

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

Gamificación y Pedagogía de Asombro como estrategias motivacionales en el proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Infantil

Gamification and Astonishment Pedagogy as motivational strategies in the learning process of preschool students

Autora

**Andrea Cabrerizo Navarro**

Directora

**Eva Urbón Ladrero**

Universidad de Zaragoza

Facultad de Educación

Departamento: Psicología y Sociología

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado gira en torno a la aplicación de la gamificación y la pedagogía de asombro en un aula de Educación Infantil con el objetivo de aumentar la motivación del alumnado. Asimismo, se ha hecho un pequeño análisis de los diferentes procesos que intervienen en este proceso de motivación y su relación con el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Este análisis resultará ser la base del diseño de una propuesta didáctica con la que incentivar el proceso motivacional y, consecuentemente, comprobar una mejora en el rendimiento académico.

Al final de este trabajo se hará una pequeña reflexión sobre la incidencia de la puesta en práctica de estas metodologías en la motivación e implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, así como las limitaciones encontradas a lo largo del desarrollo de este trabajo.

**Palabras clave:** motivación, aprendizaje, pedagogía del asombro gamificación

## **ABSTRACT**

The present Final Degree Project focuses on applying gamification and the pedagogy of astonishment in a preschool classroom, to increase students' body motivation. Additionally, a small analysis of the different methods intervening in this motivation process and its relation to students' learning process has been conducted. This analysis will turn out to be the basis of the didactic proposal's design with which to stimulate the motivational process and, consequently, prove an improvement in academic performance.

At the end of this project, a short reflection about the incidence of the implementation of these methodologies in the motivation, and implication of students in their learning process, as well as the limitations found throughout this project's development.

**Keyword:** motivation, learning, Astonishment Pedagogy, gamification.

## **ÍNDICE**

<b>1.- Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>2.- Justificación.....</b>	<b>5</b>
<b>3.- Fundamentación teórica.....</b>	<b>6</b>
<b>4.- Propuesta de intervención.....</b>	<b>24</b>
<b>5.- Resultados. Análisis de la propuesta .....</b>	<b>47</b>
<b>6.- Oportunidades o limitaciones del contexto.....</b>	<b>50</b>
<b>7.- Conclusiones.....</b>	<b>51</b>
<b>8.- Referencias bibliográficas .....</b>	<b>52</b>
<b>9.- Anexos .....</b>	<b>54</b>

## **1.- Introducción**

El principal cometido de este Trabajo Final de Grado consiste en conocer cuáles son los principales componentes que integran el proceso de motivación del alumnado de Educación Infantil. Asimismo, y en base a su nivel de motivación, se pretende desarrollar una propuesta didáctica basada en metodologías que la incentiven junto con una pequeña reflexión final dedicada a detallar las conclusiones relacionadas con estos hechos.

En primer lugar, nos adentraremos en conocer qué es el proceso de motivación y qué lo fundamenta, es decir, cuáles son los principales componentes que intervienen en este proceso, y al mismo tiempo, relacionarlo con el proceso de aprendizaje. De esta forma, se puede observar una pequeña premisa de la relación entre motivación y aprendizaje en el fragmento expresado por un autor de referencia:

En la escuela, permitir al alumno encontrar su motivación significa proponerle herramientas para que pueda responder a la triple pregunta: << ¿Por qué, para qué y cómo trabajar? >>, y comprenda el sentido de su presencia en clase durante varias horas al día. He aquí donde reside el funcionamiento de la motivación. El alumno está motivado si sabe en qué se basa su proyecto personal, para qué fin y con qué método. (Prot, 2004, p.68)

Del mismo modo se quiere observar cuáles son los diversos factores que llevan a que un alumno se desmotive, qué causa da lugar a que una actividad no resulte interesante para los estudiantes, y, además, conocer cómo otros maestros y profesionales de la educación reaccionan y actúan consecuentemente a dicha situación.

Por otro lado, se trata de demostrar las competencias adquiridas durante la carrera a través del diseño y elaboración de una propuesta de intervención basada en metodologías activas que, partiendo de los intereses de los estudiantes, favorezcan su aprendizaje significativamente. Dicho aprendizaje deberá tener en cuenta principalmente elementos pertinentes en la motivación como son las emociones o el asombro, considerando a los estudiantes como sujetos activos de su proceso de aprendizaje, además de aportarles una serie de contenidos, experiencias y aprendizajes.

Según Prot (2004) para motivarse, algunos alumnos necesitan desafíos inscritos en unos proyectos a muy corto plazo, mientras que otros entienden más fácilmente su trabajo en un periodo de tiempo más largo. Educar a un alumno es partir de su potencial, para que crezca, se construya y desarrolle. El objetivo esencial es permitir la construcción humana, proponiendo herramientas de adquisición de conocimientos.

Por último, se hará una reflexión acerca de los motivos que han llevado a querer realizar dicha propuesta, basándonos en una experiencia real. Al mismo tiempo, se introducirá una conclusión que nos permita observar la correlación existente entre el proceso motivacional y el aumento del rendimiento académico en el alumnado de Educación Infantil, aportando también una breve opinión personal justificando por qué la metodología escogida para desarrollar la intervención favorece una mayor motivación y, consecuentemente, aumenta el rendimiento académico.

## **2.- Justificación**

En relación con la justificación de este trabajo, cabe destacar la claridad y decisión con la que seleccioné el tema a tratar. Bien es cierto que al principio me llamaba la atención la idea de desarrollar una propuesta basada en la Neurociencia, disciplina que, al observar cómo la implementaban en un aula de 3 años, me llamó la atención la forma en la que se podían desarrollar actividades que trabajasen los contenidos propios de Educación Infantil, pero a través de conocimientos sobre el funcionamiento del cerebro.

Sin embargo, y tras ver que se trata de un campo muy amplio y que abarca una gran cantidad de aspectos diferentes, observé que uno de los principales aspectos que se trabajan, y que, es un factor muy importante para tener en cuenta a la hora de enseñar es la motivación.

Por este motivo, y tras varias experiencias vividas durante el transcurso de las prácticas escolares, observé que hay numerosas ocasiones en las que el alumnado tiende a distraerse y desconcentrarse de lo que está haciendo en determinados momentos. Ese hecho hizo que me plantease diversas cuestiones sobre lo qué podía estar pasando en ese instante por sus pensamientos y cuál sería el método adecuado para reconducirles y hacer que volviesen a prestar atención partiendo de lo que estuviesen pensando en ese instante.

Además, siempre he considerado que, la figura del maestro resulta de vital importancia para los estudiantes durante todo el proceso de aprendizaje, pues durante seis horas diarias es su principal referente, y como tal, los niños desde edades muy tempranas tienden a imitar lo que hacen. Dicho de otra manera, los niños absorben aquello que ven y lo aprenden.

A partir de ello, recalco que, todo aquello que el tutor sienta se ve reflejado en su forma de actuar con el alumnado, y ellos, no solo lo notan, sino que actúan en consecuencia, como si de una relación causa-efecto se tratase. Por eso, a través de este trabajo quisiera destacar la importancia de crear un ambiente favorable dando a los estudiantes su protagonismo a la hora de dirigir sus propios procesos de aprendizaje.

Además, a través de la figura del maestro, quien actúa como guía en este proceso, les proporcione las herramientas necesarias para que ellos mismos puedan construir su aprendizaje de forma significativa, a través de diversas experiencias que les hagan desarrollarse como personas en un mundo de paz y armonía.

Por otra parte, resulta preciso mencionar la curiosidad por conocer diferentes perspectivas acerca de cómo trabajar la motivación dentro del aula, y en base a lo investigado, desarrollar una propuesta que pueda llevarse fácilmente a cabo en un aula real, permitiendo que el alumnado experimente tanto con sus posibilidades como con los diversos materiales que se pongan a su disposición.

No obstante, desde el punto de vista de estudiante y tras lo vivido durante mi etapa escolar, me hubiese gustado que mis profesores hubiesen transmitido su pasión por lo que hacen a través de actividades que a ellos también les motivasen, pues de esta manera se crea un ambiente más agradable y de confianza. Es este entonces, otro de los motivos que me ha llevado a seleccionar el tema a tratar en este trabajo.

### **3.- Fundamentación teórica**

#### **3.1.- Motivación: Proceso motivacional**

##### 3.1.1.- Definición de proceso motivacional

La motivación es un término que ha tratado de ser explicado por diversas teorías, lo cual se ha resumido en la principal cuestión surgida por todos; ¿qué causa el comportamiento? Por este motivo, y teniendo en cuenta la definición de la RAE, la motivación se define como un conjunto de factores externos e internos que determinan la conducta de una persona.

Sin embargo, Reeve (2010) la define como un proceso dinámico y en constante cambio, el cual consta de cuatro fases claramente diferenciadas:

- 1) Anticipación
- 2) Activación y dirección
- 3) Conducta activa y retroalimentación del rendimiento
- 4) Resultado

Por su parte, Soriano (2001) define la motivación como un estado de deseo por uno mismo y/o para los demás, definición estrechamente relacionada con importantes figuras del mundo filosófico como Hull, quien defendía la idea de que la motivación surgía del deseo de un individuo para reducir las pulsiones surgidas por la aparición de un estado aversivo.

Asimismo, coincide en la idea de que la motivación no es considerada como un proceso fijo que continuamente forma parte de un estado de las personas, sino que aparece y desaparece, que evoluciona con el paso del tiempo, tratándose así de un proceso dinámico.

Por otro lado, se puede observar en un fragmento de Prot (2004) la importancia que tiene el educar en función de las necesidades de la sociedad actual, ya que, como bien señala Soriano (2001) la motivación evoluciona con el paso del tiempo:

Las cosas avanzarán sobre la marcha o no avanzarán. Mientras un esfuerzo de formación no acompañe las reformas, mientras los actores no vean la necesidad de cambiar individualmente y en equipo, hay pocas posibilidades de ver a la escuela ponerse en movimiento. (Prot, 2004, p. 45)

Por esta razón, el principal cometido de la educación será el de educar a un estudiante partiendo de su potencial y de sus intereses para que crezca, se construya y se desarrolle.

Con todo ello observamos la complejidad presente en cuanto a la definición de la motivación como un proceso, aunque si bien sabemos, diferentes teorías psicológicas han tratado de buscar una explicación a las diversas causas que llevan a desarrollar este proceso.

De hecho, existen numerosos teóricos que pusieron énfasis en este término relacionándolo con las expectativas. Así es el caso de Tolman, mencionado en Prot (2004), quien destacaba la idea de que los constructos mentales afectaban a la motivación y a la conducta, sosteniendo pues que los diversos constructos mentales eran intervenientes en el proceso cognitivo.

Lewin, en cambio, según Prot (2004), sustentaba que el individuo se movía en busca de metas, haciendo especial hincapié en las influencias presentes en las motivaciones y conductas manifestadas en el momento.

Sin embargo, Prot (2004) señalaba a Murray como uno de los primeros teóricos de la psicología sobre la personalidad que se interesó por estudiar la conducta como gobernadas por un conjunto de necesidades humanas o como también las llamaba, motivos.

Pues bien podemos comprobar que, en definitiva, la motivación se establece como un proceso que, estudiado desde diversas perspectivas, constituye la causa principal que lleva a un individuo a realizar una determinada conducta.

### 3.1.2.- Componentes del proceso motivacional

En este apartado se hará una breve descripción de los procesos mentales y áreas del cerebro que se ven involucrados en el propio proceso de motivación generando así, las conductas o impulsos que llevan a las personas a desarrollar ciertas conductas para paliar otras de carácter más aversivo.

Moruzzi y Magoun (1949) mencionados en Carpi, Iñiguez, Guerrero y Cantero (2005), definen lo siguiente:

Se establece un circuito de retroacción negativa entre la formación reticular, el tálamo, la corteza frontal, la corteza parietal y, de nuevo, la formación reticular. Existe, por lo tanto, una influencia mutua entre la formación reticular y la corteza en el plano de la significación motivacional de un estímulo.

En cambio, Reeve (2010), menciona que la motivación, así como las emociones pueden ser comprendidas a través del funcionamiento del Sistema Nervioso Central desde la perspectiva de la psicología fisiológica. Por ello, se llevaron a cabo numerosos experimentos que permitieron explicar las bases fisiológicas de las sensaciones de placer que surgen ante la presencia de determinados estímulos. Al mismo tiempo, estudiaron los diversos mecanismos cerebrales implicados en las conductas de recompensa.

