

Trabajo de Fin de Grado - Proyecto de Innovación



EDUCACIÓN INCLUSIVA A TRAVÉS DE LOS VALORES EN LA ESCUELA



Facultad de Educación

GRADO DE MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS:

Marta Pérez Camacho - alu0101122298@ull.edu.es

Carmen Namibia Pérez Medina - alu0101115184@ull.edu.es

Tutorizado por: Lidia E. Santana Vega - lsantana@ull.es

Curso académico: 2020/21

Agradecimientos

En primer lugar, quisiera agradecer a todos los profesores que me han formado como profesional y como persona durante estos años y, en especial, destacar el trabajo de Lidia E. Santana Vega por su ayuda y entrega en la planificación y organización de este Trabajo de Fin de Grado.

En segundo lugar, a mis padres, por haberme dedicado todo su tiempo, esfuerzo y recursos para brindarme la mejor educación.

A mi madre, por apoyarme y confiar en mis decisiones desde el principio y ser mi mano derecha durante la carrera.

A mi padre, por haberme enseñado que con esfuerzo, trabajo duro y perseverancia todo se consigue, sin que nadie te regale nada.

A mi hermano pequeño, al que anhelo ver triunfar y siendo mejor que yo.

A mis compañeros/as de clase con los que he compartido grandes momentos.

A mis amigos/as y pareja, por estar siempre a mi lado animándome a seguir adelante.

A todos mis familiares, por nunca fallarme y creer en mí.

A todos aquellos que siguen estando cerca de mí, tienen un lugar especial en mi corazón.

Gracias por ayudarme a comenzar mi vocación y finalizar una gran etapa de mi vida.

Carmen Namibia Pérez Medina

A mi tutora, Lidia Santana Vega por habernos guiado y ayudado a mi compañera y a mi en este Trabajo de Fin de Grado.

A mis profesores/as de la Universidad, por haberme enseñado tanto en esta última etapa como estudiante.

A mis profesores/as del Ciclo Formativo, por haber confiado en que yo era capaz de llegar muy lejos.

A mis compañeros/as de la Universidad por haberme puesto tan fácil trabajar con ellos/as.

A mis amigas de siempre, por haber permanecido en todo momento a mi lado en lo bueno y en lo malo.

En especial, a mi madre, por ser el ejemplo a seguir en mi vida y por continuar sus pasos como docente.

A mi abuela, por siempre haber confiado en mí desde pequeña y ser la primera en alegrarse de mis victorias.

Y a mi tía por siempre estar ahí y apoyarme en todo lo que necesitara.

Estoy muy orgullosa de mi misma por haberme formado como maestra, puesto que desde pequeña fue mi vocación.

¡Espero estar a la altura de mi alumnado y ser muy feliz en esta profesión!

Marta Pérez Camacho

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) desarrolla un proyecto de Innovación, centrado en la educación inclusiva a través de los valores en la escuela. En este proyecto de Innovación docente denominado "Deduca" utilizaremos nuevas metodologías como la gamificación. El objetivo principal de este TFG es presentar una propuesta para 5º de Primaria del Ceip Ramón y Cajal con diversas actividades que resulten motivadoras e interesantes para el alumnado, a la vez que ayuden a la adquisición de contenidos sobre diversidad, inclusión, valores, convivencia y respeto. La programación inclusiva propuesta, se compone de tres Unidades Didácticas que se llevarán a cabo a lo largo de tres trimestres. Dicha programación, tiene como finalidad mejorar la convivencia en el aula a través de las TIC y la gamificación, con las que se pretende trabajar los valores de manera inclusiva, a la vez que se fomenta y potencia una enseñanza de calidad.

Palabras clave: gamificación, educación inclusiva, valores, convivencia, enseñanza de calidad.

Abstract

This Final Degree Project (TFG) develops an innovation project, focused on inclusive education through values at school. In this teaching innovation project called "Deduca" we will use new methodologies such as gamification. The main objective of this TFG is to present a proposal for 5th grade of Primary School of Ceip Ramón y Cajal with various activities that are motivating and interesting for students, while helping the acquisition of content on diversity, inclusion, values, coexistence and respect. The proposed inclusive program consists of three Didactic Units that will be carried out over three trimesters. The purpose of this program is to improve coexistence in the classroom through ICT and gamification, with which it is intended to work on values in an inclusive way, while promoting and enhancing quality education.

Key words: gamification, inclusive education, values, coexistence, quality education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 CONTEXTUALIZACIÓN	3
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1 INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	4
2.1.1 ¿Cómo hacer una Unidad Didáctica innovadora?	5
2.2 EDUCACIÓN EN VALORES.....	5
2.2.1 ¿Cómo aprender y enseñar valores?	7
2.3 LA ESCUELA INCLUSIVA.....	8
3. CONCLUSIONES	11
4. BIBLIOGRAFÍA	13
ANEXO: PROPUESTA DE INNOVACIÓN “DEDUCA”	17
1. CRONOGRAMA	18
2. UNIDAD DIDÁCTICA 1: “¿QUIÉNES SOMOS?”	19
2.1 Evaluación Unidad 1	29
2.2 Recursos de apoyo: unidad 1 “¿Quiénes somos?”	31
3. UNIDAD DIDÁCTICA 2: “UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO”	39
3.1 Evaluación Unidad 2	47
3.2 Recursos de apoyo: unidad 2 “Uno para todos y todos para uno”.	49
4. UNIDAD DIDÁCTICA 3: “CUIDEMOS LO QUE NOS IMPORTA”.....	51
4.1 Evaluación unidad 3	60
4.2 Recursos de apoyo: Unidad 3 “Cuidemos lo que nos importa”.	61

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado lo podemos situar en la categoría de proyecto de innovación. Su estudio, va dirigido al alumnado de Educación Primaria pues plantea novedades respecto a la metodología llevada a cabo con la finalidad de mejorar la convivencia en el aula.

En este proyecto, la metodología principal que se va a utilizar es la gamificación en el aula a través de las TIC, que a continuación procedemos a definir según Castells (1998, p.8):

Las tecnologías dominantes de una sociedad producen consecuencias sociales que determinan la vida de las personas, por cuanto las innovaciones tecnológicas obligan a los seres humanos a adoptar una nueva forma de vida con valores nuevos. Por ello, las herramientas TIC (*Tecnologías de la Información y la Comunicación*) actúan como recursos básicos ante docentes y escolares ayudando a realizar cambios decisivos en el trabajo diario y en el proceso docente del aula. Estas poseen beneficios a las escuelas que no cuentan con bibliotecas o materiales didácticos y unido a la gamificación se pueden obtener numerosos beneficios.

Por último, enfatizamos que las TIC deben ser balanceadas en función de las competencias, habilidades y organización de los/as usuarios/as, así como con los indirectos del proceso, como podrían ser amigos/as y familia, dado que representan también una fuente de influencia sobre la percepción del alumno/a en el proceso de aprendizaje.

Según el Gobierno de Canarias (2017), por su denominación en inglés, *Gamification* es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, lo que nos inspira y nos sirve de punto de arranque para captar la atención del alumnado.

Según Parente (2016, p.19):

La gamificación en la educación conlleva una gran responsabilidad por el objetivo a alcanzar y por el proceso que se ha de tener, donde los jóvenes reciben formación y si el proceso se desarrolla adecuadamente, es fácil de extender y motivar.

De lo contrario, esto sería desmotivador cuando no son capaces de entender lo que se pretende de ellos/as. Además, los estudiantes son extremadamente binarios en sus pensamientos y gustos, por lo que un proceso de gamificación puede enfrentarse a serios problemas de no conseguir rápidamente la motivación y la inmersión de los/as alumnos/as.

De acuerdo con Romo et al. (2018, p.59) la conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama la atención.

La gamificación en el área emocional gira principalmente en torno al concepto de éxito y fracaso. Después de conseguir sus metas, los estudiantes obtendrán emociones positivas y los alentará a superar nuevos desafíos. Sin embargo, existe la posibilidad de que en algunos casos la pérdida de desafíos o retos se convierta en frustración, por lo que para evitar esta situación, la secuencia de tareas debe diseñarse cuidadosamente adaptándose a las habilidades de los jugadores de cualquier nivel, e incluir una penalización baja o nula a los posibles fallos.

Actualmente existen numerosas plataformas virtuales utilizadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas pueden facilitarnos poner en práctica cualquier contenido en el aula con recursos ya creados, o bien podemos echarle imaginación y elaborar nuestras propias actividades y retos en función de las necesidades.

Estas son algunas de las ventajas que presenta la Gamificación:



Imagen 1. Ventajas de la Gamificación. (Elaboración propia).

En último lugar, no se debe confundir la gamificación con juegos o videojuegos, ya que es un proceso más complejo y estratégico, basado en fundamentos no solamente del videojuego, sino también en la neuropsicología, y que debe ser realizada por especialistas adecuados de varios ámbitos para de esta forma maximizar a largo plazo los beneficios que puede aportar a la educación.

Un modelo de gamificación es el *Escape Room* educativo, que ha logrado instaurarse paulatinamente en las aulas, comprobado su potencia en el desarrollo de las habilidades mentales del alumnado.

Desde la posición de Lázaro (2019), los Escapes Room Educativos, son considerados juegos donde los estudiantes se encuentran “encerrados” en una sala y deben salir de ella, solucionando diversos retos que se presentan en un tiempo determinado. Su puesta en práctica hará que el alumnado tenga que trabajar coordinadamente para lograr superar el reto, haciendo también que el equipo actúe de manera cooperativa, poniendo en práctica la creatividad y la reflexión crítica, existiendo un incentivo final correspondiente a un aprendizaje.

Con el desarrollo de las actividades de este proyecto pretendemos que los conocimientos sean trasladados al aula para dotar al alumnado de habilidades e instrumentos que le permitan ser más consciente del proceso que están llevando a cabo.

De esta forma, generaremos una propuesta didáctica basada en ofrecer actividades integradoras y novedosas que actúen como gancho y cuyo uso a la hora de resolver problemas sea un reclamo por parte del alumnado. Generando un material que pueda ser utilizado por los docentes para trabajar con los escolares cualquier tipo de contenido recogido en el currículum de Educación Primaria.

1.1 Contextualización

Este proyecto de innovación está enfocado al curso de 5º de primaria del Ceip Ramón y Cajal. El entorno poblacional donde se encuentra situado el centro es el barrio de La Piedad, el cual se encuentra dentro del municipio de la Orotava, en la zona norte de Tenerife. En lo que respecta al municipio, las principales actividades económicas son el sector servicios y el turismo, sin embargo, es importante destacar la agricultura debido a que fue una actividad fundamental en el pasado y que sigue jugando un papel notable en la actualidad. El nivel socioeconómico de la zona es de tipo medio y existen muchas profesiones liberales y de pequeña y mediana empresa.

La primera piedra de la construcción del centro se colocó al comienzo de la década de los años 70 en el vergel orotavense de Los Trazos. Su inauguración, tiene lugar en el curso escolar 1974-75 y en la actualidad se ha convertido en un centro de línea 3.

El aula de 5º cuenta con 20 alumnos/as, de los cuales 12 son niñas y 8 son niños. Dentro de la diversidad del aula, podemos encontrar un niño con TDAH y una niña TEA.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Innovación educativa

El concepto de innovación educativa ha sido definido por diversos autores, entre ellos Rivas (2000, p.128) afirma que:

La innovación educativa es la acción deliberada para la incorporación de algo nuevo en la institución escolar, cuyo resultado es un cambio eficiente en sus estructuras u operaciones, que mejora los efectos en orden al logro de los objetivos educativos.

Según Zaltman y otros (1973) el concepto de innovación, hace referencia a tres usos relacionados entre sí. Innovación en relación a “una invención”, es decir, al proceso creativo mediante el cual dos o más conceptos o entidades existentes se combinan de forma novedosa, para producir configuraciones previamente desconocidas. En segundo lugar, la innovación se describe como un proceso a través del cual las innovaciones que existen se convierten en parte del estado cognitivo y del comportamiento del alumnado. Finalmente, una innovación es una idea o una práctica importante que ha sido inventada o considerada novedosa, independientemente de que se lleve a la práctica o no.

De este modo, el concepto de innovación aparecerá relacionado a estos tres usos: la creación de algo desconocido, la captación de lo creado como algo nuevo y la asimilación de ese algo como novedoso. La innovación educativa parece estar más relacionada con los dos últimos usos, como la fluidez del trabajo en equipo como estrategia de enseñanza y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

De estas definiciones, extrajimos algunas particularidades que nos han hecho crear/formar/expresar la siguiente definición propia: La innovación educativa es un proceso llevado a cabo por uno o más docentes. El propósito es mejorar la práctica educativa realizando cambios significativos en respuesta a problemas, internos o externos, y modificando la propia práctica en función de circunstancias específicas.

