

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO HERRAMIENTA  
INNOVADORA EN EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO  
NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL.

INNOVACIÓN

AINARA RODRÍGUEZ QUINTÍN ([alu0101389356@ull.edu.es](mailto:alu0101389356@ull.edu.es))

A. JOSÉ FARRUJIA DE LA ROSA

Curso académico 2023-2024

Convocatoria: Mayo

## Resumen

El presente trabajo de Fin de Grado, como su título indica, trata de promover el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) dentro del aula, centrándose en la asignatura de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural y en el Primer Ciclo de Educación Primaria.

Para ello, en primer lugar, se ha elaborado una investigación sobre diferentes proyectos de ABJ que se hayan desarrollado tanto a nivel mundial como a nivel nacional y directamente en Canarias, así como una búsqueda exhaustiva de aquellos que estén dirigidos al área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, dado que es el eje central de este proyecto de Innovación.

En segundo lugar, se analiza la importancia del juego en el niño, así como los beneficios que presenta el estudiantado al aprender mediante el juego. Asimismo, se exponen algunas investigaciones y estudios relacionados con este ámbito, además de datos sobre la reducción del tiempo de juego en los menores.

Tras presentar los objetivos del proyecto, se desarrolla una propuesta didáctica para trabajar el saber básico 2.3. *Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables, para reconocer y representar la diversidad corporal humana, y de las especies animales y vegetales más representativas de la biodiversidad del archipiélago canario*, perteneciente al Bloque I del currículo de esta asignatura, con la metodología anteriormente planteada.

Palabras clave: Educación / Aprendizaje Basado en Juegos / Innovación / Motivación

## *Abstract*

This final thesis, as its title indicates, seeks to promote Game-Based Learning (GBL) within the classroom, focusing on the subject of Knowledge of the Natural, Social and Cultural Environment and the First Cycle of Primary Education.

To this end, first of all, research has been carried out on different GBL projects that have been developed both globally and nationally and directly in the Canary Islands, as well as an exhaustive search of those that are directed to the area of Knowledge of the Natural, Social and Cultural Environment, given that this is the central axis of this Innovation project.

Secondly, the importance of play for the child is discussed, as well as the benefits of learning through play for the student. Some research and studies related to this area are also presented, as well as data on the reduction of play time among children.

After presenting the objectives of the project, a didactic proposal is developed to work on basic knowledge 2.3. *Classification and identification of living beings, including humans, according to their observable characteristics, in order to recognize and represent the diversity of the human body, and of the animal and plant species most representative of the biodiversity of the Canary Islands*, belonging to Block I of the curriculum of this subject, with the methodology proposed above.

Keywords: Education / Game-Based Learning / Innovation / Motivation

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Datos de identificación del proyecto.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Justificación teórica.....</b>	<b>8</b>
3.1. Importancia del juego en los niños y niñas.....	8
3.2 ¿Qué necesita el cerebro para aprender?.....	11
3.3 Motivación y aprendizaje significativo.....	12
3.4 El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).....	14
<b>4. Objetivos del proyecto.....</b>	<b>16</b>
<b>5. Propuesta metodológica.....</b>	<b>17</b>
<b>6. Propuesta de evaluación del proyecto.....</b>	<b>19</b>
<b>7. Presupuesto.....</b>	<b>23</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>26</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>28</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>33</b>

## **1. Introducción**

Con el presente proyecto de innovación, se pretende poner en valor el juego como metodología de aprendizaje, destacando la relevancia y protagonismo que el mismo tiene en las diferentes etapas del desarrollo del alumnado.

Así, se persigue el fomento de la implantación de metodologías innovadoras en el aula frente a aquellas tradicionales. De este modo, el protagonista del aprendizaje será el propio alumnado, quien afianzará el nuevo contenido de manera lúdica, quedando la figura del docente como mero guía del mismo.

En 2002 se acuñó el término *Gamificación* por Pelling y en 2010 se comienza a hablar del concepto de “game thinking”. Sin embargo, ya en la Grecia clásica, Platón (siglo IV a.C.) destacaba la relevancia del juego en el ámbito educativo, haciendo referencia al desarrollo del comportamiento y de la creatividad, entre otros muchos personajes destacables de nuestra historia (Bosco Global, 2021).

Por ende, aunque el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en sí mismo no es innovador, pues se viene hablando del mismo hace numerosos años atrás, al hacer una búsqueda sobre trabajos que hablen de él y puestas en práctica de dicha metodología, destacan algunas materias por encima de otras.

Más concretamente, perteneciente al Área de Matemáticas se puede encontrar con facilidad cantidad de información sobre la puesta en práctica del ABJ en esta área, como es el caso del taller impartido por Cruz, en 2013, para desarrollar las capacidades matemáticas del alumnado de primer curso de Educación Primaria en el CEP Nuestra Señora del Perpetuo Socorro (Perú) o la utilización de juegos tradicionales para el aprendizaje de las matemáticas en segundo curso de educación primaria (Condor, 2019), también en Perú. También figura el análisis de un Escape Room elaborado en primaria por Tudela et al. (2020) en un centro de Murcia y la

utilización del ABJ para la enseñanza del Álgebra en 1º de la ESO por Toussent et al (2023) en Andorra, entre otros.

Asimismo, en lo que al ámbito de Lengua y Literatura se refiere, destaca el ABJ como herramienta para la mejora de la comprensión lectora, como es el ejemplo del estudio realizado por Juárez (2022) en la Escuela Normal del Estado San Luis Potosí, en México. También destaca el trabajo realizado por Serna-Rodrigo et al (2022) en Alicante, que habla sobre la percepción docente sobre las posibilidades del ABJ en el desarrollo de la competencia comunicativa, entre otros aspectos.

Por último, se presenta el ABJ en el área de inglés como una herramienta motivante para el alumnado (Díez, 2022). Por otro lado, Sancho (2022) establece una propuesta de intervención didáctica basada en el juego para la mejora de la expresión oral en la lengua inglesa, ambos llevados a cabo en España.

En Canarias, por su parte, la búsqueda de proyectos de esta modalidad es más compleja. Sin embargo, un ejemplo es la propuesta de diseño de cartas que presenta Morales et al (2020) desde Gran Canaria.

A la hora de buscar información sobre el ABJ en el área de Conocimiento del Medio Natural y Social, nos encontramos con muy pocos trabajos que hablen sobre ello y, por tanto, se puede concluir que son pocas las evidencias existentes y los estudios realizados sobre esta estrategia educativa. Sin embargo, algunos ejemplos son el de realidad aumentada, presentado por Cozar y Sáez (2017) o el proyecto de Martín y Pastor (2020), que habla del ABJ como herramienta socioeducativa, así como el trabajo realizado en la universidad de Jaén por Colodro (2019) sobre la ludificación y el ABJ en esta área. Todos ellos se han desarrollado en España.

Por ende, se puede concluir que existen numerosas fuentes de información sobre el Aprendizaje Basado en Juegos como metodología educativa. Sin embargo, es cierto que la mayoría de ellas están elaboradas partiendo de asignaturas como las anteriormente mencionadas. Además, son escasas las propuestas metodológicas aportadas a dichos trabajos de investigación, de tal manera que se debe intuir las actividades elaboradas para su puesta en práctica.

De este modo, el presente proyecto trata de acercar el Aprendizaje Basado en Juegos al área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, aportando además una posible Situación de Aprendizaje que servirá de guía al profesorado.

## **2. Datos de identificación del proyecto**

Este proyecto de innovación tiene como eje central la aplicación del ABJ en el aula. Concretamente, está dirigido a aquel alumnado y profesorado perteneciente al primer ciclo de Primaria de cualquier centro escolar. Asimismo, está basado en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), recogida en el BOE A-2020-17264 y por la que se genera el BOC - 2022/231 Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.

El presente proyecto ha sido diseñado para trabajar el saber básico 2.3. *Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables, para reconocer y representar la diversidad corporal humana, y de las especies animales y vegetales más representativas de la biodiversidad del archipiélago canario, de la materia de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (Gobierno de Canarias, 2022).*

Asimismo, cabe destacar que el material elaborado en el mismo está dirigido a cualquier tipo de alumnado, siendo adaptable a la diversidad presente en el aula. Esto es debido a que se trata de actividades intuitivas que no requieren de conocimientos previos más allá que los propios adquiridos durante el proceso de aprendizaje. Además, las propuestas de actividades presentadas tienen un carácter dinámico y un tiempo estimado de duración bajo, por lo que no supondrán ningún impedimento para aquellos alumnos que precisen de movimiento o no sean capaces de mantener la concentración durante un tiempo prolongado. En general, podemos asegurar un aprendizaje inclusivo e innovador con este método de enseñanza.



### **3. Justificación teórica**

En este apartado se expondrán diferentes motivos que respaldan el ABJ. Para ello, cabe destacar que se expondrán diferentes argumentos ordenados de manera lógica y separados por un título, lo que asegurará una lectura fácil y armoniosa.

#### **3.1. Importancia del juego en los niños y niñas.**

El juego forma parte de los niños y niñas desde edades muy tempranas, pues se desarrolla de distintas maneras a medida que crecen, cubriendo distintas necesidades a lo largo del proceso y facilitando el aprendizaje y la comprensión del mundo que le rodea.

Cuando crece, el ser humano desarrolla habilidades para el juego y con ello comienza a comprender el mundo y aprende sobre lo que ocurre a su alrededor. Como bien comenta Piaget (1896-1980), el niño pasa por una serie de etapas a lo largo de su infancia que están marcadas por una determinada clase de juego específica acorde a su edad.

En primer lugar, encontramos la fase sensoriomotora, que transcurre desde el nacimiento del bebé hasta los 2 años. Con esta edad son capaces de experimentar con diferentes texturas o sonidos, estimulando y coordinando así los sentidos. En esta primera etapa el juego es una herramienta de desarrollo motor.

A partir de los 2 años y hasta los 6 o 7 años los niños y niñas se encuentran en fase preoperacional. En esta etapa, el juego es simbólico y con él aprenden diversos aspectos de la vida real.

La siguiente etapa comprende edades entre los 6-7 y los 12 años. En la fase de operaciones concretas, comienzan a jugar juegos de reglas, estableciendo relaciones con sus iguales y aprendiendo valores de respeto y normas de convivencia.

Por último, a partir de los 12 años se establece la llamada fase de las operaciones formales, donde aprenden sobre socialización y dejan de ser un “yo” para convertirse en un “nosotros” (Triglia, 2015).

Entonces, si la teoría dice que el ser humano es capaz de aprender y razonar mediante el juego, y que es algo natural, ¿por qué en los colegios se suele limitar el juego al tiempo de recreo? ¿por qué no lo consideramos como algo valioso y aprovechamos sus beneficios dentro del aula? Este es el eje central del presente TFG, el ABJ como herramienta dentro del aula.

en 2018, la Academia Americana de Pediatría (AAP), publicó un comunicado titulado *The Power of play* (El poder del juego) en el que aconseja a pediatras recomendar a padres y maestros la permisión y la estimulación del juego en los niños debido a los grandes beneficios que este provee a nivel cognitivo, de lenguaje y habilidades socio-emocionales. Asimismo, el juego ayuda a establecer relaciones seguras, estables y afectuosas con los padres y cuidadores, las cuales son necesarias para adquirir una madurez adecuada.