Reeve (2010) estableció que la acción motivadora provocada por el placer y la aversión podría estar conducida por tres circuitos:

- 1) Tracto mamilotalámico:** formado por los cuerpos mamilares, el tálamo anterior y el giro cingular (parte del lóbulo temporal del cerebelo). Estas zonas estimuladas artificialmente demuestran el carácter placentero de un estímulo, que a su vez puede ser reforzada positivamente. En resumen, Olds y Miner mencionados en Reeve (2010) encontraron que cada una de estas zonas se asociaban al placer.
- 2) Circuito septo-hipocámpico:** este circuito integra gran parte del cerebelo, pues entre las estructuras presentes se encuentran el área septal, el giro cingular, el hipocampo, el fórnix, el tálamo, el hipotálamo y los cuerpos mamilares. Este circuito resulta más complejo y tal y como indica Reeve (2010) su función es la siguiente:

Dadas sus conexiones con la corteza cerebral, hay una entrada importante de actividad cognitiva en forma de memoria e imaginación. Se trata de un circuito de placer además de un sistema de inhibición de conducta. En cuanto al placer, la estimulación de muchas de sus estructuras tiene un efecto positivamente reforzante. Los estímulos que indican la posibilidad de refuerzos positivos elicitán sentimientos positivos. En cuanto a la inhibición de la conducta, el hipocampo funciona como un “sistema de comparación” contrastando continuamente la información sensorial entrante con la información anticipada.

- 3) Circuito amigdalino:** este circuito integra las funciones de las amígdalas, el hipotálamo y el área septal. Además, está relacionado con las emociones de importancia para la supervivencia, la rabia y el miedo. Esto se debe a que la estimulación de las amígdalas produce una serie de alteraciones dramáticas que provoca ataques defensivos a la par que sensaciones subjetivas de miedo. Al mismo tiempo, este circuito tiene una estrecha relación con el sistema olfativo, pues la mayor parte de entradas de estímulos se deben a este sistema.

Por otra parte, Reeve (2010) destaca la presencia de otro sistema asociado a la sensación de placer y aversión:

- 4) Centro nervioso de la parte media frontal del cerebro:** este es considerado el más importante en cuanto a recompensa cerebral se refiere, pues esto se debe a que la estimulación directa de este sistema produce el efecto de refuerzo más importante de todas las estructuras límbicas. Además, este está fuertemente asociado a estados emocionales positivos.

Asimismo, dentro del proceso motivacional, principales defensores de la psicología conductista ponen de relieve que existen otros mecanismos que llevan a un individuo a realizar determinadas conductas.

En este sentido, se pretende conocer el lugar de origen de la fuerza que lleva a un individuo a realizar conductas por los impulsos que esta le genera. Esto podemos verlo en el siguiente fragmento:

Los defensores del conductismo consideran que las causas fundamentales de la conducta se encuentran fuera y no dentro de la persona. Según este enfoque, el dinero, las recompensas y las amenazas de castigo son todas fuentes de motivación extrínseca. Por otro lado, otros teóricos proponen que los seres humanos son inherentemente activos. Para explicar por qué las personas realizan ciertas conductas cuando las recompensas y castigos extrínsecos son mínimos, los teóricos de la motivación intrínseca hablan de la importancia de necesidades psicológicas tales como la competencia y la curiosidad. (Reeve, 2010, p23-24)

Entonces, según Soriano (2001) podemos hacer una clara referencia a la par que diferenciación de dos tipos de motivación:

- 1) **Motivación extrínseca:** aquella que es provocada por otros individuos o bien por el ambiente en el que el propio sujeto se desenvuelve.
- 2) **Motivación intrínseca:** es aquella que activa al individuo por sí mismo cuando este así lo desea

Ligado a ello, se debe hacer una clara mención a la importancia que tienen tanto el componente social como el emocional en el desarrollo de la motivación, pues bien, se menciona que las conductas realizadas por el sujeto vienen provocadas por diversas emociones.

Esto es así debido a que el ser humano se enfrenta a una serie de conflictos sociales que ha de resolver para su desarrollo pleno. Con lo cual, esto nos hace pensar que el sujeto cuenta también con ciertas motivaciones sociales, las cuales han sido redefinidas bajo el término de “*metas o fines*”. (Soriano, 2001)

Dicho de otra manera, en el siguiente fragmento mencionado en Reeve (2010) se puede observar que todas las conductas realizadas por un individuo, independientemente del interés que genere, dan lugar a respuestas emocionales diversas:

Las personas tienen respuestas emocionales ante los éxitos y los fracasos de la vida. Después de un éxito, las personas se sienten generalmente felices mientras que después de un fracaso se

sienten generalmente tristes o frustradas. Los sentimientos de felicidad y de malestar se dan independientemente de la causa de un resultado. (Weiner, 1986)

No obstante, Peralbo (1986) afirmaba la activación de lo emocional durante el proceso motivacional de la siguiente manera:

Las situaciones estresantes provocan reacciones emocionales que, de ser muy intensas, favorecen que los sujetos desarrollen bajas expectativas de éxito, ya que una alta excitación debilita la actuación y viceversa.

Bien es cierto que también existen numerosos psicólogos que, desde la perspectiva psicoevolutiva defienden que las emociones no solo constituyen una parte considerable del sistema motivacional, sino que constituyen el sistema motivacional primario. (Reeve, 2010). Entre ellos destacó la figura de Silvan Tomkins, principal defensor de este argumento y creador de la teoría de la relación entre tasa de descarga neuronal y activación emocional.

Además, es necesario destacar que, la percepción, es otro de los componentes principales de este proceso tan complejo a través del cual el sujeto va obteniendo diversos estímulos que le permiten activar su cerebro y transformar la información recibida en acciones.

### **3.2.- Relación entre el proceso de motivación y el aprendizaje**

La etapa de Educación Infantil es una de las etapas más cruciales para el desarrollo del alumnado, ya que en esta se van estableciendo y afianzando los aprendizajes que irán construyendo su bagaje intelectual. Sin embargo, lo que verdaderamente nos interesa en este instante es conocer la relación existente entre aquello que lleva a los estudiantes a realizar una determinada acción y su proceso de aprendizaje.

La motivación está estrechamente relacionada con la conducta del individuo. Esto ha llevado a que la gran parte de los investigadores y estudios llevados a cabo sobre el comportamiento del alumnado ante actividades poco estimulantes ha llevado a la propuesta de intervenciones centradas y dirigidas a modificar la conducta, llegando así a la conclusión de que, modificando ese aspecto, los estudiantes estarían más motivados.

Por eso mismo Reeve (2010) vuelve aquí a mencionar la motivación extrínseca e intrínseca en el sentido de que la relación entre aprendizaje y el logro, en este caso de altas calificaciones mueven a los estudiantes extrínsecamente. Mientras que, la

motivación intrínseca se manifiesta cada vez que la curiosidad y el interés energizan y dirigen el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Figuras tan reconocidas del área psicológica como son Vygotski o Piaget, planteaban diversos puntos de vista acerca de la formación de la motivación dentro del proceso de aprendizaje. El primero defendía la idea de que el aprendizaje tenía lugar gracias a experiencias sociales significativas, es decir, fruto de la interacción social. Dicho de otra forma, el ser humano entra en contacto con la cultura que le rodea apropiándose de los signos que son de origen social para posteriormente interiorizarlos. (Salas, 2001)

En cambio, Piaget estableció que, a través de diferentes procesos mentales, los individuos construyen el conocimiento por medio de diversas experiencias. (Trenas, 2009) Lo cual termina relacionándose con lo sugerido por Vygotski.

Peralbo (1986) analiza detalladamente la relación entre motivación y aprendizaje a través de la Teoría de la Autosuficiencia estableciendo que, las expectativas que el alumnado tiene sobre el logro de todo lo que se les plantee, así como los resultados que se obtengan; determinarán si la conducta está en marcha o no, la cantidad de esfuerzo necesaria y la empleada en la conducta que se lleve a cabo. Por último, también destaca el tiempo por el que se mantendrá la conducta ante obstáculos y experiencias adversas. Todo ello basado en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.

Aún más se refuerza la idea de que la escuela es inconcebible sin el componente motivacional. Dicho con otras palabras, enfrentarse a una situación totalmente nueva, en la cual se requiere un nivel mayor de esfuerzo y trabajo, lleva consigo la necesidad de desarrollar un impulso mayor que permita alcanzar los objetivos establecidos y llevándolos al éxito. (Herrera, 2010)

No obstante, bien sabemos que el educador es una figura muy importante en el proceso de aprendizaje del alumnado y que, consecuentemente los llevará al logro de las metas que se establezcan, tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Así nos lo hace saber Reeve (2010):

Es igual de importante que se adquiera una voluntad por aprender fuera del contexto educativo formal. La voluntad del estudiante de buscar la educación fuera de la clase se llama “motivación continuada”. De acuerdo con Maehr, la motivación continuada es la tendencia a volver a seguir trabajando en tareas lejos del contexto educativo original.

Sin embargo, se concibe la idea de que la figura del maestro es tan simple como la de una persona que se dedica a transmitir conocimientos, y no la de alguien que se preocupa por cada uno de sus estudiantes.

Más bien se trata de que la figura del maestro se forme continuamente y se adapte a las necesidades tanto de la sociedad actual como de su alumnado, y, por lo tanto, debe ser capaz de demostrar una serie de competencias o como dice Prot (2004), “*Las personas de hoy necesitan “personas de campo”, que se atrevan a inventar nuevas herramientas y a adaptarse a las necesidades*”. Se trata de establecer al alumnado como el centro de su aprendizaje, que sean ellos quienes dirijan sus ritmos de aprendizaje, su forma de aprender.

Del mismo modo, se pretende que los estudiantes adquieran una serie de conocimientos, pero dándoles un sentido motivacional a todo lo que aprenden, con la máxima de lograr que se desarrollem plenamente como personas.

Se trabaja, por tanto, sobre dos ejes: *la construcción del saber en la clase*, sabiendo que la motivación colectiva e individual está en interacción; y *la construcción del sentido para la persona* unido al de la ley, con límites para todos y cada uno, con “noes y síes”. (Prot, 2004, p 53)

Por otro lado, se hace necesario mencionar tres tipos de motivación existentes dentro del ámbito escolar, lo cual nos va a resultar de gran ayuda, pues son tres puntos de vista para tener en cuenta para partir de los intereses de nuestro alumnado. Esta diferenciación hecha por Herrera (2010) es la siguiente:

- **Motivación incidental:** provocada por el medio exterior.
- **Motivación provocada:** desencadenada por la actitud del docente.
- **Motivación intencional:** resultado del interés del alumnado por mejorar, especialmente en aquellos aspectos en los que no destacan.

No obstante, la motivación dentro del contexto educativo viene a ser explicada desde la Teoría de la Autoeficacia, basada en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. (Peralbo, 1986). Lo que viene a decir este autor, es que la autoeficacia supone la capacidad de un sujeto de juzgar sus propias posibilidades para realizar con éxito una tarea determinada. A partir de esta definición define lo siguiente:

Esta definición incluye el papel de la anticipación de las consecuencias de la conducta como un determinante antecedente de la acción (también denominado por otros como función simbólica),

lo que evidentemente tiene carácter motivacional, en cuanto que permite al sujeto activar su comportamiento. (Peralbo, 1986)

De esta forma, defiende que las consecuencias positivas de ese comportamiento facilitan la retención de aprendizajes, lo que consecuentemente lleva a los estudiantes a motivarles a repetir una conducta que les ha supuesto un alto valor. Así, define también la existencia de dos tipos de expectativas:

- **Expectativas de logro:** parten de la estimación personal acerca de la capacidad del individuo para realizar la conducta que le lleve a la obtención de resultados.
- **Expectativas de acción-resultado:** se nutren de la información provista por las propias experiencias y por el modelamiento de sus conductas.