El año 2020, fue bautizado por la Organización de las Naciones Unidas como el “año del salto tecnológico”. Debido a la aparición de la pandemia de la COVID-19, se tuvo que

instaurar de inmediato la innovación educativa a través del teletrabajo, por lo tanto esta innovación se convirtió en una necesidad, ya que las TIC son la aliada perfecta en la innovación educativa.

2.1.1 ¿Cómo hacer una Unidad Didáctica innovadora?

Una unidad didáctica es una acumulación de ideas o pensamientos en forma de hipótesis de trabajo, que a pesar de incluir unas metas de aprendizaje, estrategias que organicen la práctica escolar y formas de pensar de todo el equipo docente, incorporan contenidos relacionados con la disciplina y recursos didácticos necesarios para el día a día en el aula. Estas, tienen su origen en la necesidad de descubrir una táctica para estructurar la enseñanza y el aprendizaje para que ambas habilidades sean efectivas. Para su elaboración, es necesario partir de la fusión de varios aspectos como: el proceso de indagación educativa como eje principal, la innovación educativa como aporte a nuevas ideas y el trabajo en equipo como el motor de la inclusión social y la toma de decisiones. No existe una única forma de hacer unidades didácticas innovadoras, ya que esto va a depender de los criterios y las formas de elaborar de aquellas personas implicadas en este proceso.

Explorar las ideas previas de los estudiantes sobre los conceptos, actitudes, valores y habilidades de la unidad elegida es priorizar lo que ya saben.

2.2 Educación en valores

Educar en valores hace referencia a abarcar las etapas de la educación de una forma que no se centre solamente en la enseñanza y aprendizaje de las asignaturas y destrezas, sino enfocándose hacia otras salidas relacionadas con el contexto moral y el civismo, con el fin de crear a personas responsables.

Los valores son una parte esencial en la vida de los estudiantes. Estos se adquieren en el proceso de interacción con los demás y en diferentes contextos: el hogar, la escuela, la sociedad. Las escuelas como institución educativa deben enseñar a las personas actitudes y valores que les permitan convivir con los demás y en una sociedad más justa y solidaria. Para ello, consideramos necesario inculcar valores que sean universales en todas las culturas y en todos los tiempos.

Según Vela Mota (2017) en la escuela inclusiva debe estar presente la práctica de valores y han de desarrollarse con más énfasis los siguientes:

- **Respetar las diferencias y el reconocimiento de la dignidad:** los estudiantes deben aprender a respetarse a sí mismo/a y a los demás, pero también deben desarrollar su propia identidad y tienen que aceptarse con sus fortalezas y debilidades, reconociendo que cada uno/a es diferente y a la vez único/a.
- **Tolerancia:** Los/as escolares deben aprender a aceptar a sus compañeros/as tal y como son, sin distinción de raza, religión, etc. y no solo a ellos/as, sino también a todo su entorno.
- **Solidaridad:** Los/as niños/as deben practicar el compañerismo y ayudarse mutuamente en las dificultades que se les puedan presentar.
- **Educación para la convivencia y la paz:** el alumnado debe ser educado para realizar acciones intencionales y continuas encaminadas al desarrollo personal y colectivo generando formas de pensar, sentir y actuar. Este proceso supone aumentar la capacidad para afrontar los conflictos de manera creativa sin violencia y vivir conscientemente con valores como igualdad, justicia, respeto, libertad y solidaridad.

En los últimos años, con los cambios de leyes educativas, la solidaridad, la igualdad, el respeto y la tolerancia se han convertido en requisitos fundamentales de la sociedad actual. Estos valores se han incorporado al currículo actual, de manera que si no se plantea desde una perspectiva igualitaria, no mostrará una educación integral, inclusiva y de calidad.

Es posible considerar las estrategias que un docente competente selecciona, elabora y lleva a cabo con el fin de brindar a los estudiantes oportunidades para promover su experiencia en educación en valores.

Como dijo Pérez (1999, p.23), “las estrategias docentes permiten organizar y desarrollar las actividades de los educandos y del grupo en general para lograr los objetivos propuestos”.

Por tanto, se puede decir que los docentes no solo deben usar un sinfín de recursos para promover la educación en valores de los estudiantes, sino que también deben estar capacitados para lograr tener un nivel de conocimientos óptimos relacionados con los valores y las estrategias a enseñar.

2.2.1 ¿Cómo aprender y enseñar valores?

El papel del docente, sus actitudes, sus valores y sus expectativas son muy significativas a la hora de formar al alumnado; ya que no es posible educar en aquellos valores que uno/a mismo/a no tiene construidos.

Según Santana Vega (2015, p.189):

La institución escolar es un espacio educativo, un lugar privilegiado para enseñar y aprender a convivir. Es el lugar donde se ensayan las diversas maneras en las que se puede producir el intercambio con los otros. Las escuelas son espacios de vida social donde los procesos de comunicación han de ser analizados concienzudamente. El profesor con frecuencia tiende a pensar que la comunicación se reduce a lo que se dice en clase; pero detrás de lo que dice en clase hay unas creencias, una ideología sobre las prácticas educativas, sobre los contenidos de la educación; el profesor tiene que ser consciente de esto, lo cual exige, en muchos casos, un reaprendizaje considerable.

Los maestros y las maestras más que enseñar de manera intelectual o social, influyen en la conducta de los alumnos y las alumnas por la forma en la que relacionan y organizan las actividades en la escuela y es fundamental tener en cuenta que:

- El profesorado actúa como modelo a seguir y los valores que el alumnado aprende son aquellos que se pueden vivir o experimentar.
- La temática escogida, en este caso valores e inclusión, debe enlazar con varios ejes transversales y a su vez organizarlas a modo de “centro de interés”, “tópico”.
- Los docentes deben mantenerse en contacto con los intereses, relaciones y motivaciones del alumnado e incluso, en ocasiones, partir de ellas.

En este caso, la organización de los contenidos responderá al enfoque integrado del currículo global. El resultado es una serie de problemas, tratando de incluir tanto los aspectos o problemas personales presentes en el aula, como los problemas sociales que someten a los humanos en la actualidad.

Según Martínez (1997, p.38):

Para poder dar respuesta a la exigencia de educación de valores que la misma sociedad plantea, serán necesarias acciones que vayan más allá de diseñar y programar aspectos curriculares, sabiendo integrar el trabajo de educación moral en la cotidianidad de la vida escolar.

En este sentido, los dilemas reales, la clarificación de valores y la autobiografía personal y guiada pueden ser estrategias apropiadas para desarrollar valores; así como, cómic, dramatización, historias narradas, presentaciones multimedia, entre otros recursos.

La inclusión de estas actividades en toda la Unidad Didáctica ayuda a sensibilizar a los escolares sobre la dinámica de aprendizaje fundamental en una sociedad del conocimiento. En este aspecto, los docentes tienen la responsabilidad de “enseñar a pensar y a aprender” y “aprender a convivir” por lo que no se limitan al acceso pasivo a los contenidos, sino que también encuentran un proceso que les permita adquirir conocimientos de forma cada vez más autónoma.

Santana Vega (2015, p.185) afirma que:

El tratamiento de las distintas técnicas y la creación de hábitos de estudio han quedado relegados al tiempo de la tutoría; además la adquisición de las técnicas ha estado al margen de los contenidos de las materias.

No proporcionar a los estudiantes las pistas necesarias para que puedan integrar o aplicar completamente diferentes técnicas a las asignaturas es un error muy común, junto con la noción de que se deben desarrollar conjuntamente distintas experiencias de aprendizaje en el aprender a aprender.

De lo dicho anteriormente, las técnicas no tienen sentido por sí solas y si además, se encuentran desligadas de las estrategias, pueden permitir que el alumnado no aprenda un uso adecuado de las áreas.

Sin embargo, educar las actitudes y los hábitos de los estudiantes es un proceso lento y difícil porque implica el compromiso de todos. La educación en valores requiere un enfoque coordinado: docentes, estudiantes, familias, asociaciones y toda la sociedad deben establecer metas comunes, consensuadas y tenazmente mantenidas; y considerarlas e interactuar con ellos/as para comprender su influencia y no solo poner el aprendizaje de valores bajo la responsabilidad de la escuela.

2.3 La escuela inclusiva

Entendemos por inclusión según un estudio de UNESCO (s.f.) como aquel proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación. Es decir, aquel sistema educativo donde el alumnado pueda

desarrollarse social y académicamente, independientemente de sus características personales.

Una escuela inclusiva es la que busca el éxito de todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades, raza, religión, género y del entorno socioeconómico en el que se encuentren. Apuntando a formar a todas las personas en un entorno diversificado promoviendo el desarrollo armónico e integral.

Para que exista una plena escuela inclusiva, es necesario contar con la participación de las familias, ya que gracias a estas mejorará el rendimiento académico del alumnado y su autoestima. Está claro que, cuantos más agentes participen en el proceso de aprendizaje del alumnado, más satisfactorio será este.

También es importante que la inclusividad centre su enfoque en las características del alumnado, como bien señala la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, cada estudiante tiene una manera diferente de aprender.

La educación inclusiva no solo es un ideal por realizar, sino también una realidad. En algunos lugares, esta realidad aún está en proceso de construcción ya que es difícil comprender y construir una base sólida por parte de los/as docentes de manera que todo el colegiado avance en la misma dirección de un modo efectivo; en otros lugares, es una realidad negada o distorsionada, ausente o que directamente no existe en la práctica diaria en el aula. Esto se debe en gran parte a que el profesorado no está lo suficientemente formado sobre atención a la diversidad, y por tanto, no tiene las herramientas y estrategias necesarias para fomentar la inclusión dentro del aula.

Consideramos fundamental enfocar la práctica actual de las escuelas para que:

- Sea posible el aprendizaje significativo, integral y especialmente cooperativo.
- Se trabaje continuamente en la re-profesionalización de los docentes ordinarios para educar a los estudiantes en la diversificación.
- Fomente y promueva redes de amistad y apoyo entre los/as jóvenes con necesidades y sus compañeros/as.
- Las familias brinden oportunidades para integrarse en diversos entornos y confíen en sus hijos/as.
- Exista colaboración entre el apoyo del hogar y la escuela.
- Se establezca un equipo de trabajo interdisciplinario para asesorar y orientar en la búsqueda de estrategias.

Según la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, Gobierno de Canarias, dentro de una escuela inclusiva nos podemos encontrar con dos tipos de necesidades educativas:

Las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo son aquellas en las que el alumnado presenta Necesidades Educativas Especiales u otras necesidades educativas por Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA), por Trastornos por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH), por Especiales Condiciones Personales o de Historia Escolar (ECOPHE), por Incorporación Tardía al Sistema Educativo (INTARSE) o por Altas Capacidades Intelectuales (ALCAIN), Dificultades en el ámbito de la comunicación y el lenguaje y que puedan requerir determinados apoyos en parte o a lo largo de su escolarización.

Las Necesidades Educativas Especiales (NEE) que son aquellas en las que se requiere, durante un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas por presentar una discapacidad, un Trastorno del espectro del autismo (TEA) o un Trastorno Grave de Conducta (TGC).

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es una alteración neurobiológica que se manifiesta en dificultades de autorregulación de la conducta en tres aspectos concretos: la capacidad para mantener la atención, el control de la impulsividad y el grado de actividad.

Según el DSM-V el trastorno del espectro autista se caracteriza por deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social en diversos contextos.

3. CONCLUSIONES

El objetivo de este trabajo fin de grado es aportar un proyecto denominado “*Deduca*” para impulsar la innovación educativa en Educación Primaria a través del uso de las TIC. La educación inclusiva significa ampliar los objetivos educativos de carácter intelectual para adaptarse a otros aspectos de las personas. Conocer, identificar y adquirir valores es de gran significación para los escolares y educarlos en ellos, es un objetivo defendido con ahínco por todos los sectores de la comunidad educativa. En nuestro caso, valoramos la importancia de enseñar y educar dándole igual consideración a todos y cada uno de los valores, pero, en este proyecto hemos querido centrarnos en aquellos valores que más fomentan la convivencia en el aula y requieren que se desarrollen en profundidad como: empatía, respeto, responsabilidad, etc.

Pretendemos y queremos enseñar para que el alumnado aprenda a resolver sus propios conflictos por vías pacíficas, ofreciéndoles herramientas y procedimientos para este fin y que vayan asumiendo valores que se traduzcan en actitudes y hábitos de convivencia.

