectiva de Teixes (2019), las mecánicas se refieren a los elementos del juego que hacen visible su desarrollo y que también posibilitan la participación activa del jugador. De entre las más populares podemos destacar cuatro:

1. Los puntos representan valores numéricos que se otorgan como incentivo luego de completar ciertas acciones. Su finalidad es dirigir la atención del jugador hacia un objetivo específico, previamente establecido por el diseñador del juego. Estas recompensas se pueden usar para adquirir puntos por experiencia o bien para sumar puntos sociales o de reputación, en los cuales se depende de los demás para ser valorados.
2. Uno de los elementos más comunes de los juegos son los avatares, que según Teixes (2019) define como aquellas representaciones únicas de los jugadores dentro del juego.
3. Las clasificaciones son otra de las mecánicas presentes en los juegos, mediante las cuales se agrupa a los jugadores en función de los puntos que han obtenido.

4. Por último, estarían las misiones o retos como forma en las que se presentan las actividades y se pueden desarrollar en equipo. A medida que se van superando estas misiones retos, se suman y acumulan puntos.

**Figura 2.** Técnicas mecánicas de la gamificación



Fuente: Gaitán, V. (2013)

### 3.3.2. Dinámicas

Las dinámicas son los elementos fundamentales que conforman los juegos. Estas dinámicas influyen en la manera en que el jugador avanza y progresa a lo largo del juego, según lo describe Teixes (2019). En concreto, estas dinámicas se pueden identificar en las recompensas, el estatus, los logros y la competición. Conocer estas dinámicas es esencial para entender cómo diseñar juegos y actividades que estimulen y motiven a los niños y niñas en el proceso de aprendizaje. En este proyecto las principales dinámicas que se observarán son las siguientes:

- Las recompensas obtenidas tras la realización de una determinada acción. Son muy importantes en la gamificación ya que se traducen en puntos. Se pueden diferenciar varios tipos de recompensas, las más utilizadas son las recompensas fijas, las inesperadas y las sociales.
- El estatus, es el reconocimiento que los usuarios de un juego reciben por su posición en una escala determinada. Para alcanzar un alto estatus es necesario acumular puntos y clasificaciones que permitan comparar al usuario con los demás participantes. De esta forma, el estatus es un factor clave en la motivación, ya que se sienten incentivados a superar a sus compañeros y obtener una posición privilegiada en el juego. En el ámbito de la educación infantil, comprender cómo funciona el estatus en el contexto de los juegos y actividades puede ser útil para diseñar dinámicas que fomenten la participación y el compromiso de los alumnos en el aprendizaje.
- Los logros en gamificación se refieren al cumplimiento de un objetivo dentro del juego. Son una forma de medir el progreso y la habilidad del jugador o alumno en la realización de tareas y retos propuestos. En educación infantil, los logros pueden ser una herramienta efectiva para fomentar la motivación de los alumnos a superar obstáculos y alcanzar las metas del proceso de enseñanza - aprendizaje. Así, diseñar actividades con logros resulta una forma útil para fomentar la participación y el compromiso del alumnado con el aprendizaje.
- La competición resulta una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la competición positiva entre los niños y niñas de educación infantil. Para ello se promueve la colaboración y el trabajo en equipo.
- Dos elementos fundamentales en un sistema de gamificación son el *feedback* y la diversión. La retroalimentación proporciona al jugador información sobre su progreso y aspectos a mejorar, lo que le permite corregir y alcanzar los objetivos establecidos. Por otro lado, la diversión es un componente esencial para el desarrollo de las actividades y retos que se plantean en el proyecto de gamificación. Es importante considerar la diversión como un factor primordial para conseguir el éxito en la implementación del sistema de gamificación.

**Figura 3.** *Técnicas dinámicas de la gamificación*



Fuente: Gaitán, V. (2013)

### 3.3.3. Estéticas

Teixes (2019) menciona que las sensaciones que experimenta el jugador son fundamentales en cualquier juego. Estas sensaciones pueden ser provocadas por diferentes tipos de juegos, como los narrativos, en los que se introduce al jugador en una historia, o los de descubrimiento, que presentan un mapa lleno de secretos por descubrir. En definitiva, lo importante es que el juego sea capaz de generar una experiencia emocionante y atractiva para el usuario con el fin de crear aprendizajes significativos en el alumnado.

### 3.4. Herramientas para gamificar

De entre la gran variedad de herramientas que existen para gamificar, a continuación, se realiza de un breve resumen de las que se utilizarán para este proyecto:

- **Genially** → Se trata de una herramienta centrada en la creatividad que posibilita a los usuarios crear y compartir contenido visual multimedia interactivo, así como juegos, presentaciones, infografías, etc. Esta aplicación ofrece una gran variedad de herramientas y plantillas para la creación de dicho contenido pudiendo añadir imágenes, sonidos, animaciones, etc., logrando un resultado de contenido atractivo e interesante. Por ejemplo, la profesora Ana María Varela, la utiliza en su aula para crear juegos interactivos y que sus alumnos participen de una forma divertida (Varela, 2020).

- **Educaplay** → Es una plataforma web en la cual los maestros pueden crear actividades, y compartirlas con la comunidad, tales como crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento, etc. para que los alumnos puedan reforzar su comprensión en los temas que se estén trabajando en el aula. Esta plataforma puede integrarse fácilmente en las lecciones para disponer de elementos interactivos y dinámicos al proceso de enseñanza - aprendizaje, lo que se traduce en una mayor motivación por parte de los alumnos en dicho proceso. Por ejemplo, María Teresa Maroto utiliza esta web en sus clases para generar actividades que motiven a sus estudiantes a la vez que ellos se involucran más en el proceso de aprendizaje (Maroto, 2017).
- **ClassDojo** → Es una plataforma en línea que permite a los maestros crear su aula con todos sus alumnos, así como crear grupos de trabajo compuestos por los alumnos. Cada alumno está representado con un avatar (un monstruito) y arriba de cada uno de ellos aparece el número de puntos acumulados que tiene. Además, ClassDojo cuenta con herramientas para incentivar el comportamiento positivo en el aula, como el sistema de recompensas que permite a los alumnos recibir un *feedback* constante de su progreso y les motiva muchísimo a continuar esforzándose para obtener más puntuación. Se trata de una herramienta útil en la que se pueden conectar las familias para poder seguir el progreso de sus hijos, por lo que están también involucrados en el proceso educativo y se promueve un entorno de aprendizaje positivo y colaborativo. Un ejemplo de profesora de educación infantil que utiliza esta aplicación en su aula es Susana Llorente, que le sirve para fomentar el trabajo cooperativo y la participación de sus alumnos (Llorente, 2018).
- **Plickers** → Es una herramienta en la que el usuario puede crear su clase en la aplicación e introducir el nombre de los alumnos o el nombre del grupo. A cada uno se le asigna una tarjeta con un dibujo similar al de un código QR y cuatro letras (A, B, C y D) en cada lado del código. Para poder poner en marcha esta actividad solo se necesitan dos dispositivos: un ordenador para proyectar las preguntas y que los alumnos puedan visualizarlas y un dispositivo móvil desde el cual se lanzarán las preguntas y recopilarán las respuestas de los estudiantes a través de la cámara. A medida que las preguntas se van proyectando, los alumnos pueden responder sosteniendo sus tarjetas y colocando

la letra correspondiente a la respuesta correcta en la parte superior de la tarjeta. Por ejemplo, si se cree que la respuesta correcta es la “B” se sostendrá la tarjeta con la letra “B” en la parte superior del código. Después de realizar cada pregunta se muestran en pantalla las respuestas que se han dado y queda un registro de todas las respuestas, lo cual facilita al maestro la evaluación posterior. Es el caso de la profesora Ana Belén Romero, quién utiliza esta herramienta para evaluar el progreso de sus alumnos y así poder realizar las adaptaciones necesarias en él (Romero, 2020).

- **Juegos tradicionales** → Este tipo de juegos también se pueden utilizar para aplicar la gamificación en el aula. Existen una amplia variedad y, además, son familiares para los alumnos, por lo que solo se necesita adaptarlos adecuadamente a los temas que se deseen trabajar. Por ejemplo, se puede adaptar el juego de “La Oca” en una actividad en que las diferentes casillas sean una prueba o actividad que trabaje los contenidos que se están desarrollando en el aula.

Tras analizar brevemente las diferentes herramientas que se disponen para gamificar en el aula, es importante, también, mencionar la relevancia que tienen hoy en día las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo. Los niños y niñas de hoy en día nacen y crecen rodeados por la tecnología, lo cual hace que uno de los principales objetivos de la educación sea lograr que sean competentes en este ámbito. Es por ello por lo que la escuela debe esforzarse por desarrollar habilidades digitales en los estudiantes.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se consideran herramientas importantes para el desarrollo de proyectos gamificados, ya que gracias a ellos se pueden crear actividades interactivas y personalizadas, en este caso, para los alumnos. Desde el punto de vista del maestro como creador de las actividades y por tanto de los proyectos gamificados, es importante mencionar que a través de las TIC se consigue una mayor interacción y feedback constante entre alumnos y maestros lo cual permite mejorar la experiencia de gamificación. De la misma forma, gracias a esta retroalimentación, se consigue una mejora en la evaluación, ya que a través de las TIC se recopilan datos sobre el rendimiento de los alumnos para posteriormente analizarlos y realizar mejoras en los ámbitos que correspondan. Según Velasco, Rodríguez y Hernández (2012) las TIC son mucho más que simples recursos, ya que ofrecen metodologías interactivas que permiten a los alumnos aprender de una forma cercana

a su entorno real generando aprendizajes significativos en los alumnos. Según ellos, las TIC son más cercanas a los estudiantes que los libros, lo cual hace que su incorporación en el aula sea necesaria.

### 3.6. Trabajo cooperativo

Las TIC tienen una estrecha relación con el trabajo cooperativo, ya que a través de ellas se pueden generar herramientas y actividades que favorezcan la colaboración y comunicación entre los alumnos. El trabajo cooperativo es una metodología enfocada en la colaboración e interacción entre los estudiantes para conseguir un objetivo común. Gracias a la cooperación se promueve el aprendizaje autónomo, así como habilidades sociales y emocionales, la resolución de problemas y la toma de decisiones de forma conjunta. En la educación infantil, promover el trabajo cooperativo resulta de gran importancia, ya que permite a los niños y niñas desarrollar habilidades sociales y emocionales tales como la comunicación asertiva, la empatía, la resolución de conflictos o la escucha activa. Tal y como afirma Calzadilla (2001) el trabajo cooperativo consiste en colaborar y trabajar en equipo, para lo cual es necesario definir unos objetivos, equilibrar las responsabilidades y buscar soluciones de forma conjunta ante los problemas que se plantean.

Existen diferentes técnicas o dinámicas para llevar a cabo el trabajo cooperativo en el aula. Las que se van a utilizar en este proyecto gamificado son las siguientes:

1. Aprendizaje cooperativo estructurado: Para llevar a cabo esta técnica, se debe dividir a los alumnos en pequeños grupos que trabajarán de forma independiente. Mediante el aprendizaje cooperativo estructurado se consigue un mayor rendimiento académico y una mejora en cuanto a las habilidades sociales comunicativas y emocionales (Johnson, Johnson y Holubec, 1998).
2. Juegos cooperativos: Este tipo de juegos se basan en la cooperación y promueven el trabajo en equipo, a la vez que favorecen la comunicación y la resolución de problemas de forma conjunta. El propósito de este tipo de juegos es que los alumnos sientan satisfacción al alcanzar un objetivo en equipo y trabajar valores como son la aceptación de la diversidad de cada uno (Sánchez, 2003).

En relación al trabajo cooperativo y la gamificación se puede hacer mención del estudio realizado por Serrano-Puche, García-Valcárcel y Vila (2017) en el cual examinaron la efectividad del trabajo en equipo y la gamificación como estrategias de aprendizaje cooperativo en educación infantil. Dicho estudio se realizó en aulas de escuela infantil de España y los resultados determinaron que mediante estas metodologías se mejoraron significativamente el rendimiento académico de los alumnos, su compromiso con la tarea y su motivación. Además, por parte de los alumnos se produjo una mejora en sus habilidades sociales y comunicativas y una mayor implicación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

## 4. Contextualización

Para alcanzar el objetivo planteado se va a presentar una propuesta que está basada en un proyecto relacionado con el fondo marino. Dicho proyecto tiene como finalidad alcanzar algunas de las competencias establecidas en el Decreto 21/2023 de Ordenación de las Enseñanzas de Educación Infantil en Cataluña. Esta propuesta se desarrollará en un entorno educativo que tiene las características que se van a detallar a continuación.