En definitiva, se establece que el alumnado con un alto nivel de autoeficacia tiende a generarse expectativas de eficacia personal que actúen como incentivos fuertes para la acción, es decir, como un factor motivacional para conseguir las metas que se propongan. (Peralbo, 1986) Mientras que los estudiantes con bajos niveles de autoeficacia reducen sus expectativas evitando exponerse a situaciones que excedan sus posibilidades. Asimismo, concluye lo siguiente:

Se ha establecido claramente que uno de los factores fundamentales en la automotivación del alumno proviene del proceso de establecimiento de metas específicas a alcanzar, que, al provocar una autoevaluación en el niño, de cara a comprobar el grado de adecuación entre su conducta escolar y la meta establecida, reacciona dispensando un mayor esfuerzo y persistencia en la tarea, poniendo en juego todas sus habilidades cognoscitivas. (Peralbo, 1986)

Pero, si nos paramos a pensar, ¿qué podemos hacer para favorecer esas conductas y aumentar su motivación? Entre algunas de las estrategias a destacar cabe señalar las siguientes propuestas por Tapia (2005):

- Aumentar las expectativas de éxito al estructurar las tareas de modo que el alumnado pueda realizarlas con una cantidad de esfuerzo razonable en base a sus propias capacidades.
- Enseñar a los estudiantes a segmentar la propia tarea en unidades de trabajo más pequeñas en caso de que esta le resulte compleja o encuentre en ella problemas para realizarla con éxito.

### **3.3.- Desmotivación en el rendimiento académico**

Si partimos de la observación de un grupo de estudiantes de Educación Infantil, se comprueba que, a lo largo de su jornada escolar, muchos de ellos van perdiendo el interés e incluso la atención en determinadas tareas que se le proponen por diversas razones.

Según explica Soriano (2001), y estableciendo una estrecha relación con el proceso motivacional, sugiere que los estudiantes están sujetos a metas de aprendizaje para implicarse en las tareas que se les proponen.

Por ello, nos preguntamos: ¿a qué se debe esa desmotivación? ¿cómo sabemos cuándo está ocurriendo?

En los siguientes apartados trataremos de explicar y dar respuesta a esas cuestiones.

#### **3.3.1.- Causas que llevan a la falta de motivación**

Si nos paramos a pensar, la sociedad actual está sometida a una elevada cantidad de presión por cumplir con los estándares que se han propuesto como lo adecuado sobre un individuo, en definitiva, que cumplan con lo que la sociedad cree que es lo correcto, como ser el niño perfecto que actúa correctamente y es el más listo de la clase. Esta idea viene muy bien recogida en una frase escrita por Prot (2004): “*La escuela es el lugar donde se cristalizan el malestar del individuo y el malestar de una sociedad*”

En la escuela todo se reduce a sacar buenas notas, que todo quede reflejado en un boletín en el que se indique claramente aquello que los estudiantes son capaces de hacer o no hacer, pero nadie se preocupa por saber todo lo que hay detrás, las cuestiones por las que no consigue alcanzar un objetivo propuesto.

Sabemos pues que aquel alumnado que no es capaz de lograr aquello que se propone puede deberse a diversos factores:

La identidad de los jóvenes no se reduce a sus resultados escolares. Algunos alumnos, sin problemas en la escuela, sienten un vacío o una angustia interior tal que, en cualquier momento, todo se le puede venir abajo. (Prot, 2004, p. 55)

Nuevamente podemos comprobar que, la sociedad influye continuamente en las metas que el alumnado se establece para lograr sus objetivos de forma más eficaz.

Desde hace décadas, nuestra sociedad ya no tiene referente superior, de ahí el vacío un tanto vertiginoso que existe. Una sociedad que se convierte en su propio referente se encierra. Le es muy difícil tomar la distancia necesaria con relación a su identidad y a su evolución. Funciona, por tanto, sin parar; ya no está en proyecto, limitada al mismo tiempo por miedos y por la búsqueda de sentido. (Prot, 2004, p. 24)

Estas ideas vienen a definir que en el momento en el que no se logra una meta establecida se pasa a decepcionar a quienes habían puesto toda su confianza en quien debía conseguir alcanzar sus objetivos, lo que termina en lo impuesto como el fracaso humano.

Si bien se dice, las principales figuras de referencia para un alumno vienen a ser sus padres, quienes sujetos a los deseos establecidos en la sociedad de sus tiempos, tratan de que sus hijos sean exactamente igual sin actuar como sus principales referentes.

Se señala en Prot (2004) que existe también otra desviación en la que aquellos padres que actúan como amigos de sus hijos hacen que estos desempeñen una función que no les corresponde, lo cual puede resultar un tanto peligroso.

Al mismo tiempo, señala que, al ver lo que unos tienen y otros no, se desarrolla el deseo de querer ser o tener lo que uno ni es ni tiene, provocando también un alejamiento de todo lo que le rodea, de aislamiento personal acompañado del miedo por la diferencia o incluso por equivocarse ante los demás.

Esta concepción viene a definir lo que se conocería como **motivación para evitar el fracaso**, propia de todo aquel que experimenta sentimientos de vergüenza o miedo ante el fracaso en el cumplimiento de determinadas tareas. (Tapia, 2005)

Nuevamente, Tapia (2005) observa que aquellos estudiantes con vergüenza a fracasar consecuentemente tienen baja motivación y de esa forma, las tareas que se les proponen pueden llegar a producir cierto miedo por el simple hecho de equivocarse al expresar el resultado.

### 3.3.2.- Aspectos indicativos de la falta de motivación

Numerosos autores coinciden en apoyar la idea de que la motivación es esencial para el proceso de aprendizaje del alumnado, pues captando su interés conseguiremos una tasa mayor de éxito en dicho proceso. Sin embargo, no siempre va a poder emplearse los mismos recursos.

Al igual que los estudiantes muestran interés por la realización de actividades que realmente les resulten llamativas y con las que disfrutan, también hay ocasiones en las que surge el efecto contrario, es decir, surge un sentimiento de “decepción” al ver que no se trata de algo divertido para el alumnado.

Generalmente se observa que el principal motivo que lleva a los estudiantes a desmotivarse, e intrínsecamente relacionado con el apartado anterior, es la baja autoestima provocada, en parte, por lo impuesto por la sociedad, como bien mencionan autores como Tapia o Prot.

De hecho, en el siguiente fragmento se puede ver una interpretación clara sobre la falta de motivación:

Algunos piensan que el contexto familiar y social no favorece la motivación de los alumnos porque estos no ven que se valore el esfuerzo y la adquisición de capacidades y competencias, algo que a menudo es cierto. Pensar así implica atribuir la responsabilidad de su escaso interés y de la baja motivación a las actitudes personales con que acuden a la escuela y a factores externos a ella. (Tapia, 2005, p. 13)

Sin embargo, si se observa la actuación llevada a cabo por maestros y maestras a lo largo de una clase, se puede ver claramente que la actitud de estos con respecto al desarrollo de una actividad también afecta a la motivación de los estudiantes.

Tapia (2005) concreta que los contextos de aprendizaje, y, por consiguiente, los ambientes creados por los tutores comportan la atribución de diversos significados para el estudiantado. Pues el establecimiento de incentivos establecidos por los profesores con el intento de motivarles a desarrollar una tarea, en su mayoría resultan de efectos negativos para los estudiantes. Ya que, generalmente, se desmotivan más aquellos con una pobre valoración de sus propias capacidades y unas bajas expectativas de éxito, cuya principal meta es evitar quedar mal frente a los demás.

Al mismo tiempo, entra en juego la interacción entre los contextos y los propios estudiantes, pues un alumno puede empezar la tarea con mucho interés y, al poco rato, puede dejar la tarea y ponerse a hablar con sus compañeros.

Un buen resumen que recoge todo lo formulado en este apartado es una frase de Prot (2004): *“En las clases, lo que más falta en los alumnos es la confianza en sí mismos”*. Claro queda el hecho de que esa falta de autoestima está reglada por lo que se espera de ellos, la obtención de buenos resultados en las actividades que realicen y no tener en

cuenta su disfrute y su desarrollo como personas. En otras palabras, todo queda reducido a razones muy profundas que únicamente se manifiestan a través de la expresión de sentimientos relacionados con el aburrimiento o la falta de interés entre otros. Dejando claro entonces que la expresión no es demasiado fuerte en comparación con aquello que realmente les llama la atención.

Por eso mismo, venimos a cuestionarnos, como docentes, ¿qué podemos hacer para evitar todo esto? ¿cómo podemos actuar para reconducir la motivación de nuestros estudiantes?

### **3.4.- Cómo trabajar la motivación**

En este apartado se exponen diversas opiniones de autores de referencia sobre diferentes formas de poner en práctica recursos o actividades que fomenten la motivación del alumnado. Asimismo, se describen algunas experiencias reales tomadas como referencia de distintos blogs de maestras y docentes de Educación Infantil que describen cómo han hecho frente a esas situaciones.

Prot (2004) resalta la idea de reducir el fracaso escolar si trabajamos desde ya en llevar a cabo diversas formas de actuar desde el punto de vista del docente, pero claro está, para ello es necesario que las instituciones pongan a disposición del profesorado formaciones adaptadas a este tipo de características, ya que todavía falta mucho por hacer. Así nos lo hace saber en el siguiente fragmento seleccionado:

La tarea del formador es formar a los profesores, con herramientas claramente identificadas para cambiar las prácticas, pero también para tejer relaciones, en unos tiempos en los que el alumno busca un sentido a su aprendizaje. (Prot, 2004, p. 52)

Al mismo tiempo, establece claramente que los objetivos deben estar en línea con las competencias a adquirir en la escuela, o como él dice: “*Poner el saber al servicio de un saber-hacer en una situación, que genera competencias que tiene que reconocer el alumno*”.

Por consiguiente, y teniendo en cuenta los dos apartados anteriores, se trata de, en primera plana, conocer los orígenes de la desmotivación de los estudiantes para empezar a trabajar a partir de ello.

El siguiente paso es reconocer el fallo como una etapa más en el proceso de aprendizaje. Identificar sus puntos de apoyo para tener su lugar en la escuela y en la sociedad en general.

En resumen, se trata de que la figura del maestro resulte un acompañante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y ¿cómo lograrlo? Prot (2004) describe que ese acompañamiento gira en torno a tres ejes:

- 1) Proponer a los estudiantes herramientas de autoconocimiento y de su realidad escolar.
- 2) Definir objetivos accesibles, las etapas y los medios necesarios para alcanzarlos y situarlos en el tiempo y a un nivel ni muy alto ni muy bajo.
- 3) Validar los éxitos en cada recorrido, más que llevar a cabo una evaluación basada en los errores.

Tres ejes fundamentales sobre los que actuar para poder reconducir la motivación de nuestro alumnado, y que se van a tener en cuenta a la hora de desarrollar una propuesta didáctica.

No obstante, para desarrollar una propuesta didáctica conviene describir qué metodologías se van a llevar a cabo para lograr los objetivos propuestos. En este caso, dos metodologías que según diversas investigaciones fomentan la motivación de los estudiantes son la gamificación y la pedagogía de asombro, las cuales serán descritas a continuación.

#### 3.4.1.- Metodologías

##### GAMIFICACIÓN

Esta metodología activa resulta una de las más empleadas dentro de las aulas de Educación Infantil, y que nos hacen ver el juego como uno de los recursos más importantes en los primeros años de desarrollo de los niños.

Romero (2019) define la gamificación como una metodología beneficiosa que contribuye a desarrollar la motivación del alumnado a la par que a la construcción de un aprendizaje más significativo al mejorar el desarrollo de distintas habilidades cognitivas.

Prieto (2022), por su parte, estima la gamificación como una estrategia adecuada que computa la motivación, la implicación y el rendimiento académico durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación beneficia positivamente en la educación por las posibilidades de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y el rendimiento académico. Sin embargo, este requiere de la inclusión de otros factores tales como la atención y el compromiso con la tarea, es decir, una actitud positiva hacia la participación activa del estudiante.

Esta metodología también permite la libre experimentación con una infinita cantidad de recursos que hacen que el proceso de aprendizaje no solo sea significativo, sino que, además, resulte un proceso enriquecido con la aportación de diversos materiales que permitan a los estudiantes jugar con la experimentación.