Se ha calculado que la disminución del tiempo de juego libre en los niños en EEUU entre 1981 y 1997 fue del 25% (Burdette y Whitaker, 2005). En los últimos 15 años, los distintos gobiernos han intentado mejorar los resultados académicos de los niños. Para conseguirlo se han aprobado leyes como la ley *No Child Left Behind Act* o *NCLB* (Que ningún niño se quede atrás) y posteriormente la ley *Every Student Succeed Act* o *ESSA* (Todo estudiante triunfa), que han conseguido que los colegios se centren en actividades estructuradas, con la disminución correspondiente en el aprendizaje lúdico.

En el año 2007, la AAP publicó un informe sobre la importancia del juego en la infancia, al comprobar que el tiempo de juego se estaba reduciendo peligrosamente en algunos grupos de niños.

En España, aunque no se dispone de estudios como tal, se han encontrado datos indirectos del uso abusivo de las pantallas, los cuales indican que los niños y niñas permanecen jugando videojuegos o viendo televisión durante tres o cuatro horas al día (Arroba y Manzarbeitia, 2009), lo cual hace pensar que nuestra situación es similar a la anterior.

De los estudios más prometedores son los realizados por Bell et al (2010) en ratas, los cuales han demostrado que el juego influye en la construcción de la estructura cerebral. Por otra parte, estudios realizados por Gordon et al (2003) demostraron que el juego aumenta un factor de crecimiento que estimula el mismo y la diferenciación de nuevas neuronas y sinapsis, y que se relaciona con la memoria a largo plazo y con el aprendizaje social.

De todos los estudios animales realizados a lo largo de los años, se ha aprendido que el juego produce cambios a nivel molecular, celular y conductual que promueven el aprendizaje y el comportamiento adaptativo y pro-social.

En relación a los humanos, conocemos bastantes efectos beneficiosos del juego, como son las mejoras en el funcionamiento ejecutivo, en el lenguaje, en las habilidades matemáticas tempranas, en el desarrollo social, en las relaciones entre iguales, en el desarrollo físico y en la salud. Por otro lado, cada vez hay más evidencias de que el juego brusco podría proteger frente al TDAH, mejorando la capacidad de autorreflexión, de imaginación, de empatía y de creatividad. (Zamorano, Abad, Hernández y Herrera, 2019)

### 3.2 ¿Qué necesita el cerebro para aprender?

En el año 2010, un equipo de investigadores del Massachusetts Institute of Technology (MIT), colocó a un universitario de 19 años un sensor en la muñeca que medía la actividad eléctrica de su cerebro las 24 horas durante 7 días. El resultado fue que la actividad cerebral cuando el estudiante atendía una clase magistral era la misma que cuando veía la televisión, prácticamente nula (Poh et al, 2010).

Jose Ramón Gamo (2012), neuropsicólogo infantil y director del Máster en Neurodidáctica de la Universidad Rey Juan Carlos, explica que para poder aprender, es necesario que el cerebro se emocione. En España, corrientes como la neurodidáctica pretenden transformar el modelo educativo. Dicha corriente, plantea un conjunto de conocimientos que está aportando la investigación científica en el campo de la neurociencia y su relación con los procesos de aprendizaje.

Gamo observó que, en la mayoría de los casos, las dificultades de aprendizaje de las personas con dislexia o TDAH estaban relacionados con, la metodología escolar. Se identificó que la mitad del tiempo de las clases de primaria en España se basan en transmitir información a los estudiantes de forma verbal, algo que en secundaria sucede el 60% del tiempo y en bachillerato el 80%.

En base a diferentes investigaciones científicas y la suya propia se concluyó que, para la adquisición de información novedosa, el cerebro tiende a procesar los datos desde el hemisferio derecho (relacionado con la intuición, la creatividad y las imágenes), de tal manera que el procesamiento lingüístico se queda al margen y, por ende, el método tradicional de la enseñanza no es efectiva (Menárguez y País, 2016).

### 3.3 Motivación y aprendizaje significativo

Según Carrillo et al (2009), la motivación es aquello que mueve o tiene eficacia para mover, es decir, es el motor de la conducta humana. De este modo, el interés por una actividad se activa por una necesidad que incita a la persona a la acción y puede ser fisiológico o psicológico.

Por lo tanto, la motivación determina el nivel de energía y las acciones que el ser humano ejerce. Maslow (1956) establece en la *Jerarquía de Necesidades Humanas* a las necesidades básicas o simples en la base de la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima. En este sentido, los cuatro primeros niveles son considerados como “necesidades de supervivencia” y el nivel superior lo denominó “motivación de crecimiento” o “necesidad de ser”. A medida que la persona logra controlar sus necesidades de jerarquía inferior aparecen gradualmente necesidades de orden superior.

Sin embargo, no se sabe a ciencia cierta cómo se produce la motivación, por lo que las respuestas dependen del enfoque psicológico que se adopte.

En la actualidad, convergen dos grandes corrientes psicológicas diferentes: el conductismo y el cognitivismo. En el enfoque conductista, el estímulo provoca de manera directa la respuesta, mientras que en el enfoque cognitivo el estímulo activa una serie de sucesos que provocan un comportamiento. Son estos sucesos internos los que interesa conocer, promover y modelar porque de ellos depende la respuesta (Gagné, 1985; Carrillo y Padilla, 2009).

Brunner (1966) identificó tres formas de motivación intrínseca: de curiosidad, que satisface el deseo de novedad; de competencia, que hace referencia a la necesidad de controlar el ambiente y de reciprocidad, que alude a la necesidad de comportarse de acuerdo con las demandas de la situación (Carrillo y Padilla, 2009).

Asimismo, hay cuatro fuentes principales de motivación: nosotros mismos, los amigos, la familia y los colegas, un mentor principal y el propio entorno. Pero entonces, ¿cómo aprendemos? Para Ausubel (1983), el aprendizaje significativo es aquel que se integra a la estructura cognitiva del sujeto que aprende y, para que esto suceda, se necesita cumplir unos

requisitos: el objeto a aprender debe ser funcional, significativo y coherente, mientras que el sujeto que aprende debe partir de conocimientos previos y tener una actitud favorable.

En este sentido, la motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje y lo que mueve al sujeto a aprender. En este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. El cerebro humano se encuentra programado para la supervivencia, por lo que está potencialmente preparado para aprender. Mediante el aprendizaje se da sentido a aquello que es desconocido en relación con lo ya conocido, jugando un papel fundamental los estímulos del medio en este proceso.

Según Gilbert (2005), la supervivencia del ser humano depende de nuestro cerebro, de tal manera que cuando nos encontramos ante un nuevo aprendizaje, el cerebro se cuestiona si es elemental para la supervivencia. Cuando la respuesta es negativa, no prestaremos mayor atención y olvidaremos dicho aprendizaje. Siendo la motivación determinante para el aprendizaje.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1987) nos lleva a comprender el potencial del que dispone cada sujeto para aprender en las diversas áreas del saber. Estos mecanismos que regulan el aprendizaje vienen mediados por procesos y características individuales. (Sánchez, 2015)

Todo proceso educativo se basa en el juego de sus elementos didácticos, que forman un sistema coherente el cual interactúa y favorece el logro de los objetivos de aprendizaje.

Desde este planteamiento nacen los principios básicos de la Didáctica General que se aplica a todas las disciplinas y áreas del conocimiento, entre los que destaca: partir de lo próximo a lo remoto (asociar hechos o elementos de referencia próximos en el tiempo/espacio para facilitar la asociación con otros de la misma naturaleza); partir de lo concreto para llegar a lo abstracto (partir de conocimientos/experiencias previas, ejemplificaciones, esquemas, vivencias... poniendo en diálogo al estudiante con la realidad); partir de lo conocido para llegar a lo desconocido (articular lo nuevo con lo conocido estableciendo una relación lógica, psicológica o analógica de modo que adquiera significación para el estudiante) y la individualización, entre otros muchos aspectos (Punina y Erreyes, 2020).

### 3.4 El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Como su nombre indica, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología que se basa en el juego para desarrollar los aprendizajes y las competencias pertinentes en el alumnado. De este modo, los juegos pueden ser analógicos o digitales, así como originales, versiones adaptadas o de creación propia para que se adapte a las necesidades particulares de cada caso. Asimismo, el ABJ es una buena fuente de diversión, participación activa, interacción social y motivación, entre otros aspectos, debido al carácter lúdico del mismo. (Gobierno de Canarias, S.F)

Además, impulsa al estudiantado a razonar y ser autónomo, ya que durante las sesiones de juego se plantean situaciones en las que es necesario que reflexionen y tomen las mejores decisiones posibles. Por ende, además de trabajar el contenido curricular, también se desarrollan capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas. Asimismo, con este método, es el alumno el protagonista de su propio aprendizaje y potencia la creatividad y la imaginación de este. Cabe destacar que, normalmente los juegos se desarrollan en equipos, por lo que es una buena herramienta para favorecer las relaciones sociales (Bueno, 2016).

Instaurar el ABJ en el aula tiene numerosos beneficios, dado que esta metodología favorece el aprendizaje desde la motivación, facilita la asimilación de nuevos contenidos, es ideal para que el alumnado adquiera las competencias al aplicar los saberes a situaciones reales y mejora la concentración, la memoria y la atención (Juegos Lúdico, 2021).

En este sentido, debido a que la mayoría de juegos necesitan de un diálogo, la competencia lingüística se desarrolla constantemente. La competencia matemática está implícita en numerosas mecánicas de juegos de mesa, las cuales implican un razonamiento lógico-matemático. Por otro lado, las competencias sociales y cívicas se practican al estar presentes en la dinámica la norma y el consenso entre jugadores, además de destacar también los juegos de carácter cooperativo en los que se trabaja en grupo. Asimismo, con el juego se aprende, se es consciente de lo aprendido y se pone en práctica para mejorar los resultados, por lo que de esta manera el alumnado está desarrollando la competencia aprender a aprender,

bien sea desde la observación o desde el ensayo y error de la práctica. Por último, los juegos también son útiles para trabajar la conciencia y las expresiones culturales (Bueno, 2016).

Además, los juegos en el favorecen el trabajo cooperativo, ayudan a los estudiantes a retener la información, son moldeables a distintos estilos de aprendizaje, ponen el centro de atención en los alumnos, fomentan la resolución de conflictos e inducen el pensamiento creativo. (Boyle, 2011)

En cuanto a los tipos de juego que se puede emplear en un aula, encontramos el juego dirigido, el juego serio o serious game y la simulación.

El juego serio es aquel que se crea o se utiliza para trabajar un tema o poner en práctica algunos contenidos. En este caso, es complejo hacer un balance entre diversión y contenido, debido a que si los contenidos son densos y la propuesta es aburrida, el sentido del juego se pierde.

Por otro lado, el juego dirigido consiste en jugar a un juego ya creado, dirigiendo la acción o la dinámica hacia el fin pedagógico que requiere. La simulación, por su parte, es imitar la vida real mediante un juego (Bosco Global, 2021).

Por otro lado, también se puede optar por juegos educativos digitales y por el implemento de las TIC, convirtiéndolo el ABJ en una metodología aun más completa con la que trabajar la alfabetización digital. A pesar de esto, el recurso más valorado, destacado y utilizado, es sin duda el juego de mesa. Esto se debe a que facilita la disposición del alumnado en pequeños grupos, pudiéndose adaptar el tiempo de la partida y completar el juego en la sesión correspondiente. Es importante destacar, que desde los juegos de mesa se pueden abarcar todas las competencias anteriormente descritas, por lo que se trata de una estrategia bastante completa y acertada. (Bueno, 2016).