### 4.1. Características del entorno

El proyecto propuesto está diseñado para ser llevado a cabo en una escuela de la localidad de Sant Adrià de Besòs, en Barcelona. Como rasgos físicos se puede decir que se trata de un entorno urbano que cuenta con infinidad de servicios. Las zonas más próximas a la escuela se podrían definir como el centro de la ciudad, en el que el día a día es activo ya que se encuentran la mayoría de las tiendas, restaurantes, transporte público, etc. Aunque el municipio de Sant Adrià de Besòs es colindante a la ciudad de Barcelona, también cuenta con una gran zona de flora y fauna gracias a la cercanía del río Besòs (Parque Fluvial del Besòs) y la playa del Litoral.

Esta localidad se caracteriza por su diversidad cultural, ya que en ella viven familias procedentes de diferentes continentes de Asia, América, y África principalmente, según indican los datos del Instituto de Estadística de Catalunya (IDESCAT), que llegaron hace años con el objetivo de encontrar trabajo y viviendas asequibles. Por lo tanto, sus habitantes se consideran de una clase socioeconómica media. La mayoría de las familias residentes en este

municipio se dedican al sector servicios y a la construcción debido al desarrollo urbanístico que se está produciendo en la ciudad.

Tal y como indica el Instituto de Estadística de Catalunya (IDESCAT), Sant Adrià se caracteriza por ser un municipio joven, ya que la mayor parte de la población se compone de núcleos familiares con hijos, predominando las parejas jóvenes con hijos menores de edad.

#### 4.2. Descripción del centro

El centro educativo para el que está pensado este proyecto se sitúa en el municipio de Sant Adrià de Besòs, concretamente en el centro de la ciudad a escasos metros del ayuntamiento y de la zona comercial.

Se trata de un centro de educación pública dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria con dos líneas para cada curso de infantil, el cual también cuenta con una Unidad de Soporte a la Educación Especial. El centro tiene un enfoque pedagógico basado en la inclusión y la diversidad, tiene una gran preocupación por el desarrollo sostenible y la inculcación de valores de educación ambiental entre sus alumnos, las familias tienen un papel muy importante en la vida del centro para ofrecer una educación de calidad y fomentar el desarrollo personal de los estudiantes. Además, utilizan metodologías innovadoras y recursos educativos siempre actualizados con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de sus alumnos, es por ello que el personal con el que cuenta la escuela es altamente cualificado.

En cuanto a espacios y equipamientos, es una escuela que dispone de 27 aulas (todas ellas cuentan con PDI), 2 aulas de informática, 1 aula de música, 2 aulas de educación especial, 1 aula SIEI<sup>1</sup>, 1 aula SIAL<sup>2</sup>, 1 sala de fisioterapia, 1 sala de psicomotricidad, 1 biblioteca, 1 sala polivalente, 1 laboratorio que también es aula de plástica, 1 sala redonda multifuncional, lavabos en cada planta, 3 patios (cada uno de ellos destinado a unos cursos o ciclos educativos concretos) y 1 edificio anexo en el que se encuentra el comedor de alumnos y maestros, 2 aulas de religión y 1 ludoteca.

---

<sup>1</sup> Aula de Soporte Intensivo Escolarización Inclusiva

<sup>2</sup> Aula de Soporte Intensivo a la Audición y Lenguaje

Además de todos estos espacios, a nivel de gestión de centro también disponen de un despacho de dirección y administración, una sala de profesores y una sala para los servicios del EAP (Equipos de Asesoramiento y Orientación Pedagógica).

En resumen, el centro educativo es un centro comprometido con la excelencia académica y el desarrollo personal de sus estudiantes, y enfocado en fomentar los valores de inclusión, diversidad y sostenibilidad.

### 4.3. Características del alumnado

El grupo - clase en el que se basa la propuesta, es el grupo de tercer curso de segundo ciclo de Educación Infantil (I5-A). Dicho grupo está compuesto por 21 alumnos donde encontramos 11 niños y 10 niñas de entre 5 y 6 años (en el momento que se lleve a cabo la propuesta la mayoría de los alumnos tendrán 6 años). De entre todos los alumnos del aula contamos con 3 niños cuyas familias son procedentes de países asiáticos y 5 de latino américa. Se encuentra también 1 alumno procedente de Ucrania, el cual llegó a Cataluña en abril de 2022 y que se ha incorporado a la escuela en el curso actual (2022-23). Por lo que todavía no domina el idioma vehicular de la escuela (catalán) pero sí que es capaz de comunicarse mínimamente en castellano. Es por este motivo que el alumno requerirá una serie de adaptaciones basadas en sus necesidades educativas. Cabe remarcar que todas las familias residen en la localidad de Sant Adrià de Besòs.

A grandes rasgos, se puede definir el grupo de alumnos como un grupo unido tanto dentro como fuera de la escuela ya que son los mismos alumnos desde el primer curso de segundo ciclo de educación infantil, incluso algunos desde el primer ciclo (0-3 años). Son alumnos muy participativos frente a las situaciones de enseñanza - aprendizaje que se proponen en el aula y aunque generalmente muestran una predisposición a realizar actividades en grupo todavía muestran rasgos característicos egocéntricos, por ello a través de esta propuesta se favorecerá el trabajo cooperativo.

A nivel lingüístico se trata de un grupo con un buen nivel de vocabulario, el cual, dentro de su desarrollo psicoevolutivo, es capaz de comunicarse correctamente y resolver conflictos de una forma eficaz. Estas habilidades se han desarrollado para comunicarse de forma efectiva con

las personas procedentes de otros países, es decir, gracias a la multiculturalidad y diversidad que viven los alumnos a diario.

Al tratarse de niños y niñas que están creciendo en un entorno urbano, rodeados de tecnologías y globalizado son un grupo que muestra un gran interés por los juegos y al igual que por las TIC para las que disponen de habilidades para utilizarlas desde edades tempranas y cuentan con una gran capacidad de adaptación debido al mundo cambiante en el que se vive.

## 5. Proyecto de intervención educativa

El siguiente proyecto gamificado está diseñado para trabajar el entorno natural cercano a los alumnos, concretamente el fondo marino, siguiendo las indicaciones de la nueva legislatura, tanto a nivel estatal como autonómico, sobre educación infantil. Se trabajará el *Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno*, siguiendo el Real Decreto estatal y el *Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad*, del Decreto 21/2023, de ordenación de las enseñanzas de la Educación Infantil en Cataluña. La propuesta de proyecto está programada para trabajar de forma transversal las competencias clave, las competencias específicas y los saberes, las cuales se encuentran desarrolladas en la Tabla 1. *Competencias Clave* y Tabla 2. *Ejes, competencias específicas y criterios de evaluación*, así como en el Anexo 1, tal y como establece el currículum que debe ser la educación infantil.

### 5.1. Justificación

Como bien se ha comentado en el anterior marco teórico, la gamificación cada vez está más presente en las aulas de educación infantil, es por ello que realizar un proyecto gamificado sobre el fondo marino dirigido al tercer curso de segundo ciclo de educación infantil resulta muy atractivo a la vez que contiene una gran potencialidad a nivel pedagógico. En primer lugar, debemos destacar que Sant Adrià de Besòs se trata de una ciudad costera en la que el mar y la playa son elementos significativos para los alumnos, y ello lo convierte en una oportunidad muy buena para el desarrollo de este proyecto. Realizar este proyecto mediante la gamificación además de suponer un acercamiento de los alumnos hacia el medio marino y fomentar su curiosidad por el aprendizaje sobre este ecosistema, también favorece la adquisición de nuevos aprendizajes de una forma lúdica aumentando su motivación en el

proceso de enseñanza - aprendizaje. Además, resulta una oportunidad en la que los alumnos pueden desarrollar su imaginación mediante la creación de personajes y situaciones relacionadas con la temática del medio marino superando desafíos que les permiten adquirir nuevos conocimientos.

A través de las actividades gamificadas propuestas en el proyecto se trabajará la conciencia sobre la problemática de la contaminación en el mar y cómo ayudar a resolverla. Actualmente, existe una gran cantidad de contaminación en nuestros mares y océanos y muchos animales sufren las consecuencias. Por tanto, se intenta concienciar a los alumnos sobre la importancia de cuidar nuestro entorno y desarrollar actitudes responsables para el cuidado de nuestro planeta y reducir así la contaminación marina. Es importante especificar que este proyecto está pensado para llevarse a cabo el mes de junio, coincidiendo con el Día Mundial de los Océanos, lo que hace que la actividad cobre más sentido. Así, se podrá aprender más sobre esta problemática y cómo intentar resolverla a la vez que se celebra dicho día mundial.

En esta justificación es imprescindible, también, mencionar que a nivel curricular se establecen competencias directamente relacionadas con el acercamiento, conocimiento y descubrimiento del entorno natural de los niños y niñas. Es responsabilidad de la escuela permitir a los alumnos este acercamiento con el objetivo de que puedan observarlo, conocerlo y respetarlo.

A modo de conclusión, realizar un proyecto gamificado sobre el fondo marino resulta una idea pedagógica eficaz ya que permite que los alumnos conozcan más profundamente su entorno próximo (tal y como establece el currículum), también se trabaja y mejora el trabajo cooperativo, la motivación y se fomenta la creatividad a la vez que se promueve la creación de actitudes responsables para contribuir al cuidado del medio ambiente. Además, realizarlo mediante la gamificación supone en los alumnos una innovación y mejora significativa en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

## 5.2. Referencias legislativas

Con el fin de realizar una programación coherente es muy importante basarse en la legislación actual y vigente para el curso 2022-23 en referencia al segundo ciclo de Educación Infantil. En este caso han influido en la propuesta la siguiente legislación:

- A nivel nacional: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. A partir de este decreto se establece que cada administración educativa se encargará de establecer el currículo de la etapa de Educación Infantil, siguiendo las enseñanzas mínimas fijadas en esta ley. También se ha tenido en cuenta la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación a través de la cual se adaptó y mejoró el sistema educativo, promoviendo la equidad, la calidad y la inclusión educativa.
- A nivel autonómico (Cataluña): Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil de Cataluña. Los contenidos de la siguiente propuesta de intervención están dirigidos a los alumnos del grupo de P-5 de segundo ciclo de educación infantil y a la adquisición de conocimientos relacionados con el fondo marino. Durante la etapa de educación infantil es importante trabajar de una manera globalizada los contenidos, ya que no se comprende su enseñanza de forma individualizada y particular de los diferentes conceptos. En el proceso de enseñanza - aprendizaje están implicadas, prácticamente siempre, todas las competencias, ya sea de forma implícita o explícita. Trabajando de esta forma todas las actividades y contenidos que se aprenden cobran sentido para los alumnos.

### 5.3. Objetivos del proyecto

A continuación, se presentan los objetivos que se van a trabajar mediante este proyecto, los cuales se van a distinguir por el acrónimo “OP”, haciendo referencia a Objetivo del Proyecto, seguido de la letra correspondiente. En primer lugar, se definen los objetivos generales que establece el Decreto 95/2022, anteriormente mencionado, y que están estrechamente relacionados con esta propuesta de proyecto gamificado:

**OP. A.** Observar y explorar su entorno familiar, natural y cultural.

**OP. B.** Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

**OP. C.** Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

**OP. D.** Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

**OP. E.** Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

**OP. F.** Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad.

**OP. G.** Disfrutar del aprendizaje de una forma cada vez más autónoma y organizada

A continuación, se presentan los objetivos propiamente dichos del proyecto. En el caso del currículum de Educación Infantil no se especifican objetivos concretos para cada materia, por ello en base a los generales que establece la legislación se han elaborado y propuesto los siguientes objetivos:

**OP. H.** Motivar a los alumnos en el aprendizaje del entorno marino a través de la metodología de gamificación en el aula.

**OP. I.** Conocer los nombres y características de algunos animales marinos para descubrir cómo es este entorno del planeta tierra.

**OP. J.** Trabajar en el dominio de las habilidades de lectoescritura y comunicativas mediante actividades motivadoras.

**OP. K.** Mostrar una actitud positiva en los juegos y aprendizaje cooperativo que propicie el trabajo en equipo y promueva la colaboración entre los alumnos.

**OP. L.** Desarrollar la competencia digital y el buen uso de las TIC mediante las actividades que se realicen con dicho soporte.