Como hemos podido observar a lo largo de nuestros años en la Universidad, la educación debe estar en constante cambio, actualizándose, transformándose. Es por ello por lo que empleamos el uso de las TIC y la gamificación como método innovador, donde se muestra una forma atractiva de trabajar con el alumnado los distintos ámbitos como “*aprender a convivir y enseñar a ser persona*” para conseguir una convivencia fructífera en el aula. Este trabajo se ha realizado para conseguir que todos los/as alumnos/as que lo realicen tengan ganas, estén motivados y aprendan los valores en el aula a través del trabajo cooperativo de manera divertida y con una mentalidad positiva.

Así mismo, nos permite acercarnos mucho a lo que deben sentir los docentes a la hora de crear actividades o métodos innovadores, pues nos hemos encargado de crear un sistema que pueda enseñar valores de una manera más innovadora, cercana y motivadora para el alumnado. Dicha propuesta se puede implementar en cualquier centro o área, cambiando algunos aspectos contextuales.

En general, creemos que este trabajo tiene una gran carga educativa, la propuesta se puede implementar en un futuro en cualquier centro o área cambiando algunos aspectos contextuales y puede alentar a los docentes a ayudar a los estudiantes exponiendo la educación de una forma diferente, ya que los nuevos conocimientos siempre sirven para lograr progreso y bienestar en los que los reciben.

Nos gustaría acabar este trabajo con una cita de Howard G. Hendricks: “la enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”.

4. BIBLIOGRAFÍA

American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5. Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. (1.^a ed.). Médica. Recuperado de:

<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Artiles, C., & Jiménez, J. E. (2006). *Escolares con trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH)*. Orientaciones para el profesorado. Recuperado de: <http://www.feaadah.org/es/sobre-el-tdah/winarcdoc.php?id=707>

Calvo, Verdugo, M. N., & Amor, A. M. (2016). *La Participación Familiar es un Requisito Imprescindible para una Escuela Inclusiva*. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 10(1), (págs. 99–1139).

Recuperado de: <https://doi.org/10.4067/s0718-73782016000100006>

Castells, M. (1998). *La Era de la Información*. Mc Graw Hill.

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, Gobierno de Canarias. (s. f.). *Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)*.

Recuperado de:

https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/index.html

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, Gobierno de

Canarias. (s. f.). *Necesidades Educativas Especiales (NEE)*. Recuperado

de :

https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/necesidades_educativas_especiales/

Fernández, J. Elortegui, N. Rodríguez, J. Moreno, T. (1999). *¿Cómo hacer unidades didácticas innovadoras?*. Diada.

Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog educativa. Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gamificación. (2017). *Kit de Pedagogía y TIC*. Recuperado de: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/>

Lázaro, I. G. (2019). *Escape Room como propuesta de gamificación en educación*. Revista educativa digital, (27), (págs. 71-79). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7197820.pdf>

Martinez, M. (1997). *La educación moral en el currículum*. En Ortega Ruiz (Coor), Educación Moral. (págs. 33-51). Caja Murcia.

Medrano Samaniego, C. (2006). *¿Es posible enseñar y aprender valores en la escuela?*. Revista de Psicodidáctica, 1(7). Recuperado de: <https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/view/98/94>

- Orellana, J. M. (2018). *Educación inclusiva: cuatro características*. Escuela inclusiva. Recuperado de: <https://escuelainclusiva.cl/educacion-inclusiva-cuatro-caracteristicas/>
- CEIP Ramón y Cajal (2011). *Un poco de historia*. Recuperado de: Weblog. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/ceipramonycajal/2011/10/16/un-poco-de-historia/>
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación*. Gamificación en aulas universitarias. (págs. 11-19). Recuperado de: https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Pérez, A. (1999). *Educar Valores y el Valor de Educar*. San Pablo.
- Rivas, M. (2000). *Innovación Educativa, teoría procesos y estrategias*. Síntesis.
- Romo & Montes (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. Directorio, 8 (págs. 31-41).
- Santana Vega, L.E (2015). *Orientación Educativa e Intervención Psicopedagógica: Cambian Los Tiempos, Cambian Las Responsabilidades Profesionales*. 4ª ed. Pirámide.
- Terol, M. (2020) *Innovación educativa: 8 tendencias tecnológicas para 2020–2030*. Recuperado de: <https://blogthinkbig.com/innovacion-educativa-8-tendencias-tecnologicas-para-2020-2030>

UNESCO. (s. f.). *Definición y características de la educación inclusiva según la*

UNESCO.

Recuperado

de:

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/definicion-y-caracteristicas-de-la-educacion-inclusiva-segun-la-unesco>

Universidad Internacional de Valencia. (s. f.). *En qué consiste la educación en valores.*

Recuperado

de:

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/en-que-consiste-la-educacion-en-valores#:~:text=Educar%20en%20valores%20significa%20extender,final%20de%20formar%20ciudadanos%20responsables>

Vela Mota, F. (2017). *Los valores en el marco de la educación inclusiva.*

Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/valores-marco-educacion-inclusiva/valores-marco-educacion-inclusiva.pdf>

Zaltman, G., Duncan, R. and Holbeck, J. (1973) *Innovation and Organizations.*

John Wiley.

ANEXO: PROPUESTA DE INNOVACIÓN “DEDUCA”

Con esta propuesta, queremos mejorar la convivencia y las relaciones interpersonales del alumnado a través del aprendizaje de algunos valores. Para mejorar la motivación del alumnado, hemos utilizado la metodología de gamificación en la mayoría de nuestras actividades.

Dicha propuesta de innovación, la vamos a plantear presentando primeramente el cronograma donde queda reflejado la temporalización de los tres trimestres del curso escolar 2020/2021. Está formada por tres unidades didácticas, unidad 1 “¿Quiénes somos?” que se realizará en el primer trimestre, unidad 2 “Uno para todos y todos para uno” que abarcará el final del primer trimestre y el segundo trimestre y por último, unidad 3 “Cuidemos lo que nos importa” que se llevará a cabo en los meses de abril y mayo pertenecientes al tercer trimestre.

En cada unidad didáctica, planteamos una breve justificación con la importancia de trabajar los diferentes valores para mejorar la convivencia en el aula. También reflejamos los objetivos vinculados a las competencias, los contenidos a trabajar, la temporalización y la implicación curricular de cada una de las tres unidades didácticas. Y por último, se presentan las actividades con sus respectivas evaluaciones.

1. CRONOGRAMA

CURSO ACADÉMICO 20/21				
TRIMESTRE	MES	DÍA	ÁMBITO	UD
1º TRIMESTRE	SEPTIEMBRE	11, 18, 25	Enseñar a ser persona	UD1: "¿QUIÉNES SOMOS?"
	OCTUBRE	2, 9, 16, 23, 30	Enseñar a ser persona	UD1: "¿QUIÉNES SOMOS?"
	NOVIEMBRE	6, 13, 20, 27	Enseñar a ser persona	UD1: "¿QUIÉNES SOMOS?"
	DICIEMBRE	11, 18	Enseñar a convivir	UD 2: "UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO"
2º TRIMESTRE	ENERO	8, 15, 22, 29	Enseñar a convivir	UD 2: "UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO"
	FEBRERO	5, 12, 19, 26	Enseñar a convivir	UD 2: "UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO"
	MARZO	4, 11, 19, 25	Enseñar a convivir	UD 2: "UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO"
3º TRIMESTRE	ABRIL	9, 16, 23, 30	Enseñar a convivir	UD 3: "CUIDEMOS LO QUE NOS IMPORTA"
	MAYO	7, 14	Enseñar a convivir	UD 3: "CUIDEMOS LO QUE NOS IMPORTA"

2. UNIDAD DIDÁCTICA 1: “¿QUIÉNES SOMOS?”

Ámbito: enseñar a ser persona

Justificación
La etapa de la Educación Primaria es una de las principales en la edad escolar del menor, ya que es ahí donde se le debe enseñar a conocer sus debilidades y potenciales. Es por esto, que vemos necesario enseñar al alumnado su autoconcepto para que se conozca a sí mismo/a y a su vez la percepción que tienen sus compañeros/as sobre él/ella. Además, es muy importante también fomentar en el alumnado el saber ponerse en el lugar del otro en determinadas ocasiones, para así potenciar una eficaz relación interpersonal. Todo esto, lo trabajaremos a través del ámbito de enseñar a ser persona.
Objetivos de la Unidad Didáctica
<ul style="list-style-type: none">• Establecer relaciones interpersonales con empatía.• Identificar las propias cualidades y limitaciones, y manifestación asertiva de sus necesidades y emociones en el ámbito escolar como punto de partida para la empatía.
Competencias
<ul style="list-style-type: none">• Comunicación lingüística CCL• Competencia digital CD• Aprender a aprender AA• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE
Contenidos
<p>Conceptual: autoconcepto, empatía.</p> <p>Procedimental: visualización de un corto, realización de debates, descripciones de sí mismos/as, realización de un cómic empático.</p> <p>Actitudinal: respeto hacia las opiniones de los/as compañeros/as, ponerse en el lugar de los/as compañeros/as, aceptar sus potencialidades y limitaciones.</p>
Temporalización
12 sesiones de 50 minutos.

Implicación curricular

Área de Primera Lengua Extranjera

Contenido: Creación de una atmósfera motivadora en el aula, empleando las emociones de forma positiva, expresando opiniones y sentimientos desde una perspectiva empática.

Actividad: El alumnado tendrá que visualizar el siguiente vídeo <https://youtu.be/t685WM5R6aM> sobre la escucha empática. A continuación, comentaran que les ha parecido el vídeo, cómo se hubieran sentido si fueran el elefante y cómo hubieran reaccionado si ven que a una persona le ocurre lo mismo.

Área de Educación Emocional y para la Creatividad

Contenido: Identificación, comprensión y evaluación de las señales emocionales en las otras personas. Empatía.

Actividad: Al final de la semana, se realizará una pequeña asamblea donde individualmente cada niño/a tendrá que comentar al resto de sus compañeros/as una situación donde el/ella haya sentido empatía. Si hubiera el caso de que algún niño/a no hubiera sentido en ninguna ocasión la empatía, el resto de los compañeros/as puede ayudar con ejemplos para que la próxima semana haya una situación donde si la sienta.

Reglas previas a las sesiones

- Cada escolar deberá crear un avatar a través de la herramienta <https://www.creartuavatar.com>.
- Por cada tarea propuesta se establecerá una puntuación, la cual asigna el docente en función del logro a alcanzar.
- Se concederán una serie de insignias (*ver recurso de apoyo 1*) durante el desarrollo de la unidad, las cuáles serán atribuidas al estudiante en función de sus actos y logros en las actividades.
- Se crearán 5 niveles de puntuación para el total de todas las tareas (*ver recurso de apoyo 2*). Al día siguiente de cada reto se fijará un ranking en el que aparezca el avatar de cada alumno/a acompañado de la puntuación y el nivel conseguido.

SESIÓN 1

Título de la actividad: “ <i>Sociograma inicial</i> ”
Duración: 1 sesión de 50 min.
Agrupamientos: individual.
Material: folios, lápiz, bolígrafo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Conocer al alumnado líder de la clase.• Descubrir a los escolares aislados de la clase.• Averiguar quienes son los/as menores aceptados/as por el resto del aula.
Descripción de la actividad: <p>Esta actividad consiste en entregar al alumnado un ficha donde tendrán escritas unas preguntas (<i>ver recurso de apoyo n° 1</i>). Las preguntas serán las siguientes: ¿Con qué compañeros/as te gustaría ir de pareja en la excursión? ¿Con quién de tus compañeros/as no te gustaría ir de pareja en la excursión? Le daremos a los escolares total libertad para que respondan a las dos preguntas, escribiendo el número de compañeros/as que quieran. Cuando todos/as tengan escritas sus respuestas, escribiremos en un folio el nombre de todos los escolares e iremos uniendo con flechas los nombres de los/as niños/as según las respuestas del alumnado. Cuando hayamos vaciado todas las respuestas, comprobaremos quienes son los/as niños/as que han recibido más flechas, y estos/as serán los líderes de la clase. En cambio, los/as niños/as que no hayan recibido ninguna flecha, serán los/as aislados/as. Con esta dinámica pretendemos conocer cómo son las relaciones interpersonales del aula, para trabajarlas y mejorarlas en un futuro.</p>
Recursos de apoyo n° 3: <ul style="list-style-type: none">- Plantilla elaboración sociograma.