#### **4. Objetivos del proyecto**

El presente proyecto de innovación tiene como objetivo principal implementar el ABJ en el aula, concretamente partiendo de la asignatura de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Asimismo, se pretende eliminar los posibles prejuicios existentes sobre el uso del juego en el aula, a partir de evidencias teóricas y la aportación de una propuesta de desarrollo con actividades para su desempeño en el aula, junto con su correspondiente evaluación. Por otro lado, se destacarán los beneficios del ABJ, aportando datos que corroboren su fiabilidad y buenos resultados.

Además, en lo que a la Situación de Aprendizaje respecta y haciendo referencia al currículo de Conocimiento del Medio, Natural y Social (Gobierno de Canarias, 2022), los objetivos principales que persigue la propuesta de actividades son los siguientes: por un lado, se pretende que el alumnado reconozca y sea capaz de organizar los elementos del medio natural, cultural y social, en este caso, la flora y fauna de Canarias. Para ello, será indispensable el aprendizaje manipulativo y cooperativo.

También se espera que el alumnado sea capaz de reconocer de manera visual la diversidad humana, creando así una visión amplia de la realidad social que les rodea y fomentando el respeto hacia los demás.

De este modo, se pretende que la Situación de Aprendizaje, enfocada en el ABJ, fomente la motivación del alumnado e invite al docente a servir de guía al estudiantado, dejando que sea él mismo quien construya su propio aprendizaje y logrando, por ende, un aprendizaje significativo y duradero en el alumno.

## 5. Propuesta metodológica

Para poner en práctica la Situación de Aprendizaje planteada, se utilizará un modelo de enseñanza no directiva, ya que el alumnado será el protagonista de su propio aprendizaje y por ende, será totalmente libre para escoger sus propias decisiones en relación a las actividades propuestas. De este modo, el docente no intervendrá en el desarrollo de las actividades a no ser que así el alumnado lo decida. Se pretende con ello que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico y sean capaces de tomar decisiones en base a su criterio personal.

Sin embargo, es cierto que en algunas ocasiones será necesario hacer uso de organizadores que ayuden al alumnado a visualizar de manera general el contenido que se está trabajando. En este caso, los organizadores son el mural de las islas Canarias y la información de los atributos físicos, quedando ambos permanentemente en la pared del aula para que los estudiantes puedan visualizar la información en cualquier momento.

Además, en esta propuesta de actividades, uno de los aspectos clave es la concienciación sobre la conservación de nuestro patrimonio natural y sobre los diferentes cuerpos existentes, lo cual se llevará a cabo mediante la reflexión y el debate grupal. Así, está presente también el modelo de enseñanza jurisprudencial.

Teniendo en cuenta el contenido a trabajar en este saber básico y tras haber hecho una búsqueda exhaustiva de flora y fauna en el archipiélago canario (Gobierno de Canarias, 2023), el contenido de flora y fauna canaria que se trabajará será el siguiente:

ISLA	FAUNA	FLORA
La Palma	Graja	Cedro Canario
El Hierro	Lagarto gigante	Sabina
La Gomera	Paloma rabiche	Palmera Canaria
Tenerife	Pinzón azul	Tajinaste rojo y azul
Gran Canaria	Canario	Pino Canario

Fuerteventura	Hubara canaria	Cardón de Jandía
Lanzarote	Cangrejo ciego	Verode
La Graciosa	Pardela cenicienta	Jopo de La Graciosa

Además, dentro de la fauna marina de Canarias se encuentra:

- Ballena azul
- Cachalote
- Angelote
- Tortuga boba
- Vieja
- Chucho
- Delfin
- Morena
- Burgado

Por otro lado, para abordar la diversidad corporal, se han propuesto diferentes atributos físicos en los que se centrará la propuesta de actividades. Por un lado, se diferenciarán diferentes tipos de cuerpo (delgado o grueso), de piel (clara, morena, oscura/negra y con vitiligo), de ojos (verdes, marrones, azules y negros), de pelo (rizado/liso, corto/largo, rubio, negro, castaño y pelirrojo) y, por último, otras características como pueden ser un parche, un brazo/pierna ortopédica, audífonos, implante coclear y gafas. En este sentido, se pretende que el alumnado tenga una visión amplia de la diversidad corporal y, a su vez, se sienta identificado con algunos atributos que le definan. También se espera que los estudiantes sean capaces de reflexionar sobre cómo se sienten con dichos aspectos físicos y cómo creen que los demás se sentirían si se burlaran de ellos, concienciando así sobre los diferentes aspectos físicos del ser humano y la importancia de respetar cada uno de ellos.

Desarrollo de las actividades: véase Anexo 1

## **6. Propuesta de evaluación del proyecto**

Según el artículo 14 de Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, la evaluación de Primaria se rige por la siguientes normas:

“1. La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

2. En el contexto de este proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas deberán adoptarse tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

3. Las administraciones educativas desarrollarán orientaciones para que los centros docentes puedan elaborar planes de refuerzo o de enriquecimiento curricular que permitan mejorar el nivel competencial del alumnado que lo requiera.

4. El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.

5. Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, el equipo docente, coordinado por el tutor o la tutora del grupo, valorará, de forma colegiada, el progreso del alumnado en una única sesión de evaluación que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.

6. Igualmente, se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado”.

Partiendo de esto, la evaluación de esta Situación de Aprendizaje (S.A) se llevará a cabo de la siguiente manera:

Durante toda la propuesta, el alumnado se auto evaluará con un Diario de Aprendizaje, al cual se le destinarán los últimos 5 minutos de cada sesión. Dicho diario tendrá siempre la misma estructura (Anexo 6) y servirá, por un lado al alumnado para reflexionar sobre su propio

trabajo y, por otro, al docente encargado de la puesta en práctica de la S.A para obtener información sobre la misma, el funcionamiento de la dinámica y la aceptación por parte del alumnado.

Asimismo, junto con el diario del aprendizaje, el profesorado cumplimentará cada día un Diario de Clase (Anexo 7) en el cual anotará el desarrollo de cada una de las sesiones, junto con los inconvenientes que observe y algunas propuestas de mejora.

Con estas dos herramientas de evaluación, el o la docente tendrá información suficiente como para reflexionar sobre la puesta en práctica de la propuesta didáctica, de tal manera que sea capaz de detectar aquellos aspectos en los que se podría mejorar de cara al futuro y cómo llevar a cabo dichas modificaciones.

De manera más concreta, las actividades se evaluarán teniendo en cuenta los criterios de evaluación descritos en la ficha de la S.A, de tal manera que queden cubiertos los objetivos requeridos en cada una de las actividades.

Así, la evaluación de la primera actividad se regirá por los criterios de evaluación 5.2 *Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural canario, por medio de la observación, la manipulación y la experimentación* y el 5.3  *Demostrar y promover actitudes de respeto ante el patrimonio cultural y el natural, especialmente de Canarias, reconociendo su diversidad y su carácter de bien común, para contribuir a su conservación y salvaguardia*. Ello es debido a que el alumnado deberá establecer relaciones entre los elementos de la biodiversidad del archipiélago y debatir o reflexionar sobre la importancia de la misma, así como sobre su conservación y los principales factores que la ponen en riesgo. En este caso, se evaluarán las presentaciones orales del alumnado mediante una lista de control (Anexo 8).

La segunda actividad se rige por el criterio de evaluación 4.1 *Identificar las experiencias emocionales propias y ajenas, pensando y sintiendo sobre ellas; regularlas de forma guiada, estableciendo vínculos emocionales a través de la empatía; entender las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen, reconociendo su diversidad, y participar en acciones que favorezcan el bienestar físico, emocional y social*. y el 5.2, debido a que el alumnado deberá

reflexionar sobre sí mismo, expresando alguna emoción que sienta al reconocer un atributo de su cuerpo que le agrada o disguste. Además, deberá identificar correctamente los atributos físicos creando relaciones entre el vocabulario, las imágenes representativas y sus compañeros o él mismo. Para ello, se ha elaborado una lista de control que evaluará las exposiciones orales del alumnado (Anexo 9). Asimismo, los estudiantes cumplimentarán una ficha (Anexo 10) de manera individual, la cual será evaluada con otra lista de control (Anexo 11).

Por su parte, la tercera actividad el o la maestra recogerá datos mediante un registro anecdótico (Anexo 12), donde evaluará la creación de personas diferentes y la explicación oral de cada uno de los grupos (criterio 5.2), así como las conclusiones a las que se llegue durante el debate (criterio 4.1).

En la cuarta actividad, el alumnado se auto evaluará mediante una escala de valoración (Anexo 13) enfocada en el criterio 5.2, de manera que deberán marcar con una cruz aquel elemento del semáforo con el que se sientan más identificados en cada una de las cuestiones, siendo el rojo poco de acuerdo, el amarillo más o menos de acuerdo y el verde muy de acuerdo.

En la actividad 5, de nuevo el alumnado rellenará una escala de valoración en forma de Diana (Anexo 14), coloreando de este modo cada sector de la misma hasta el número de aros que más se asemeje a su respuesta, siendo 1 “nada de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”.

La actividad 6 se evaluará exclusivamente mediante el Diario de Aprendizaje y el Diario de Clase

La séptima tendrá como objeto central una lista de control (Anexo 15) teniendo en cuenta el criterio 5.2. Para ello, es necesario que el alumnado cumplimente una ficha complementaria (Anexo 16) de manera individual durante y tras el juego. De este modo, el estudiante deberá escribir en la primera parte de la ficha las cartas que le toquen dibujar, clasificándolas en flora o fauna. Luego, ordenarán dichos elementos según su características para, finalmente, crear una última clasificación con una característica diferente de los elementos que se han representado.

Con respecto a la octava actividad, el alumnado rellenará una escala de valoración (Anexo 17) para reflexionar sobre su trabajo y conocimientos adquiridos.

La penúltima actividad de nuevo será evaluada mediante una escala de valoración (Anexo 18) a través del propio estudiantado.

Por último, el producto final constará de una lista de control (Anexo 19) para la coevaluación del alumnado y de una rúbrica (anexo 20) con la que el docente evaluará a cada uno de los equipos establecidos. En este sentido, se tendrán en cuenta el criterio 5.3 y el 1.2 *Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos, trabajando de forma individual y en equipo, para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, de forma creativa y de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.*

## 7. Presupuesto

Para poder llevar a cabo este proyecto, es necesario adquirir cierto material para la elaboración de cada una de las actividades propuestas. Por ello se plantea el siguiente presupuesto orientativo, cabe destacar que la cantidad de recursos necesarios variará dependiendo de la cantidad de alumnos que constituyan el aula.

### Actividad 1: La biodiversidad de mis islas (8 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	7	0,70 €	4,90 €
Cartón Pluma con adhesivo	1	6,59 €	6,59 €
Cuchillo de precisión	1	6,29 €	6,29 €
Cartulina azul	4	0,39 €	1,56 €
Cinta de doble cara	1	2,29 €	2,29 €
<b>TOTAL:</b>			<b>21,63 €</b>

### Actividad 2: Todos somos diferentes (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	5	0,70 €	3,50 €
Masilla adhesiva	1	3,00 €	3,00 €
<b>TOTAL:</b>			<b>6,50 €</b>

### Actividad 3: Creando personas diferentes (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	15	0,70 €	10,50 €
<b>TOTAL:</b>			<b>10,50 €</b>



Actividad 4: ¿Dónde está tu pareja? (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	35	0,70 €	24,50 €
<b>TOTAL:</b>			<b>24,50 €</b>

Actividad 5: ¡Aquí estás! (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	40	0,70 €	28,50 €
<b>TOTAL:</b>			<b>28,50 €</b>

Actividad 6: ¡Esa la tengo! (25 alumnos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	11	0,70 €	7,70 €
<b>TOTAL:</b>			<b>7,70 €</b>

\* Se utilizarán 25 rotuladores del aula para marcar las respuestas en los cartones de juego.