#### 5.4. Contenidos que se abordan

Siguiendo el nuevo currículum vigente en Cataluña, en el siguiente proyecto se van a trabajar las competencias claves (aquellas competencias que son consideradas imprescindibles para que el alumno avance en su proceso educativo) de forma transversal. De la misma forma, para el desarrollo del aprendizaje, el nuevo currículum establece cuatro ejes. Cada eje contiene una serie de competencias específicas, de las cuales se detallan cuáles son sus criterios de evaluación y sus saberes, que se encuentran especificados y desarrollados en el ANEXO 1. Tal y como establece el Real Decreto 95/2022, los saberes básicos hacen referencia a los contenidos. A continuación, se presentan las competencias clave y los ejes con sus correspondientes criterios de evaluación que se van a trabajar en el proyecto según el Decreto 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña. Para más detalle consultar Anexo 1:

**Tabla 1. Competencias clave**

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	
<b>1. Competencia en comunicación lingüística</b>	A través de la realización de actividades en pequeño grupo se requiere que los alumnos pongan en práctica y mejoren sus habilidades de comunicación en la toma de decisiones.
<b>2. Competencia plurilingüe</b>	Gracias a la multiculturalidad del aula se fomenta en los alumnos una actitud de respeto hacia la diversidad lingüística y cultural a la vez que se enriquecen de ella.
<b>3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</b>	A través de las actividades manipulativas los alumnos se inician en el pensamiento científico (el sentido crítico, el valor de la evidencia, ...).
<b>4. Competencia digital</b>	Mediante el uso de las TIC en el desarrollo del proyecto los alumnos se inician en su uso responsable de las misma, a la vez que las utilizan de una forma segura para extraer, analizar e intercambiar información.
<b>5. Competencia personal, social y de aprender a aprender</b>	Esta competencia clave hace referencia al desarrollo de actitudes de comprensión y empatía, así como la autonomía, las cuales se van a trabajar de forma intrínseca a través de la comunicación entre los compañeros en el aula y la convivencia. Además, se procurará que los alumnos desarrollen las capacidades de organización de tareas y tiempo.
<b>6. Competencia ciudadana</b>	A través de esta competencia clave se pretende lograr que los alumnos establezcan las bases que favorezcan un aprendizaje de actitudes de respeto e inclusión y pautas para la resolución de problemas. Gracias a la diversidad con la que se cuenta en el aula podremos trabajar para desarrollar dichas actitudes.
<b>7. Competencia de pensamiento creativo</b>	La etapa de educación infantil se caracteriza por adquirir nuevos aprendizajes mediante la curiosidad. Por ello, este proyecto está enfocado a trabajar nuevos conceptos a través de una metodología motivadora que fomente esa curiosidad por el aprendizaje en los alumnos.
<b>8. Competencia en conciencia y expresión cultural</b>	Mediante la actividad de expresión artística los alumnos tendrán un lugar en el aula donde poder expresarse libremente desde la perspectiva del arte.

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

**Tabla 2.** Ejes, competencias específicas (CE<sup>3</sup>) y criterios de evaluación (CEVC<sup>4</sup>)

<b>Eje 1. Un niño que crece con autonomía y confianza</b>	<b>Criterios de Evaluación según el Currículum</b>
CE 1. Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.	<b>CEVC 1.</b> Mostrar progresivamente sentimientos de seguridad personal en situaciones cotidianas, confiando en las propias posibilidades y manifestando iniciativa.
CE 2. Vivir las emociones expresando y reconociendo sentimientos y necesidades, para ir creciendo en bienestar emocional y seguridad afectiva.	<b>CEVC 2.</b> Actuar cada vez de manera más autónoma en situaciones cotidianas. <b>CEVC 3.</b> Pedir aceptar y ofrecer ayuda estableciendo relaciones afectivas positivas, de manera libre, segura y respetuosa en momentos de la vida cotidiana.
CE 3. Darse cuenta de la influencia del espacio y el tiempo en las situaciones de vida cotidiana a partir de las experiencias vividas, para crecer con seguridad y entender el mundo.	<b>CEVC 4.</b> Desarrollar aspectos de razonamiento espacial a través de juegos de exploración y situaciones de la vida cotidiana.
CE 4. Progresar en la adquisición de normas y hábitos saludables y ecosocialmente responsables, ganando confianza en las propias posibilidades y capacidades para construir la propia identidad.	<b>CEVC 5.</b> Comprender la necesidad de acuerdos y normas, ajustando su situación a los diferentes contextos de juego y aceptando el funcionamiento acordado.
<b>Eje 2. Un niño que se comunica con diferentes lenguajes</b>	<b>Criterios de Evaluación según el Currículum</b>
CE 1. Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.	<b>CEVC 6.</b> Participar en situaciones comunicativas de manera activa, espontánea y respetuosa, ajustando el repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto. <b>CEVC 7.</b> Mostrar interés por el descubrimiento progresivo de la relación entre el texto oral y escrito participando en situaciones de aproximación al lenguaje escrito.
CE 2. Expresarse de manera entendedora, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando, para responder a diferentes contextos comunicativos.	<b>CEVC 8.</b> Interpretar y crear manifestaciones artísticas utilizando y explorando diferentes instrumento, recursos o técnicas desde una perspectiva respetuosa.

<sup>3</sup> Acrónimo que recibirán las Competencias Específicas<sup>4</sup> Acrónimo que recibirán los Criterios de Evaluación según el Currículum del Decreto 21/2023

<b>Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad</b>	<b>Criterios de Evaluación según el Currículum</b>
CE 1. Observar y reconocer características de materiales y elementos y establecer relaciones entre ellos, mediante la experimentación y la manipulación sensorial para avanzar hacia estructuras de pensamiento cada vez más complejas desarrollando habilidades de razonamiento matemático.	<b>CEVC 9.</b> Establecer relaciones entre elementos, diferenciando cualidades o atributos y sabiendo comunicarlo.
CE 2. Desarrollar, de manera progresiva, diferentes formas de razonamiento y procedimientos del pensamiento científico, a través de la observación y la manipulación, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de manera creativa a los diferentes retos y situaciones.	<b>CEVC 10.</b> Mostrar autonomía en la gestión de retos y situaciones cotidianas cada vez más complejas, cooperando con los otros. <b>CEVC 11.</b> Participar en retos colaborativos en pequeño grupo, compartiendo ideas propias y escuchando las de los otros desde una actitud de respeto.
CE 3. explorar y reconocer elementos y fenómenos del mundo natural, estableciendo relaciones entre la propia acción y las consecuencias que se derivan, para iniciar hábitos de sostenibilidad y conservación del entorno.	<b>CEVC 12.</b> Conocer y cuidar con una actitud de respeto el medio natural, identificando el impacto de las acciones humanas en la conservación y preservación del entorno.
<b>Eje 4. Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que lo rodea</b>	<b>Criterios de Evaluación según el Currículum</b>
CE 1. Avanzar en la relación con los otros en condiciones de igualdad, para construir la propia identidad basada en los valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	<b>CEVC 13.</b> Establecer relaciones y vínculos saludables con los otros, la diversidad y la igualdad de género. <b>CEVC 14.</b> Iniciarse en la resolución de conflictos, proponiendo alternativas y disfrutando de los beneficios de llegar a acuerdos, con la ayuda de un adulto.
CE 2. apreciar progresivamente el entorno social y cultural cercano y su diversidad, mostrando interés y respeto por convivir.	<b>CEVC 15.</b> Reconocer la diversidad de su propio entorno, iniciándose en el respeto a las diferencias individuales y mostrando interés por las personas del entorno y su lengua.

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

## 5.5. Metodología

Tal como se ha descrito en los contenidos, la etapa de educación infantil se basa en una metodología transversal para lograr el desarrollo integral de cada alumno, respetando sus ritmos y adaptándonos a las necesidades particulares de cada uno. Para lograrlo se debe tener en cuenta que cada alumno es único. Por tanto, la metodología para la realización de este proyecto gamificado es una metodología global y transversal ya que se trabajan diversos contenidos que establece el currículum desde diferentes enfoques: a través de la manipulación, la escucha, la perspectiva artística, etc. Dado que la finalidad del proyecto es que los alumnos adquieran nuevos conocimientos a la vez que se involucran y disfrutan de las actividades y retos propuestos, la metodología se centra en crear aprendizajes significativos basados en la experiencia personal de cada alumno de una forma lúdica. Los protagonistas del aprendizaje son los propios alumnos, quienes tienen una actitud proactiva en cuanto al juego de gamificación.

Las actividades, mayoritariamente, se van a desarrollar en pequeños grupos. Gracias a este tipo de agrupamientos se fomenta el desarrollo de habilidades intrapersonales e interpersonales tales como la empatía, el compañerismo, el trabajo en equipo, ...

### 5.5.1 Narrativa

La narrativa de este proyecto sirve para poner en contexto a los alumnos sobre el proyecto que se va a llevar a cabo en el aula. Será una historia que despierte su interés y motivación para conocer los componentes del fondo marino y conseguir alcanzar aprendizajes significativos.

El ser fantástico que va a guiar todo el proyecto es el Cangrejo Bermejo, el cual pide ayuda a los alumnos para encontrar la corona perdida, que dará el título a ser el rey del Mar a aquel grupo que gane más puntos.

### 5.5.2 Niveles y XP

Como se ha comentado en el punto anterior el Cangrejo Bermejo será el personaje que guía y propone los retos a los alumnos. Tendrán que superar un total de 6 retos a través de los cuales adquirirán conocimientos sobre el entorno marino. Posteriormente a cada sesión se asignarán los puntos a cada grupo y conseguirán un fragmento del mapa que los llevará al lugar donde se encuentra la corona perdida. Una vez se hayan superado todos los retos, el Cangrejo

Bermejo les hará entrega de los diplomas a todos los alumnos y revelará el grupo que ha quedado en primer puesto y se ha convertido en el Rey del Mar. Para el resto de los grupos también se hará una coronación en función del número de puntos obtenidos y se hará un ranking:

- 2º puesto → Príncipes del Mar
- 3º puesto → Generales del Mar
- 4º puesto → Soldados del Mar

Los puntos grupales se acumularán en la aplicación ClassDojo y se sumarán a cada grupo en función del momento en que acaben la actividad correctamente. Es decir, el primer grupo que complete el reto correctamente obtendrá 10 puntos, el segundo grupo obtendrá 8 puntos, y así sucesivamente.

Además de las puntuaciones “ordinarias” que se consiguen superando los retos, existen unos puntos estrella grupales por:

- Mostrar actitudes de buena comunicación.
- Saber escuchar a los compañeros.
- Hablar con respeto.
- Tener actitudes de colaboración y ayuda a los compañeros.

En cuanto al soporte digital para presentar el proyecto será Genially. En cada reto los alumnos encontrarán enlaces a otras plataformas para poder realizar las actividades propuestas.

## 5.6. Actividades

La siguiente propuesta de proyecto se divide en 7 sesiones que se llevarán a cabo de forma diaria, y cada una de ellas está compuesta por una serie de actividades, formando un total de 16 actividades. Cada sesión tendrá lugar después de realizar una asamblea inicial la cual servirá para poner en contexto a los alumnos, para repasar contenido que se ha trabajado en sesiones anteriores, para aclarar dudas o instrucciones, etc. Además, permitirá crear un ambiente de trabajo cooperativo y aumentar su motivación frente al proyecto. Cada sesión tendrá una duración aproximada de entre 30 - 40 minutos, excepto las sesiones 1 y 6 para las que será necesario invertir gran parte de la jornada.

Tabla 3. Sesiones y actividades

Sesiones	Actividades									
	Act 1	Act 2	Act 3	Act 4	Act 5	Act 6	Act 7	Act 8	Act 9	Act 10
Sesión 1. Nos embarcamos en una nueva aventura	X	X	X	X	X	X				
Sesión 2. Cada oveja con su pareja							X	X		
Sesión 3. Aprendemos el nombre de los animales									X	X

Sesiones	Actividades					
	Act 11	Act 12	Act 13	Act 14	Act 15	Act 16
Sesión 4. Qué más encontramos en el fondo del mar	X	X	X			
Sesión 5. La coronación				X		
Sesión 6. Nos vamos de excursión					X	
Sesión 7. De oca a oca y tiro porque me toca						X

Tabla 4. Actividades

Sesión 1. Nos embarcamos en una nueva aventura
<b>Objetivos de la sesión (OS<sup>5</sup>)</b>
<b>OS. 1.</b> Comprender las normas del juego que se va a desarrollar con el proyecto gamificado.
<b>OS. 2.</b> Experimentar con los materiales que se presentan en la actividad 2.
<b>OS. 3.</b> Comunicar aquello que el alumno está vivenciando.
<b>OS. 4.</b> Trabajar la comprensión a través del visionado de la película “El Espantatiburones”.
<b>OS. 5.</b> Disfrutar del visionado de la película, una actividad lúdica.
<b>OS. 6.</b> Estimular la expresión verbal mediante el debate en asamblea y la creatividad al identificar nuevos elementos en la película.

<sup>5</sup> Acrónimo que recibirán los Objetivos de las Sesiones seguidamente del número correspondiente

**OS. 7.** Conocer nuevas herramientas TIC como Rakugakiar y ClassDojo.

**OS. 8.** Completar el primer reto diferenciando los animales marinos de los terrestres.

Además de los objetivos de proyecto: OP.A, OP.B, OP.C, OP.D, OP.F, OP.G, OP.H, OP.I, OP.K y OP.L.