SESIÓN 2

Título de la actividad: “*Nos convertimos en piratas*”

Duración: 2 sesiones de 50 minutos.

Agrupamientos: primera parte individual y segunda parte grupal.

Material: tablets, códigos QR, folios, lápiz o bolígrafo.

Objetivos:

- Fomentar la participación de los/as escolares.
- Presentar al alumnado el contenido del proyecto de convivencia.
- Aumentar la motivación en el alumnado.

Descripción de la actividad:

Esta actividad consiste en presentarle al alumnado los contenidos que aprenderán en las 3 unidades didácticas.

Reto 1:

Para esto, se va a realizar una búsqueda del tesoro a través de códigos QR (*ver recurso de apoyo n° 2*). El/la docente imprimirá, recortará y distribuirá por el patio diferentes códigos, donde cada uno de ellos tendrá unas palabras con información acerca de los conceptos que trabajaremos a lo largo de la unidad relacionados con los valores. El alumnado, individualmente con sus tablets deberá encontrar dichos códigos y escanearlos para descubrir de qué tratan esas palabras.

Una vez escaneados todos los códigos, deben reunirse en grupos de 5 personas para anotar todas los términos encontrados y posteriormente, leer el contenido de cada una a modo de presentación.

Recurso de apoyo n° 4:

- Pistas de los códigos QR.
https://docs.google.com/document/d/1603eD6C_LLgG2eX0Ju0XktnCvVLNJKIss0h0E42efDg/edit?usp=sharing

SESIÓN 3

Título de la actividad: “Lluvia de cualidades”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: primera parte individual - segunda parte gran grupo.
Material: tablets.
Recursos: https://es.padlet.com/ y https://www.myclassgame.es/
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Profundizar en nuevas cualidades positivas y negativas.• Reforzar el manejo de las TIC’s.
Descripción de la actividad: <p>Cada niño/a se registrará en la plataforma @MyClassGame a través del correo institucional del centro y se creará un perfil uniéndose al aula de 5°. Una vez estén dentro del aula, la profesora creará una misión llamada “Lluvia de cualidades” donde tendrán que seguir los pasos indicados de la misión.</p> <p>Reto 2 :</p> <p>Los escolares escribirán en la tablet a través de una pizarra colaborativa llamada <i>Padlet</i> una cualidad positiva y un aspecto negativo a mejorar, no tiene porque ser una sobre sí mismo/a. La finalidad es que la pizarra del Padlet se llene de diferentes cualidades negativas y positivas para que las tengan presentes a modo de ejemplo para aprender a autodefinirse.</p> <p>Una vez los escolares hayan escrito las cualidades, se sentarán formando un círculo en el centro de la clase para comentar todas las cualidades tanto positivas como negativas que han surgido.</p>
Recurso de apoyo n° 5: <ul style="list-style-type: none">- Ejemplo de la aplicación MyClass Game.

SESIÓN 4

Título de la actividad: “¿Cómo me veo a mi mismo/a?”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: individual.
Material: tablets/ordenadores, ficha interactiva.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Comprender sus propias habilidades positivas y negativas.• Observar cómo se comportan con sus compañeros/as.
Descripción de la actividad: <p>Reto 3:</p> <p>El alumnado individualmente tendrá que rellenar la siguiente ficha interactiva sobre ellos/as mismos/as: https://es.liveworksheets.com/3-ia125149ul. En ella, están presentes algunas cuestiones relacionadas con cómo es su comportamiento ante los/as compañeros/as y cómo son ellos/as mismos/as en clase.</p> <p>Tendrán que describirse tanto socialmente como personalmente, a través de las frases de apoyo que están en la ficha. La sesión anterior denominada “<i>lluvia de cualidades</i>”, les servirá para coger ideas de aspectos negativos o positivos con los que ellos/as se puedan identificar y así realizar esta actividad.</p>
Recurso de apoyo nº 6: <ul style="list-style-type: none">- Ejemplo ficha interactiva.

SESIÓN 5

Título de la actividad: “*Mi propio carnet de identidad*”

Duración: 3 sesiones de 50 minutos.

Agrupamientos: individual.

Material: tablets/ordenadores, sobres, carnet.

Objetivos:

- Mejorar las relaciones interpersonales entre el alumnado.
- Aumentar la propia valoración a través de las diferentes opiniones que manifiestan los/as compañeros/as.

Descripción de la actividad:

Sesión 1

En esta actividad, el docente coloca en el centro de la clase, un sobre con el nombre de cada alumno/a.

Reto 4:

Individualmente, cada niño/a tendrá que escribir y depositar dentro de cada uno de los sobres de sus compañeros/as una propuesta de mejora y una felicitación. Estas, tendrán que ir enfocadas hacia las relaciones con sus iguales, por ejemplo: *mi propuesta de mejora es para “...” para que juegue conmigo más en el recreo*. Este ejemplo se le podrá mostrar al alumnado para que vean como lo tienen que redactar.

Sesión 2

Una vez estén todos los sobres completos, cada niño/a leerá para sí mismo/a lo que les han puesto sus compañeros/as.

Reto 5:

A continuación, cada uno/a pasará a rellenar su carnet de identidad (*ver recurso de apoyo nº 5*).

Sesión 3

Reto 6:

Para finalizar, tendrán que dibujarse así mismos/as en un espacio destinado para ello en el carnet. Posteriormente, recortarlo y colocarlo en la camiseta como una tarjeta de identificación. Por último, saldrán a la pizarra a exponerlo ante sus compañeros/as. Si realizan la actividad correctamente, cada niño/a tendrá un punto positivo en la aplicación MyClass Game.

Recurso de apoyo nº 7:

- Carnet de identidad <https://es.liveworksheets.com/3-pv142569hb>

SESIÓN 6

Título de la actividad: “¿Qué es la empatía?”

Duración: 1 sesión de 50 minutos.

Agrupamientos: primera parte individual y segunda parte en parejas.

Material: vídeo, tablets, quizz.

Objetivos:

- Conocer el concepto de empatía.
- Fomentar la cooperación en grupo.
- Potenciar el respeto de las opiniones ajenas.

Descripción de la actividad:

Primeramente, se hará una ronda de preguntas al alumnado para ver si alguno/a conoce el concepto de la empatía. Posteriormente, se proyectará el siguiente corto: <https://www.youtube.com/watch?v=GJ89dk9chnk> donde se refleja el significado de dicho concepto.

Reto 7:

A continuación, en parejas tendrán que entrar en el siguiente enlace: <https://quizizz.com/admin/quiz/60958d67aadb97001bf7e7eb> y realizar el cuestionario sobre el vídeo. El docente puede poner al alumnado este enlace donde sale el cuestionario, o puede crearlo el/la mismo/a a través de este enlace <https://quizizz.com/join/> creándose una cuenta.

Al finalizar el cuestionario, llevaremos a cabo una breve puesta en común sobre lo que han entendido del corto y el significado de empatía.

Recurso de apoyo nº 8:

- Cuestionario sobre la empatía

SESIÓN 7

Título de la actividad: “Creamos nuestra clase virtual”

Duración: 3 sesiones de 50 minutos.

Agrupamientos: Primera parte individual y segunda parte en grupos.

Material: tablets.

Objetivos:

- Fomentar el sentimiento de pertenencia a una clase en el alumnado.
- Mejorar las habilidades con las Tics.
- Reforzar el concepto de empatía

Descripción de la actividad:

Sesión 1 y 2

Reto 8:

Esta actividad consiste en crear una clase virtual con todos/as nuestros/as alumnos/as. Para ello, le entregaremos a cada niño/a una tablet y le indicaremos que escriban el siguiente enlace: <https://edu-es.pixton.com/solo/>, donde tendrán que registrarse con el correo institucional proporcionado por el centro a principios de curso. Lo primero que tienen que hacer es individualmente, crear su propio avatar personalizado con su nombre.

Una vez creado el personaje, se colocarán en grupos que formará el/a tutor/a donde tendrán que diseñar cuatro viñetas de un cómic con sus correspondientes diálogos, donde se refleje alguna acción relacionada con la empatía. Para ello, primeramente, tendrán que dialogar cooperativamente los miembros del grupo para acordar cómo hacerlo.

Sesión 3

Reto 9:

Una vez todos/as hayan terminado sus cómics, lo expondrán y leerán al resto de la clase. Para finalizar se imprimirá la clase virtual creada con los avatares y se colocará en un tablón donde esté visible para todos/as.

Recurso de apoyo nº 9:

- Explicación creación de avatares y cómic.
- Muestra del cómic y de los avatares de la clase virtual.

2.1 Evaluación Unidad 1

Esta primera parte de la evaluación será común en las tres Unidades Didácticas. Para la fase de evaluación, el alumnado deberá rellenar un diario personal desde el inicio de la Unidad Didáctica. Durante todas las sesiones, cada alumno/a tendrá un pequeño diario donde tendrá que ir escribiendo al final de cada sesión lo siguiente:

- ¿Qué he aprendido con esta sesión?
- ¿Ha surgido algún conflicto con mi grupo durante la sesión?
- ¿Cómo podríamos solucionar dicho conflicto?

Este diario, solo se rellenará en aquellas sesiones que sean por grupos y al final de cada unidad, será evaluado por el/la tutor/a.

Por otro lado, el docente contará con una ficha donde anotar posibles incidencias en las actividades.

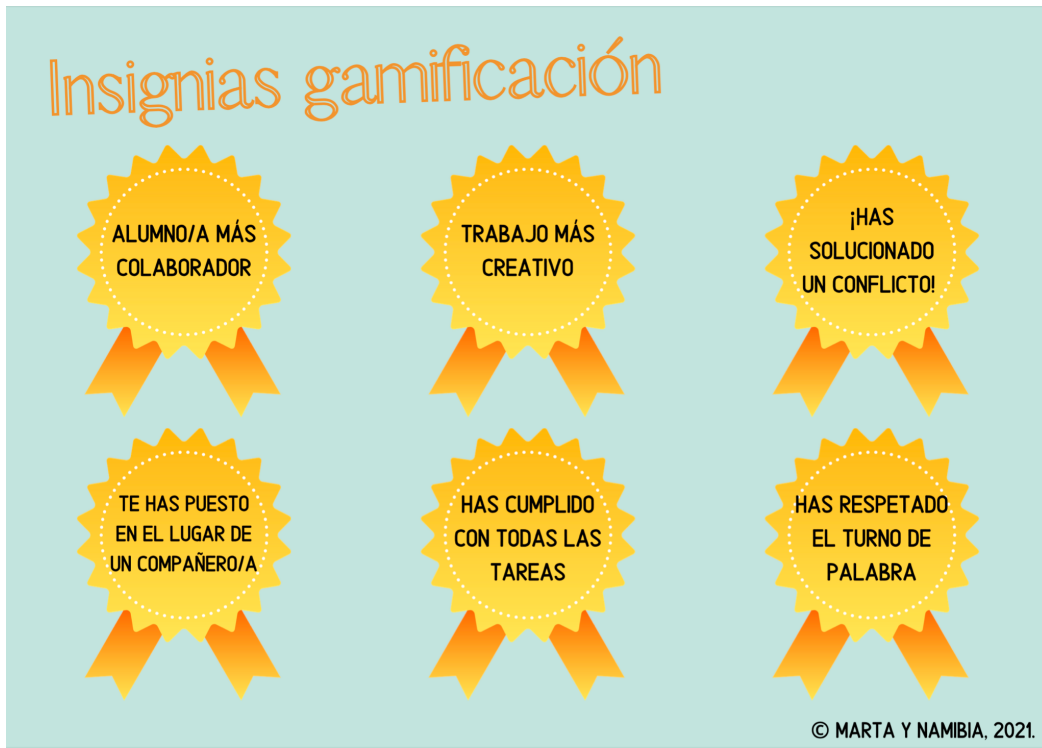
ANOTACIONES DEL DOCENTE
Enumera las incidencias más relevantes de la sesión: <hr/> <hr/>
¿Qué aspectos destacarías de la sesión? <hr/> <hr/>
Posibles modificaciones o sugerencias de mejora: <hr/> <hr/> <hr/>

Además, en esta Unidad Didáctica también se valorará la última actividad de la creación del cómic empático con la siguiente escala de valoración:

ESCALA DE VALORACIÓN	1	2	3	4
Trabaja en equipo				
Respeto las opiniones de los/as compañeros/as				
Originalidad en el cómic				
Comprende el concepto de empatía				
Participa en la exposición del cómic				