Actividad 7: ¿Qué estoy dibujando? (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	10	0,70 €	7,00 €
<b>TOTAL:</b>			<b>7,00 €</b>

Actividad 8: ¿En qué estoy pensando? (parejas)

\* No precisa de material.

Actividad 9: Adivina quién soy (5 grupos)

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>PRECIO/UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Impresión cartulina A3	16	0,70 €	11,20 €
<b>TOTAL:</b>			<b>11,20 €</b>

\* Se recupera material del bingo para un grupo.

Actividad 10: Ahora nos toca a nosotros (8 grupos y gran grupo)

- Se hará uso de un dispositivo electrónico para que el alumnado grabe su exposición.
- Se utilizará papel, lápiz y goma del aula para que cada grupo anote su diálogo.

\*\* Se recomienda plastificar el material impreso para mayor durabilidad del mismo. El precio de cada plastificación A3 es de: 1, 90 €

Con todo esto, el precio de la plastificación del material es de: 264, 10 €

Por tanto, el precio total queda de la siguiente manera:

<b>Total con material sin plastificar:</b>	<b>117, 53 €</b>
<b>Total con material plastificado:</b>	<b>381, 63€</b>

## **8. Conclusiones**

Tras el desarrollo de este proyecto cabe destacar la importancia de trabajar en grupo, con juegos dinámicos y con un objetivo claro a conseguir; donde el alumnado sea capaz de identificar el contenido de forma manipulativa, asociando los conocimientos adquiridos en su entorno y creando con ello un aprendizaje significativo y motivador que perdurará a lo largo de los años. Adecuándose a las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) por la naturaleza de los juegos planteados.

Con ello, quiero decir, que el alumnado será capaz a lo largo de su periodo de aprendizaje de asociar cualquier tema a desarrollar, dentro y también fuera del aula, llevándolo a un terreno real y práctico.

Con las actividades presentadas para su ejecución en el aula, el alumnado se presentará entusiasta y participativo, así como protagonista y creador de su propio aprendizaje. Con lo que se le facilita al docente, a la hora de evaluar, a través de la observación activa; ya que se verán reflejados varios aspectos que destacarán en aquellos conocimientos y actitudes en su desarrollo.

Además, con la autoevaluación añadida al terminar cada sesión, el alumnado aprenderá a hacer autocrítica, algo muy necesario, si lo que se quiere conseguir es ese valor añadido de la importancia del respeto hacia la diversidad en los seres y hacia la biodiversidad en nuestras islas.

Bien es cierto, que si se suman las primeras valoraciones del alumnado hasta aquí mencionadas: la participación, la creatividad, los conocimientos, las actitudes, la autocrítica y la observación activa de lo que ocurre en el aula por parte del docente, se obtiene una parte muy enriquecedora para evaluar de una forma menos convencional pero igual de efectiva que si se utilizara la forma tradicional de evaluación que es la que quizás, le tema el alumnado, ya que, debido a su inexperiencia ante unas pruebas más “comprometedoras” pueden llegar a

causar un mal estar, desembocando en un bloqueo ante una “prueba escrita” o “prueba oral” y realmente no se pueda descubrir si el alumno ha adquirido el conocimiento o no, del objetivo marcado.

Dependiendo de la finalidad de cada sesión, se necesitará información más concreta de cada una de ellas y de su contenido para su evaluación, por tanto, para ser más justos y más objetivos en el tema tratado se precisará de algunas fichas, las cuáles pueden ser igual de llamativas y divertidas pero también más concretas con la que el/la docente tendrá material físico para justificar lo aprendido de cada alumno/a.

Por otra parte, para obtener una visión más objetiva del proceso de aprendizaje del alumnado, el docente utilizará una serie de herramientas para evaluar a cada uno de ellos, a través, de las cuáles se valorarán diferentes aspectos del temario, tales como la expresión, la identificación, la comprensión, la reflexión, etc...)

Si además, en algunas de las sesiones, el alumnado es capaz de darle vida a lo aprendido en el aula de una forma creativa, bien sea como en este caso, la elaboración de un cuento (una exposición, una obra de teatro, una puesta en común, etc...) también se estará desarrollando en el alumnado unas habilidades imaginativas, lingüísticas (con el vocabulario aprendido) y acostumbrándose a practicar las narrativas, las descripciones, etc.

Por lo tanto, el alumnado ha conseguido aprender algo más con esta situación de aprendizaje, como puede ser el trabajo en equipo, el compañerismo, la empatía, el respeto, el agradecimiento; todos aquellos aspectos que no son evaluables en una sesión tradicional pero que de esta manera sí que se crean personas con unos valores de superación tratándose el alumnado por igual, sin competencias entre ellos.

Por ende, si esta propuesta la llevásemos a la práctica, siendo inclusivo en el conjunto de juegos, valoraciones y evaluaciones, el resultado se presenta completo tanto en conocimientos, como en resultados y en valores.

## **Bibliografía**

Arroba, M. L., & Manzarbeitia, P. (2009). El tiempo libre de los niños. *Anales de Pediatría Continuada*, 7(6), 373-379.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10. Recuperado de: <https://encr.pw/drYlm>

Bell HC, Pellis SM, Kolb B. Juvenile peer play experience and the development of the orbitofrontal and medial prefrontal cortices. *Behav Brain Res* 2010; 207:7-1. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2009.09.029>

Bosco Global. (2021). *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos*. Bosco Global. Recuperado el 16 de abril de 2024 de: <https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>

Bueno, J. A. R. (2016). Aprendizaje basado en juegos. *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152. Recuperado a 2 de abril de 2024 de: [unirioja.es](http://unirioja.es)

Burdette, H. L., & Whitaker, R. C. (2005). Resurrecting free play in young children: looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 159(1), 46-50. Recuperado de: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/485902>

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33. Recuperado de: [learntechlib.org](http://learntechlib.org)

Colodro-Muñiz, J. D. (2019). LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL AULA: UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA RESPECTO A LAS CIENCIAS SOCIALES. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10953.1/11694>

Condor Peraldo, T. M. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016. Recuperado a 17 de abril de 2024 de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/3126>

Cozar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J.-M. (2017). Realidad aumentada, proyectos en el aula de primaria: experiencias y casos en Ciencias Sociales. *EDMETIC*, 6(1), 165–180. Recuperado de: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i1.5813>

Cruz Siccha, J. M. (2013). Taller “ABJ” basado en el juego para desarrollar las capacidades matemáticas. *Cientifi-K*, 1(1), 107–113. Recuperado el 17 de abril de 2024 de: <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/cientifi-k/article/view/1338>

Díez Lavín, C. (2022). El ABJ como herramienta para aumentar la motivación en el alumnado de 6° de Primaria durante la adquisición del inglés como lengua extranjera. Recuperado el 17 de abril de 2024 de: <https://hdl.handle.net/10902/31949>

Gamo, J.R. (2012). La neuropsicología aplicada a las ciencias de la educación. La Neurodidáctica. *Revista Mente y Cerebro*, 12(8), 33-38.

Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*. Recuperado de: <https://acesse.dev/DLd6y>

Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula: las siete claves de la motivación escolar* (Vol. 178). Grupo Planeta (GBS).

Gobierno de Canarias. (2023). *CanariWiki*. CanariWiki. Recuperado de: [CanariWiki](#)

Gobierno de Canarias. (S.F.). *Aprendizaje basado en juegos | Kit de Pedagogía y TIC*. Gobierno de Canarias. Recuperado de: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-en-juegos/>

Gordon NS, Burke S, Akil H, Watson SJ, Panksepp J. Socially-induced brain ‘fertilization’: play promotes brain derived neurotrophic factor transcription in the amygdala and dorsolateral frontal cortex in juvenile rats. *Neurosci Lett* 2003; 341:17-20. Recuperado de: <https://11nq.com/02duv>

Juárez Gómez, M. (2022). El ABJ para la mejora de la comprensión lectora en un grupo de quinto grado de educación Primaria. Recuperado el 17 de abril de 2024 de: <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1008>

Juegos Lúdilo (S.F). *¿Qué es el abj y porqué es tan importante implantarlo en el aula y en casa?* (n.d.). Lúdilo. Recuperado de: <https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/>

Martín Hierro, L., & Pastor Seller, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social*, (30), 88–114. Recuperado de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>

Maslow, A. H. (1975). *Motivación y Personalidad*, Sagitario, Barcelona. *Recuperado de:* <https://www.redalyc.org/pdf/305/30517306006.pdf>

Menárguez, A. T., & País, E. (2016). El cerebro necesita emocionarse para aprender. *Retrieved Noviembre, 6, 2016*. Recuperado a 2 de abril de 2024 de: [\[PDF\] educacionperu.org](#)

Morales de Francisco, J. M., Lucero Baldevenites, E. V., Rodríguez Paz, E., Melián Melián, A., & Santana Pérez, Á. M. (2020). Diseño de cartas y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10553/76561>

Poh, M. Z., Swenson, N. C., & Picard, R. W. (2010). A wearable sensor for unobtrusive, long-term assessment of electrodermal activity. *IEEE transactions on Biomedical engineering*, 57(5), 1243-1252. Recuperado de: [10.1109/TBME.2009.2038487](https://doi.org/10.1109/TBME.2009.2038487)

Punina, J. G. A., & Erreyes, H. M. B. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(6), 99-116.

Recuperado a 2 de abril de 2024 de:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090>

Sánchez, L. (2015). La teoría de las inteligencias múltiples en la educación. *Sección de Investigaciones de la Universidad Mexicana*, 1-14. Recuperado de:  
[https://unimex.edu.mx/investigacion/docinvestigacion/la\\_teoria\\_de\\_las\\_inteligencias\\_multiples\\_en\\_la\\_educacion.pdf](https://unimex.edu.mx/investigacion/docinvestigacion/la_teoria_de_las_inteligencias_multiples_en_la_educacion.pdf)

Sancho Juan, C. (2022). Mejora de la expresión oral en lengua inglesa como lengua extranjera en Educación Primaria: Propuesta de intervención didáctica basada en (ABJ). Recuperado el 17 de abril de 2024 de: <http://hdl.handle.net/11201/159740>

Serna-Rodrigo, R., Samper Cerdán, M., Pérez Gisbert, V., & Carbonell Correoso, G. (2022). Percepción de las maestras y maestros en formación sobre las posibilidades del ABJ para el desarrollo de la competencia comunicativa. Recuperado el 17 de abril de 2024 de: <http://hdl.handle.net/10045/128726>

Toussentt, H. F., & Gutiérrez, A. G. (2023). El Aprendizaje Basado en el Juego para la enseñanza del Álgebra de 1º de ESO. *NÚMEROS*, 115. Recuperado de: <http://www.sinewton.org/numeros>

Triglia, Adrián. (2015, diciembre 23). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Portal Psicología y Mente.  
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Tudela, P. A. G., Fernández, I. M. S., & Vera, M. D. M. S. (2020). Análisis de una Escape Room educativa en clase de matemáticas de educación primaria. *REDIMAT*, 9(3), 273-297. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7621181>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Baum, R., ... & COMMITTEE ON PSYCHOSOCIAL ASPECTS OF CHILD AND FAMILY HEALTH.