### Descripción

Con la llegada al aula a primera hora revisamos el correo electrónico en la PDI y vemos que tenemos un correo electrónico de [cangrejobermejo@fondomarino.com](mailto:cangrejobermejo@fondomarino.com). En él se presenta el ser fantástico y pide ayuda a los alumnos para encontrar la corona perdida y explica que los niños/as tendrán que superar unos retos para obtener el mapa y así encontrar la corona. También explica que por cada reto que supere ganarán, además de un fragmento de mapa, puntos que acumularán para coronarse como Reyes del Mar:

**Act. 1.** Explicar la narrativa, normas del juego, cómo ganarán los puntos, dónde se apuntarán, cómo se accede a la plataforma para realizar los retos, ... Los alumnos accederán al mapa interactivo a través del siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/645bcfa222d8eb00115fd481/interactive-image-imagen-interactiva>.

Para más detalle ver Anexo 2.

**Act. 2.** Para saber los conocimientos previos de los alumnos, en asamblea se realizará una sesión de experimentación. Se colocará una caja con agua, piedras, juguetes de animales marinos, conchas, algas, ... Durante esta actividad se comentará con los alumnos qué elementos se encuentran en la caja, qué animales son, cómo son, qué textura tienen las algas, etc. Esta actividad servirá para realizar la evaluación inicial.

**Act. 3.** Visionado de la película “El Espantatiburones” en la PDI, en la que aparecen todo tipo de especies: peces, tiburones, pulpos, mantas raya, ... Con ello se generará interés por la temática del proyecto de una forma visual y entretenida a la vez que se contextualiza el aprendizaje para las actividades y retos que se llevarán a cabo durante el proyecto. Y posteriormente, en asamblea, se comentará la película, qué elementos han visto, si les ha gustado, si han reconocido algún elemento, ... Esta actividad también servirá para hacer memoria durante las asambleas que se realizarán antes de iniciar cada sesión.

**Act. 4.** Se dividirán a los alumnos en 5 pequeños grupos heterogéneos de forma aleatoria, formando 4 grupos con 4 participantes y 1 grupo de 5. Una vez que estén creados, cada grupo deberá escoger un nombre grupal relacionado con la temática del fondo marino.

**Act. 5.** Cada grupo deberá hacer un dibujo conjunto que les represente. Posteriormente, en las tablets, darán vida a sus dibujos con la aplicación RAKUGAKIAR (aplicación de realidad aumentada). Y crearán los avatares de ClassDojo. Para más detalle ver Anexo 3.

**Act. 6. RETO 1.** Los alumnos acceden al mapa interactivo creado con Genially donde encontrarán el primer reto y pulsando el botón “1” les dirigirá al siguiente enlace para realizar la actividad: <https://learningapps.org/view30465156>. Con la aplicación learningapps realizarán un juego en el que deberán diferenciar los animales marinos de los terrestres. Cuando superen el reto, en la pantalla, aparecerá el primer fragmento del mapa. Para más detalle ver Anexo 4.

#### **Materiales y espacios**

Recursos materiales: PDI, caja de plástico transparente, agua, piedras, juguetes de animales marinos, conchas, algas, folios DIN A4, colores de madera, plastidecors, ceras, tablets.

Recursos espaciales: Las actividades que se desarrollan en esta primera sesión se llevarán a cabo en el aula ordinaria del grupo - clase.

#### **Participantes y/o agrupamientos**

Para el desarrollo de las actividades 1, 2 y 3 el agrupamiento será un gran grupo.

Para las actividades 4, 5 y 6 los alumnos ya estarán divididos en pequeños grupos.

#### **Criterios de evaluación (CEVA<sup>6</sup> y CEVC)**

Los criterios de evaluación según el Currículum son: CEVC 1, CEVC 2, CEVC 5, CEVC 6, CEVC 9 y CEVC 10. Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:

**CEVA 1.** Muestra una actitud de escucha activa para comprender las normas del juego que se está presentando.

**CEVA 2.** Muestra iniciativa para experimentar con el material propuesto.

---

<sup>6</sup> Acrónimo que recibirán los Criterios de Evaluación relacionados con las Actividades

**CEVA 3.** Es capaz de comunicar y expresar las vivencias que está experimentado de forma clara. Así como demuestra que ha comprendido el argumento de la película, escenarios, personajes, ...

**CEVA 4.** Clasifica correctamente los animales según su hábitat natural.

**CEVA 5.** Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades.

**CEVA 6.** Es capaz de expresar oralmente los nuevos elementos que ha identificado en la película.

## Sesión 2. Cada oveja con su pareja

### Objetivos de la sesión

**OS. 9.** Trabajar la memoria fotográfica mediante la retención de la posición de cada animal en el tablero.

**OS. 10.** Reconocer e identificar visualmente las letras del abecedario y clasificarlas.

**OS. 11.** Desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

Además de los objetivos de proyecto: OP.B, OP.C, OP.E, OP.F, OP.G, OP.H, OP.I, OP.K y OP.L.

### Descripción

Se ha recibido otro correo del Cangrejo Bermejo, en el que explica que ha visto que se ha superado el primer reto y que los alumnos lo han hecho muy bien, pero que aún deben encontrar más fragmentos del mapa.

**Act. 7. RETO 2.** En este reto los alumnos deberán poner en práctica su memoria fotográfica realizando un juego tipo *memory* (encontrar la pareja) diseñado con la herramienta interacty.me. Accediendo al mapa interactivo de Genially y pulsando el botón “2” accederán al siguiente enlace para realizar el reto:

<https://interacty.me/projects/1e16e2dae21db7b7>. Para más detalle ver Anexo 5.

**Act. 8. RETO 3.** Para realizar este reto los alumnos a través del mapa interactivo pulsando el botón “3” entrarán a la web de <https://www.cokitos.com/pecera-del-abecedario/play/> y accederán al juego “La pecera del abecedario”. El juego consiste en atrapar los peces que tengan letras del abecedario y clasificarlos en la pecera correspondiente. Por ejemplo, los peces que tengan la letra “A” deberán llevarlos a la pecera que contenga la misma letra. Se

sumarán tantos puntos al grupo como peces haya en las peceras. Para más detalle ver Anexo 6.

### **Materiales y espacios**

Recursos materiales: Tablets.

Recursos espaciales: Las actividades que se desarrollan en esta sesión se llevarán a cabo en el aula ordinaria del grupo - clase.

### **Participantes y/o agrupamientos**

Las dos actividades que se realizan en esta sesión están pensadas para ser desarrolladas en pequeños grupos.

### **Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)**

Los criterios de evaluación según el Currículum son: CEVC 3, CEVC 11, CEVC 13 y CEVC 15. Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:

**CEVA 5.** Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades.

**CEVA 7.** Demuestra una buena memoria fotográfica recordando la posición de las tarjetas en el juego tipo memory.

**CEVA 8.** Es capaz de reconocer todas las letras del abecedario y clasificarlas en la pecera correspondiente.

**CEVA 9.** Muestra una actitud positiva frente al trabajo en equipo y se comunica de forma asertiva con sus compañeros.

## **Sesión 3. Aprendemos los nombres de los animales**

### **Objetivos de la sesión**

**OS.12.** Consolidar el conocimiento de los nombres de diferentes animales marinos mediante el juego de relacionar nombres con imágenes.

**OS. 13.** Desarrollar la capacidad matemática de ordenación en relación con el tamaño de los animales que se proponen en la actividad.

**OS. 14.** Incentivar la motivación de los alumnos mediante el reconocimiento del esfuerzo que están realizando a través del mensaje de apoyo del ser fantástico.

Además de los objetivos de proyecto: OP.B, OP.C, OP.E, OP.F, OP.G, OP.H, OP.I, OP.K, OP.L.

Descripción
<p>Se recibe un correo electrónico del Cangrejo Bermejo en el que anima a los alumnos a continuar trabajando con ese entusiasmo. En esta tercera sesión se desarrollarán las siguientes actividades:</p> <p><b>Act. 9. RETO 4.</b> A través del juego creado con Educaplay los alumnos deberán relacionar las imágenes de los animales con sus nombres. Accederán al siguiente enlace pulsado el botón “4” del mapa interactivo: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14816211-que_animal_soy.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14816211-que_animal_soy.html</a>. Para más detalle ver Anexo 7.</p> <p><b>Act 10. RETO 5.</b> Para superar este reto los alumnos tendrán que ordenar los animales según su tamaño del más pequeño al más grande a través del juego creado con la herramienta de Genially, pulsando el botón “5” del mapa interactivo el cual les dirigirá al siguiente enlace: <a href="https://view.genial.ly/6457d11d434ce10018055ac0/interactive-content-ordena-de-mas-pequeno-a-mas-grande">https://view.genial.ly/6457d11d434ce10018055ac0/interactive-content-ordena-de-mas-pequeno-a-mas-grande</a>. Para más detalle ver Anexo 8.</p>
Materiales y espacios
<p><u>Recursos materiales:</u> Tablets.</p> <p><u>Recursos espaciales:</u> Las actividades que se desarrollan en esta sesión se llevarán a cabo en el aula ordinaria del grupo - clase.</p>
Participantes y/o agrupamientos
<p>Las actividades 9 y 10 se desarrollarán en pequeños grupos.</p>
Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)
<p>Los criterios de evaluación según el Currículum son: CEVC 1, CEVC 7 y CEVC 10. Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:</p> <p><b>CEVA 5.</b> Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades.</p> <p><b>CEVA 10.</b> Reconoce la imagen y es capaz de relacionarla con el nombre.</p> <p><b>CEVA 11.</b> Muestra habilidades matemáticas relacionadas con la ordenación de elementos, en este caso en función del tamaño de los animales y realiza la actividad correctamente teniendo en cuenta el criterio de medida.</p>

**CEVA 12.** Se muestra motivado en las actividades, incentivado por el reconocimiento del buen trabajo que están realizando.

#### Sesión 4. ¿Qué más encontramos en el fondo del mar?

##### Objetivos de la sesión

**OS. 15.** Concienciar a los alumnos de la importancia de cuidar el medio ambiente a través de la celebración del Día Mundial de los Océanos y la realización de actividades relacionadas con el reciclaje.

**OS. 16.** Inculcar valores de respeto hacia el medio ambiente y participación en la limpieza del entorno natural identificando elementos contaminantes a través del sexto reto.

**OS. 17.** Motivar a los alumnos en el trabajo cooperativo para lograr el objetivo del proyecto (encontrar la corona) utilizando el mapa y siguiendo las pistas.

Además de los objetivos de proyecto: OP.A, OP.B, OP.C, OP.E, OP.F, OP.G, OP.H, OP.I, OP.J, OP.K y OP.L.

##### Descripción

Esta sesión se llevará a cabo el día 8 de junio, Día Mundial de los Océanos. Se recibe un correo de Cangrejo Bermejo, en el que dice que ya solo queda un reto para conseguir el último fragmento del mapa y poder encontrar la corona. También explica que últimamente el fondo marino está muy sucio y contaminado y que es posible que esa suciedad impida a los alumnos encontrar la corona. Por ello pide su colaboración para el siguiente reto. Además, se realiza un primer recuento de puntos para que los alumnos tengan un *feedback* del trabajo que están realizando.

**Act. 11. RETO 6.** A través del juego diseñado con Plickers, los alumnos deberán identificar en las imágenes los elementos contaminantes y responder utilizando las tarjetas. Accediendo al mapa interactivo los alumnos podrán ver que el botón "6" se trata del último reto. En este caso no se les dirige a ningún enlace, ya que se proyectará el cuestionario directamente en la PDI. Para más detalle ver Anexo 9.

**Act. 12.** Posteriormente hablaremos en gran grupo sobre la contaminación y cómo afecta a la flora y fauna que habita en el fondo del mar, la importancia del reciclaje, etc.

**Act. 13.** Visionado del vídeo de YouTube proyectado en la PDI sobre el Día Mundial de los Océanos que habla sobre el impacto de la contaminación marina.

Con el último reto, los alumnos ya habrán conseguido el último fragmento del mapa, por lo que deberán seguir las pistas para encontrar la corona. Cuando lleguen al punto indicado, encontrarán un cofre con la corona en su interior.

### **Materiales y espacios**

Recursos materiales: PDI, tarjetas Plickers, mapa para encontrar la corona, cofre con la corona.

Recursos espaciales: Las actividades 11, 12 y 13 se llevarán a cabo en el aula ordinaria del grupo - clase. Una vez hayan conseguido el mapa, deberán seguir las pistas para encontrar la corona que se encontrará en el aula de usos múltiples.

### **Participantes y/o agrupamientos**

Para la realización de la actividad 11 se mantendrán los pequeños grupos creados. Pero las actividades 12 y 13 se llevarán a cabo en gran grupo.

### **Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)**

Los criterios de evaluación según el Currículum son: CEVC 2, CEVC 4, CEVC 6, CEVC 9, CEVC 12 y CEVC 14. Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:

**CEVA 5.** Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades.

**CEVA 13.** El alumno/a es capaz de identificar los elementos nocivos para el fondo marino en las imágenes utilizando las tarjetas Plickers.