2.2 Recursos de apoyo: unidad 1 “¿Quiénes somos?”

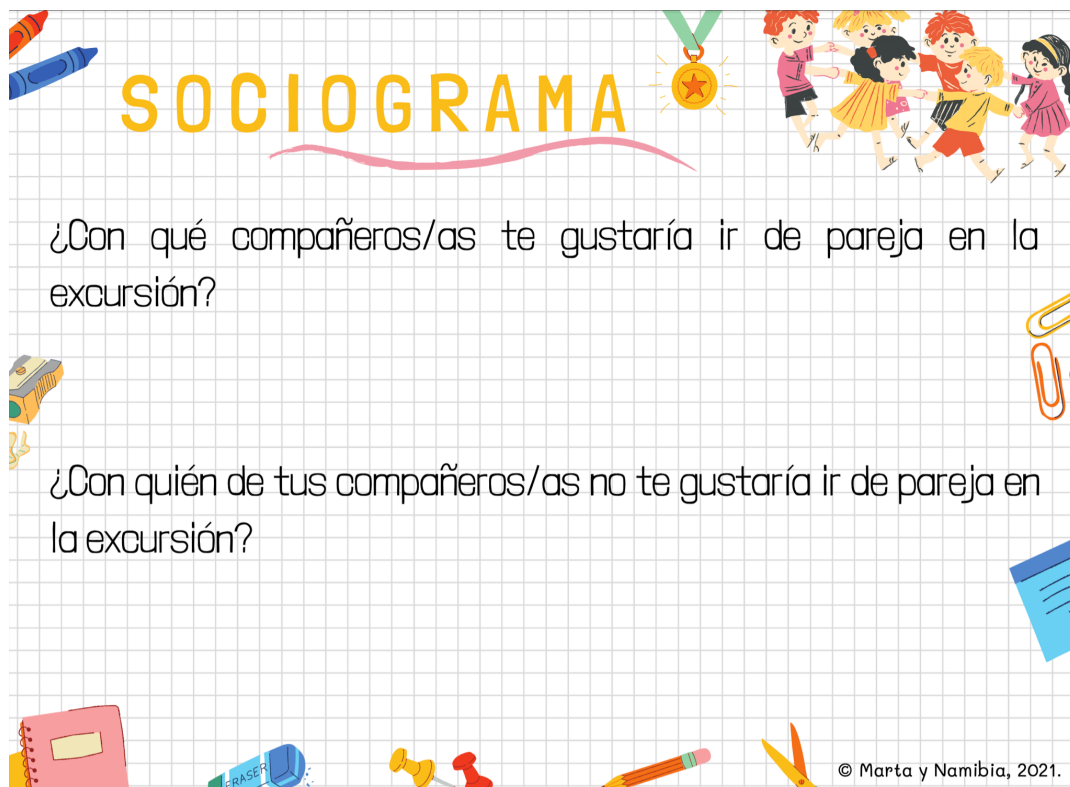
- **Recurso de apoyo nº 1:** insignias para el alumnado.



- **Recurso de apoyo nº 2:** niveles de puntuación para los retos.



- **Recurso de apoyo n° 3:** plantilla para la elaboración del sociograma.



SOCIOGRAMA

¿Con qué compañeros/as te gustaría ir de pareja en la excursión?

¿Con quién de tus compañeros/as no te gustaría ir de pareja en la excursión?

© Marta y Namibia, 2021.

- **Recurso de apoyo nº 4: Códigos Qr**

https://docs.google.com/document/d/1603eD6C_LLgG2eX0Ju0XktnCvVLNJKlss0h0E42efDg/edit?usp=sharing



- **Recurso de apoyo nº 5:** ejemplo aplicación Myclass Game.



- **Recurso de apoyo nº 6:** ficha interactiva en liveworksheets.

Nombre y apellidos:



¿Cómo me comporto con mis compañeros/as?

MIS HABILIDADES/MIS ASPECTOS

MIS DIFICULTADES/MIS ASPECTOS

POSITIVOS

NEGATIVOS

Lo que sé hacer bien

Lo que me gusta

¿Cómo soy yo?

MIS HABILIDADES/MIS ASPECTOS

MIS DIFICULTADES/MIS ASPECTOS

POSITIVOS

NEGATIVOS

Lo que se me da bien

Lo que me cuesta

- **Recurso de apoyo nº 7:** creación carnet de identidad.

¡Dibújate!

Mi tarjeta de identidad

Soy: _____

Me gustaría ser: _____

Mis compañeros/as piensan que soy: _____

Mi profesor/a piensa que soy: _____

Nadie sabe que me gusta: _____

Firmado: _____

- **Recurso de apoyo nº 8:** cuestionario sobre la empatía.

4 preguntas MOSTRAR RESPUESTAS AVANCE

Pregunta 1 Sin clasificar 300 segundos

Q. ¿Por qué creéis que el niño rechazó al perro al verlo?

Pregunta 2 Sin clasificar 300 segundos

Q. ¿Qué creéis que le hizo cambiar de opinión?

Pregunta 3 Sin clasificar 300 segundos

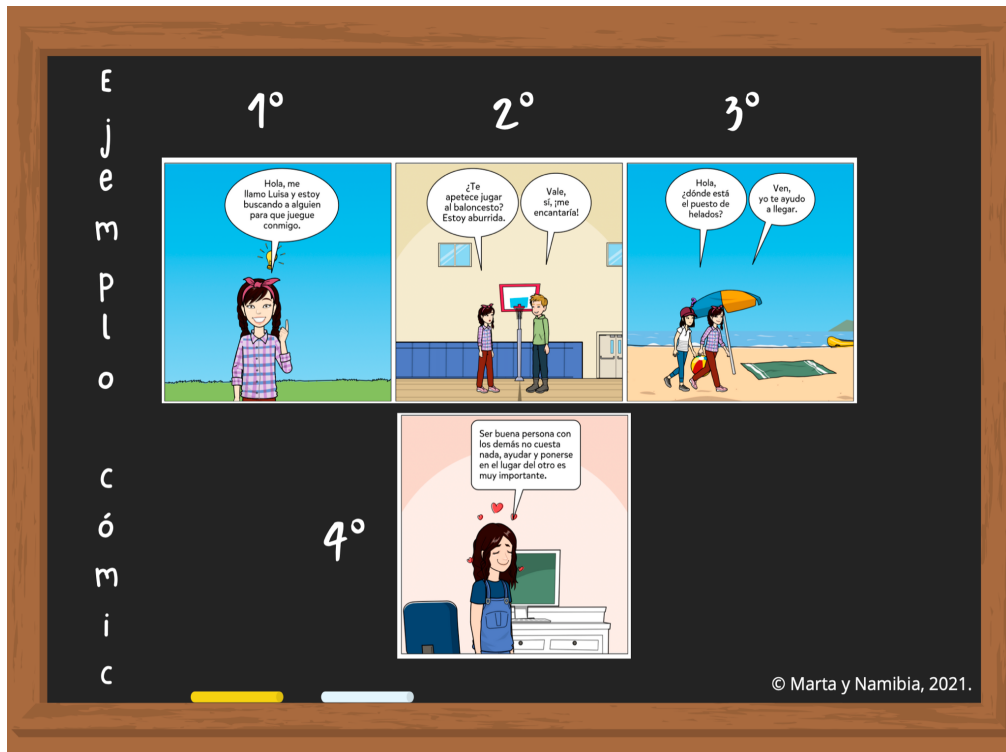
Q. ¿Por qué creéis que la madre le regaló ese perro?

Pregunta 4 Sin clasificar 300 segundos

Q. ¿Creéis que el niño se sintió mejor al jugar con el perro? ¿Por qué?

- **Recurso de apoyo nº 9:** explicación de la creación de los avatares y cómic muestra del cómic y de los avatares de la clase virtual.





3. UNIDAD DIDÁCTICA 2: “UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO”

Ámbito: Enseñar a convivir

Justificación
En la etapa de Educación Primaria es necesario trabajar el ámbito de enseñar a convivir, ya que el alumnado debe aprender a resolver sus propios conflictos, sin ayuda del profesorado. Por esto, vemos necesario enseñarles diferentes estrategias para que sepan resolver de una forma positiva y eficaz sus disputas. Además de esto, para que exista una buena convivencia es importante fomentar en los escolares el trabajo cooperativo para que entiendan la dinámica de trabajo en grupo y no se conciba ningún tipo de enfrentamiento.
Objetivos de la Unidad Didáctica
<ul style="list-style-type: none">• Adquirir habilidades del trabajo cooperativo tales como: elaborar propuestas, aceptar de las de otras personas, lograr consenso y concretar procesos de ejecución.• Desarrollo de estrategias de negociación, mediación, y de otras para la prevención y solución pacífica de conflictos.
Competencias
<ul style="list-style-type: none">• Comunicación lingüística CCL• Competencia digital CD• Aprender a aprender AA• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE
Contenidos
<p>Conceptual: cooperación, resolución de conflictos, mediación y negociación.</p> <p>Procedimental: creación de contenido, visualización de un corto, plantear problemas y promover alternativas de solución.</p> <p>Actitudinal: fomento de la cooperación en situaciones colectivas.</p> <p>Valorar la importancia de las técnicas de resolución de conflictos.</p>
Temporalización
14 sesiones de 50 minutos

Implicación curricular

Área de Educación Física

Contenido: Representación, individual y en grupo de situaciones reales y ficticias con utilización del lenguaje corporal y de la improvisación, con y sin objetos.

Actividad: En grupos de 5 componentes el alumnado tendrá que dramatizar un conflicto a través de la mímica. El resto de compañeros/as tendrá que adivinar de qué situación se trata y aportar posibles soluciones a través del diálogo.

Área de Lengua Castellana y Literatura

Contenido: Producción de textos del ámbito familiar, personal o educativo para obtener, organizar y comunicar información, conocimientos, experiencias y necesidades: diarios, cartas, correos, opiniones, resúmenes esquemas, mapas conceptuales, noticias, entrevistas, cómics, carteles publicitarios, anuncios, etc.

Actividad: En grupos de 5 personas, tendrán que ponerse de acuerdo y escribir una historia donde cada uno de ellos/as sea un personaje. Para esto, primeramente tendrán que acordar quién empieza a escribir, ya que todos/as tienen que participar y para esto debe existir una buena cohesión y cooperación en el grupo.

Reglas previas a las sesiones

- Cada escolar deberá crear un avatar a través de la herramienta <https://www.creartuavatar.com>
- Por cada tarea propuesta se establecerá una puntuación, la cual asigna el docente en función del logro a alcanzar
- Se concederán una serie de insignias (*ver recurso de apoyo 1*) durante el desarrollo de la unidad, las cuáles serán atribuidas al estudiante en función de sus actos y logros en las actividades.
- Se crearán 5 niveles de puntuación para el total de todas las tareas (*ver recurso de apoyo 2*). Al día siguiente de cada reto se fijará un ranking en el que aparezca el avatar de cada alumno/a acompañado de la puntuación y el nivel conseguido.

SESIÓN 8

Título de la actividad: “Sean originales”

Duración: 3 sesiones de 50 minutos.

Agrupamiento: grupos de 5 personas.

Material: tablets, <https://www.cerebriti.com/>

Objetivos:

- Mejorar el compañerismo
- Fomentar el uso de las TIC’S
- Potenciar la inclusión

Descripción de la actividad:

Esta actividad consiste en que, en grupos de 5 personas que elegirá el/a tutor/a estratégicamente creen un juego educativo a través de la plataforma Cerebriti. Para esto, tendrán que acceder al siguiente enlace <https://www.cerebriti.com> , registrarse y entrar en el apartado crea tu juego.

Reto 1:

En las dos primeras sesiones, tendrán que ponerse de acuerdo todos/as los/as miembros del grupo y empezar a diseñarlo. La temática la elegirán ellos/as para así dejarles más libertad. En la última sesión, cada subgrupo tendrá que exponer al resto de compañeros/as su juego y además todos/as jugarán a los juegos.

Recursos de apoyo nº 3:

- Tipos de juegos a los que puede acceder el alumnado.

SESIÓN 9

Título de la actividad: “¿Que nos enseña el vídeo?”

Duración: 1 sesión de 50 minutos.

Agrupamiento: grupos de 5 personas.

Material: documento Word, tablets, <https://www.youtube.com/watch?v=kmF2kLwbC0k>

Objetivos:

- Fomentar la inclusión
- Potenciar la cooperación

Descripción de la actividad:

Reto 2:

Tendrán que visualizar el siguiente corto <https://www.youtube.com/watch?v=kmF2kLwbC0k> y por grupos de 5 personas, deberán escribir en un documento Word una reflexión acerca de este. Escribirán un resumen del corto y qué es lo que han entendido de este. Para finalizar, comentaremos con los 4 grupos las reflexiones.