(2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3). Recuperado de: <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

Zamorano, M. M., Abad, M. E. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35. Recuperado el 2 de abril de 2024 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

#### Leyes consultadas:

BOC -A-2022-231-3533 *Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.* (2022) Recuperado de: [BOC N° 231. Miércoles 23 de noviembre de 2022 - 3533](#)

BOE A-2020-17264 *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.* (2020). BOE.es. Recuperado de: [BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)

BOE-A-2022-3296 *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.* (2022) Recuperado de: [BOE-A-2022-3296 Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.](#)

## Anexos

### Anexo 1 (S.A)

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
<b>N.º y Título de la SA:</b> La biodiversidad de nuestras islas.		
<b>Período de Implementación: Desde la semana n.º a la semana n.º :</b>	<b>N.º sesiones:</b> 17 (50 minutos cada una)	<b>Trimestre:</b>
<b>Autoría:</b> Ainara Rodríguez Quintín		
<b>Estudio:</b> Primer ciclo de Educación Primaria - 2º curso	<b>Área/Materia/Ámbito:</b> Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	

### IDENTIFICACIÓN

**Descripción:**

En esta Situación de Aprendizaje, a través de los criterios de evaluación, el alumnado reconocerá conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural y social de las islas Canarias (criterio 5.2), promoverá y demostrará actitudes de respeto ante el patrimonio de Canarias para contribuir a su conservación y salvaguardia (criterio 5.3), identificará experiencias emocionales propias y ajenas reconociendo su diversidad (criterio 4.1) y elaborará contenidos digitales sencillos trabajando de forma individual y en equipo para expresar ideas, sentimientos y conocimientos (criterio 1.2.). De esta manera, se trabajará el Saber Básico 2.3, que habla de la clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables, para reconocer y representar la diversidad corporal humana, y de las especies animales y vegetales más representativas de la biodiversidad del archipiélago canario.

Todo ello se trabajará mediante una propuesta de actividades basadas en el juego, siendo este el elemento motivador del alumnado. También se incitará al alumnado a reflexionar y ser el protagonista de su propio aprendizaje, quedando el o la docente como mero guía del alumno o alumna. Además, se trabajará mayoritariamente de manera cooperativa y el producto final será la creación de un vídeo informativo a modo de role-play donde el alumnado de segundo curso explicará al de primer curso todo lo aprendido, así como aquellas reflexiones que consideren necesarias añadir para concienciar a dichos espectadores. La finalidad de esta SA es que el alumnado reconozca y sepa diferenciar la fauna y flora de nuestra tierra, así como algunos de los animales marinos que habitan el Océano Atlántico y, por supuesto, el nombre y la ubicación de nuestras islas. Asimismo, es importante que reconozcan la diversidad humana existente en nuestras aulas y en nuestras islas, respetándose, valorándose y siendo conscientes de las emociones o sentimientos que pueden causar en una persona con determinados comentarios o maneras de actuar.

**Justificación:**

Esta Situación de Aprendizaje se llevará a cabo en el segundo curso de primaria porque se sobreentiende que se trata de un nivel el cual ya tiene adquiridas algunas habilidades como la lectura y la capacidad de reflexionar sobre el mundo que les rodea de manera más profunda, aspectos que son esenciales en este caso.

Por otro lado, se ha seleccionado el Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo de la propuesta de actividades al tratarse de un aspecto llamativo y motivador para el alumnado, fomentando así un aprendizaje duradero y significativo en el mismo. Además, se trabajará de manera cooperativa con el fin de fomentar la relación entre compañeros y la empatía a la hora de escuchar los sentimientos y emociones de los demás, logrando así la reflexión individual de cada uno de los estudiantes para mejorar o cambiar aspectos que puedan herir a sus iguales o incluso a la biodiversidad y patrimonio natural de nuestro archipiélago.

Los criterios de evaluación escogidos para valorar el avance del alumnado y la consolidación de los aprendizajes, han sido seleccionados por los siguientes motivos:

En primer lugar, el criterio 1.2 que hace referencia a la elaboración de contenidos digitales sencillos, tiene que ver con el producto final de la SA, el cual consiste en la creación de un vídeo explicativo a modo de role play en el que se vuelquen todos los conocimientos. Es relevante que los estudiantes comiencen a manejar los dispositivos electrónicos dentro del aula para que aprendan a hacer un buen uso de los mismos, al tratarse de una herramienta común presente en la sociedad. El criterio 4.1 por su parte, que hace referencia a la identificación y expresión de emociones, así como al entendimiento de la diversidad existente entre iguales, se trabajará en conjunto con los criterios 5.2 y 5.3., los cuales tratan la identificación de conexiones entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural y la demostración de actitudes de respeto ante el patrimonio de Canarias junto con el reconocimiento de su diversidad respectivamente. Esto es debido a que es de vital importancia que el alumnado sea consciente del patrimonio natural (flora y fauna) de nuestras islas, así como de la diversidad existente entre ellas y entre los humanos que habitamos en las Canarias. Además, deben aprender a valorar nuestra riqueza y la importancia de la misma, teniendo en cuenta algunos aspectos que la pueden poner en peligro y maneras de evitarlo.

**Evaluación:**

La evaluación de esta S.A será global, continua y formativa, teniendo en cuenta las competencias clave y los avances del alumnado. En este sentido, el proceso de evaluación estará siempre formado por un Diario de Aprendizaje y un Diario de Clase que sirvan de guía al docente para conocer cómo acepta el alumnado las actividades propuestas y los progresos que consiguen día a día, así como algunos aspectos que podrían mejorarse de cara al futuro. Además, en esta SA prima la autoevaluación mediante herramientas sencillas para que los estudiantes tomen conciencia de su proceso de aprendizaje. Asimismo, esta autoevaluación irá acompañada en la mayoría de ocasiones por una heteroevaluación que cumplimentará el docente en relación a los criterios seleccionados en cada uno de los casos. Por último, en el producto final, el alumnado llevará a cabo una coevaluación entre grupos.

**FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR****Competencia específica:**

<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
1.	Utilizar dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4
4.	Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3
5.	Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>

1.2.	Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos, trabajando de forma individual y en equipo, para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, de forma creativa y de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4
4.1.	Identificar las experiencias emocionales propias y ajenas, pensando y sintiendo sobre ellas; regularlas de forma guiada, estableciendo vínculos emocionales a través de la empatía; entender las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen, reconociendo su diversidad, y participar en acciones que favorezcan el bienestar físico, emocional y social.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3
5.2.	Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural canario, por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	STEM1, STEM2, STEM4, CC4
5.3.	Demostrar y promover actitudes de respeto ante el patrimonio cultural y el natural, especialmente de Canarias, reconociendo su diversidad y su carácter de bien común, para contribuir a su conservación y salvaguardia.	CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CCEC1

<b>Saberes básicos:</b>
<p><b>I. Cultura científica</b></p> <p>2. <u>La vida en nuestro planeta</u></p> <p>2.3. Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables, para reconocer y representar la diversidad corporal humana, y de las especies animales y vegetales más representativas de la biodiversidad del archipiélago canario.</p>

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

### Fundamentos metodológicos:

Para el desarrollo de esta S.A, los principales modelos de enseñanza son la enseñanza no directiva, los organizadores previos y el modelo jurisprudencial. Se profundizará sobre este tema en el apartado 5. “Propuesta metodológica”

### Contribución al desarrollo de los descriptores operativos de las competencias clave:

En la presente Situación de Aprendizaje se trabaja la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) durante todo el desarrollo de la misma, ya que se trata de una propuesta en la que constantemente se hace uso de la oralidad para que el alumnado forme e interiorice el aprendizaje mediante reflexiones. Asimismo, también se trabaja la expresión escrita a la hora de redactar el Diario de Aprendizaje que se desarrolla a lo largo de la Situación de Aprendizaje.

Por otro lado, la Competencia Digital (CD) está presente en la última actividad planteada, ya que el alumnado deberá hacer uso de sus conocimientos digitales para crear un producto final, en este caso un vídeo informativo para el alumnado de primer curso de Educación Primaria.

La Situación de Aprendizaje está organizada mayoritariamente de tal manera que el alumnado trabaje de manera cooperativa con el resto de sus compañeros, trabajando así valores fundamentales como el respeto o la tolerancia y aceptación de diferentes opiniones dentro del pequeño grupo. Así como enriqueciéndose de los beneficios que supone el trabajo cooperativo en cuanto a aprendizajes se refiere. Además, esto promueve la valoración del esfuerzo entre compañeros y aumenta la riqueza del aprendizaje. Con todo esto, es necesario destacar la promoción de la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) en el conjunto de actividades propuestas.

Asimismo, durante el desarrollo de la S.A, el alumnado se enfrentará a algunos problemas que deberá resolver, como puede ser el puzzle inicial. De este modo, se desarrolla el razonamiento matemático. Por ello, también está presente la Competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Por último pero no menos relevante, la propuesta didáctica se basa en el reconocimiento y valorización de la biodiversidad de las islas Canarias, de tal manera que el alumnado reflexionará sobre importancia de la misma y también sobre la diversidad étnica existente en Canarias, con el fin de fomentar el respeto y el cuidado hacia nuestro patrimonio. Por ende, la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) es la más extendida en la SA, ya que es el eje central de la misma.

**Agrupamientos:**

- Gran grupo
- Pequeño grupo
- Parejas
- Individual

**Recursos:**

1. Mesas
2. Sillas
3. Puzzles
4. Tarjetas informativas
5. Pizarra
6. Cinta de doble cara
7. Pared del aula
8. Cartas diversidad corporal
9. Masilla adhesiva
10. Cartas memory
11. Tablero
12. Mazo de cartas
13. Papel
14. Lápiz
15. Goma
16. Cartones de juego
17. Cartas de nombre
18. Rotuladores de pizarra
19. Cartas de vocabulario
20. Lápices de colores
21. Mazo de cartas
22. Dispositivo electrónico

**Espacios:**

- Aula ordinaria
- Patio
- Jardín

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Actividad 1. *La biodiversidad de mis islas.*

En esta primera actividad de toma de contacto, se presentará el nuevo temario mediante la elaboración de unos puzzles. Los puzzles son representativos de las islas Canarias, incluyendo cada uno de ellos un elemento de la fauna y otro de la flora representativa de cada una. Así como algunos ejemplares de fauna marina que pueden avistarse en nuestro océano.

En primer lugar, el o la docente encargada del aula, dividirá al alumnado en 8 pequeños grupos, de tal manera que cada uno de ellos trabajará con un rompecabezas diferente. Además, junto con cada puzzle, se entregará el nombre de la isla pertinente en formato tarjeta. Durante el tiempo en el que el alumnado elabora la actividad propuesta, el o la docente aprovechará para colocar sobre su mesa las cartas de vocabulario que más tarde recogerán los estudiantes.

Cuando todos los grupos hayan armado el rompecabezas asignado y hayan observado con detenimiento el mismo, se pedirá al alumnado que discuta con su grupo aquello que observa para posteriormente explicar al resto de la clase lo que contiene su puzzle. De este modo, se pretende que el estudiantado comience a describir aquello que observa en la imagen y trate de sacar conclusiones por sí mismo, aprendiendo de las intervenciones de sus compañeros y trabajando de manera cooperativa.