**CEVA 14.** Muestra una actitud comunicativa respetuosa durante la asamblea grupal respetando los turnos de palabras y comunicándose de forma adecuada utilizando nuevos términos aprendidos relacionados con el fondo marino.

**CEVA 15.** Tiene iniciativa para trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros en la búsqueda de la corona a través del mapa proporcionado, mostrando habilidades para la resolución de problemas.

<b>Sesión 5. La coronación</b>
<b>Objetivos de la sesión</b>
<p><b>OS. 18.</b> Favorecer la expresión libre y artística de los alumnos a través de la creación del mural con los dibujos que han realizado.</p> <p><b>OS. 19.</b> Valorar el esfuerzo de los alumnos que han realizado durante el proyecto mediante la entrega de diplomas y la coronación de los grupos.</p> <p><b>OS. 20.</b> Fomentar valores de respeto hacia los compañeros y la competitividad positiva.</p> <p><b>OS. 21.</b> Procurar mantener la idea de cuidado del medio mediante en los alumnos una vez haya finalizado el proyecto y en sus vidas personales mediante la excursión al Acuario de Barcelona.</p> <p>Además de los objetivos de proyecto: OP.C, OP.D, OP.F. y OP.L.</p>
<b>Descripción</b>
<p>Durante esta sesión se llevará a cabo la <b>Act. 14</b>. Se creará un mural, que colgaremos en el corcho del aula, con los dibujos de animales que los alumnos dibujaron en la primera sesión. También se realizará la entrega de diplomas y la coronación: Se recibirá un correo del Cangrejo Bermejo en el que nos adjuntará los diplomas para cada alumno (para más detalle ver Anexo 10) y se realizará la coronación de los grupos en función de los puntos acumulados. En este punto, se informará a los alumnos de la <b>SORPRESA FINAL</b>. El Cangrejo Bermejo agradecerá a los alumnos su ayuda y por haber trabajado en equipo tan bien. Por ello han ganado realizar una excursión al Acuario de Barcelona.</p>
<b>Materiales y espacios</b>
<p><u>Recursos materiales:</u> Papel de mural, blu-tack, diplomas, PDI.</p> <p><u>Recursos espaciales:</u> Está sesión se llevará a cabo en el aula ordinaria del grupo - clase.</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>
<p>La actividad 14 se realizará en gran grupo.</p>
<b>Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)</b>
<p>El criterio de evaluación según el Currículum es el CEVC 8.</p> <p>Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:</p> <p><b>CEVA 5.</b> Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades.</p>

**CEVA 16.** El alumno ha mostrado estar comprometido con el proyecto y su finalidad, teniendo en cuenta su actitud y respeto hacia los compañeros y el medio ambiente.

**CEVA 17.** Muestra capacidades para trabajar colaborando con sus compañeros siendo respetuoso y reconociendo los logros de los demás.

### Sesión 6. Nos vamos de excursión

#### Objetivos de la sesión

**OS. 22.** Reforzar la adquisición de conocimientos sobre la flora y fauna del mundo marino a través de las explicaciones y actividades que se llevan a cabo durante la visita.

**OS. 23.** Promover la observación y el cuidado del entorno marino, así como de los elementos que se encuentran en el acuario.

**OS. 24.** Fomentar el disfrute de las actividades que se realizan fuera del aula.

Además de los objetivos de proyecto: OP. A, OP.B, OP.C, OP.F, OP.I y OP.K.

#### Descripción

Esta sesión, en la que se desarrolla la **Act. 15**, está destinada a la excursión al Acuario de Barcelona, al cual se llegará en autocar. Para la visita se ha contratado a un monitor del acuario para la realización de la propia visita y de las actividades.

#### Materiales y espacios

Recursos materiales: Autocar para llegar a las instalaciones del acuario.

Recursos espaciales: Instalaciones del acuario.

#### Participantes y/o agrupamientos

La excursión se realizará en gran grupo. Para las actividades que se desarrollen en el acuario el monitor decidirá los agrupamientos.

#### Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)

Los criterios de evaluación según el Currículum son el CEVC 9 y CEVC 12.

Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:

**CEVA 18.** Demuestra actitudes de compromiso con el cuidado del medio ambiente, reconociendo la importancia del respeto hacia la naturaleza, concretamente del fondo marino.

**CEVA 19.** Participa de forma activa en las actividades que se realizan durante la visita, disfrutando de la experiencia.

### Sesión 7. De oca a oca y tiro porque me toca

#### Objetivos de la sesión

**OS. 25.** Consolidar los nuevos aprendizajes adquiridos durante el proyecto mediante el juego de tablero.

**OS. 26.** Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la realización de las actividades que se proponen en el juego de tablero.

Además de los objetivos de proyecto: OP.C, OP.D, OP.E, OP.F, OP.G, OP.H, OP.J y OP.K.

#### Descripción

Tras la visita al acuario de Barcelona se realizará la última actividad a modo de evaluación final para concluir el proyecto.

**Act. 16. “La Oca”.** La maestra creará un tablero similar al del juego de la oca y en cada casilla habrá diferentes dibujos que indican lo que deben hacer los alumnos para seguir adelante. Se jugará por pequeños grupos (los mismos grupos que han tenido durante el desarrollo de las anteriores actividades) por lo que habrá una ficha para cada grupo. Se les explicarán las normas del juego y el significado de cada pictograma del tablero. En el juego encontrarán juegos de reconocimiento de palabras, decir el número de aletas que tiene un animal, decir de qué se alimenta un animal, hacer un puzle, ...).

#### Materiales y espacios

Recursos materiales: Tablero de juego, dados, fichas.

Recursos espaciales: La actividad se realizará en el aula ordinaria del grupo-clase.

#### Participantes y/o agrupamientos

El juego se realizará formando los pequeños grupos creados para las actividades del proyecto.

#### Criterios de evaluación (CEVA y CEVC)

El criterio de evaluación según el Currículum es el CEVC 14.

Adicionalmente también se evaluarán los siguientes criterios relacionados con las actividades:

**CEVA 20.** Demuestra que ha adquirido los conocimientos relacionados con la flora y fauna marina mediante las actividades del juego de tablero.

**CEVA 21.** Muestra habilidades que confirman que ha comprendido las reglas del juego.

**CEVA 22.** Participa de forma activa y colaborativa con sus compañeros durante la realización del juego de tablero.

### 5.7. Planificación Temporal y cronograma

La propuesta se llevaría a cabo en el tercer trimestre del curso, en el mes de junio, debido a que el clima es favorable para realizar actividades al aire libre u organizar excursiones a acuarios para observar la vida marina. Además, los alumnos a lo largo del curso han logrado avances en su desarrollo psicoevolutivo, lo que les permite realizar y resolver actividades más complejas. De esta manera, una propuesta educativa sobre el fondo marino puede ofrecer una oportunidad para integrar conocimientos y habilidades adquiridos durante el curso en torno a un tema atractivo e interesante, además de fomentar la curiosidad, el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo y la creatividad en los alumnos.

Cabe mencionar también que el día 8 de junio se celebra el Día Mundial de los Océanos, lo cual supone una oportunidad para concienciar a los alumnos sobre la importancia del mar, sus ecosistemas y la necesidad de protegerlos. Las sesiones planificadas para la propuesta educativa están secuenciadas siguiendo el calendario del curso escolar 2022-23. Las actividades se dividirán en diferentes sesiones de entre 30 - 40 minutos aproximadamente cada una y se llevarán a cabo diariamente. Dichas actividades están diversificadas siguiendo un cronograma con el calendario escolar del centro como referencia.

**Tabla 5. Cronograma del proyecto**

Calendario proyecto FONDO MARINO JUNIO de 2023						
LU	MA	MX	JU	VI	SA	DO
			1	2 <i>Sesión 1</i>	3	4
5	6	7	8	9	10	11
	<i>Sesión 2</i>	<i>Sesión 3</i>	<i>Sesión 4</i>	<i>Sesión 5</i>		
12	13	14	15	16	17	18
<i>Sesión 6</i>	<i>Sesión 7</i>					
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Elaboración propia

Festivos locales, autonómicos o estatales

Jornada intensiva de 9.00 h a 13.00h

Días no lectivos

Sesiones del proyecto

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

Como bien se ha comentado en el apartado de contexto del alumnado, contamos con un alumno proveniente de Ucrania, el cual llegó a Cataluña en abril de 2022. Se han detectado algunos problemas en cuanto a la adaptación a su nuevo entorno, sobre todo por la lengua y por consecuencia en su comunicación con los compañeros y maestros de la escuela. El alumno es capaz de comunicarse mínimamente en castellano, pero se han observado dificultades. Por ello se ha elaborado una serie de medidas de atención a la diversidad con el objetivo que este alumno tenga la misma oportunidad de aprendizaje que sus compañeros y se sienta incluido tanto en el contexto como en la propuesta educativa y la vida del aula:

- Tabla de pictogramas acompañados de texto en catalán, para promover la familiarización y aprendizaje de la lengua vehicular del centro, y en ucraniano (lengua

materna y de fácil comprensión para el alumno) relacionada con la temática del fondo marino y de expresiones habituales generales para ser usadas en el aula. Para más detalle ver Anexo 11.

- Uso del lenguaje corporal: Por ejemplo, realizando gestos que representen diferentes animales o utilizando movimientos para demostrar cómo se mueven los animales a la vez que se verbalizan las acciones.
- Uso de subtítulos: Todos los juegos y actividades que se realicen contarán con el texto traducido a ucraniano con el objetivo de que el alumno sea capaz de asociar las palabras y su significado en ambos idiomas.

### 5.9. Sistema de Evaluación

El sistema evaluativo de este proyecto se basa principalmente en la heteroevaluación y la autoevaluación. Por ello existirán diversos momentos en los que se realizarán evaluaciones: al principio del proyecto (evaluación inicial), durante el proyecto (evaluación formativa) y al final del proyecto (evaluación final), lo cual permite obtener información sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos en diferentes etapas. La evaluación se basa principalmente en la observación directa y sistemática de los alumnos durante el desarrollo de las actividades. Los instrumentos diseñados que se utilizarán para realizar la evaluación son:

1. Las propias actividades del proyecto: A través de las actividades se medirá el conocimiento adquirido por los alumnos, ya que cuando finalicen cada actividad o reto se obtendrán el número de intentos, número de fallos y/o puntuación final. Este resultado servirá para sumar los puntos grupales en ClassDojo. Utilizar este recurso no solo permite realizar una heteroevaluación objetiva y precisa, sino que también proporciona *feedback* a los alumnos con el fin de que puedan realizar una autoevaluación reflexionando sobre su proceso de enseñanza – aprendizaje.
2. Listas de cotejo: Mediante las listas de cotejo se observarán y medirán los ítems relacionados con el comportamiento, actitudes, diálogos, etc. que suceden entre los alumnos durante el desarrollo de cada sesión. A través de este instrumento se conoce con precisión qué criterios se han observado en cada sesión para poder obtener un resultado objetivo. La lista contará con la descripción del criterio, el nombre del

alumno y dos casillas donde marcar con una “X” “Si” o “No” según lo que se observe de cada alumno, así se pueden anotar de forma rápida y concisa los resultados observados. Se puede ver un ejemplo de lista de cotejo de la Sesión 1 en el Anexo 12 (el resto de las listas de cotejo serían igual, pero con los criterios que se han mencionado a lo largo del proyecto).

3. Rúbrica final: La rúbrica final es un instrumento clave en el proyecto ya que se elaborará a partir de las actividades y las listas de cotejo y servirá para evaluar el proyecto en su totalidad. Por ejemplo, para evaluar la participación de un alumno se consultarán las listas de cotejo en las que se han evaluado los criterios relacionados con la participación. De esta manera se puede determinar de forma precisa y objetiva si el alumno ha tenido o no una actitud participativa (en caso de que el alumno haya participado en 13 de las 16 actividades se podrá determinar que su actitud ha sido muy participativa).

Para realizar la evaluación inicial y conocer las ideas previas de los alumnos se realizará la actividad 2 anteriormente descrita en la Tabla 4. Actividades. Todo lo que suceda durante la sesión quedará reflejado en la lista de cotejo. En cuanto a la evaluación formativa, se llevará a cabo durante el desarrollo de las actividades del proyecto (desde la actividad 3 hasta la 15, incluidas). Para realizar esta evaluación se utilizarán los recursos digitales creados, ya que, como se ha comentado, en ellos se obtiene el número de puntuación, intentos, etc. además de las listas de cotejo previamente diseñadas. Para realizar la evaluación final se ha diseñado el juego de tablero estilo “La Oca” (actividad 16) en el que los alumnos deberán poner de manifiesto todo lo que han aprendido durante el proyecto. Para llevar a cabo esta evaluación se utilizarán los mismos instrumentos que en las evaluaciones anteriores: la propia actividad y la lista de cotejo. A través de la actividad final y las listas de cotejo realizadas a lo largo de todo el proyecto se realizará y completará una rúbrica final en la que será evaluado el proyecto en su totalidad.