No obstante, la gamificación todo y nada tiene que ver con el juego, ya que no se trata de jugar, sino de aprender cómo si se estuviera jugando. Romero (2019) marca la clara diferencia entre el juego y la actividad gamificada. El juego tiene un propósito claro y bien marcado, mientras que la actividad gamificada permite al alumnado aprender como si estuviesen jugando a un juego. Pues de esta manera, se nos ocurren diversas formas de proponer actividades gamificadas, como puede ser el establecimiento de retos o la propuesta de escape rooms.

## PEDAGOGÍA DE ASOMBRO

Otra metodología activa y que forma parte muy importante de la educación es lo que filósofos tan importantes como Sócrates consideran como “*Pedagogía de asombro*”, implementada también por figuras como Rousseau, quien la entendía como “el problema de lo maravilloso”.

Desde el principio de los tiempos, se habla de una educación basada en los intereses del alumnado, lo que, según visiones futuras, estima en conseguir al mismo tiempo que los estudiantes sean personas apasionadas en aquello que hacen, sean personas críticas a través de la enseñanza de diversos valores.

El asombro resulta una emoción compleja que ha estado presente desde siempre y que no ha sido generada únicamente ante la naturaleza que nos envuelve, sino también por la belleza de los elementos de nuestro entorno, las creaciones humanas en sí mismas, o incluso actos de bondad que otros tienen hacia nosotros. (Fuentes, 2021)

L'Ecuyer (2013) dedicó parte de su obra “*Educar en el asombro*” a hablar acerca de esta forma de ver el mundo, pero desde la perspectiva de favorecer el desarrollo personal y emocional de los estudiantes. Además, resaltaba la creencia de Tomás de Aquino en la consideración del asombro como aquello que lleva al “deseo por conocer”.

Es entonces que el asombro queda estrechamente vinculado a la posibilidad del alumnado para quedarse sorprendido o maravillado ante una circunstancia o situación inesperada.

Tal y como Berger y Milkman (2011) afirmaban: “*El asombro es lo que suscita el interés por parte de las personas. Constituye una emoción de transcendencia personal, un sentimiento*”. Y por ello, sabemos que estos detalles son los que mueven a los estudiantes a aprender, a satisfacer sus necesidades y estimular su curiosidad, desarrollando su autonomía para entender el mundo que les rodea a través de su experiencia con su entorno más cercano.

(Información extraída de L'Ecuyer (2013). *Educar en el asombro*, Plataforma).

Aún con todo ello, Chávez (2021) señala el asombro como un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje que ayuda a establecer un clima agradable y de confianza. Además, traslada varias estrategias que llevan a trabajar el desarrollo de la capacidad de disfrutar del proceso de aprendizaje a través de elementos tan sencillos como el teatro o la magia.

### 3.4.2.- Otras estrategias para trabajar la motivación

A medida que se va avanzando, se destaca la motivación como elemento esencial del aprendizaje. Y por eso se hace necesario que el docente sea capaz de desarrollar estrategias que ayuden a favorecerla.

Morón (2019) enumera una serie de aspectos que todo docente debería considerar para saber cómo motivar a sus estudiantes:

- Plantear actividades de forma lógica y ordenada.
- Proponer actividades que les permitan emplear diversas alternativas de resolución.
- Tomar los errores como momentos enriquecedores de aprendizaje.
- Fomentar la comunicación entre estudiantes y el establecimiento de buenas relaciones mediante actividades en gran grupo.

- Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas.

Del mismo modo, es preciso saber que el requisito principal para trabajar la motivación del alumnado es partir de sus intereses y necesidades. Por ello, siguiendo a Morón, algunos de los elementos más adecuados para trabajar la motivación en Educación Infantil serían:

- a) Cuentos, canciones y poesías
- b) Láminas decorativas
- c) Charlas en la asamblea
- d) Marionetas

De la misma forma, Megias y Lozano (2019, p.10) mencionados en Molaguero (2019) tienen en cuenta diversos aspectos sobre el juego, recurso fundamental a considerar para estimular la motivación del alumnado:

1. Se trata de una actividad libre y espontánea que satisface necesidades de diversión, placer y bienestar.
2. Resulta motivador y de gran atracción para el alumnado.
3. Tiene funciones de autoeducación, impulsando el aprendizaje, la exploración la curiosidad y el conocimiento a la realidad.
4. Refuerza la autonomía de los niños.
5. Favorece la integración social, adaptándose a las necesidades de cada estudiante.
6. Tiene función terapéutica, permitiendo que se liberen de tensiones, se relajen y se autoafirmen.
7. Estimula la creatividad y la imaginación.

Con todo ello se concluye que este recurso, además, resulta útil ya que permite al alumnado explorar sus propias capacidades a la par que desarrollar diversas competencias clave para su proceso de aprendizaje y la construcción que van haciendo de la realidad.

Por último, se hace saber que el docente debe crear un entorno agradable donde el alumnado se sienta seguro de sí mismo y participe de todo lo que ocurra sin temor a lo que los demás puedan pensar.

### 3.4.3.- Experiencias docentes

En este apartado se puede observar, a través de las experiencias de otros docentes, las ventajas de trabajar con diferentes recursos y materiales con el fin único de incentivar la motivación de los estudiantes.

Por ejemplo, [motivarinfantil.blogspot.com](http://motivarinfantil.blogspot.com) emplea presentaciones en powerpoint que, no solo resultan interactivas y fomentan la participación del alumnado, sino que también le permite conocer y evaluar la lectura comprensiva de sus estudiantes. Pero sin lugar a duda, una de las actividades que más les gusta tiene que ver con la expresión plástica, puesto que además de explorar sus propias capacidades artísticas con diversos materiales y técnicas, les da total libertad para expresarse sobre diversos soportes con fines creativos y decorativos.

En [www.lostitis.com](http://www.lostitis.com), se habla de la motivación desde la importancia de enseñar unos valores a los estudiantes de forma que les permita llegar a la madurez con una base importante en lo que a su educación emocional se refiere. Por ello, entre algunas de las maneras que ayudan y motivan en Educación Infantil son las siguientes:

- Canciones infantiles
- Cuentos infantiles
- Afirmaciones diarias; fomentando que los niños crean en sí mismos y en que son capaces de lograr todo lo que se propongan
- Juegos y recursos educativos

Por otra parte, en [www.unir.net](http://www.unir.net), se propone realizar trabajos artísticos y manualidades de forma que deje a los estudiantes que se valgan por sí mismos, trabajando al mismo tiempo la adquisición de distintas habilidades. Además, afirma la importancia de que los estudiantes se familiaricen con las nuevas tecnologías, ya que forman parte de su entorno, por lo que proponen la introducción a los medios de comunicación, pero dándoles un uso educativo a través también de actividades gamificadas a partir de estos recursos.

## **4.- Propuesta de intervención**

El principal objetivo de este trabajo es demostrar la adquisición de las competencias específicas a lo largo de la carrera a través del diseño y elaboración de una propuesta didáctica en la que favorecer la motivación del alumnado y, consecuentemente, conseguir un aumento del rendimiento académico del alumnado.

De esta forma, el siguiente apartado se dedicará a describir la unidad didáctica elaborada. No obstante, cabe destacar que, para conocer el nivel de tolerancia a la frustración de los estudiantes, se realizó un pequeño experimento en el que se les ponía frente a un objeto de su interés y debían esperar durante un par de minutos para poder adquirir dicho objeto.

Con este experimento se trata de comprobar la tolerancia a la frustración del alumnado para, posteriormente, a la hora de llevar a cabo las actividades basadas en el factor sorpresa analizado anteriormente, conocer desde qué punto se parte y qué estímulos resultan interesantes para realizar la propuesta.

Asimismo, parte de la propuesta didáctica fue aplicada durante el período de Prácticas Escolares en el CPPI Valdespartera III, en un aula de 3º de Educación Infantil, es decir, compuesta por alumnado de 5 y 6 años.

Durante el período de observación realizado, se pudo ver que varios de los estudiantes mostraban poco interés y motivación por lo que se proponía dentro del aula, por esa razón se decidió aplicar una propuesta que combinase la gamificación con el factor sorpresa y asombro, con el fin de propiciar la participación e involucración del alumnado en la construcción de su proceso de aprendizaje, y así, conseguir una mejora en la adquisición de diversas habilidades y competencias.

El tema en torno al que gira la Unidad Didáctica son los animales salvajes y los distintos hábitats en los que viven. Es por ese motivo por el que dicha unidad se titula “El mundo salvaje”. De otro modo, se contará con un hilo conductor que ayude a interrelacionar las actividades planteadas. Se trata de un pequeño explorador, Matías, quien nos irá presentando los retos y actividades a través de diversos mensajes y cartas que irá enviando al aula.

#### **4.1.- Contexto.**

##### 4.1.1.- Contexto del centro

El CPI Valdespartera III se encuentra situado en el barrio de Valdespartera, próximo al barrio de Montecanal, Arcosur y Casablanca, ubicado al sur de Zaragoza, concretamente en la calle Jeque Blanco.

Se trata de un barrio tranquilo y con gran cantidad de población, especialmente joven, pues comienzan a establecer sus propias familias, haciendo que este barrio esté cada vez más dotado de un gran número de población infantil. De esta manera, cada vez aumenta la necesidad de establecer espacios dedicados al ocio infantil, los cuales se van instalando poco a poco enriqueciendo la vida del barrio.

El CPI Valdespartera III es un centro público que comenzó el proceso educativo en el curso 2016/2017 dando cabida a 4 vías por nivel educativo. De esta forma, el número de alumnos por clase estimado es de 21 a 25 alumnos por aula.

En el presente curso, el centro continúa en proceso de construcción estimándose que, para el próximo curso 2022-2023, pueda haber alumnos de hasta la etapa de Educación Secundaria. Mientras tanto, el centro cuenta con 29 unidades: 13 de Educación Infantil y 18 de Educación Primaria. Debido a la elevada demanda de población infantil en los primeros años de funcionamiento de este centro, la etapa de Primaria cuenta con 5 vías en 2º de Primaria, 6 en 3º, 1 en 4º y 2 en 5º, aunque, con el proceso de ampliación del edificio, se prevé que para el próximo curso ya se pueda completar toda la etapa de Educación Primaria.

##### 4.1.2.- Características del grupo-clase

El grupo con el que se va a poner en práctica la propuesta consta de 21 estudiantes, 12 chicas y 9 chicos, de 5 y 6 años, es decir, 3º de Educación Infantil. En el aula de referencia, todo el alumnado se encuentra generalmente en el mismo nivel de desarrollo evolutivo. Sin embargo, uno de los estudiantes es un alumno con TEA, quien a pesar de ser un año mayor que el resto de los compañeros, se encuentra al mismo nivel evolutivo que los demás. El alumno con TEA muestra principalmente, déficits en el establecimiento de relaciones sociales, en el control de sus habilidades motrices finas y en el control de la frustración. Sin embargo, cabe destacar que, a pesar de sus características individuales, presenta un gran avance en lo referido a las áreas de lógico-matemática y lengua. Es por ello por lo que, se puede observar como este alumno es

capaz de leer y escribir en mayúsculas al igual que todos sus compañeros y de resolver operaciones matemáticas sencillas. Con todo ello, se puede decir que a nivel cognitivo se encuentra acorde a al nivel evolutivo en el que se encuentra.

Por otro lado, y a nivel general, todos los estudiantes presentan un buen nivel cognitivo, ya que son capaces de resolver operaciones matemáticas sencillas y tienen bien adquirida la competencia lingüística; es decir, son capaces de expresar mensajes, emociones y deseos, comprender las intenciones y emociones de los demás, además de leer y escribir en mayúsculas, y siendo capaces de escribir frases sencillas de más de 3 palabras.

A nivel psicomotor, se observa que todos son capaces de controlar sus movimientos y habilidades motoras gruesas y finas. Tienen bien adquirido el control de su cuerpo y de habilidades de autonomía e higiene personal. Asimismo, son capaces de explorar las distintas posibilidades motrices y sonoras a través de su cuerpo y con distintos materiales disponibles a su alrededor.

En relación con el área social y afectiva, respetan las normas de convivencia y colaboran entre ellos, creando así un ambiente favorable y de confianza dentro del aula, aunque bien es cierto que se dan los típicos roces de convivencia propios de la edad en la que se encuentran. No obstante, cabe destacar la participación activa que muestran en cada una de las actividades que se les propone, así como la total disposición y ayuda que muestran con su compañero con TEA. Además, cabe destacar que no existe ningún caso de aislamiento dentro del grupo, lo que también favorece el ambiente de confianza creado entre todo el grupo.