Una vez finalizada esta primera parte de la actividad, los alumnos por orden colocarán su rompecabezas en el espacio designado del aula. En este caso, se trata de cuatro cartulinas azules colocadas en una pared, de manera que simule el Océano Atlántico. En la cartulina debe constar el nombre del mismo y deben colocarse en dos filas de dos columnas, cupiendo así los rompecabezas de manera que las islas queden colocadas tal y como aparecen en el mapa. Asimismo, se colocará el nombre de cada isla encima de su imagen pertinente. Cuando un grupo coloque su rompecabezas, acudirá a la mesa del docente a buscar las cartas de vocabulario correspondientes a su isla, las cuales colocará debajo de la misma. Este proceso se repetirá hasta que se hayan colocado las ocho islas en el espacio destinado. Es importante que la totalidad de alumnos esté frente a la cartulina a la hora de realizar esta segunda parte de la actividad, así como que dicho mural pertenezca en el aula hasta finalizar la Situación de Aprendizaje.

Por último, el docente comenzará un debate en el aula con la intención de que el alumnado reflexione sobre la importancia de la biodiversidad de nuestro entorno y, por ende, la necesidad de respetarlo y cuidarlo. Lo hará preguntando al alumnado si todos los elementos que están representados son importantes o no y por qué. También encauzará la discusión hacia el cambio climático y algunas medidas que podríamos tomar para ayudar al medioambiente.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2. 5.3.	I. 2.3	CCL CCEL STEM CPSAA	- Observación sistemática - Cuestionario	- Lista de control de Aprendizaje - Diario de clase	- Presentaciones orales - Documentos



Productos		Tipos de evaluación según el agente		
- Mural de Canarias con los puzzles		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pequeño grupo (3-4 personas)</li> <li>- Gran grupo</li> </ul>	2 sesiones de 50 minutos cada una	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesas</li> <li>- Sillas</li> <li>- Puzzles</li> <li>- Tarjetas informativas</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Cinta de doble cara</li> <li>- Pared del aula</li> </ul>	- Aula ordinaria	
			<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>	
			-	

<b>Actividad 2. Todos somos diferentes</b>
<p>La segunda actividad se llevará a cabo dentro del aula. En este caso, el o la docente comenzará la clase haciendo un pequeño resumen de la actividad anterior. Para ello, preguntará al alumnado por los contenidos trabajados y, haciendo referencia a que las islas están habitadas por diferentes animales y plantas, preguntará al alumnado qué componente falta. De este modo, el objetivo es que los estudiantes respondan “los seres humanos”.</p> <p>Una vez se haya llegado a esta conclusión, el o la docente comenzará la explicación del nuevo contenido mediante una serie de preguntas guiadas como por ejemplo: “¿Qué cosas/aspectos nos hacen diferentes al resto?”. De este modo, se pretende que los alumnos respondan algunos atributos como el pelo, el color de ojos, etc. A medida que estas ideas vayan surgiendo, el profesor irá colocando en la pizarra las tarjetas de vocabulario en formato esquema. Es decir, colocará la tarjeta gris en primer lugar (por ejemplo pelo) y, partiendo de ella colocará los tipos de pelo (rizado, liso, corto y largo en columna) y por último, al lado de los tipos, las fichas de color. Es importante que este proceso siempre se acompañe de la participación activa del alumnado, siendo el o la maestra simplemente la persona que dirige la reflexión y coloca las palabras clave en la pizarra. También se harán preguntas al alumnado del tipo “¿de qué color es tu pelo?” para ayudarlos a reflexionar sobre los aspectos variantes en el ser humano.</p> <p>Tras haber colocado toda la información en la pizarra, el responsable de la sesión explicará a los estudiantes que van a jugar al quién es quién. Para ello, deben pensar en un compañero o compañera de clase y, de uno en uno, se desplazarán al frente del aula para hacer la descripción pertinente de la persona que haya elegido. Sin embargo, debe tener en cuenta que, a medida que describe los atributos que definen a dicha persona, deberá ir colocando las imágenes representativas que correspondan con la descripción en la pizarra. De esta manera, las tarjetas de imagen quedarán como pistas visuales para el alumnado que intenta adivinar de qué compañero o compañera se trata. Es importante dejar claro que no debe repetirse ningún alumno.</p> <p>Por otro lado, cuando se adivine la persona descrita, esta deberá destacar algún aspecto de su físico que le guste o no y hablar sobre cómo le hace sentir dicho atributo. Si resulta oportuno, podrá plantear algunas situaciones en las que se sienta incómodo o incómoda para tratar de buscar soluciones en el conjunto de la clase.</p> <p>Al finalizar el debate, se entregará a cada alumno la ficha correspondiente de esta actividad (Anexo 10) y se les explicará que deben completarla y dibujar un retrato de sí mismo, centrándose en sus atributos físicos.</p>

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4. 5.	4.1. 5.2.	I. 2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	- Observación sistemática - Análisis de Documento - Cuestionario	- Lista de control - Diario de aprendizaje - Diario de clase	- Presentaciones - Documento - Ficha evaluativa
<b>Productos</b>			<b>Tipos de evaluación según el agente</b>			
- Descripciones de compañeros y compañeras - Ficha individual			- Autoevaluación - Heteroevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Individual - Grupo clase	- 2 sesiones de 50 minutos	- Cartas diversidad corporal - Mesas - Sillas - Masilla adhesiva		- Aula ordinaria		

### **Actividad 3. *Creando personas diferentes***

Para esta actividad, el o la docente dividirá al alumnado en pequeños grupos de 5 personas y repartirá a cada uno de ellos unas cartas con diferentes partes del cuerpo y diferentes características.

El juego consiste en crear la cantidad máxima posible de combinaciones en cada uno de los grupos, de tal manera que se utilicen los atributos menos comunes y que, por ende, no habrán sido utilizados en la actividad anterior. Para ello, cada miembro del grupo creará las suyas y, posteriormente, el grupo al completo observará las decisiones tomadas y hará los cambios que estimen oportunos para ganar el juego.

Una vez todos los grupos tengan sus creaciones finalizadas, es momento de anotar los puntos. De este modo, el o la docente escogerá a un grupo para que exponga el trabajo realizado en la pizarra. Si alguno de los otros grupos tiene la misma combinación, anotarán un punto. Sin embargo, si se trata de una combinación original, obtendrán 2 puntos.

Al finalizar el juego, se hará una pequeña reflexión oral en la que se planteen las siguientes cuestiones:

- ¿Todas las personas que hemos creado son iguales?
- ¿Por qué?
- ¿Yo soy igual que otro de mis compañeros?
- ¿Qué hace que seamos diferentes?
- ¿Es bueno o malo que todos seamos diferentes?
- ¿Por qué?
- ¿Es necesario hablar del físico de los demás?
- ¿Me gustaría que hablasen de mi físico?
- ¿Cómo puede sentirse la otra persona ante mis comentarios?

De esta manera, se espera que el estudiantado reflexione sobre la diversidad corporal, tome conciencia de que no debe ser objeto de burla y empatices con el resto de personas, así como de la diversidad existente en nuestras islas debido a la inmigración entre otros aspectos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4. 5.	4.1. 5.2.	2.3	I. CCL CCEL CPSAA STEM	- Entrevista - Cuestionario - Observación Sistemática	- Registro Anecdótico - Diario de Aprendizaje - Diario de Clase	- Presentaciones - Documentos
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
- Reflexión oral				- Autoevaluación - Heteroevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Pequeño grupo - Gran grupo - Individual	1 sesión de 50 minutos	- Cartas diversidad corporal - Mesas - Sillas - Pizarra		- Aula ordinaria		

<b>Actividad 4. ¿Dónde está tu pareja?</b>
<p>Para el desarrollo de la siguiente actividad, se dividirá al grupo clase en pequeños grupos de 5 personas y se repartirá a cada grupo 3 juegos de memoria (fauna, flora y animales marinos).</p> <p>Para jugar de manera correcta, el alumnado deberá jugar a los tres por separado al menos 3 partidas, de tal modo que comiencen a clasificar mentalmente el nuevo contenido en flora, fauna y animales marinos.</p> <p>Una vez hayan jugado las rondas establecidas, es momento de unir los juegos de memoria en uno solo, complicando así el trabajo.</p> <p>Cabe destacar que cada alumno apuntará las cartas que ha ganado al conseguir su pareja, de tal modo que se pueda contabilizar los votos al final de la sesión y conocer al ganador de cada grupo.</p>

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2.	2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	- Cuestionarios - Observación Sistemática	- Escala de Observación - Diario de Aprendizaje - Diario de Clase	- Documentos
<b>Productos</b>			<b>Tipos de evaluación según el agente</b>			
- Memory			- Autoevaluación - Heteroevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones		
- Pequeño grupo (5 personas) - Gran grupo	2 sesiones de 50 minutos	- Cartas memory - Mesas - Sillas	- Aula ordinaria			

<b>Actividad 5. ¡Aquí estás!</b>						
<p>Para la siguiente actividad, de nuevo el alumnado se dividirá en pequeños grupos de 5 personas. A cada grupo se le repartirá un tablero de juego y un mazo de 40 cartas, las cuales no será necesario utilizar en su totalidad. El tablero contendrá imágenes repetidas del nuevo vocabulario, con diferentes tamaños y repartidas por el mismo. Asimismo, en las cartas aparecerán imágenes representativas del vocabulario por un lado y el nombre pertinente en el otro. De este modo, se deberá colocar el mazo de cartas al lado del tablero, con el lado del nombre hacia arriba. El juego consiste en leer el nombre del animal, planta o parte del cuerpo correspondiente y señalar en el tablero aquella imagen que el alumnado piense que se corresponde con el mismo. Cuando cada componente del grupo haya señalado una figura del tablero, se le dará la vuelta a la carta para corroborar que las respuestas dadas son correctas. En el caso de serlo, cada jugador que haya adivinado se anotará un punto y deberá anotarlo en un folio para, más tarde, dibujar aquello que haya adivinado con su correspondiente nombre.</p>						
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
5.	5.2.	I. 2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario</li> <li>- Observación Sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diario de Aprendizaje</li> <li>- Escala de valoración (Diana)</li> <li>- Diario de Clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentos</li> </ul>

Productos		Tipos de evaluación según el agente		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de identificación</li> <li>- Dibujos de lo adivinado</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pequeño grupo (5 personas)</li> </ul>	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero</li> <li>- Mazo de cartas</li> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Mesa</li> <li>- Sillas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula ordinaria</li> </ul>	

**Actividad 6. ¡Esa la tengo!**

Para esta actividad se sacará al alumnado al patio con el fin de tener contacto con la naturaleza también dentro del centro educativo. Se buscará un lugar en el que los alumnos y alumnas se puedan sentar en círculo o semicírculo, de tal manera que todos puedan escuchar al docente, quien se sentará en el medio o delante de ellos, dependiendo de la disposición del alumnado.

Una vez todos los participantes estén sentados, se repartirá un cartón de bingo a cada uno de los estudiantes, los cuales contendrán imágenes del nuevo vocabulario junto con un rotulador de pizarra. El docente, por su parte, sacará una carta de nombre de una bolsa, la cual dejará a un lado para poder comprobar al finalizar la partida el cartón ganador. Los estudiantes deberán marcar en su cartón de juego aquella imagen que corresponda con el nombre que mencionó el tutor o tutora, en caso de tenerla.