### **5.9.1. Criterios de evaluación**

A continuación, se presenta la siguiente tabla, a modo de síntesis, en la que se relacionan los objetivos del proyecto con los criterios de evaluación, además de en qué sesión/es se

realizará la observación y posterior evaluación y mediante qué instrumento se llevará a cabo:

**Tabla 6. Criterios de evaluación y objetivos**

Objetivo	Criterios de evaluación	Sesión
OP. A	CEVC 9	1, 4, 6
OP. B	CEVC 1, CEVC 2, CEVC 10	1, 2, 3, 4, 6
OP. C	CEVC 3, CEVC 5, CEVC 6, CEVC 14	Todas
OP. D	CEVC 6, CEVC 8,	1, 5, 7
OP. E	CEVC 4, CEVC 7, CEVC 9	2, 3, 4, 7
OP. F	CEVC 11, CEVC 13, CEVC 14, CEVC 15	Todas
OP. G	CEVC 2, CEVC 10	1, 2, 3, 4, 7
OP. H	CEVC 5, CEVA 12	1, 2, 3, 7
OP. I	CEVA 4, CEVA 6, CEVA 18, CEVA 20	1, 2, 3, 4, 6
OP. J	CEVA 3, CEVA 6, CEVA 8, CEVA 14, CEVA 17	4, 7
OP. K	CEVA 1, CEVA 2, CEVA 9, CEVA 12, CEVA 15, CEVA 17, CEVA 19, CEVA 22	1, 2, 3, 4, 6, 7
OP. L	CEVA 5	1, 2, 3, 4, 5
OS. 1	CEVA 1	1
OS. 2	CEVA 2	1
OS. 3	CEVA 3, CEVC 6	Todas
OS. 4	CEVA 3	1
OS. 5	CEVA 6	1
OS. 6	CEVA 3, CEVA 6	1
OS. 7	CEVA 5	1, 2, 3, 4, 5
OS. 8	CEVA 4	1
OS. 9	CEVA 7	2
OS. 10	CEVA 8	2
OS. 11	CEVA 9, CEVC 6, CEVC 7, CEVC 11, CEVC 13	1,2,5,7
OS. 12	CEVA 10, CEVC 7	3
OS. 13	CEVA 11,	3
OS. 14	CEVA 12, CEVC 1	3
OS. 15	CEVC 11	4
OS. 16	CEVA 13, CEVA 14, CEVC 12,	4
OS. 17	CEVA 15, CEVC 2, CEVC 4, CEVC 14	4
OS. 18	CEVC 8	5
OS. 19	CEVC 11, CEVC 13	2, 4, 5
OS. 20	CEVA 16, CEVA 17, CEVC 11, CEVC 13, CEVC 14	5
OS. 21	CEVC 12	5
OS. 22	CEVA 18, CEVC 12	6
OS. 23	CEVA 18, CEVC 12	6

OS. 24	CEVA 19	6
OS. 25	CEVA 20, CEVA 21, CEVC 5	7
OS. 26	CEVA 22, CEVC 3, CEVC 10, CEVC 11	7

## 6. Conclusiones

El principal objetivo de este trabajo ha sido diseñar una propuesta de intervención educativa gamificada mediante la cual trabajar el entorno marino a través del cooperativo. En consecuencia, se han desarrollado diferentes actividades lúdicas con el fin de favorecer la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos.

En primer lugar, se ha alcanzado el objetivo de investigar sobre la gamificación y las diferentes herramientas para llevarla a cabo en un aula. Se ha conseguido mediante una revisión bibliográfica que permitió conocer las técnicas y herramientas que son necesarias para ponerla en el aula. En segundo lugar, se han logrado vincular los contenidos del área de conocimiento del medio natural a través de juegos mediante la creación de actividades lúdicas que tratan diversos temas relacionados con el fondo marino como son la contaminación, los animales marinos y su hábitat o la conservación del medio ambiente. En tercer lugar, se han propuesto actividades gamificadas adecuadas para favorecer la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, tales como juegos interactivos digitales y juegos tradicionales que no han implicado recursos TIC, los cuales han sido adaptados a los objetivos específicos del proyecto. Por último, se ha favorecido la cooperación entre los alumnos a través del diseño y realización de actividades en pequeño y gran grupo, lo cual les ha permitido aprender de forma cooperativa y a desarrollar habilidades sociales.

En cuanto a las principales aportaciones de este trabajo, se destaca la propuesta del uso de una metodología gamificada para trabajar el fondo marino de forma transversal y cooperativa. Este tipo de metodología permite a los alumnos adquirir conocimientos significativos de una manera motivadora y participativa promoviendo su interés por el entorno natural. Por el contrario, también existen limitaciones en el proyecto y se reconoce que la propuesta se ha diseñado específicamente para alumnos de 5 años y puede necesitar ajustes para implementarse en otros grupos de diferente edad. Otra posible limitación podría estar relacionada con la accesibilidad a los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto como serían los dispositivos tecnológicos. Además, la efectividad del proyecto podría verse afectada

por la motivación de los alumnos en la temática del entorno marino, lo cual podría necesitar la reformulación de la metodología del proyecto para fomentar así su participación en las actividades.

## 7. Consideraciones finales

El desarrollo de este Trabajo Final de Grado ha representado un logro significativo en mi trayectoria como estudiante del Grado de Maestro en Educación Infantil y también a nivel personal. A lo largo de mis estudios he tenido la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos necesarios para comprender los principios de la etapa de educación infantil. Sin embargo, realizar este trabajo me ha ofrecido la oportunidad de poner en práctica dichos conocimientos de manera creativa e integral. El proyecto que he diseñado ha sido el resultado de un proceso de investigación y planificación a través del cual he podido poner a prueba mis habilidades pedagógicas y creativas como docente, procurando encontrar la mejor manera de despertar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Durante el desarrollo de este trabajo he tenido la oportunidad de reflexionar sobre mi rol docente y la importancia de adaptarme a las necesidades de los niños, lo cual me ha permitido ser consciente de mis fortalezas y de los aspectos que debo mejorar. Además, he contado con la posibilidad de trabajar aspectos tales como la resolución de problemas. Aunque haya aspectos a trabajar para mejorarlos, este trabajo me ha reafirmado en mi vocación por la enseñanza en la etapa de educación infantil y comprender la importancia de seguir en constante formación para saber responder ante las necesidades de los alumnos y los cambios en la sociedad actual.

En resumen, realizar este Trabajo Final de Grado ha resultado, personalmente, un reto muy enriquecedor. Ha sido la culminación de mis estudios en cuanto al Grado de Educación Infantil, en el que he podido aplicar y consolidar conocimientos que he trabajado a lo largo de la carrera. Además, he tenido la oportunidad de reflexionar sobre mis expectativas en educación y sobre la importancia de investigar, conocer y aplicar metodologías innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

## 8. Referencias Bibliográficas

- Biblioteca Acropolis. (2017). Simbolismo del León [Página web]. Recuperado de <https://biblioteca.acropolis.org/simbolismo-de-el-leon/>
- Bohórquez, E., Pérez, M., Caiche, W., y Benavides Rodríguez, A. (2020). *La motivación y el desempeño laboral: el capital humano como factor clave en una organización*. Universidad y Sociedad, 12(3), 385-390. Epub 02 de junio de 2020. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000300385&lng=es&tlng=](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000300385&lng=es&tlng=).
- Cabero-Almenara, J., y Barroso-Osuna, J. (2013). *Las TIC como instrumento para el trabajo cooperativo en el aula*. Educar em Revista, (47), 59-76.
- Calzadilla, M. E. (2001). *Aprendizaje colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación*. OEI-Revista Iberoamericana de Educación, 26(3), 1-9. DOI: 10.35362/rie2912868.
- Cambio16 (2020). 8 DE JUNIO: DÍA MUNDIAL DE LOS OCÉANOS [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Al3vS1C\\_VFg](https://www.youtube.com/watch?v=Al3vS1C_VFg)
- Chiravan39 (2015). Cangrejo [Fotografía]. Recuperado de <https://www.istockphoto.com/es/foto/cangrejo-gm472497550-63434611>
- DECRETO 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil. Educativa. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Blog Artículos. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Estudiantes.info. (s.f.). Ardillas. Recuperado de [http://www.estudiantes.info/ciencias\\_naturales/ardillas.htm](http://www.estudiantes.info/ciencias_naturales/ardillas.htm)
- Fernández Roldán, L.. (2019). Estrella de mar: características, reproducción y taxonomía. Recuperado de <https://www.ecologiaverde.com/estrella-de-mar-caracteristicas-reproduccion-y-taxonomia-2286.html>
- García, F. y Doménech, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista electrónica de motivación y emoción. Recuperado el 26/01/2023 de: <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

- Guillén, J.C. (2017). *Neuroeducación en el aula: De la teoría a la práctica*. Jesús C. Guillen.
- Ivanovna, I. (2013). *Four Pillars of Gamification*. Middle-East Journal of Scientific Research, 13, 149-152. DOI: 10.5829/idosi.mejsr.2013.13.sesh.1427.
- Johnson, DW, Johnson, RT y Holubec, EJ (1998). *Cooperación en el aula* (7ª ed.). Edina, MN: Interaction Book Company.
- Juul, J. (2003) "The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness". En: Copier, M. y Raessens J. Eds., *Level-up: digital games research conference proceedings* (pp. 30–45). The Netherlands: Utrecht.
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly, 15(2).
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Llorente, S. (2018). Gamificación en educación infantil con Clasdojo [Blog post]. Recuperado de <https://educacionrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-educacion-infantil-classdojo/>
- Marín, I. y Hierro, E. (2013) Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes, Barcelona: Empresa Activa.
- Maroto, M. T. (2017). Gamificación en educación infantil con Educaplay [Blog post]. Recuperado de <https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2689148/gamificacion-en-educacion-infantil-con-educaplay.htm>
- Martín-Macho, P. y Faya, L. (2016). *Gamificación en la empresa: técnicas y estrategias para motivar a los empleados*. Editorial Profit.
- Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Díaz de Santos.
- National Today. (s.f.). International Zebra Day. Recuperado de <https://nationaltoday.com/international-zebra-day/>

- OKDIARIO. (2020). 5 curiosidades del caballito de mar que te sorprenderán. Recuperado de <https://okdiario.com/curiosidades/5-curiosidades-del-caballito-mar-que-te-sorprenderan-5158523>
- Perret, R. (2016). *El secreto de la motivación*. Ediciones Díaz de Santos
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Romero, A. B. (2020). Gamificación y evaluación formativa con Plickers en educación infantil [Blog post]. Recuperado de <https://www.innovacioneducativa.net/gamificacion-y-evaluacion-formativa-con-plickers-en-educacion-infantil/>
- Ros, A., y Hernández-Sellés, N. (2019). *Tecnología y aprendizaje cooperativo en educación infantil*. Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativas, (55), 117-130.
- Sánchez, R. (2003). *Juegos cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Serrano-Puche, J., García-Valcárcel, A., y Vila, I. (2017). *El trabajo en equipo y la gamificación como herramientas de aprendizaje cooperativo en la educación infantil*. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación, 51, 135-148.
- Teixes, F. (2019). *Gamificación, motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Varela, AM (2020). Aprendizaje activo y gamificación en educación infantil [Entrada del blog]. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2020/03/23/metodologias-activas/gamificacion-en-educacion-infantil/>
- Vázquez-Cano, E., y Sevillano-García, M. L. (2015). *Las TIC en el aprendizaje cooperativo*. Revista de Educación a Distancia, (45), 1-20.
- Velasco, Y. A., Rodríguez, S. D., y Hernández, J. M. (2012). *El uso de las tic como herramienta para el aprendizaje significativo del inglés*. Rastros Rostros,14(27)
- Wikipedia. (2023). Chelonioidea. En Wikipedia. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Chelonioidea>

World Wildlife Fund. (s.f.). 9 datos sorprendentes sobre los elefantes. Recuperado de <https://www.worldwildlife.org/descubre-wwf/historias/9-datos-sorprendentes-sobre-los-elefantes>

## 9. Anexos

### Anexo 1. Tablas de ejes, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes

A continuación, se presentan, de forma más detallada, los contenidos que se van a abordar durante el proyecto teniendo en cuenta el Decreto 21/2023 que es la legislación vigente en Cataluña.