A su vez, y en relación con el área adaptativa, se puede ver nuevamente reflejada la autonomía que han adquirido los estudiantes, relacionada con habilidades de autonomía y cuidado personal, siendo capaces de lavarse las manos o comer solos entre otras. También se observa que han adquirido completamente las normas de cortesía que rigen la convivencia dentro del aula, y son capaces de utilizarlas en otros contextos adecuados, además de mostrar total interés por su propia imagen y reconociendo prácticamente todas las partes de su cuerpo.

#### **4.2.- Metodología**

Las diferentes sesiones que se van a desarrollar están interrelacionadas por un hilo conductor, el explorador Matías, quien de vez en cuando irá dejando mensajes o cartas en la asamblea, espacio habitual en el que se presentarán las diversas actividades. Este personaje ficticio elaborado para la Unidad Didáctica será el principal acompañante y quien proponga a los estudiantes los distintos retos y misiones que deberán conseguir.

Durante 5 semanas el alumnado deberá ir superando retos y misiones para obtener puntos que serán representados en forma de sombreros de explorador. Estos puntos se irán acumulando y al final de la semana se hará un recuento de estos para alcanzar la insignia relacionada con el ecosistema que se esté trabajando esa semana. (*Ver anexo 1*)

Además, se hará una pequeña reflexión acerca de lo que más les ha gustado de las sesiones realizadas y se anotará, de forma que, al final de la unidad, tengan un cuaderno de explorador en el que quedará reflejada su experiencia como exploradores con todo lo que han aprendido o más les ha gustado.

Asimismo, cabe la posibilidad a lo largo de la semana de conseguir puntos extra. Esto será posible gracias a la consecución de otras pautas como dejar la clase bien recogida, respetar el material y a sus compañeros, etc.

Cada semana se trabajará uno de los 5 ecosistemas: bosque, océano, selva, sabana y desierto. No obstante, la última semana, contará con una sesión extra, ya que esta irá destinada a la entrega del Diploma de Explorador y a finalizar el reto propuesto por Matías.

La primera semana se trabajará el bosque y para alcanzar la Insignia del Bosque (*Ver anexo 2*), necesitarán alcanzar al menos 5 sombreros de explorador. No obstante, siempre cabrá la posibilidad de conseguir puntos a pesar de no haber superado los retos, a través de la consecución de puntos extra.

En la segunda semana se trabajará el océano y algunos de los animales que lo habitan. En este caso, para conseguir la Insignia del Océano (*Ver anexo 3*) a final de la semana, deberán haber alcanzado un total de 10 sombreros de explorador, que pueden conseguir tanto a través de puntos extra como del logro de los retos planteados.

La tercera semana irá destinada a trabajar la selva y los animales que lo habitan. En este caso, deberán disponer de un total de 15 puntos para lograr la Insignia de la Selva (*Ver*

*(Ver anexo 4).* Para la cuarta semana, se trabajará la sabana y deberán alcanzar hasta 20 puntos para conseguir la Insignia de la Sabana (*Ver anexo 5*).

Finalmente, la quinta semana se trabajará el desierto y se les asignará la Insignia del Desierto (*Ver anexo 6*) al conseguir 25 puntos. Una vez conseguidos, en esta misma semana se hará la ceremonia final, en el que se les otorgará un diploma de explorador con todas las insignias conseguidas. (*Ver anexo 7*)

A continuación, se presenta una tabla resumen de las distintas sesiones que componen la Unidad Didáctica a lo largo de las 5 semanas, junto con el nombre de las actividades que se vayan a llevar a cabo.

SEMANA	SESIÓN	ACTIVIDADES
1	1	En busca de los animales perdidos
		Contamos ranas
	2	¿Dónde está mi pareja?
		Dominó del bosque
	3	La hora del cuento
		Salida del bosque
2	4	¿Quién soy?
	5	Conocemos el mundo marino
		Creando el océano
	6	Bingo salvaje
		Salida del océano
3	7	Llegamos a la selva
	8	Walking through the jungle
	9	Visitamos las cuevas
		Salida de la selva
4	10	Descubrimos la sabana
	11	En el interior de la sabana
		Nos convertimos en animales
	12	De visita por la tribu africana
		Salida de la sabana
	13	Nos adentramos en el desierto
	14	Abecedario salvaje

5	15	La oca salvaje
	16	Ceremonia de exploradores

#### 4.3.- Organización espaciotemporal

##### 4.3.1.- Temporalización

La Unidad Didáctica está dividida en 16 sesiones distribuidas entre la primera semana de abril, las dos últimas semanas de abril y las dos primeras semanas de mayo. Cada semana se llevarán a cabo tres sesiones repartidas en los días: lunes, miércoles y viernes; a excepción de la última semana la cual contará con una sesión más, por lo que en este caso las sesiones se realizarán: lunes, miércoles, jueves y viernes.

Cada semana se trabajará uno de los ecosistemas, así como los distintos animales salvajes que en ellos habitan, y en la sesión final, se hará un juego dedicado al Mundo Salvaje para dar por finalizada la unidad.

ABRIL						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAYO						
						1
2	3	4	5	6	7	8

<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>
<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>
<b>30</b>	<b>31</b>					

#### 4.3.2.- Espacio

Por otro lado, los espacios que se van a emplear para el desarrollo de las diversas actividades son:

- El aula principal, donde se van a llevar a cabo la mayoría de las actividades
- El patio de Educación Infantil
- El vestíbulo del edificio de infantil habilitado por la situación de Covid para realizar las sesiones de psicomotricidad.

#### **4.4.- Objetivos**

De acuerdo con la ORDEN del 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte; por la que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón, los objetivos generales a conseguir son:

1. Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias.
2. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales de higiene, alimentación, vestido, descanso, juego y protección.
3. Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo.
4. Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
5. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento y el ritmo.

Por otro lado, los objetivos específicos a trabajar a lo largo de la Unidad Didáctica son los siguientes:

- Conocer los animales salvajes y los distintos hábitats en los que viven

- Conocer algunas de las características principales de los animales
- Relacionar los animales con sus principales características
- Ampliar el vocabulario sobre los animales salvajes
- Escuchar y aprender una canción
- Emplear diversos modos de expresión plástica y corporal
- Explorar posibilidades sonoras con su propio cuerpo y con la voz
- Discriminar diversos sonidos y asociarlos con su animal correspondiente
- Emplear las TIC como recurso didáctico y de aprendizaje
- Aprender vocabulario sobre animales en inglés
- Trabajar el conteo de elementos hasta el número 10
- Desarrollar habilidades matemáticas como agrupamientos y clasificaciones
- Fomentar la curiosidad
- Estimular la motivación y la creatividad
- Experimentar con diferentes técnicas plásticas en diversos entornos

#### **4.5.- Competencias**

Con la siguiente propuesta didáctica no solamente queremos que el alumnado sea capaz de lograr una serie de objetivos, sino que, además, sean capaces de desarrollar determinadas competencias que le sirvan para enriquecer su proceso de aprendizaje. De este modo, las competencias clave a desarrollar son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:** a lo largo de la propuesta didáctica se pretende que los estudiantes sean capaces de expresarse y comunicarse a través de distintos medios de comunicación tales como; técnicas plásticas, movimiento corporal, exploración de capacidades musicales y lenguaje verbal entre otros. Asimismo, queremos que esta competencia se vea favorecida mediante la interacción con los demás y con la maestra a través de las asambleas y diversas intervenciones.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** queremos conseguir que el alumnado sea consciente de su propio proceso de aprendizaje, que desarrollen habilidades de autonomía personal y de interacción social, y que, además, sean capaces de utilizarlas en diversos contextos de forma adecuada.

- **Competencia ciudadana:** como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los estudiantes sean capaces de adquirir diversas habilidades sociales, de manera que les ayude a favorecer la interacción con los iguales, con adultos o con aquellas personas que formen parte de su entorno. Además, se pretende que aprendan normas de convivencia y sepan utilizarlas en diversas situaciones adecuadamente.
- **Competencia emprendedora:** a través de esta propuesta se pretende que los estudiantes rentabilicen al máximo sus capacidades artísticas y creativas a través de diversas actividades planteadas. Asimismo, el principal cometido es que sean sujetos activos y protagonistas de su propio aprendizaje.

#### **4.6.- Contenidos**

En relación con los contenidos que se van a trabajar a lo largo de la Unidad Didáctica, se incluyen tanto los relacionados con las distintas áreas curriculares, como aquellos propios del tema central de la propuesta; los animales salvajes y sus ecosistemas.

- Reconocimiento e identificación de distintos animales salvajes
- Identificación de los animales salvajes en su hábitat natural
- Conocimiento de las principales características de los animales salvajes trabajados
- Conocimiento de diferentes ecosistemas
- Comprensión y valoración del cuidado del medioambiente
- Utilización de normas básicas de convivencia
- Utilización de las TIC como elemento de aprendizaje y de disfrute
- Lenguaje:
  - Identificación de los nombres de los animales
  - Segmentación en sílabas de los nombres de animales
  - Aprendizaje de vocabulario relacionado con los animales tanto en español como en inglés
  - Escucha y comprensión de textos, cuentos y poesías como elementos de disfrute y aprendizaje
- Lógico-matemática
  - Desarrollo de habilidades de clasificación

- Enumeración de elementos del 1 al 10
- Agrupación de elementos en pequeños grupos
- Expresión musical, plástica y corporal
  - Discriminación auditiva de diversos sonidos
  - Creación y reproducción de sonidos a partir de su propia voz
  - Exploración de su propio cuerpo y sus posibilidades para crear diversos movimientos
  - Exploración de diversas técnicas plásticas con fines creativos y decorativos
  - Aprendizaje de canciones y coreografías
  - Experimentación en distintos ambientes creados para explorar con posibilidades artísticas

#### **4.8.- Sesiones**

##### 4.8.1.- Semana 1

<b>SESIÓN 1</b>		
<b>ACTIVIDAD 1</b>	<b>En busca de los animales perdidos</b>	45 min.
Descripción	<p>Matías el explorador nos ha mandado un mensaje y después de leerlo todos juntos en la asamblea, se dirigen al patio donde dará comienzo la primera misión.</p> <p>Esta actividad consiste en buscar por el patio fotografías de distintos animales que habitan en los bosques. A medida que los vayan encontrando acudirán a la maestra, depositarán en una bandeja las diferentes fotos y escribirán en un papel el animal que han encontrado. Si desconocen el nombre del animal, pueden pedir ayuda a la maestra para que les diga de qué animal se trata y poder escribirlo. Sin embargo, hay un requisito y es que solo se puede traer una foto por persona en cada turno.</p> <p>Cada animal encontrado será un punto y por nombre bien escrito será otro punto.</p> <p>Después, en clase, se irán sacando una a una las</p>	

	fotografías para hacer un recuento de los animales encontrados y se escribirán en la pizarra los nombres. Una vez hecho eso, se apuntará en la tabla de puntos disponible en el ordenador de la profesora los puntos que ha conseguido cada uno.
Recursos	Ordenador, pantalla digital, pizarra, fotografías de animales plastificadas, tabla de puntos, lápiz y folios.