SESIÓN 10

Título de la actividad: “*Mi propia empresa*”

Duración: 3 sesiones de 50 minutos.

Agrupamiento: grupos de 5 personas.

Material: folios, tablets/ordenadores, plataforma Canva: <https://www.canva.com>.

Objetivos:

- Potenciar las cualidades positivas del alumnado.
- Aumentar el autoestima.
- Mejorar el sentido de pertenencia de un grupo.

Descripción de la actividad:

Sesión 1

Para llevar a cabo esta actividad se realizarán pequeños grupos, cada uno de ellos deberá pensar en una idea de empresa para el sector que ellos consideren y entre todos, elegir la que les parezca más novedosa y exitosa. A continuación deberán crear una presentación en la plataforma *Canva* donde se recojan los siguientes datos:

- **Desafío 1:** Ponerle un nombre a la empresa.
- **Desafío 2:** Exponer de manera clara qué productos va a ofrecer esa empresa.
- **Desafío 3:** Buscar un papel para que cada integrante del grupo desarrolle, tendrán que dialogar los puntos fuertes que tenga cada uno y en base a ello, anotar que función y responsabilidad va a tener cada uno en la empresa. Por ejemplo, si dentro de un grupo hay un/a niño/a que se le de muy bien dibujar, pues él/ella será el que se encargue de realizar un logo.

Sesión 2

Cuando hayan cumplido cada uno de los desafíos de la sesión anterior, realizarán con los correspondientes grupos una infografía en la plataforma Canva a través de sus tablets u ordenadores. La infografía debe incluir detalles y aspectos relevantes de su empresa para finalmente, presentárselas a sus compañeros/as.

Sesión 3

Esta última sesión será destinada para la exposición de la infografía creada por cada grupo.

SESIÓN 11

Título de la actividad: “*El suelo es lava*”

Duración: 1 sesión de 50 minutos.

Agrupamiento: grupos de 5 integrantes.

Material: papel de periódico.

Objetivos:

- Fomentar la cooperación.
- Potenciar la resolución de conflictos.
- Mejorar el compañerismo

Descripción de la actividad:

Reto 3:

Para comenzar, el/a tutor/a elegirá a 4 capitanes para formar los subgrupos de 5 miembros. A cada capitán/a, se le repartirá un papel de periódico para colocarlo en el suelo y situarse encima de este. La dinámica se dividirá en varias rondas, donde en cada una de ellas irá entrando un componente de los subgrupos. En cada ronda, los equipos tendrán que buscar la forma en la que colocarse encima del periódico, sin que ninguno/a se quede fuera. A medida que avancen las rondas, se irá complicando más la dinámica ya que tendrán que buscar diferentes estrategias para no salirse del periódico.

La finalidad de esta actividad es observar como cada subgrupo utiliza diferentes estrategias de cooperación para que ningún/a compañero/a se salga de la hoja; pues como bien dice el nombre del juego “*el suelo es lava*” y donde único se encuentran a salvo es encima del periódico. Al finalizar la sesión, nos sentaremos en un círculo para comentar que es lo que ha pasado en todos los subgrupos.

SESIÓN 12

Título de la actividad: <i>¿Cómo resuelvo esto?</i>
Duración: 2 sesiones de 50 minutos.
Agrupamiento: grupos de 5 personas.
Material: tablets/ordenador, enlace sopa de letras.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Fomentar la inclusión y cooperación• Desarrollar estrategias para la resolución de conflictos
Descripción de la actividad: <p>Reto 4:</p> <p>La primera parte de la actividad consiste en que por grupos de 5 personas, tienen que buscar 8 palabras en la sopa de letras:</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9235859-como_resuelvo_esto.html.</p> <p>Para poder acceder a esta, tendrán que registrarse en la plataforma “EducaPlay” para poder acceder sin problema. Una vez hecha la sopa de letras, el/la tutor/a creará un drive donde puedan acceder los 4 grupos. En este drive, cada grupo tendrá que escribir dos situaciones donde haya un conflicto de cualquier tipo, para después leer entre todos/as los ejemplos de situaciones que han propuesto.</p> <p>Reto 5:</p> <p>En la segunda sesión, leeremos estos supuestos y decidiremos entre todos/as aquellas posibles soluciones para resolver los conflictos de manera pacífica. Aquí les haremos una pequeña introducción de las dos estrategias que podemos usar para resolver los conflictos, la negociación y mediación.</p>
Recurso de apoyo nº 4: <ul style="list-style-type: none">- Sopa de letras a realizar por el alumnado.

SESIÓN 13

Título de la actividad: *¡Nos convertimos en profesores/as!*

Duración: 4 sesiones de 50 minutos.

Agrupamiento: grupos de 5 componentes.

Material: tablets.

Objetivos:

- Conocer la mediación y negociación
- Fomentar la inclusión
- Potenciar la cooperación

Descripción de la actividad:

En esta sesión trabajaremos la mediación y la negociación. Para esto, dividiremos al alumnado en grupos de 5 personas formando así 4 grupos. A dos de ellos les tocará la mediación y a los otros dos la negociación. Tendrán que registrarse en la plataforma Powtoon a través del siguiente enlace <https://www.powtoon.com/> y crear una presentación sobre la estrategia que les haya tocado.

Reto 6:

Para ello, tendrán una primera sesión donde buscarán información sobre lo que les haya tocado y en la segunda y tercera sesión contarán con el tiempo suficiente para crear una sencilla presentación.

Reto 7:

En una última sesión, los 4 grupos expondrán al resto de sus compañeros/as sus presentaciones.

3.1 Evaluación Unidad 2

Para la fase de evaluación, el alumnado deberá rellenar un diario personal desde el inicio de la Unidad Didáctica. Durante todas las sesiones, cada alumno/a tendrá un pequeño diario donde tendrá que ir escribiendo al final de cada sesión lo siguiente:

- ¿Qué he aprendido con esta sesión?
- ¿Ha surgido algún conflicto con mi grupo durante la sesión?
- ¿Cómo podríamos solucionar dicho conflicto?

Este diario, solo se rellenará en aquellas sesiones que sean por grupos y al final de cada unidad, será evaluado por el/la tutor/a.

Por otro lado, el docente contará con una ficha donde anotar posibles incidencias en las actividades.

ANOTACIONES DEL DOCENTE
Enumera las incidencias más relevantes de la sesión: _____ _____
¿Qué aspectos destacarías de la sesión? _____ _____
Posibles modificaciones o sugerencias de mejora: _____ _____ _____

En concreto, en esta Unidad Didáctica se realizará el siguiente Kahoot donde se mostrarán preguntas en relación a lo trabajado en las sesiones y se comprobará si el alumnado ha logrado entender e interiorizar los contenidos propuestos:

- <https://create.kahoot.it/share/kahoot-evaluativo/cba72c52-5e20-4340-9be6-62e74304a551>

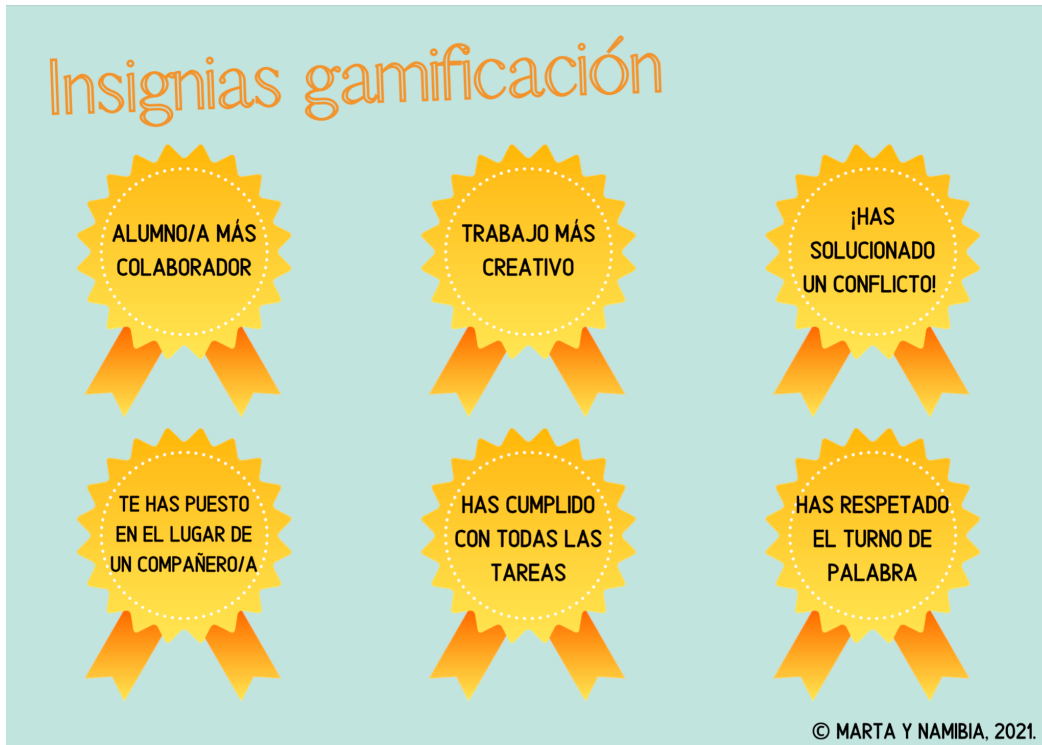
Los/as escolares una vez entren al enlace deben elegir una respuesta pulsando en su dispositivo, en el que verán el símbolo con el color y la figura que corresponde a cada una. Cada respuesta tiene asociada una puntuación, y cuanto más rápidos sean, mayor

puntuación obtendrán. En su dispositivo, verán si han acertado o fallado y en qué posición van.

En la pantalla del docente, se verán cuántos aciertos y errores hay en total por cada alumno/a. Al final del juego veremos el pódium de resultados.

3.2 Recursos de apoyo: unidad 2 “Uno para todos y todos para uno”.

- **Recurso de apoyo nº 1:** insignias para el alumnado.



- **Recurso de apoyo nº 2:** niveles de puntuación para los retos.



- **Recurso de Apoyo nº 3:** tipos de juego que puede elegir el alumnado.

1. Elegir juego 2. Editar contenido 3. Descripción 4. Publicar

Selecciona el tipo de juego que quieres crear. ¡Tienes diez a elegir!

 **Tipo test**
Preguntas con varias respuestas, pero solo una es la correcta.

Ej: Capitales de Europa

¿Capital de Francia?

París Marsella

Lille Burdeos

 **Mapa mudo**
Ubica las respuestas en el lugar correspondiente del mapa.

Ej: Capitales del Mundo



 **Busca las respuestas correctas**
Unas respuestas valen y otras no.

Ej: Países de Europa con mar

Italia Austria Suiza

Servia Andorra Francia

 **Encuentra la pareja (texto)**
Une cada palabra con su pareja hasta hacer que desaparezca.

Ej: Capitales de Europa

Francia Roma

Italia Madrid

España París

 **Encuentra la pareja (imagen)**
Une cada palabra con su imagen correspondiente.

Ej: Capitales de Europa

Amsterdam París

 **Carrusel de preguntas**
Identifica una a una las pistas que van pasando.

Francia

Roma Berna Madrid

Lisboa Berlín París

- **Recurso de apoyo nº 4:** sopa de letras a realizar por el alumnado.

¿Cómo resuelvo esto?