#### Anexo 1.1. Eje 1. Un niño que crece con autonomía y confianza

Eje 1. Un niño que crece con autonomía y confianza	
Competencias específicas	
<p>CE 1. Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostrar progresivamente sentimientos de seguridad personal en situaciones cotidianas, confiando en las propias posibilidades y manifestando iniciativa.</li> <li>2. Actuar cada vez de manera más autónoma en situaciones cotidianas.</li> </ol>
	<p><b>Saberes: CUERPO, MOVIMIENTO Y AUTONOMÍA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Construcción de una autoimagen positiva y una imagen positiva de los otros.</li> <li>● Adaptación del propio movimiento en relación con los otros, con los objetos y con las situaciones espacio-temporales.</li> <li>● Experimentación manipulativa y dominio progresivo de la psicomotricidad fina con diferentes objetos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Iniciativa y esfuerzo para encontrar soluciones diferentes en diferentes situaciones.</li> <li>● Adaptación de forma autónoma al entorno relacionándose con los otros.</li> </ul>
<p>CE 2. Vivir las emociones expresando y reconociendo sentimientos y necesidades, para ir creciendo en bienestar emocional y seguridad afectiva.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>3. Pedir, aceptar y ofrecer ayuda estableciendo relaciones afectivas positivas, de manera libre, segura y respetuosa en momentos de la vida cotidiana.</p> <hr/> <p><b>Saberes: DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaboración y ayuda mutua en diferentes contextos y momentos de la vida cotidiana.</li> <li>● Sentimiento de pertenencia al grupo en proyectos compartidos.</li> <li>● Expresión y desarrollo de relaciones afectivas y comunicativas, sabiendo pedir y aceptar ayuda cuando es necesario.</li> </ul>
<p>CE 3. Darse cuenta de la influencia del espacio y el tiempo en las situaciones de vida cotidiana a partir de las experiencias vividas, para crecer con seguridad y entender el mundo.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>4. Desarrollar aspectos de razonamiento espacial a través de juegos de exploraciones y situaciones de la vida cotidiana.</p> <hr/> <p><b>Saberes: ORIENTACIÓN EN EL ESPACIO Y ORGANIZACIÓN EN EL TIEMPO. GESTIÓN DE LOS CAMBIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilización de nociones temporales y espaciales básicas en relación con el cuerpo, los objetos y otras personas en las propias vivencias.</li> <li>● Uso de mapas sencillos y/o seguimiento de indicaciones verbales en situaciones de juego y entornos próximos.</li> </ul>

CE 4. Progresar en la adquisición de normas y hábitos saludables y ecosocialmente responsables, ganando confianza en las propias posibilidades y capacidades para construir la propia identidad.	<b>Criterios de evaluación:</b> 5. Comprender la necesidad de acuerdos y normas, ajustando su situación a los diferentes contextos de juego y aceptando el funcionamiento acordado.
	<b>Saberes: HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE PARA EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Incorporación progresiva de hábitos sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la salud, el bienestar personal y el entorno que habitan.</li> </ul>

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

**Anexo 1.2.** Eje 2. Un niño que se comunica con diferentes lenguajes

Eje 2. Un niño que se comunica con diferentes lenguajes	
Competencias específicas	
CE 1. Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.	<b>Criterios de evaluación:</b> 6. Participar en situaciones comunicativas de manera activa, espontánea y respetuosa, ajustando el repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.
	<b>Saberes:</b> <b>INTENCIÓN Y ELEMENTOS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Adquisición progresiva de nuevo repertorio comunicativo.</li> <li>● Uso de frases cada vez más complejas.</li> <li>● Manifestación de empatía y asertividad en momentos de relación y comunicación con el resto de alumnos y con las personas adultas de referencia.</li> <li>● Uso de normas sociales de</li> </ul>

	<p>intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad como son la atención, la escucha activa o los turnos de diálogo.</p> <p><b>COMUNICACIÓN ORAL. EXPRESIÓN, COMPRENSIÓN Y DIÁLOGO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso progresivo de la lengua oral en situaciones cotidianas para relatar hechos, expresarse y comunicar ideas.</li> <li>● Participación en conversaciones para compartir sentimientos, emociones, descubrimientos, etc.</li> <li>● Uso de la lengua oral para mostrar acuerdos y desacuerdos y resolver conflictos.</li> <li>● Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación como son conversaciones o contextos de juego.</li> </ul>
<p>CE 2. Expresarse de manera entendedora, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando, para responder a diferentes contextos comunicativos.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Mostrar interés por el descubrimiento progresivo de la relación entre el texto oral y escrito participando en situaciones de aproximación al lenguaje escrito.</li> <li>8. Interpretar y crear manifestaciones artísticas utilizando y explorando diferentes instrumentos recursos o técnicas desde una perspectiva respetuosa.</li> </ol> <p><b>Saberes:</b></p> <p><b>APROXIMACIÓN AL LENGUAJE ESCRITO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidades interpretativas en la lectura de imágenes y decodificación de símbolos visuales.</li> <li>● Uso de estrategias para aproximarse a la lectura: identificación de palabras y letras, uso del contexto y del formato de</li> </ul>

	<p>lo escrito, uso de ilustraciones e imágenes que acompañan a los textos.</p> <p><b>LENGUAJE Y EXPRESIÓN PLÁSTICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Curiosidad de interés por las creaciones plásticas.</li> <li>● Uso del lenguaje plástico como fuente de creación y aprendizaje.</li> <li>● Experimentación con diferentes materiales y técnicas plásticas.</li> </ul> <p><b>LENGUAJE Y EXPRESIÓN CORPORAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Experimentación de las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en propuestas grupales.</li> <li>● Uso de recursos expresivos del cuerpo en la comunicación oral.</li> </ul> <p><b>RELACIÓN CON LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso saludable de aplicaciones y herramientas audiovisuales y digitales con diferentes finalidades: comunicación, aprendizaje, ...</li> <li>● Lectura e interpretación de imágenes y de información recibida a través de medios digitales.</li> </ul>
--	---

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

### Anexo 1.3. Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad

Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad	
Competencias específicas	
CE 1. Observar y reconocer características de materiales y elementos y establecer relaciones entre ellos, mediante la experimentación y la manipulación sensorial para avanzar hacia estructuras de pensamiento cada vez más complejas desarrollando habilidades de razonamiento matemático.	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>9. Establecer relaciones entre elementos, diferenciando cualidades o atributos y sabiendo comunicarlo.</p>
	<p><b>Saberes: DIÁLOGO CORPORAL CON EL ENTORNO, EXPLORACIÓN DE OBJETOS Y MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación, exploración e</li> </ul>

	<p>identificación de elementos del entorno: objetos, materiales, animales, paisajes, etc. con una actitud de respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de estrategias para contar, incluido el contaje a ojo.</li> </ul>
<p>CE 2. Desarrollar, de manera progresiva, diferentes formas de razonamiento y procedimientos del pensamiento científico, a través de la observación y la manipulación, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de manera creativa a los diferentes retos y situaciones.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>10. Mostrar autonomía en la gestión de retos y situaciones cada vez más complejas, cooperando con los otros.</p> <p>11. Participar en retos colaborativos en pequeño grupo, compartiendo ideas propias y escuchando las de los otros desde una actitud de respeto.</p> <p><b>Saberes: EXPERIMENTACIÓN EN EL ENTORNO. CURIOSIDAD, PENSAMIENTO CIENTÍFICO, RAZONAMIENTO LÓGICO Y CREATIVIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre el hecho conocido y el que es nuevo y entre experiencias previas y nuevas.</li> <li>• Avance en las estrategias de planificación y organización de la propia acción, mediante el diálogo, la cooperación y el consenso con los otros.</li> <li>• Inició en la verbalización de los procesos y de los resultados. comunicación de la experiencia realizada y valoración de las aportaciones de los otros.</li> </ul>
<p>CE 3. explorar y reconocer elementos y fenómenos del mundo natural, estableciendo relaciones entre la propia acción y las consecuencias que se derivan, para iniciar hábitos de sostenibilidad y conservación del entorno.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>12. Conocer y cuidar con una actitud de respeto el medio natural, identificando el impacto de las acciones humanas en la conservación y la preservación del entorno.</p>

	<p><b>Saberes: INDAGACIÓN EN EL MEDIO NATURAL. CUIDADO, VALORACIÓN Y RESPETO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Experimentación con elementos naturales. descubrimiento de características y comportamientos.</li> <li>● Distinción de los seres vivos frente a objetos inertes.</li> <li>● Introducción progresiva del concepto de sostenibilidad.</li> <li>● Respeto por los seres vivos y los recursos naturales.</li> </ul>
--	--

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

#### Anexo 1.4. Eje 4. Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que lo rodea

Eje 4. Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que lo rodea	
Competencias específicas	
<p>CE 1. Avanzar en la relación con los otros en condiciones de igualdad, para construir la propia identidad basada en los valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>13. Establecer relaciones y vínculos saludables con los otros, la diversidad y la igualdad de género.</p> <p>14. Iniciarse en la resolución de conflictos, proponiendo alternativas y disfrutando de los beneficios de llegar a acuerdos, con la ayuda de un adulto.</p>
	<p><b>Saberes: LA VIDA CON LOS DEMÁS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Incorporación de habilidades sociales y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género.</li> <li>● Sensibilidad y percepción de las necesidades y los deseos de los otros con una actitud de ayuda y de colaboración.</li> <li>● Comprensión y aceptación de normas compartidas en algunos juegos.</li> <li>● Desarrollo De actitudes de empatía</li> </ul>

	<p>respeto a los otros y frente a la diversidad.</p>
<p>CE 2. apreciar progresivamente el entorno social y cultural cercano y su diversidad, mostrando interés y respeto por convivir.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>15. Reconocer la diversidad de su propio entorno, iniciándose en el respeto a las diferencias individuales y mostrando interés por las personas del entorno y su lengua</p> <hr/> <p><b>Saberes: INTERACCIÓN SOCIAL Y CULTURAL EN EL ENTORNO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de la realidad lingüística del aula y del entorno próximo.</li> <li>● Observación de la diversidad de costumbres, maneras de interpretar la realidad, procedencia, lenguas familiares, entre uno mismo y los compañeros, y aceptación de esta realidad como una forma de aprender.</li> <li>● Uso de estrategias para comprender a los otros cuando se expresan oralmente, adoptando una actitud positiva y de respeto frente a las lenguas.</li> </ul>

Fuente: DECRETO 21/2023 de Ordenación de la Enseñanza de la Educación Infantil en Cataluña

Elaboración propia

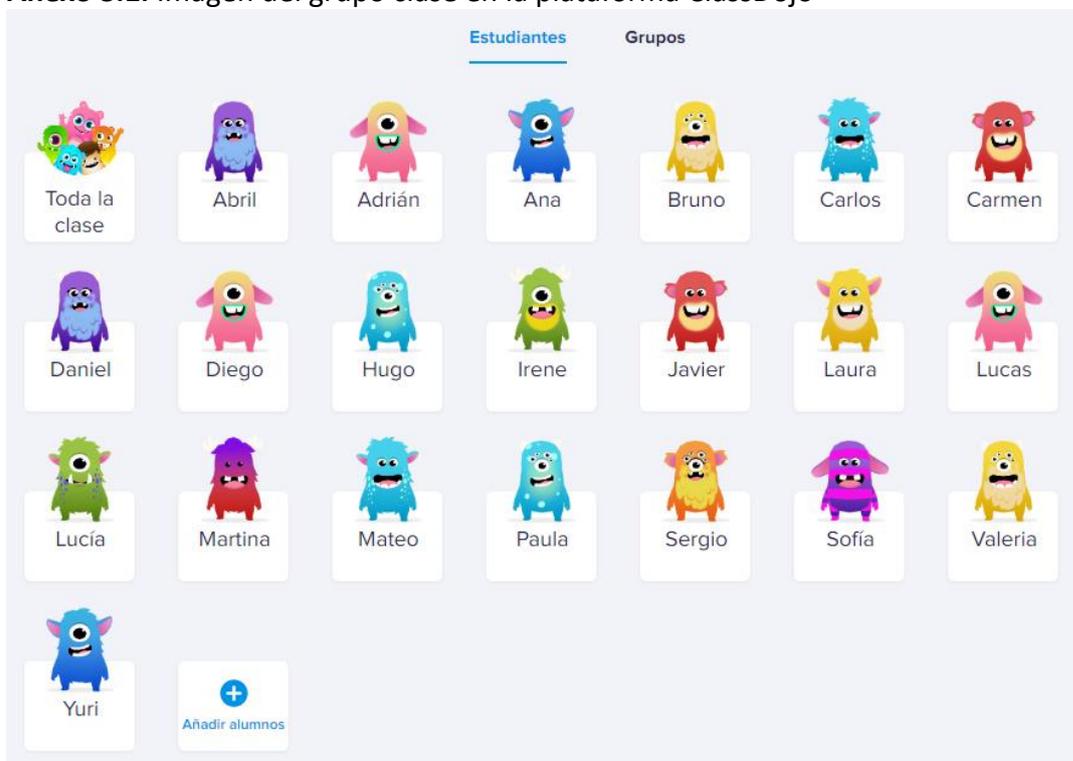
## Anexo 2. Imagen del mapa interactivo para acceder a los retos