SESIÓN 1		
ACTIVIDAD 2	Contamos ranas	1h y 10 min.
Descripción	<p>Para la siguiente parte de la sesión, y nuevamente en la asamblea, se proyectará y, al mismo tiempo, se repartirá a los estudiantes una ficha en la que habrá un número de ranas dibujadas y deberán contarlas indicando en el recuadro que hay al lado el número exacto de ranas que hay y colorearlas.</p> <p>A continuación, se presenta también varias ranas y deberán hacer pequeños saquitos formados por seis ranas cada uno.</p> <p>Se proyectará la ficha en la pantalla digital para hacerla entre todos y luego se dejará tiempo para que la hagan ellos solos.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, ficha ( <i>Ver anexo 8</i> )	

SESIÓN 2		
ACTIVIDAD 1	¿Dónde está mi pareja?	45 min.
Descripción	<p>Matías el explorador nos plantea un nuevo reto: los animales del bosque se han separado de sus parejas y no logran encontrarlas.</p> <p>Para esta actividad, que será llevada a cabo en gran grupo, se plantea un memory en el que deberán encontrar las distintas parejas de animales del bosque empleando</p>	

	para ello las fotografías plastificadas y empleadas en la primera actividad.  Se recibirá un punto por cada pareja encontrada que se añadirá a la tabla de puntos al final de la sesión.
Recursos	Fotografías de animales plastificadas

SESIÓN 2		
ACTIVIDAD 2	Dominó del bosque	45 min.
Descripción	<p>Matías nos propone otro juego diferente. En este caso se trata de jugar al dominó con los animales del bosque.</p> <p>Para ello, se explicará y se hará una demostración jugando todos juntos en gran grupo en la asamblea.</p> <p>En este caso, recibirá un punto la persona que antes se quede sin fichas para jugar.</p> <p>Después, se dejará que hagan otra partida ellos solos, sin ayuda de la maestra, y nuevamente recibirá un punto la persona que antes se quede sin fichas.</p> <p>Por último, se hará un recuento de los puntos obtenidos a lo largo de la sesión y se anotarán en la tabla de puntos.</p>	
Recursos	Dominó animales del bosque ( <i>Ver anexo 9</i> ) tabla de puntos	

SESIÓN 3		
ACTIVIDAD 1	La hora del cuento	1h y 15min.
Descripción	<p>Para la última sesión de la semana, se colocará en la zona de la asamblea una sábana opaca de color blanco y un foco de luz apagando previamente todas las luces del aula.</p> <p>A continuación, se hará una lectura interpretada a través de un teatro de sombras del cuento “<i>El lobo en calzoncillos</i>”. Durante la lectura del cuento, se irán haciendo preguntas para que los estudiantes vayan</p>	

	<p>interactuando, como por ejemplo intentar adivinar qué animal hay detrás de la sombra y por cada acierto podrán recibir un punto más a sumar en la tabla.</p> <p>Una vez leído el cuento, se dispondrá de una bandeja con las distintas siluetas empleadas para la lectura del cuento. Con ello, se propondrá a los estudiantes que, por grupos, empleen las siluetas que quieran y cuenten una pequeña historia inventada por ellos.</p>
Recursos	Foco de luz, sábana y siluetas de animales.

SESIÓN 3		
ACTIVIDAD 2	Salida del bosque	20 min.
Descripción	<p>Tras finalizar el teatro de sombras, se proyectará en la pantalla digital la tabla de puntos, para que entre todos se haga un recuento de la puntuación final de la semana y puedan ir observando el progreso de cada uno.</p> <p>Tras finalizar el recuento, se otorgará la Insignia del Bosque a aquellos que hayan alcanzado el máximo de puntos establecidos en la primera semana, cinco puntos.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos e insignia.	

#### 4.8.2.- Semana 2

SESIÓN 4		
ACTIVIDAD 1	¿Quién soy?	1 hora
Descripción	<p>Matías nos da la bienvenida a un nuevo ecosistema con nuevos animales, el océano. Además, nos manda un mensaje metido en una botella y nos presenta el siguiente reto.</p> <p>Disponemos de distintas fotos de animales que viven en este hábitat, y tarjetas con su nombre separado en sílabas. En primer lugar, se les enseñarán las distintas fotografías de los animales del océano y deberán intentar adivinar de qué animales se trata. Por cada acierto podrán ganar un</p>	

	<p>punto. No obstante, si no los conocen la maestra les dirá de qué animal se trata.</p> <p>Después, se les presentará la siguiente parte del reto, los nombres de estos animales están separados en sílabas, pero se han desordenado, por lo que deberán juntar las sílabas para formar los nombres. Si aciertan podrán conseguir otro punto más.</p> <p>Por último, si lo consiguen con facilidad, se aumentará el nivel de dificultad. En este caso, se les presentará la fotografía de uno de los animales y ellos deberán escribir su nombre en una pizarra blanca llevándose un punto si aciertan el nombre y lo escriben correctamente.</p> <p>Tras finalizar se hará un recuento de puntos y se anotará en la tabla de puntos.</p>
Recursos	Fotografías y sílabas plastificadas ( <i>Ver anexo 10</i> ), pizarra blanca, rotuladores y tabla de puntos

SESIÓN 5		
ACTIVIDAD 1	Conocemos el mundo marino	45 min.
Descripción	<p>Cómo se ha recopilado información sobre la vida de los océanos y sobre las principales características de los animales que viven allí, especialmente sobre el tiburón, el pez abisal y la medusa melena de león; Matías propone una nueva misión.</p> <p>En este caso, este explorador se ha armado un lío con las características de estos tres animales, por lo que a través de una aplicación se mostrarán varias características y a través de la pizarra digital deberán relacionar dichas características con el animal al que corresponda y por cada acierto acumularán un punto.</p> <p>Al finalizar se hará un recuento de puntos y se anotarán en la tabla.</p>	
Recursos	Ordenador, pizarra digital, tabla de puntos, enlace a la	

	actividad ( <i>Ver anexo 11</i> )
--	-----------------------------------

SESIÓN 5		
ACTIVIDAD 2	Creando el océano	1 hora
Descripción	<p>Para esta actividad, se les entregará un folio a cada uno y se pondrán a su disposición diferentes tipos de papel. En primer lugar, deberán dibujar una línea para diferenciar el mar de la arena situada al fondo de este. Despues se les proporcionará cartulinas y folios de colores, gomets, etc. Con dichos materiales se trata de que creen su propio océano, que dibujen y recorten algas, cangrejos u otros animales que viven en el fondo marino y luego lo colgarán a modo decorativo en el aula.</p>	
Recursos	Folios y cartulinas de colores, gomets, tijeras, pegamento	

SESIÓN 6		
ACTIVIDAD 1	Bingo salvaje	50 min.
Descripción	<p>Dispuestos en la asamblea se les va a proporcionar a cada uno un cartel con animales del bosque y del océano y deberán coger seis pinchitos cada uno.</p> <p>La maestra tendrá un bol con papeles en los que estarán escritos los nombres de esos animales e irá diciendo uno a uno los nombres que saque al azar al igual que en el bingo.</p> <p>En este caso, quien haga línea podrá ganar un punto, mientras que quien haga bingo ganará dos puntos.</p> <p>En función del tiempo que se tarde en cantar bingo se podrá hacer más de una partida.</p>	
Recursos	Cartones de animales ( <i>Ver anexo 12</i> ) pinchitos	

SESIÓN 6		
ACTIVIDAD 2	Salida del océano	20 min.

Descripción	Una vez finalizada la actividad del bingo, se proyectará en la pantalla digital la tabla de puntos, para que entre todos se haga un recuento de la puntuación final de la semana y puedan ir observando el progreso de cada uno. Tras finalizar el recuento, se otorgará la Insignia del Océano a aquellos que hayan alcanzado el máximo de puntos establecidos en la segunda semana, diez puntos.
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos e insignia.

#### 4.8.3.- Semana 3

SESIÓN 7		
ACTIVIDAD 1	Llegamos a la selva	40 min.
Descripción	<p>Matías nos manda otro mensaje en el que propone un pequeño reto. Se trata de identificar los distintos animales que conforman el puzzle y asociarlos con el ecosistema en el que viven.</p> <p>Hay que estar muy atentos porque algunos animales no se han visto todavía, por lo que no solo deberán identificar de qué animal se trata, sino que, además, deberán escribir el nombre de aquellos animales que formen parte del nuevo ecosistema a trabajar, la selva.</p> <p>Por cada animal que identifiquen correctamente a qué lugar pertenecen se llevarán un punto.</p> <p>Tras relacionar todos los animales con el ecosistema correspondiente se descubrirá una sorpresa relacionada con la siguiente sesión.</p> <p>Al finalizar se anotarán los puntos alcanzados en la tabla.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos, puzzle animales salvajes ( <i>Ver anexo 13</i> )	

SESIÓN 8		
ACTIVIDAD 1	Walking through the jungle	50 min.
Descripción	<p>El vídeo obtenido tras realizar la actividad anterior, nos va a ayudar para la lectura de un cuento.</p> <p>Se va a leer el cuento titulado “<i>Walking through the jungle</i>” despacio y parando las veces que sea necesario para que el alumnado se vaya quedando con el vocabulario presente y con las acciones que en él se realizan.</p> <p>Después, se hará otra lectura, pero en este caso, deberán ponerse de pie para realizar las acciones al mismo tiempo y poder quedarse con los movimientos que representan dichas acciones a la par que interpretan la canción del cuento.</p> <p>Finalmente, se harán preguntas relacionadas con la comprensión del vocabulario adquirido y por cada acierto podrán alcanzar hasta dos puntos.</p> <p>Además, se hará un pequeño juego en la asamblea, en el que uno a uno deberán realizar una acción y el siguiente deberá recordar la acción del compañero anterior y enlazarla con una nueva.</p> <p>Si consiguen recordar todas las acciones anotarán dos puntos más cada uno al final de la sesión y se anotarán en la tabla de puntos.</p>	
Recursos	Cuento “ <i>Walking through the jungle</i> ” ( <i>Ver anexo 14</i> ), tabla de puntos	

SESIÓN 9		
ACTIVIDAD 1	Visitamos las cuevas	1h y 15 min.
Descripción	Matías manda un nuevo mensaje en el que cuenta su nuevo descubrimiento. Una cueva llena de dibujos y pinturas hechas por personas que vivieron allí hace	

	<p>mucho tiempo.</p> <p>En este caso, se habilitará el aula con luz negra y se dispondrán diversos trozos de papel continuo con pinturas de colores fosforescentes.</p> <p>De esta forma se invitará a que experimenten y libremente hagan sus murales a modo decorativo, pero con el único requisito de que no se ve absolutamente nada, solo la pintura que brilla en la oscuridad.</p>
Recursos	Luz negra, papel continuo, pinturas fosforescentes

<b>SESIÓN 9</b>		
<b>ACTIVIDAD 2</b>	<b>Salida de la selva</b>	20 min.
Descripción	<p>Tras salir de la cueva, se proyectará en la pantalla digital la tabla de puntos, para que entre todos se haga un recuento de la puntuación final de la semana y puedan ir observando el progreso de cada uno.</p> <p>Tras finalizar el recuento, se otorgará la Insignia de la Selva a aquellos que hayan alcanzado el máximo de puntos establecidos en la primera semana, cinco puntos.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos e insignia.	

#### 4.8.4.- Semana 4

<b>SESIÓN 10</b>		
<b>ACTIVIDAD 1</b>	<b>Descubrimos la sabana</b>	1h 10 min.
Descripción	<p>Matías llega de nuevo con un nuevo mensaje y un nuevo descubrimiento. Esta vez se trata de la sabana y de todo lo que en ella habita.</p> <p>En la asamblea se harán varias preguntas acerca de la sabana, de los animales que en ella habitan, de la vegetación que hay allí, etc. Con ello se pretende averiguar los conocimientos del alumnado sobre este tema e introducir la actividad.</p>	

	<p>Para la siguiente actividad, Matías contará una leyenda que ha escuchado entre la población africana, “<i>La leyenda del baobab</i>”, sin embargo, esta leyenda necesita de imágenes que den vida a esa historia, por lo que propone a los estudiantes que le ayuden.</p> <p>Se repartirá un folio de DIN A-3 a cada uno y en su equipo de trabajo se colocarán bandejas con témperas de distintos colores.</p> <p>A continuación, se irá narrando la historia, y al mismo tiempo se irán haciendo pausas en aquellos aspectos de la historia que se quieran destacar y se les hará preguntas a los estudiantes, las cuales en lugar de responder en voz alta deberán dibujarlas. Por ejemplo, ¿qué animales viven en la sabana? ¿cómo es el árbol de la historia?</p> <p>Asimismo, y conforme se vayan haciendo las preguntas, se les darán algunas indicaciones como dibujar en la esquina izquierda la primera parte de la historia, y así poder reflejar el transcurso de esta.</p> <p>Al final se darán varios minutos de más para que terminen de incluir los detalles que crean necesarios en sus obras y después se invitará a que se paseen por todas las mesas y vean lo que han hecho sus compañeros y se dejará secar.</p>
Recursos	Folios DIN A-3, témperas y pinceles