0 PUNTOS 00:12 TIEMPO

V	D	F	T	N	F	D	I	V	L	C	K	T	
B	B	C	S	E	F	I	R	K	W	O	Q	L	A
X	H	O	D	G	X	N	G	R	I	T	A	R	F
Y	G	N	W	O	B	J	P	R	E	R	I	D	C
H	J	F	L	C	Y	R	W	T	N	A	W	N	Q
A	L	L	I	I	J	I	Y	C	I	L	M	O	J
Y	R	I	D	A	U	T	Y	M	Ñ	B	N	I	T
G	X	C	P	R	G	U	M	Q	O	A	P	C	G
U	N	T	K	E	S	C	R	U	S	H	W	U	M
U	T	O	M	J	J	S	B	J	J	Q	D	L	E
F	H	A	L	G	S	I	E	O	T	Q	B	O	R
X	P	J	V	H	B	D	P	H	J	A	V	S	K
Y	R	F	E	K	T	K	G	P	C	B	C	E	R
R	E	S	P	I	R	A	R	N	V	R	F	R	K

1. RESOLUCION
2. CONFLICTO
3. RESPIRAR
4. DISCUTIR
5. NEGOCIAR
6. GRITAR
7. HABLAR
8. NIÑOS

Mostrar palabra

4. UNIDAD DIDÁCTICA 3: “CUIDEMOS LO QUE NOS IMPORTA”.

Ámbito: Enseñar a convivir

Justificación
En las últimas etapas de la Educación Primaria, es importante trabajar el respeto y la autorregulación, debido a que el alumnado entra en una edad donde en ocasiones se les resta importancia a estos valores. Es por esto por lo que, lo que se pretende con esta Unidad Didáctica es favorecer el pensamiento creativo mediante estrategias, así como, que los/as niños/as conozcan el respeto, la responsabilidad y la autorregulación como valores importantes tanto en la sociedad y en la escuela para la convivencia y la construcción de la paz.
Objetivos de la Unidad Didáctica
<ul style="list-style-type: none">• Manifestar actitudes de respeto hacia la diferencia e igualdad de oportunidades para ambos sexos.• Autorregulación de la conducta, emociones y sentimientos en los contextos familiar y escolar para hacer frente al fracaso y posibilitar el aprendizaje en el trabajo individual y en equipo.
Competencias
<ul style="list-style-type: none">• Comunicación lingüística CCL• Competencia digital CD• Aprender a aprender AA• Competencias sociales y cívicas CSC• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE
Contenidos
<p>Conceptual: responsabilidad, autorregulación, respeto.</p> <p>Procedimental: fichas interactivas de los tres valores, preguntas para su reflexión, escape room, juegos de laberinto.</p> <p>Actitudinal: Respeto por las ideas de los demás, asumir responsabilidad con el grupo clase.</p>

Temporalización

6 sesiones de 50 minutos

Implicación curricular

Área de Ciencias de la Naturaleza

Contenido: Identificación, valoración y respeto hacia el patrimonio histórico, cultural y artístico y asunción de las responsabilidades para su conservación y mejora.

Actividad: Para la siguiente actividad, el alumnado de manera individual deberá buscar información acerca de las normas, cuidados y acciones que se han de llevar a cabo en cualquier espacio cultural: museos, edificios antiguos, bibliotecas, etc. Posteriormente, deberán plasmar la información recogida en una cartulina enumerando seis acciones de respeto y responsabilidad que deben hacer si acuden al espacio cultural elegido con la finalidad de que ese lugar conserve su herencia cultural y artística.

Área de Lengua Castellana y Literatura.

Contenido: Producción de textos del ámbito familiar, personal o educativo para obtener, organizar y comunicar información, conocimientos, experiencias y necesidades: diarios, cartas, correos, opiniones, resúmenes, esquemas, mapas conceptuales, noticias, entrevistas, cómics, carteles publicitarios, anuncios, etc.

Actividad: Se trabajará en grupos cooperativos. Cada grupo deberá elaborar una encuesta, con al menos tres preguntas, para que las respondan sus familiares. Estas deberán tener relación con actos de respeto, autorregulación y responsabilidad que realicen las personas en su día a día. Algunas ideas de preguntas pueden ser: ¿Das los buenos días cuando llegas al trabajo? ¿Cuándo ayudas a alguien te dan las gracias? ¿Qué haces cuando te pones triste? Una vez el alumnado obtenga las respuestas desde casa, se hará una puesta en común de manera anónima para observar la diversidad de respuestas según cada entrevistado/a.

Reglas previas a las sesiones

- Cada escolar deberá crear un avatar a través de la herramienta <https://www.creartuavatar.com>.
- Por cada tarea propuesta se establecerá una puntuación, la cual asigna el docente en función del logro a alcanzar.
- Se concederán una serie de insignias (*ver recurso de apoyo 1*) durante el desarrollo de la unidad, las cuáles serán atribuidas al estudiante en función de sus actos y logros en las actividades.
- Se crearán 5 niveles de puntuación para el total de todas las tareas (*ver recurso de apoyo 2*). Al día siguiente de cada reto se fijará un ranking en el que aparezca el avatar de cada alumno/a acompañado de la puntuación y el nivel conseguido.

SESIÓN 14

Título de la actividad: “ <i>Aprendemos a ser responsables</i> ”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: pequeños grupos de 4 o 5 componentes.
Material: tablets.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Ayudar a que los/as niños/as interioricen el sentido de la responsabilidad.• Fomentar actitudes de cuidado y respeto frente a sí mismo y frente a su entorno natural y social.
Descripción de la actividad: <p>Reto 1:</p> <p>La primera prueba consiste en utilizar como dinámica una ruleta online (<i>ver recurso de apoyo 3</i>) para determinar el orden en que va a hablar cada uno/a ante la clase. Esta ruleta que tiene asignada en sus casillas los números de lista de cada alumno/a, el docente hará girar la ruleta hasta que se detenga por sí misma mostrando el número seleccionado. El alumnado que tenga asociado ese número tendrá que exponer al resto de la clase un ejemplo de acción, ya sea positiva o negativa que hayan realizado en algún momento de su vida, pero haciendo hincapié en los valores de responsabilidad y respeto con la finalidad de comprobar si saben reconocer sus propias acciones.</p> <p>Reto 2:</p> <p>A continuación, a través de la plataforma genially realizarán un juego donde se les presentará un primer apartado con el significado de las palabras responsabilidad, respeto y autorregulación en formato de audio y un segundo apartado donde cada niño/a tendrá que unir el concepto con su correspondiente definición con el objetivo de conocer si el alumnado comprende cada uno de los valores a trabajar.</p>
Recurso de apoyo nº 3: <ul style="list-style-type: none">- Ejemplo ruleta online y enlace para acceder a ella: https://es.piliapp.com/random/wheel/- Juego en genially https://view.genial.ly/609a5032ecd06d0dab5b87c4/interactive-content-une-palabras

SESIÓN 15

Título de la actividad: “ <i>Las palabras no hacen daño</i> ”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: individual.
Material: tablets/ordenadores.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Afianzar en los/as niños/as el valor del respeto como un medio de interactuar dignamente con los demás.• Reforzar las diferentes dimensiones de la autorregulación para que sus relaciones interpersonales e intrapersonales mejoren.
Descripción de la actividad: <p>Reto 3:</p> <p>Para esta sesión el alumnado debe acceder a los enlaces facilitados por el docente donde realizará tres fichas interactivas, cada una de ellas enfocada en un valor. Tras leerlas, deberán reflexionar y responder según su criterio.</p> <p>Cada una de las fichas tendrá una puntuación que aparecerá una vez la finalicen. Cada escolar deberá anotar la puntuación obtenida y guardarla para sumarla con el resto de puntuaciones que obtengan en los retos de las otras sesiones.</p>
Recurso de apoyo nº 4: <ul style="list-style-type: none">- Ficha interactiva sobre el respeto: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ética_y_valores/Respeto/El_respeto.Las_palabras_no_hacen_daño._fc1322843mp- Ficha interactiva sobre la responsabilidad: https://es.liveworksheets.com/bb300693zy- Ficha interactiva sobre autorregulación: https://es.liveworksheets.com/ru1889421dl

SESIÓN 16

Título de la actividad: “*Persiguiendo los buenos valores*”

Duración: 1 sesión de 50 minutos.

Agrupamientos: individual.

Material: tablets/ordenadores.

Objetivos:

- Potenciar la autorregulación en el alumnado.
- Fomentar actitudes de respeto.
- Generar en el alumnado el valor de la responsabilidad.

Descripción de la actividad:

Reto 4:

Para la siguiente actividad el alumnado va a realizar el juego del laberinto. En él, aparecerán diversas preguntas y con ayuda de muñecos presentes en la acción, deberán mover las flechas para hacer correr a dicho personaje por el laberinto hasta llegar a la respuesta correcta. Las preguntas a responder son:

- ¿Cómo debes reaccionar cuando te enojas?
- Dirígete hacia un ejemplo de responsabilidad.
- ¿Qué acciones son faltas de respeto?

Recurso de apoyo nº 5:

- Juego del laberinto: <https://wordwall.net/es/resource/16186607>

SESIÓN 17

Título de la actividad: “*Escape room educativo*”

Duración: 1 sesión de 50 minutos.

Agrupamientos: dos grandes grupos.

Material: tablets.

Objetivos:

- Fomentar la cohesión del grupo y el trabajo en equipo.

Descripción de la actividad:

Reto 5:

Para llevar a cabo esta tarea se dividirá la clase en dos grupos equitativos. A continuación, el docente pasará a explicar la dinámica de la actividad y los pasos a realizar para llevar a cabo el Escape Room educativo. Con un dispositivo por grupo accederán al siguiente enlace facilitado por el docente:

<https://view.genial.ly/609d00325db61e0d22298873/interactive-content-breakout-vibrant>.

En él encontrarán una gran aventura con cuatro acertijos en relación a los contenidos aprendidos, los escolares deberán trabajar en grupo y completar uno a uno los retos para recopilar todos los números y finalmente introducirlos en orden en el apartado final para acabar el juego y obtener la recompensa.

Pruebas:

1. Quizz
2. ¡Busca!
3. Imagen correcta
4. Sigue la serie

Recurso de apoyo nº 6:

- Enlace al Escape Room:

<https://view.genial.ly/609d00325db61e0d22298873/interactive-content-breakout-vibrant>

SESIÓN 18

Título de la actividad: “ <i>Repasamos lo aprendido</i> ”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: división de la clase en dos equipos.
Material: tablets.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Fomentar la práctica del valor del respeto como la base fundamental de las relaciones humanas y la sana convivencia.• Comprobar que el alumnado va adquiriendo el concepto de responsabilidad.
Descripción de la actividad: Reto 6: Como repaso de la Unidad Didáctica, se realizará un trivial grupal. Los/as escolares tendrán que responder a un total de 6 preguntas elaboradas por el docente, que incluyen situaciones reales de los valores trabajados. Cada equipo deberá entrar desde un único dispositivo al enlace facilitado por el docente. A continuación, tendrán que leer las preguntas y responder la que consideren correcta. Cada pregunta debe ser debatida y acordada por todos los miembros del grupo, contando con un minuto de tiempo para marcarla. Una vez pasado ese tiempo, si el equipo no ha respondido se mostrará la respuesta correcta y se pasará a enunciar la siguiente pregunta del juego.
Recurso de apoyo nº 7: <ul style="list-style-type: none">- Trivial https://view.genial.ly/609ab37d75b1c40d89ae1bcf/interactive-content-quiz-trivial-ii

SESIÓN 19

Título de la actividad: “ <i>Sociograma final</i> ”
Duración: 1 sesión de 50 minutos.
Agrupamientos: Individual.
Material: ficha.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Comprobar si han cambiado los roles dentro del aula.
Descripción de la actividad: <p>Esta actividad es igual que la primera, donde el alumnado tendrá que responder en un folio a dos preguntas. Cuando todos/as tengan escritas sus respuestas, escribiremos en un folio el nombre de todos los escolares e iremos uniendo con flechas los nombres de los/as niños/as según las respuestas del alumnado.</p> <p>Con esta última actividad, queremos comprobar si los/as niños/s que estaban aislados/s ya no lo están y si han cambiado los roles de los/as líderes.</p> <p>Plantilla elaboración sociograma y ejemplo resultado sociograma.</p>
Recurso de apoyo n° 8: <ul style="list-style-type: none">- Plantilla sociograma.

4.1 Evaluación unidad 3

Para la fase de evaluación, el alumnado deberá rellenar un diario personal desde el inicio de la Unidad Didáctica. Durante todas las sesiones, cada alumno/a tendrá un pequeño diario donde tendrá que ir escribiendo al final de cada sesión lo siguiente:

- ¿Qué he aprendido con esta sesión?
- ¿Ha surgido algún conflicto con mi grupo durante la sesión?
- ¿Cómo podríamos solucionar dicho conflicto?