Cuando algún estudiante haya completado su cartón y haya cantado bingo, el docente deberá corregir el cartón. En caso de ser correcto, se rotarán los cartones entre los estudiantes y se jugará una nueva partida. En caso contrario, el profesional borrará aquellas casillas que se hayan marcado erróneamente y continuará el juego.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2.	I. 2.3	CCEL CPSAA STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario</li> <li>- Observación Sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diario de Aprendizaje</li> <li>- Diario de Clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentos</li> </ul>

Productos		Tipos de evaluación según el agente		
- Bingo		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
- Individual	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartones de juego</li> <li>- Cartas de nombre</li> <li>- Rotuladores de pizarra</li> </ul>	- Patio	

<b>Actividad 7. ¿Qué estoy dibujando?</b>						
<p>En esta sesión, el alumnado trabajará en grupos de 5.</p> <p>Una vez el grupo clase esté dividido, el docente repartirá a cada grupo un mazo de cartas con el nombre del vocabulario y una imagen representativa al lado. De este modo, cada componente del grupo cogerá una carta y, sin enseñársela a sus compañeros, procederá a representar dicho elemento mediante un dibujo que deberá colorear.</p> <p>Cada ronda de dibujo tendrá un tiempo límite de 5 minutos, para lo que el o la docente utilizará un temporizador. Asimismo, tras haber consumido el tiempo, todos los componentes del grupo deberán mostrar su creación para que el resto adivine de qué se trata. En caso de que nadie adivine de qué trata el dibujo, el autor o autora del mismo podrá dar pistas para su adivinación.</p> <p>Es un juego cooperativo, por lo que no habrá ganadores.</p> <p>Es importante que el alumnado anote en la ficha correspondiente (Anexo 16) los elementos que le toca dibujar, clasificándolos en fauna o flora respectivamente. Por lo que el docente proporcionará dicha hoja al alumnado antes de comenzar el juego y les dirá lo que deben hacer. Asimismo, una vez concluido el juego, les explicará la segunda parte de la ficha que deben completar, dejándoles un margen de tiempo.</p>						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2.	I. 2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario</li> <li>- Observación Sistemática</li> <li>- Análisis de documentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diario de Aprendizaje</li> <li>- Diario de Clase</li> <li>- Lista de control</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentos</li> <li>- Ficha evaluativa</li> </ul>



Productos		Tipos de evaluación según el agente		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pequeño grupo</li> <li>- Individual</li> </ul>	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartas de vocabulario (Anexo 2)</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Goma</li> <li>- Papel</li> <li>- Lápices de colores</li> <li>- Mesas</li> <li>- Sillas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula ordinaria</li> </ul>	

<b>Actividad 8. ¿En qué estoy pensando?</b>						
<p>Tras haber trabajado todo el nuevo contenido, la siguiente sesión se dedicará a la descripción del mismo.</p> <p>En este sentido, el alumnado trabajará en parejas y es importante que estén a disposición del mismo los puzzles iniciales con los nombres correspondientes, colgados en alguna pared visible para que les sirva de guía, así como las fichas de atributos físicos.</p> <p>De esta manera, un componente de la pareja elegirá una de esas imágenes y tratará de describirla con sus palabras para que su compañero o compañera sea capaz de adivinar de qué flor, árbol, animal o atributo físico se trata. Luego, se intercambiarán los roles y así sucesivamente. Ganará el juego quien más palabras haya adivinado, teniendo una sola oportunidad para adivinar cada una de las propuestas.</p>						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2.	I. 2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionarios</li> <li>- Observación Sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diario de Aprendizaje</li> <li>- Diario de Clase</li> <li>- Escala de valoración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentos</li> </ul>

Productos		Tipos de evaluación según el agente		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
- Pequeño grupo (5 personas)	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puzzles de la actividad 1</li> <li>- Cartas diversidad corporal</li> <li>- Mesas</li> <li>- Sillas</li> </ul>	- Patio o jardín	El espacio deberá ser al aire libre dentro del centro pero debe estar condicionado para que el alumnado se pueda sentar

<b>Actividad 9. Adivina quién soy</b>						
<p>Para esta actividad, el alumnado se dirigirá al jardín o patio del centro y se dividirá en grupos de 5 personas. El docente repartirá a cada grupo un mazo de cartas con el nombre de la flora y fauna de Canarias, además de algunos atributos de la diversidad corporal.</p> <p>Para comenzar el juego, uno de los componentes del grupo deberá levantar una carta sin enseñársela a sus compañeros y memorizarla. A continuación, el resto del grupo tratará de adivinar de qué carta se trata realizando un máximo de 10 preguntas, las cuáles sólo podrán responderse con sí o no. No se podrán repetir preguntas ni hacer otras que requieran de una respuesta diferente.</p> <p>En este juego no hay ganador o ganadora, ya que se trata de un juego cooperativo</p>						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5.	5.2.	I. 2.3	CCL CCEL CPSAA STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionarios</li> <li>- Observación sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diario de Aprendizaje</li> <li>- Diario de Clase</li> <li>- Escala de Valoración</li> </ul>	- Documentos

Productos		Tipos de evaluación según el agente		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hetero evaluación</li> <li>- Autoevaluación</li> </ul>		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
- Pequeño grupo (5 personas)	1 sesión de 50 minutos	- Cartas de nombre (Anexo 5)	- Aula ordinaria	

<b>Actividad 10. Ahora nos toca a nosotros</b>
<p>Para finalizar con la Situación de Aprendizaje, la última actividad consistirá en realizar un vídeo explicativo para difundirlo en primero de primaria. En él deben participar todos los estudiantes y deben explicar principalmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuáles son las islas Canarias</li> <li>- Dónde se encuentran ubicadas</li> <li>- Fauna y flora con su correspondiente descripción</li> <li>- Animales marinos habitantes del Océano Atlántico</li> <li>- Diversidad humana (cuerpo, piel...)</li> </ul> <p>Además, también podrán incluir reflexiones sobre la importancia de cuidar la biodiversidad del lugar en el que vivimos o sobre el respeto a todo tipo de cuerpos. Para que esto sea posible, en la primera sesión el maestro o maestra planteará la idea de crear una especie de cuento o historia en formato vídeo para que los alumnos de primer curso puedan conocer todo lo que ellos han aprendido. Dedicará esta sesión a la elaboración de diálogos sobre las islas Canarias y su fauna y flora. Para ello, el alumnado volverá a colocarse en los grupos iniciales de ocho personas, recuperando el puzzle que armó cada uno. Por grupos, discutirán la información que quieren destacar, cómo lo van a hacer, el diálogo de cada uno de los componentes y su reparto. Además, también podrán ensayar el mismo. Un tiempo antes de finalizar la sesión, cada grupo deberá explicar la idea en la que han estado trabajando y luego entregarán la hoja del diálogo al profesor o profesora con el nombre de cada uno de los componentes del grupo de trabajo.</p> <p>En la segunda sesión se trabajará sobre los animales marinos, por lo que el grupo clase deberá ponerse de acuerdo en la manera que lo quieren explicar. Por esto, de nuevo en los grupos de ocho personas, el alumnado presentará sus ideas y escogerá la que prefieran para aportar al resto del grupo clase. Es importante dejar claro que cada grupo se encargará de describir los animales marinos que aparecen en su rompecabezas, aunque se engloban todos en el Océano Atlántico. Cuando todos los grupos tengan clara la aportación que van a hacer a la clase, se explicarán en alto las propuestas y se elegirá la manera de explicar dicho</p>

aspecto mediante votación. Luego, el docente repartirá las hojas con los diálogos escritos a cada grupo para que puedan escribir el diálogo correspondiente a los animales acuáticos, volviendo a recogerlas al finalizar.

La tercera sesión se destinará a crear el diálogo sobre los atributos físicos, por lo que se hará una lluvia de ideas al comienzo de la clase para decidir en conjunto cómo se va a abarcar dicho aspecto. Deben ofrecerse distintas opciones como describir a sus compañeros o contar en el vídeo que en nuestras islas existe mucha diversidad de razas/etnias debido a la inmigración.

Por último, se dedicarán 2 sesiones a que el alumnado grabe por partes sus actuaciones. Es necesario que realicen 3 vídeos, una por cada temática representada en el mismo. Así, finalmente será el o la docente quien monte el vídeo definitivo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1.     5.	1.2.    5.3.	I.  2.3	CCL CD CCEL CPSAA STEM	- Cuestionarios - Observación Sistemática - Análisis de Producciones	- Diario de Aprendizaje - Diario de clase - Lista de Control - Rúbrica	- Documentos - Presentaciones y representaciones
<b>Productos</b>			<b>Tipos de evaluación según el agente</b>			
- Juegos inventados a partir de los aprendizajes adquiridos			- Heteroevaluación - Autoevaluación - Coevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Pequeño grupo (5 personas)	5 sesiones de 50 minutos	- Dispositivo electrónico - Lápiz - Goma - Folios de papel - Mesas - Sillas		- Aula ordinaria	En caso de necesitar más tiempo se ampliará el número de sesiones establecido.	

**FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE.**

**Recursos:**

Mesas  
Sillas  
Puzzles  
Tarjetas informativas  
Pizarra  
Cinta de doble cara  
Pared del aula  
Cartas diversidad corporal  
Masilla adhesiva  
Cartas memory  
Tablero  
Mazo de cartas  
Papel  
Lápiz  
Goma  
Cartones de juego  
Cartas de nombre  
Rotuladores de pizarra  
Cartas de vocabulario  
Lápices de colores  
Mazo de cartas  
Dispositivo electrónico