SESIÓN 11		
ACTIVIDAD 1	En el interior de la sabana	20 min.
Descripción	<p>Matías propone un nuevo reto, y es que sabe que los animales se comunican emitiendo diversos sonidos, pero no sabe a qué animal pertenece cada sonido.</p> <p>Por ello el alumnado escuchará un sonido y deberá identificar a qué animal pertenece. Irán diciendo letras como en el juego del ahorcado y por cada animal que</p>	

	acierten recibirán un punto.
Recursos	Ordenador, pizarra digital, juego del ahorcado ( <i>Ver anexo 15</i> )

<b>SESIÓN 11</b>		
<b>ACTIVIDAD 2</b>	<b>Nos convertimos en animales</b>	20 min.
Descripción	<p>Un nuevo reto es planteado. Ahora deberán imitar los distintos animales y desplazarse por el espacio y el resto de los compañeros tratará de averiguar a qué animal están representando, ganando un punto si aciertan.</p> <p>Después se hará una cadena de sonidos. Es decir, uno inventará un sonido y el siguiente tendrá que recordar ese sonido y añadir otro. Quien recuerde el sonido ganará un punto y si se consigue hacer toda la ronda sin fallar podrán ganar hasta tres puntos.</p> <p>Finalmente se anotarán los puntos logrados en la tabla de puntos.</p>	
Recursos	Tabla de puntos	

<b>SESIÓN 12</b>		
<b>ACTIVIDAD 1</b>	<b>De visita en la tribu africana</b>	40 min.
Descripción	<p>Para este nuevo reto, Matías propone inventar pasos de baile o movimientos creados con el propio cuerpo, pero a través de un juego.</p> <p>En este caso, un voluntario será el director de la tribu y deberá ser quien se invente cualquier movimiento y los demás deberán repetirlo.</p> <p>Mientras tanto, otro voluntario saldrá fuera del aula para que el resto se ponga de acuerdo y decidan quién será el director de la tribu. Cuando hayan llegado a un acuerdo llamarán al compañero que está fuera y colocándose este en el interior del círculo deberá adivinar quién es el</p>	

	<p>director. Por cada acierto podrán conseguir hasta dos puntos.</p> <p>Después se dejarán varios minutos para que, divididos en varias “tribus” se inventen una pequeña coreografía y se la muestren a sus compañeros.</p>
Recursos	

SESIÓN 12		
ACTIVIDAD 2	Salida de la sabana	20 min.
Descripción	<p>Tras finalizar las danzas africanas, se proyectará en la pantalla digital la tabla de puntos, para que entre todos se haga un recuento de la puntuación final de la semana y puedan ir observando el progreso de cada uno.</p> <p>Tras finalizar el recuento, se otorgará la Insignia de la Sabana a aquellos que hayan alcanzado el máximo de puntos establecidos en la primera semana, cinco puntos.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos e insignia.	

#### 4.8.5.- Semana 5

SESIÓN 13		
ACTIVIDAD 1	Nos adentramos en el desierto	30 min.
Descripción	<p>Matías nos traslada uno de los últimos mensajes de la aventura como exploradores. Se trata del último ecosistema, el desierto. En él viven muchos animales, pero el reto que plantea el explorador es llevar a cada animal a su hábitat natural, porque se han escapado y no se acuerda de donde va cada uno.</p> <p>Por ello, se proporciona una ficha en la que aparecen dispuestos animales de los 5 ecosistemas y una imagen de los 5 ecosistemas.</p> <p>Los estudiantes deberán unir mediante flechas el animal con el hábitat que le corresponda, y, además, deberán</p>	

	identificar los animales que viven en el desierto indicando su nombre y anotándolo en la pizarra. Por cada acierto ganarán un punto.
Recursos	Ficha de los animales del desierto, lápices, pizarra

SESIÓN 14		
ACTIVIDAD 1	Abecedario animal	55 min.
Descripción	<p>Para la siguiente actividad, se dispondrán en el suelo la bandeja con las letras magnéticas. Por turnos, se les dirá a los estudiantes que cojan una letra de la bandeja y deberán escribir en la pizarra el nombre de un animal que empiece por esa letra. Si lo identifican correctamente conseguirán un punto.</p> <p>En cambio, si quieren conseguir otro punto más, se aumentará el nivel de dificultad. En este caso, cogerán una letra al azar y, además, se les dirá uno de los ecosistemas trabajados, por lo que deberán decir un animal de ese ecosistema y que empiece por la letra que han escogido aleatoriamente.</p> <p>Al finalizar se anotarán los puntos en la tabla de puntos.</p>	
Recursos	Letras del abecedario magnéticas, pizarra, tabla de puntos, ordenador	

SESIÓN 15		
ACTIVIDAD 1	La oca salvaje	1 hora
Descripción	<p>Divididos en sus grupos de trabajo, Matías les indica el último reto. El juego de la oca, pero con una pequeña modificación.</p> <p>Cada equipo representará un animal, el que más les guste y lo representarán mediante uno de los colores del parchís.</p> <p>Este juego de la oca es algo especial puesto que las casillas tienen una serie de preguntas sobre los animales</p>	

	y ecosistemas trabajados a lo largo de la unidad. Cada pregunta que acierte el equipo, se llevará un punto cada miembro, y el primer equipo en llegar a la casilla final ganará tres puntos. Finalmente se hará un recuento en de puntos y se anotarán en la tabla de puntos.
Recursos	Tablero de la oca ( <i>Ver anexo 16</i> ), fichas, tabla de puntos

SESIÓN 16		
ACTIVIDAD 1	Ceremonia de exploradores	30 min.
Descripción	<p>La aventura ha llegado a su fin, y así se lo ha hecho saber el explorador Matías. Por ello, se va a hacer una revisión final de la tabla de puntos y se pasará a hacer la ceremonia final.</p> <p>En ella se otorgará a cada explorador su diploma junto con las insignias que han conseguido.</p>	
Recursos	Ordenador, pantalla digital, tabla de puntos, diploma	

#### 4.9.- Evaluación

La evaluación de la propuesta de intervención se dividirá en tres partes. En primer lugar, y al final de cada sesión, se propondrá al alumnado en gran grupo en la asamblea y se realizará una pequeña reflexión acerca de las actividades llevadas a cabo. De esta manera, se intenta que sean capaces de expresar cómo se han sentido en el transcurso de las diferentes actividades, qué es lo que más les ha gustado y qué es lo que menos, qué aspectos destacarían de todo lo que han hecho, etc. De esta manera, se llevará a cabo una evaluación formativa de lo que se va desarrollando a lo largo de la unidad. Toda esa información será recogida y tenida en cuenta posteriormente a modo de evaluación de la propia propuesta por parte del alumnado.

Por otra parte, el trabajo del alumnado será evaluado a través de diferentes instrumentos y procedimientos de evaluación. En primer lugar, se recurrirá a la observación sistemática dentro del aula. Después se emplearán otros instrumentos como son las listas de control en las que aparecerán reflejados los criterios a cumplir

a lo largo de la Unidad Didáctica. Esta evaluación de carácter sumativo será realizada al final de la unidad y se medirá teniendo en cuenta tres variables: muy bien, bien y mal. Asimismo, a continuación, se describen los criterios de evaluación para tener en cuenta:

1. Reconoce e identifica los animales y sus características.
2. Relaciona los distintos animales con su hábitat natural.
3. Comprende, acepta y cumple con las normas de convivencia establecidas.
4. Respeta los turnos de palabra.
5. Comprende y valora las diferencias entre compañeros.
6. Se inicia en el uso de las TIC como material de disfrute y aprendizaje.
7. Emplea diversas técnicas plásticas y corporales como medio de expresión.
8. Participa activamente en las distintas actividades.
9. Enumera elementos del 1 al 10.
10. Realiza pequeños agrupamientos de elementos.
11. Segmenta correctamente las palabras en diversas sílabas.
12. Explora libremente posibilidades sonoras con su propia voz.
13. Se introduce en el aprendizaje de vocabulario en inglés relacionado con los animales salvajes y lo utiliza de forma adecuada.

Por último, se realizará una rúbrica (*Ver anexo 17*) en la que se detallarán diferentes ítems relacionados con la práctica docente, es decir, se evaluará cómo se han llevado a cabo las distintas actividades, cómo el maestro se ha desenvuelto, así como destacar qué aspectos han salido bien y cuáles necesitan mejorar en futuras prácticas.

## **5.- Resultados. Análisis de la propuesta**

Antes de llevar a cabo la propuesta, se observó en el aula a varios estudiantes algo distraídos en la asamblea, mostrando poco interés por lo que se hacía, de tal forma que se observaba un bajo rendimiento en las actividades planteadas, y, por lo tanto, una mala consecución de estas.

Debido a la falta de tiempo, no fue posible implementar todas las sesiones diseñadas, sin embargo, se escogieron diferentes actividades que trabajasen varios aspectos relacionados con cada una de las áreas curriculares para poder observar la consecución de los objetivos planteados en ellas.

A la hora de llevar a cabo la implementación de algunas de ellas, se decidió jugar con el elemento sorpresa, de tal forma que, al tener los estudiantes una rutina planteada desde primera hora de la mañana, cuando estaban preparados para realizar la actividad que les tocaba, se rompía esa rutina para introducir las sesiones diseñadas a través de diversas interacciones con Matías, el personaje creado para conectar las actividades.

Bien es cierto que se rompía la rutina que tenían, algo que puede resultar un riesgo debido a que el alumno con TEA necesita de esas rutinas. No obstante, al emplear estímulos visuales y que llamaban la atención de todos, puesto que partían de sus intereses y motivaciones, esto no supuso ningún inconveniente para poder realizar las sesiones según lo previsto.

Se decidió introducir las TIC como elemento esencial de aprendizaje dentro de la propuesta ya que, al formar parte de su día a día les resulta un instrumento motivante puesto a que, de vez en cuando se emplea en el aula para enseñarles algunos vídeos o imágenes, por lo que emplearlo para desarrollar determinados juegos o retos les llama la atención, puesto que descubren que las tecnologías sirven para más cosas aparte de para buscar información.

Tal y como dice Torres Toukoumidis (2018):

Es importante recalcar que la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”, ni tampoco es lo mismo referirse al término para señalar el aprendizaje a través de videojuegos, de aplicaciones móviles o de cualquier otra Tecnología de Información y Comunicación; sino que se trata del uso de elementos de diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos, siendo estos elementos las mecánicas, la dinámica y la estética.

No obstante, al grupo en general les gusta participar en diversas dinámicas, por lo que resultó interesante introducir otras actividades como juegos o representaciones teatrales, que, al mismo tiempo, les permita adquirir habilidades de interacción social, valorando las diferencias con el resto de sus compañeros y las posibilidades que cada uno puede lograr.

Por el contrario, se hace necesario señalar la importancia de la tolerancia a la frustración. Algunos estudiantes muestran actitudes negativas cuando ven que pierden en algún juego, aunque, gracias al control de puntos a lo largo de las semanas, y la introducción de diversas dinámicas que implica que algunos ganen en ocasiones y otros pierdan, poco a poco van aprendiendo que no siempre se gana y que eso no va a determinar que sean mejores o peores que el resto. De esta manera, poco a poco se observó que la tolerancia a la frustración iba mejorando y que incluso en el alumno con TEA se vio una considerable mejora en este aspecto, reduciendo casi por completo la aparición de rabietas en aquellas ocasiones en las que no ganaba en algún juego.

Al mismo tiempo, se observó en las actividades llevadas a cabo un aumento en el nivel de atención e implicación, de tal modo que todo el mundo participaba e incluso a la hora de reflexionar sobre lo realizado en el aula, eran capaces de expresarse construyendo frases más elaboradas, lo que también permitió ver que iban adquiriendo los contenidos planteados y que eran capaces de explicarlos con sus propias palabras.

Con todo ello, se pudo ver que el resultado obtenido en algunas de las actividades resultaba más elaborado y detallado que en ocasiones en las que tenían que realizar la ficha que le tocase ese día. También se pudo comprobar que no solo dedicaban más tiempo a introducir detalles, sino que ellos mismos eran quienes marcaban un “tiempo extra” para detallar aquellos elementos que consideraban que también debían formar parte de sus elaboraciones.

La gamificación resulta un elemento esencial del aprendizaje que conlleva un aumento en la motivación de los estudiantes, lo cual propicia un aumento de su implicación dentro del aula a la par que una mejora en sus resultados. Todo ello ha podido verse reflejado en la puesta en práctica de algunas de las actividades diseñadas, por lo que, si se hubiese llevado a cabo toda la propuesta, se entiende que los resultados logrados podrían haberse visto aumentados considerablemente.