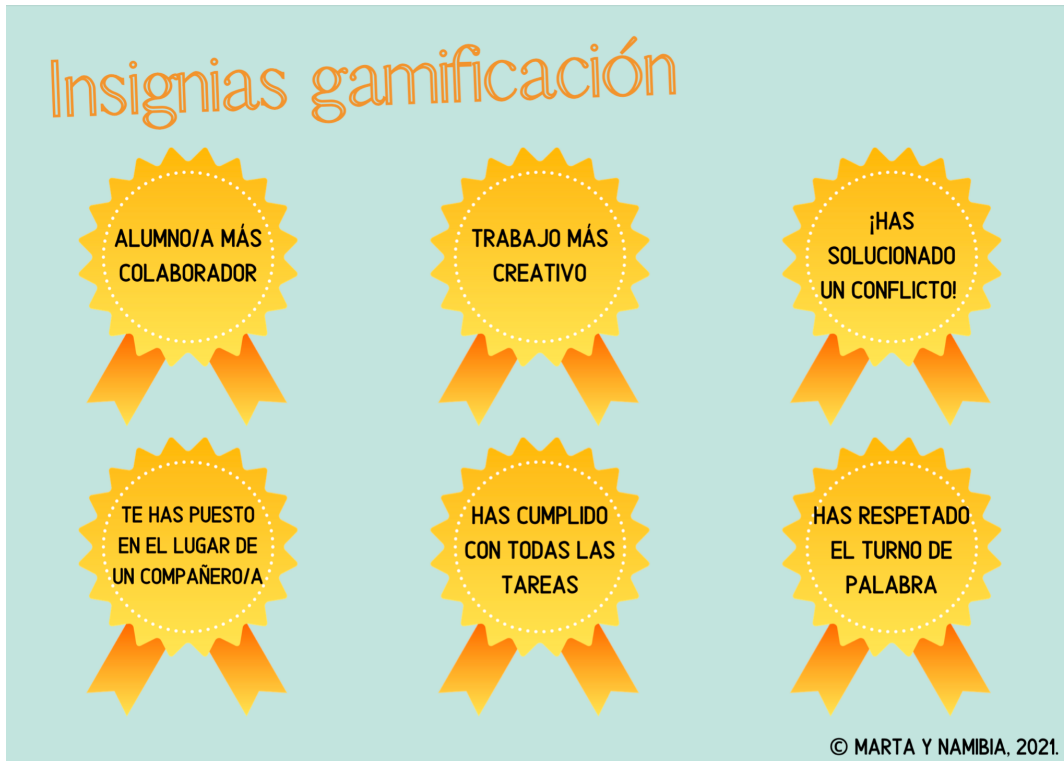
Este diario, solo se rellenará en aquellas sesiones que sean por grupos y al final de cada unidad, será evaluado por el/la tutor/a. Por otro lado, el docente contará con una ficha donde anotar posibles incidencias en las actividades.

ANOTACIONES DEL DOCENTE
Enumera las incidencias más relevantes de la sesión: _____ _____
¿Qué aspectos destacarías de la sesión? _____ _____
Posibles modificaciones o sugerencias de mejora: _____ _____ _____

En concreto, en esta Unidad Didáctica evaluaremos el contenido a través de una aplicación que se llama Plickers. El/la docente tendrá que registrarse en la aplicación y generar una clase con el nombre de los/as alumnos/as. Automáticamente, se generan unos códigos que deberá imprimir y repartir a cada niño/a, ya que con esto responderá a cada pregunta. El profesorado, proyectará las preguntas y tendrá que ir escaneando con su móvil las respuesta de cada niño/a. <https://www.plickers.com/seteditor/609ff06cadae56001376994d> (ver recurso de apoyo n° 9).

4.2 Recursos de apoyo: Unidad 3 “Cuidemos lo que nos importa”.

- **Recurso de apoyo nº 1:** insignias para el alumnado.



- **Recurso de apoyo nº 2:** niveles de puntuación para los retos.



- **Recurso de apoyo nº 3:** ejemplo ruleta online.

Muestro un acto de responsabilidad



Iniciar **Reiniciar**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Título Editar esconder...

SPACE Gíralo
ESC Cerrar el banner
H Ocultar el elemento seleccionado
R Reiniciar
E Editar

Escucha con atención el significado de cada valor

audio_003

Respeto

audio_004

Responsabilidad

audio_002

Autoregulación

SIGUIENTE →

genially

- **Recurso de apoyo nº 4:** fichas en livesworksheets.

LAS PALABRAS NO SON PARA HACER DAÑO

(Por Elizabeth Verdick)

¿Qué hacen las palabras dañinas?

Hieren nuestros oídos y nuestros
sentimientos.



Piensa antes de hablar y
guarda las palabras
dañinas para ti.

Y si se han escapado algunas
palabras dañinas, necesitas decir
dos palabras: **LO SIENTO.**

Lo siento.

Esas dos palabras
son de gran ayuda.

Las palabras **NO** son
para hacer daño. Son
para ayudar.



ACTIVIDAD

Coloca los siguientes grupos de palabras en la columna correcta.

¡Vete de aquí!

¡Cállate!

Perdona.

¿Quieres jugar conmigo?

Eres tonto.

Por favor.

¡Apártate!

No puedes jugar con nosotros.

Tu camiseta es fea.

Muchas gracias.

¿Puedo ayudarte?

¿Compartimos?

Palabras dañinas VS. Palabras útiles

Palabras dañinas

Palabras que ayudan

2 ¿Por qué el padre no se queda a jugar con los niños?

1. Porque no le apetece.
2. Porque debe ser responsable con su trabajo.
3. Porque no le gusta jugar.



3 ¿Qué hacen los niños para ayudar en casa?

1. Sacaron la basura y barrieron la sala.
2. Fregaron la cocina.
3. Barrieron la casa.



4 ¿Por qué está contenta la madre?

1. Porque los niños eran muy guapos.
2. Porque los niños trabajaban.
3. Porque los niños cumplieron su promesa.



5 ¿Qué les prometió su padre si eran responsables?

1. Que no irían al colegio.
2. Que tomarían un helado.
3. Que les llevaría a tomar un helado.

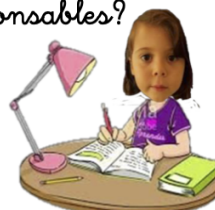


6 ¿Tú crees que los niños cumplieron su promesa?

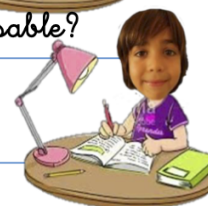
1. Sí.
2. No.

7 ¿Por qué crees que los niños fueron responsables?

1. Porque se portaron muy bien.
2. Porque cumplieron su promesa.
3. Porque trabajaron mucho.



8 ¿Qué harías tú para demostrar que eres responsable?

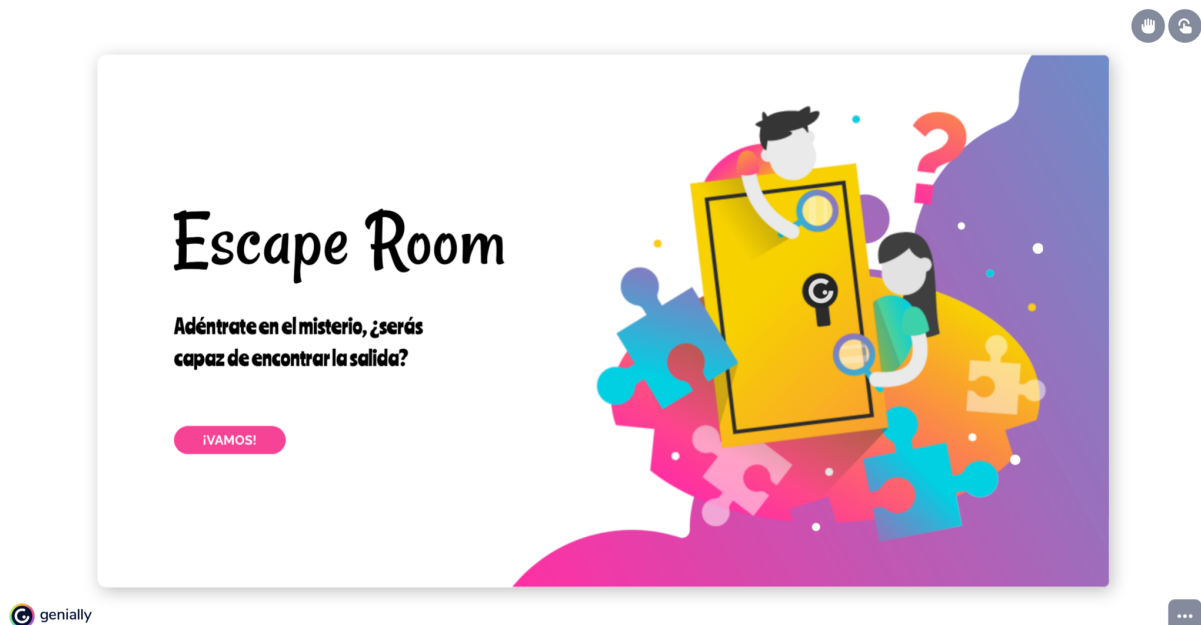


9 Dibújate en una hoja haciendo algo que tus padres te hayan pedido que hicieras.

- **Recurso de apoyo nº 5:** juego del laberinto.



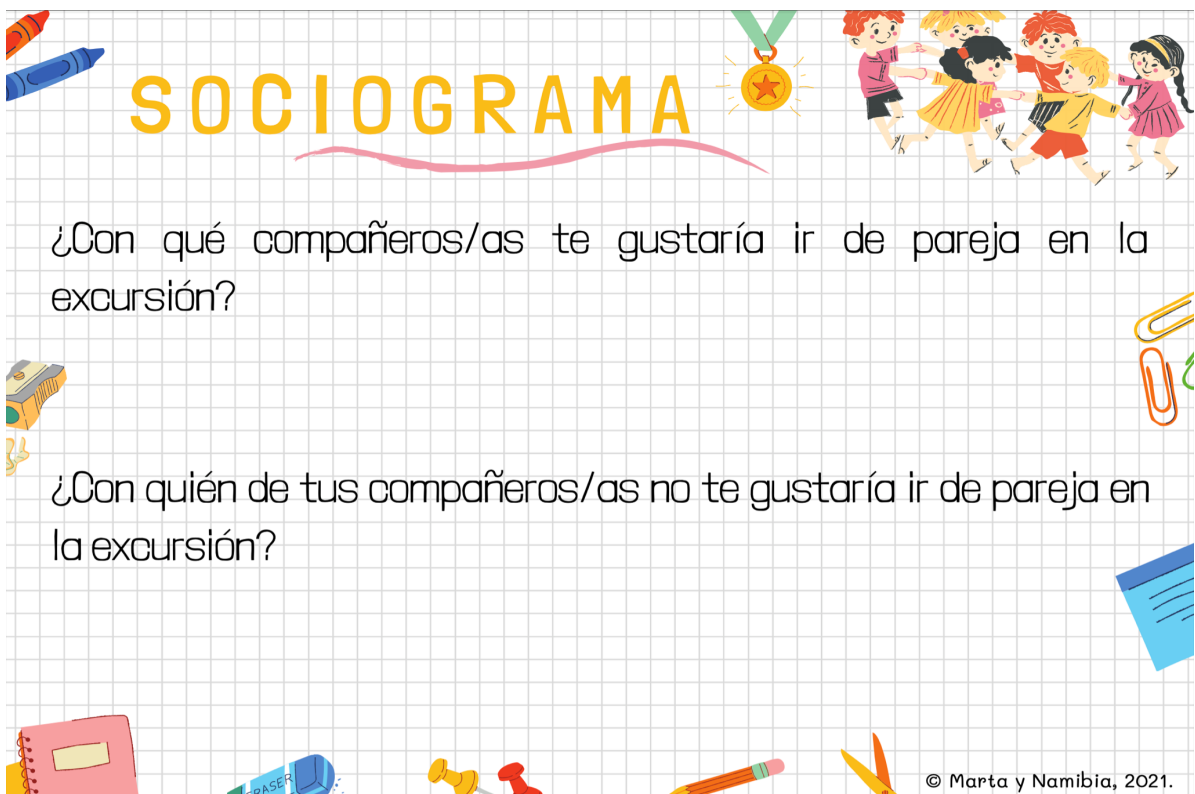
- **Recurso de apoyo nº 6:** escape room educativo.



- **Recurso de apoyo nº 7:** trivial - repasamos lo aprendido.




- **Recurso de apoyo nº 8:** preguntas para el sociograma.



Preguntas finales ▶ Demo Class

Graded Survey Add Choice

La autorregulación consiste en



- A saber controlar tu cuerpo cuando no te hacen caso
- B saber esperar el turno de palabra
- C saber controlar nuestro pensamiento, sentimientos y acciones para poder lograr nuestros objetivos

Shuffle Choices

Preguntas finales ▶ Demo Class Add to

Graded Survey

Señala la actitud de respeto



- A Gritar cuando no estas de acuerdo en algo
- B Escuchar al compañero/a cuando te habla
- C Ayudar en las tareas del hogar
- D Saber controlar tus emociones

Shuffle Choices

Save



Graded

Survey

Add Choice

Señala la actitud de responsabilidad



- A Portarme bien con mis amigos/as
- B Hacer la tarea
- C No pegar a mis hermanos/as

Shuffle Choices