Elaboración propia

### Anexo 3. Grupo clase y grupos de proyecto ClassDojo

#### Anexo 3.1. Imagen del grupo clase en la plataforma ClassDojo

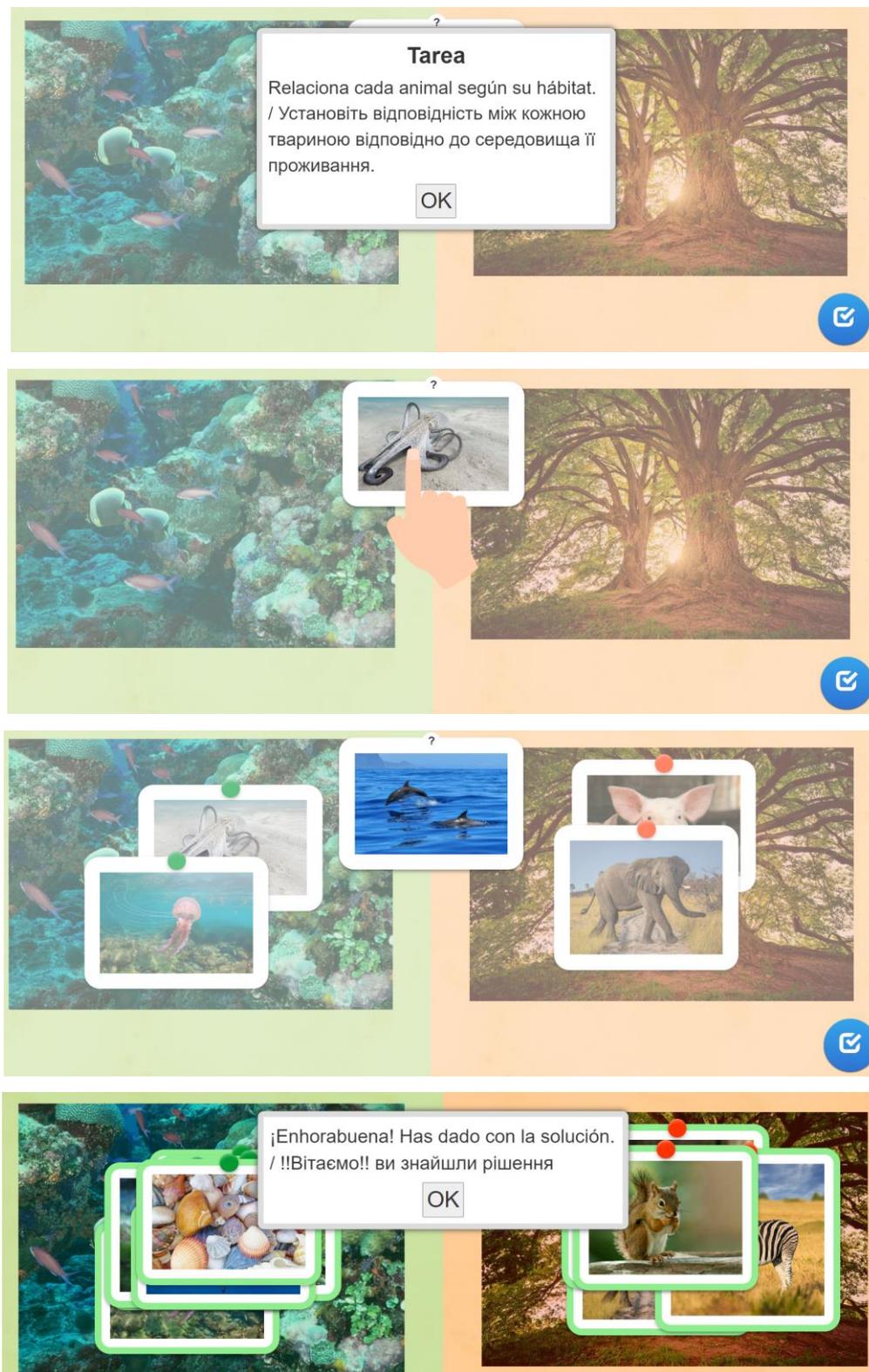


#### Anexo 3.2. Imagen de los grupos para el proyecto en la plataforma ClassDojo



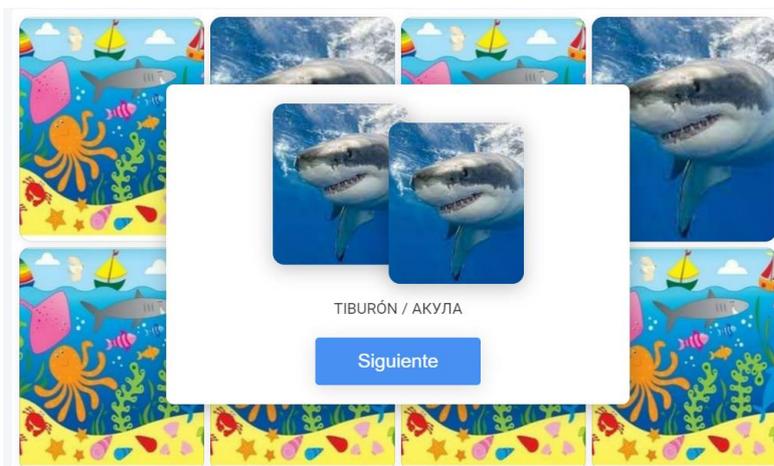
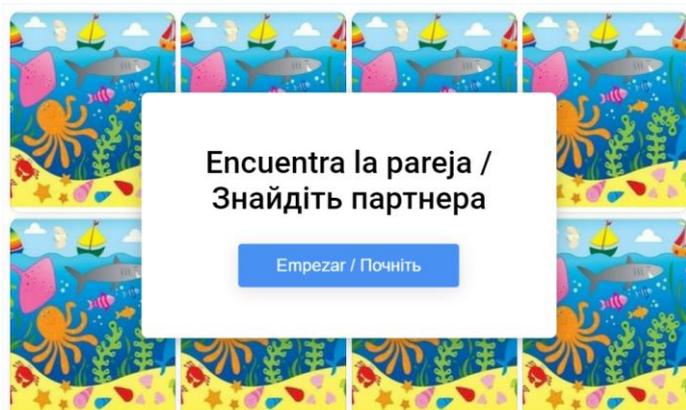
Elaboración propia

### Anexo 4. Imagen de la actividad 6 - RETO 1



Elaboración propia

### Anexo 5. Imagen de la actividad 7 - RETO 2



Elaboración propia

Anexo 6. Imagen actividad 8 - RETO 3



Fuente: Cokitos



Fuente: Cokitos

### Anexo 7. Imagen actividad 9 - RETO 4



Elaboración propia

### Anexo 8. Imagen actividad 10 - RETO 5

ORDENA **de más pequeño a más grande**  
ПОРЯДОК від найменшого до найбільшого

SOLUCIÓN / РІШЕННЯ

1 < 2 < 3 < 4 < 5

6 < 7

ORDENA **de más pequeño a más grande**  
ПОРЯДОК від найменшого до найбільшого

SOLUCIÓN / РІШЕННЯ

1 < 2 < 3 < 4 < 5

6 < 7

1. Caballito de mar / Морський коник
2. Pez payaso / риба-клоун
3. Sangrejo / краб
4. Medusa / медузи
5. Pulpo / восьминіг
6. Tiburón / акула
7. Ballena / кит

Elaboración propia

## Anexo 9. Imagen actividad 11 - RETO 6

¿Qué elemento contaminante podemos ver en esta imagen?

Який забруднюючий елемент ми бачимо на цьому зображенні?

- A Bolsa de plástico / пластиковий пакет
- B Tortuga / черепаха
- C Lata de refresco / банку газованої води
- D Medusa / медузи



¿Qué elemento contaminante podemos ver en esta imagen?

Який забруднюючий елемент ми бачимо на цьому зображенні?

- A Una muleta / милиця
- B Guante / рукавичка
- C Bastoncillo de los oídos / вушний мазок
- D Palillo de dientes / зубочистка



¿Qué elemento contaminante podemos ver en esta imagen?

Який забруднюючий елемент ми бачимо на цьому зображенні?

- A Pañuelos / шарфи
- B Mascarillas / маски
- C Gomas / гумки
- D Cinta para el pelo / пов'язка на голову



¿Qué elemento contaminante podemos ver en esta imagen?

Який забруднюючий елемент ми бачимо на цьому зображенні?



- A Donuts / пончики
- B Plantas marinas / морські рослини
- C Aros / обручі
- D Neumáticos / шини

¿Qué elemento contaminante podemos ver en esta imagen?

Який забруднюючий елемент ми бачимо на цьому зображенні?



- A Es un pez lata / це консервна риба
- B Lata de refresco / банку газованої води
- C Altavoz / спікер
- D Bolsa de plástico / пластиковий пакет

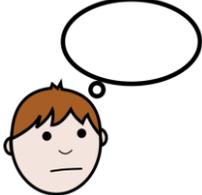
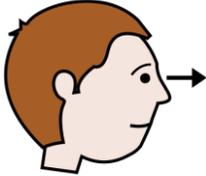
Elaboración propia

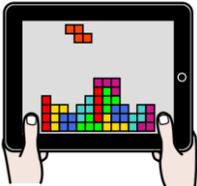
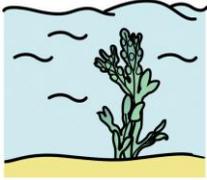
Anexo 10. Ejemplar de diploma



Elaboración propia

Anexo 11. Ejemplar del material de pictogramas para el alumno ucraniano

				
No sé /Lo sé / я знаю	No ho sé / No lo sé / Не знаю	M'agrada /Me gusta / мені подобається	No m'agrada / No me gusta / мені подобається	Llegir / Leer / читати
				
No sé llegir / No sé leer / Я не вмію читати	Escoltar / Escuchar / чути	Pensar / Pensar / думаю	No entenc / Lo entiendo / Я розумію	No ho entenc / No lo entiendo / я не розумію
				
Si / Si / так	No / No / немає	Estic bé / Estoy bien / зі мною все гаразд	No estic bé / No estoy bien / зі мною все гаразд	Mirar / Mirar / подивіться

				
<p>Preguntar / Preguntar / <b>запитати</b></p>	<p>Com estàs? / ¿Cómo estás? / <b>як справи?</b></p>	<p>Jugar / Jugar / <b>грати</b></p>	<p>Tauleta / Tablet / <b>таблетки</b></p>	<p>Ordinador / Ordenador / <b>комп'ютер</b></p>
				
<p>Treball en grup / Trabajo en grupo / <b>командна робота</b></p>	<p>Fons marí / Fondo del mar / <b>дно моря</b></p>	<p>Animals marins / Animales marinos / <b>Морські тварини</b></p>	<p>Excursió / Excursión / <b>екскурсія</b></p>	<p>Amics / Amigos / <b>друзі</b></p>

Fuente de referencia: ARASAAC  
Elaboración propia

## Anexo 12. Ejemplar de lista de cotejo de la Sesión 1

LISTA DE COTEJO								
SESIÓN 1. Nos embarcamos en una nueva aventura								
<b>CEVC 1.</b> Muestra progresivamente sentimientos de seguridad personal en situaciones cotidianas, confiando en las propias posibilidades y manifestando iniciativa								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		
<b>CEVC 2.</b> Actúa cada vez de manera más autónoma en situaciones cotidianas								
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		
<b>CEVC 5.</b> Comprende la necesidad de acuerdos y normas, ajustando su situación a los diferentes contextos de juego y aceptando el funcionamiento acordado								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		

**CEVC 6.** Participa en situaciones comunicativas de manera activa, espontánea y respetuosa, ajustando el repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto

Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucia A.			Yuri K.		

**CEVC 9.** Establece relaciones entre elementos, diferenciando cualidades o atributos y sabiendo comunicarlo

Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucia A.			Yuri K.		

**CEVC 10.** Muestra autonomía en la gestión de retos y situaciones cotidianas cada vez más complejas, cooperando con los otros

Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucia A.			Yuri K.		

<b>CEVA 1. Muestra una actitud de escucha activa para comprender las normas del juego que se está presentando</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		

<b>CEVCA 2. Muestra iniciativa para experimentar con el material propuesto</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		

<b>CEVA 3. Es capaz de comunicar y expresar las vivencias que está experimentado de forma clara. Así como demuestra que ha comprendido el argumento de la película, escenarios, personajes, ...</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		

<b>CEVA 4. Clasifica correctamente los animales según su hábitat natural</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		
<b>CEVA 5. Utiliza de forma responsable las TIC durante el desarrollo de las actividades</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		
<b>CEVA 6. Es capaz de expresar oralmente los nuevos elementos que ha identificado en la película</b>								
Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO	Alumno/a	SI	NO
Abril P.			Diego B.			Martina M.		
Adrián H.			Hugo F.			Mateo I.		
Ana J.			Irene C.			Paula E.		
Bruno G.			Javier R.			Sergi G.		
Carlos L.			Laura D.			Sofía C.		
Carmen O.			Lucas V.			Valeria P.		
Daniel M.			Lucía A.			Yuri K.		

Elaboración propia