En definitiva, y siendo la motivación e implicación del alumnado a través de la gamificación el principal objeto de estudio se ha podido comprobar a través de los resultados obtenidos, el aumento de su atención y rendimiento gracias a la introducción de estímulos y actividades que carácter motivante.

## **6.- Oportunidades o limitaciones del contexto**

En este apartado considero necesario introducir algunos aspectos a destacar como dificultades a la hora de poner en práctica algunas de las sesiones diseñadas para esta Unidad Didáctica, así como en la elaboración de toda la propuesta.

En primer lugar, el no haber trabajado profundamente la gran variedad de contenidos relacionados con la gamificación, así como diferentes estrategias de aplicar esta metodología dentro del aula, ha resultado un elemento que, en cierta medida, ha dificultado el proceso para pensar en cómo afrontarla dentro del aula, qué actividades desarrollar y cómo introducir los contenidos desde el punto de vista lúdico.

No obstante, la propuesta iba dirigida a niños y niñas de 5 años, y que, tras haberles observado durante varios días, se ha comprobado que se podían introducir diversas actividades y con distintos grados de complejidad ya que ninguno presentaba ningún tipo de dificultad que les impidiese realizar las actividades al mismo ritmo y tiempo que todos sus compañeros.

En la misma línea, la presencia de un alumno con TEA dentro del aula, quien presentaba ciertas necesidades a las que nunca había desarrollado ningún tipo de propuesta, resultó de cierta dificultad, puesto que al principio se buscaba desarrollar actividades que respondiesen a sus necesidades, dejando por unos instantes de lado al resto del alumnado. Sin embargo, tras varias sesiones observando y trabajando con él se comprobó que no necesitaba ningún tipo de adaptación individualizada, pues se encontraba en el mismo nivel evolutivo que sus compañeros a pesar de tener un año más que los demás.

Debido a la programación del aula, y a la falta de tiempo, ha resultado muy difícil implementar todas las sesiones desarrolladas, ya que de haber sido así, los resultados obtenidos hubieran permitido ver más claramente como el componente motivacional aumentaría considerablemente el rendimiento de los estudiantes, sobre todo de cara a finalizar el trimestre.

Por otra parte, otra de las dificultades encontradas fue la imposibilidad de llevar a cabo algunas de las actividades que requerían del empleo de soporte tecnológico ya que este no funcionaba, por lo que se aumentó el tiempo de duración de las actividades implementadas que no requerían del uso de dicho recurso.

Por último, y una de las principales dificultades encontradas fue dar con aquello que resultase de atracción común entre todos los estudiantes, ya que cada uno tiene un interés diferente por aspectos totalmente distintos; ya sea piratas, superhéroes, etc. Por ello, resultó ciertamente frustrante al principio encontrar un tema en torno al que la propuesta girase y que al mismo tiempo llamase la atención de todos. Afortunadamente, y tras observar lo trabajado hasta el momento, se comprobó que trabajar desde el mismo tema que preside el proyecto trimestral les cautivaría más y les mantendría más atentos.

## **7.- Conclusiones**

La realización de este trabajo ha permitido la consecución de los objetivos planteados permitiendo alcanzar las siguientes conclusiones.

En primer lugar, la motivación de los estudiantes es uno de los principales motivos que mueve la gamificación, y verlo reflejado en los estudiantes mientras muestran actitudes de gratitud, a la par que observar que disfrutan aprendiendo, ha permitido poner más interés en la aplicación de esta metodología incluso en futuras prácticas docentes. Además, de poder comprobar que a través de esta también es posible trabajar habilidades sociales y crear un clima de confianza y de cooperación entre todo el grupo clase.

Tras lo observado en los resultados obtenidos, así como en lo expuesto en otros apartados, se puede comprobar que tanto la gamificación, como la introducción de estímulos que favorezcan su asombro y sorpresa, aumentan no solo la motivación, sino también la implicación de los estudiantes, y correlativamente, mejora su rendimiento, prestan más atención a lo que están trabajando y se quedan con los contenidos planteados de forma significativa y sin la necesidad de recurrir a modelos de carácter instructivo que involucren la adquisición de los contenidos simplemente “porque es así”.

Uno de los motivos que me llevó a trabajar la implementación de esta metodología en relación con el aumento de la motivación fue el hecho de que, personalmente considero que esta metodología además, refleja la auténtica vocación por la profesión, puesto que la figura del maestro, quien actúa como acompañante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, demuestra la parte motivacional de su profesión involucrándose por completo en todos y cada uno de los retos que se plantean y participando con ellos. Al fin y al cabo, este factor también incentiva la motivación de los estudiantes porque ven

que su principal figura de referencia en ese momento está disfrutando del aprendizaje al igual que hacen ellos.

La introducción de las TIC como recurso educativo no solo incentiva la motivación, sino que también resulta eficaz en cuanto a emplear diferentes formas de acceso a la información a la hora de utilizar la gamificación dentro del aula. Además, favorece la comprensión de información desde múltiples estímulos fomentando el aprendizaje de todo el alumnado.

Esta metodología apuesta también por el desarrollo de la creatividad y la expresión en sus múltiples facetas, lo que estimula la implicación de los estudiantes al tener que desarrollar diversas formas de representar lo que han aprendido con fines creativos y decorativos. Todo ello provocando sensaciones de disfrute y aumentando las ganas por aprender y participar activamente en la construcción de su proceso de aprendizaje.

Por último, se hace necesario destacar la eficacia de este trabajo para analizar la labor del docente no como instructor de conocimientos, sino como guía y acompañante de un complejo proceso de aprendizaje en el que crear y utilizar diversas herramientas que susciten el interés de su alumnado por aprender y que, favorezcan la innovación de los maestros en la creación de nuevas dinámicas y actividades para llevar a cabo, con el fin último de estimular también su curiosidad por conocer el mundo que les rodea de forma dinámica y divertida.

## **8.- Referencias bibliográficas**

Alonso Tapia, J. (2005) *Motivar en la escuela, motivar en familia: claves para el aprendizaje*. Morata

Burón Orejas, J. (2000) *Motivación y aprendizaje* (4º. Ed.). Mensajero

Cabrero Porta, M. & Esterán Abad, P. (2022) *Una educación en valores a través de la motivación y el asombro* Universidad de Zaragoza

Chávez, M. N. (2021) *Amazement as a necessary element for a comprehensive formation: el asombro como elemento necesario para la formación integral.* Revista de Docencia e Investigación Educativa, 7 (20), 24-30

Fuentes, J. L (2021) El asombro: una emoción para el acceso a la sabiduría. *Revista española de Pedagogía*, 278, 77-93

Recuperado de: <https://doi.org/10.22550/REP79-1-2021-08>

L'Ecuyer, C (2012) *Educar en el asombro: ¿cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?*

Mateo Soriano, M (2001) La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social: Revista de Relaciones Laborales* 9, 163-184

Molaguero Yera, C (2019) Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil

Peralbo, M (1986) Motivación y aprendizaje escolar: una aproximación desde la teoría de la autoeficacia. *Journal for the study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 35-36, 37-46

Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/02103702.1986.10822127>

Prieto Andreu, J. M (2022) Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática = Gamificação, motivação e desempenho na educação: Una revisao sistemática = Gamification, Motivation and Performance in Education: A Systematic Review

Recuperado de: <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Prot, B (2004) *Pedagogía de la motivación: cómo despertar el deseo de aprender* (1<sup>a</sup> ed.). Narvea.

Reche, M.P.C., Nuñez, J. A.L., Romero S.M.A. & Navas-Parejo, M.R (2022) *Análisis sobre metodologías activas y tic para la enseñanza y el aprendizaje.* Dykinson

Recuperado de: <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3wz6>

Reeve, J., Mercado Corona, D. & Estrada Salas, J (2010). *Motivación y emoción* (5<sup>a</sup> ed.) McGraw-Hill

Romero Rodríguez, A. (2019). Gamificación en el aula en educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos = Gamification in pre-school Education: a project to increase self-confidence among students by overcoming challenges. *Edetania: Estudios y Propuestas Socio-Educativas* 56, 61-82

Salavera Bordás, C. & Usón Supervía, P. (2020). *Gamificación educativa: innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pregunta.

Torres Toukoumidis, A (2018) *Aprender jugando. La gamificación en el aula*

Valle Arias, A., Rodríguez Martínez, S., & Regueiro Fernández, B (2015) *Motivación y aprendizaje escolar: aprendiendo a gestionar la motivación y las emociones* (1<sup>a</sup> ed.). CCS.

## **9.- Anexos**



Anexo 2: Insignia del Bosque



Anexo 3: Insignia del Océano



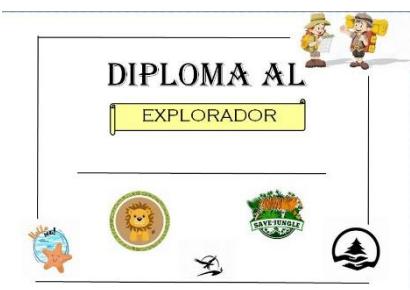
Anexo 4: Insignia de la Selva



Anexo 5: Insignia de la Sabana



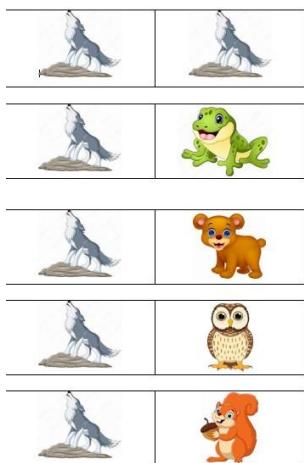
Anexo 6: Insignia del Desierto



Anexo 7: Diploma



Anexo 8: Ficha actividad 2, sesión 1



Anexo 9: Actividad 2, Sesión 2



TI	BU	RON	
MAN	TA	RA	YA
ME	DU	SA	
PUL	PO		
DEL	FIN		
PEZ	A	BI	SAL
BA	LLE	NA	
CAN	GRE	JO	

Anexo 10: Actividad 1, Sesión 4

<https://learningapps.org/watch?v=pstkj0n0t22>

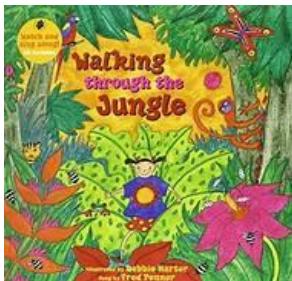
Anexo 11: Actividad 1, Sesión 5



Anexo 12: Actividad 1, Sesión 6

<https://learningapps.org/watch?v=pbrni4y3322>

Anexo 13: Actividad 1, Sesión 7



Anexo 14: Cuento “Walking through the jungle”

<https://learningapps.org/watch?v=pcfpj1rm222>

Anexo 15: Actividad 1, Sesión 11

19 SIGUE NADAN- DO 4 CASILLAS	18	17	16	15 RETROcede 2 CASILLAS	14	13	12 PIERDES 1 TURNO	11
20	35 FINAL	34 VUELVE A LA CASILLA 12	33	32	31	30	29	10
21	22	23 TIRA DE NUEVA	24	25	26	27	28 PIERDES 2 TURNOs	9
SALIDA	1	2	3	4	5 AVANZA 3 CASILLAS	6	7 !VUELA ALTO 2 CASILLAS!	8

Anexo 16: Actividad 1, Sesión 15

	MUY BIEN	BIEN	MAL	OBSERVACIONES
PRESENTACIÓN	X			La presentación ha sido dinámica, didáctica y ha trabajado los contenidos programados, fomentando así la participación del alumnado.
COMUNICACIÓN	X			Las explicaciones e instrucciones han sido transmitidas de forma clara y precisa, haciendo que todo el alumnado comprenda lo que se le pedía en cada momento.
TEMPORALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES		X		La temporalización de las sesiones se asemeja en parte a lo estimado en la programación, debido a que algunas actividades se quedaban un poco cortas y otras duraban más tiempo de lo previsto.
RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES	X			Las actividades han estado conectadas y relacionadas entre sí, manteniendo coherencia entre ellas.

Anexo 17: Rúbrica de evaluación docente