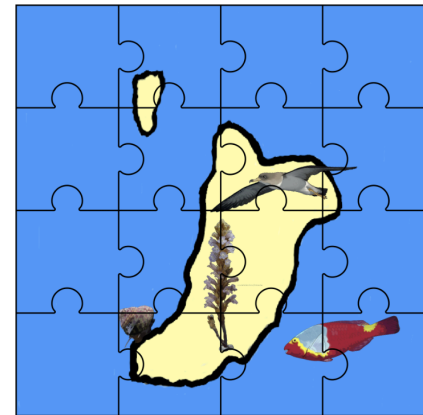
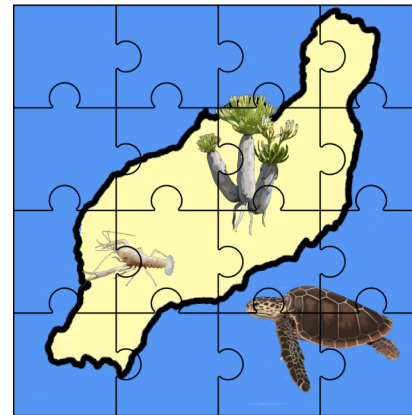
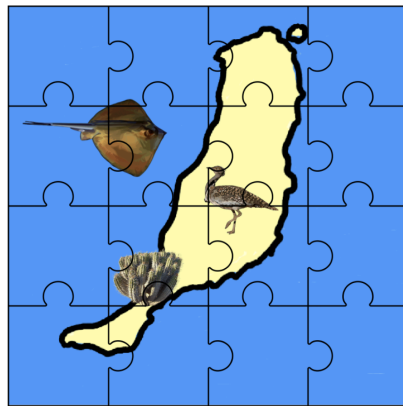
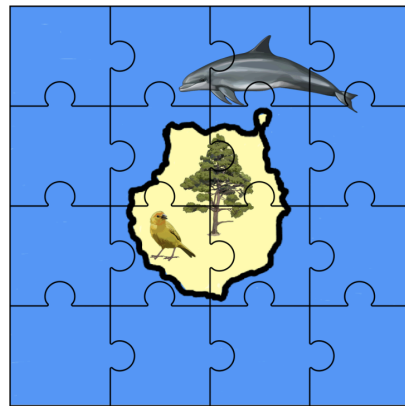
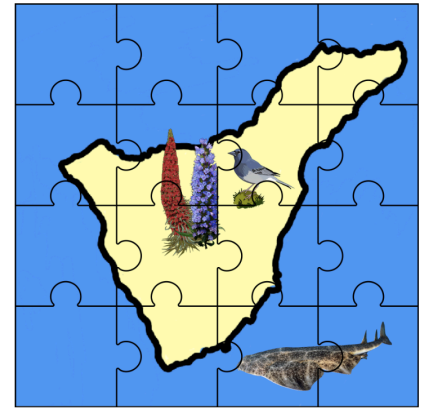
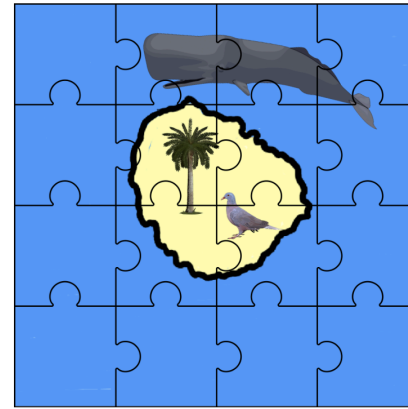
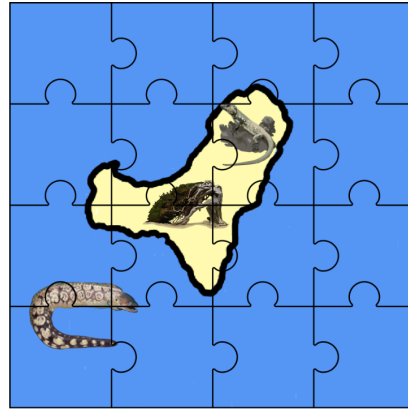
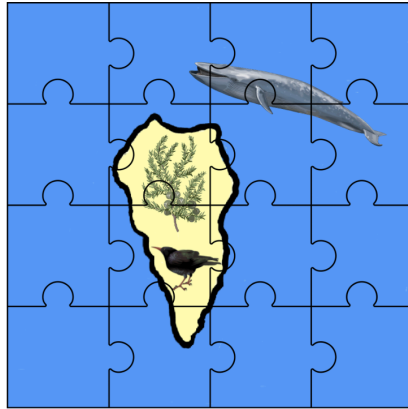
**Fuentes:**

**Observaciones:**










<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:(eliminar la que no proceda):</b>		
<b>Valoración del ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>	
	<b>Propuestas de mejora</b>	















**Anexo 2 (Recursos actividad 1)**

Puzzles de las islas



Tarjetas informativas

ANIMALES MARINOS	FAUNA CANARIA	VEGETACIÓN CANARIA
Ballena Azul 	Vieja 	
Cachalote 	Chucho 	
Angelote 	Delfín 	
Tortuga Boba 	Morena 	
Burgado 		

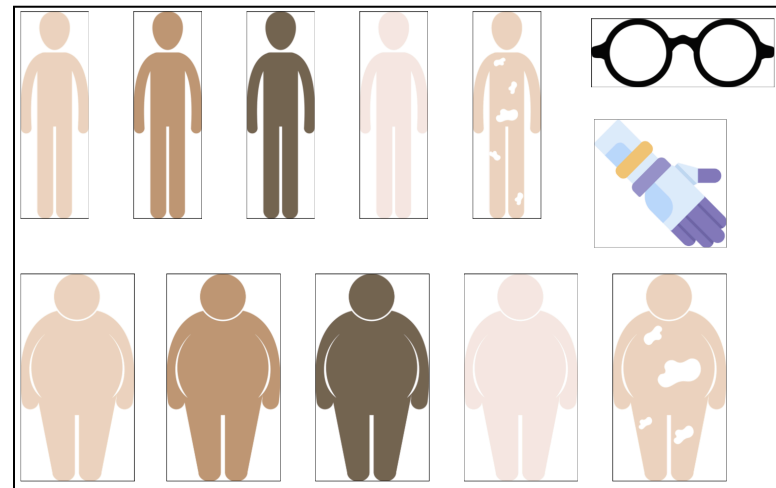
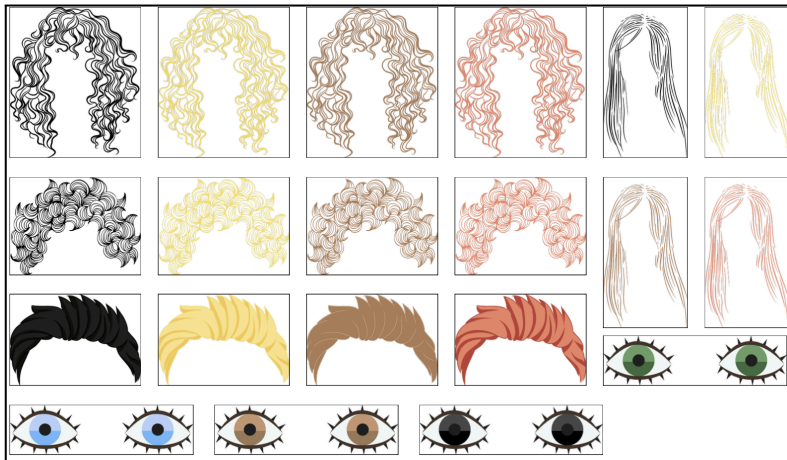
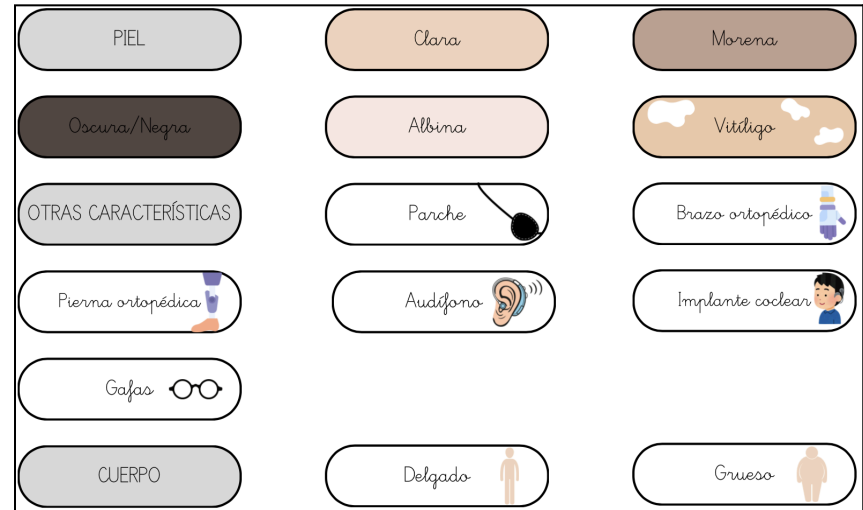
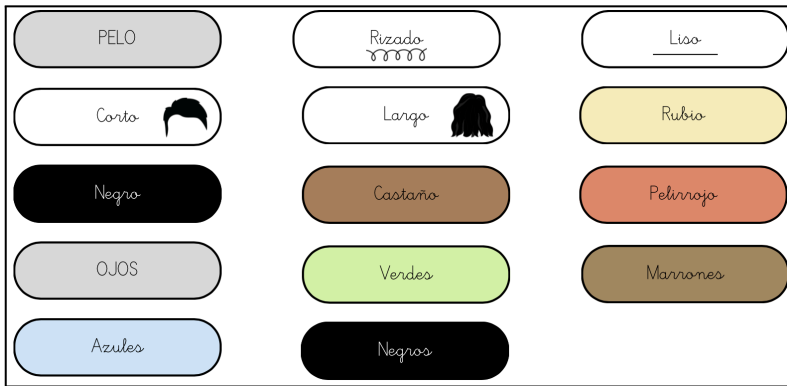
Graja 	Pinzón Azul 	Cangrejo Ciego 
Cedro Canario 	Tajinaste 	Verode 
Lagarto Gigante 	Canario 	Pardela Cenicienta 
Sabina 	Pino Canario 	Jopo de La Graciosa 
Paloma Rabiche 	Hubara Canaria 	
Palmera Canaria 	Cardón de Jandía 	

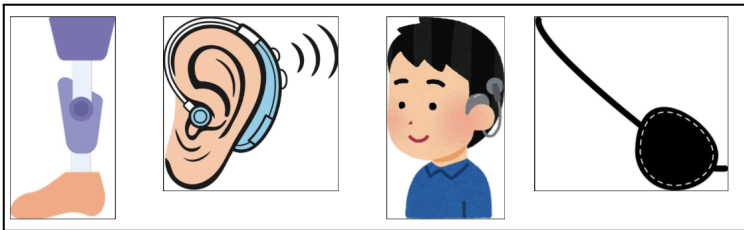
LA PALMA	GRAN CANARIA
EL HIERRO	FUERTEVENTURA
LA GOMERA	LANZAROTE
TENERIFE	LA GRACIOSA



## Anexo 3 (Recursos actividad 2)

### Cartas de diversidad corporal



















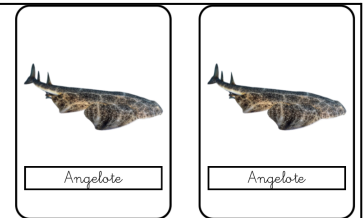
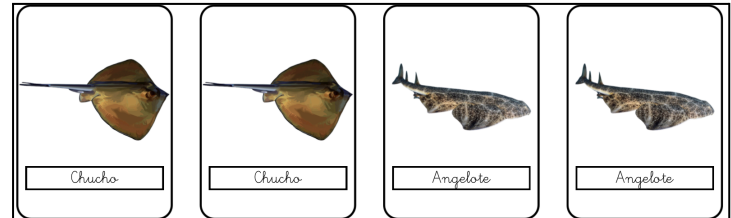
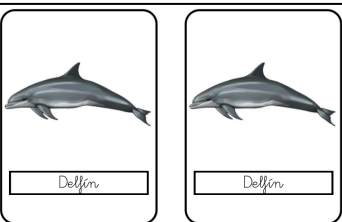
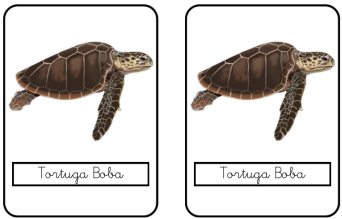
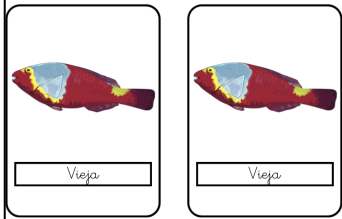
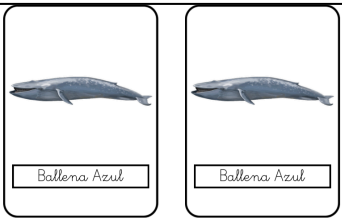
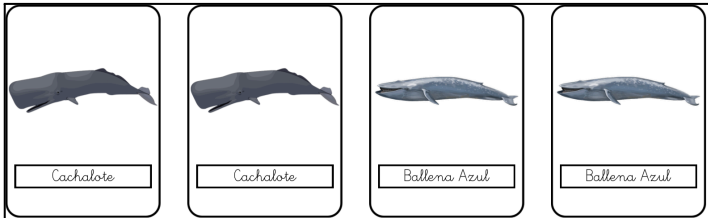


### Anexo 3 (Recursos actividad 4)

#### Cartas Memory

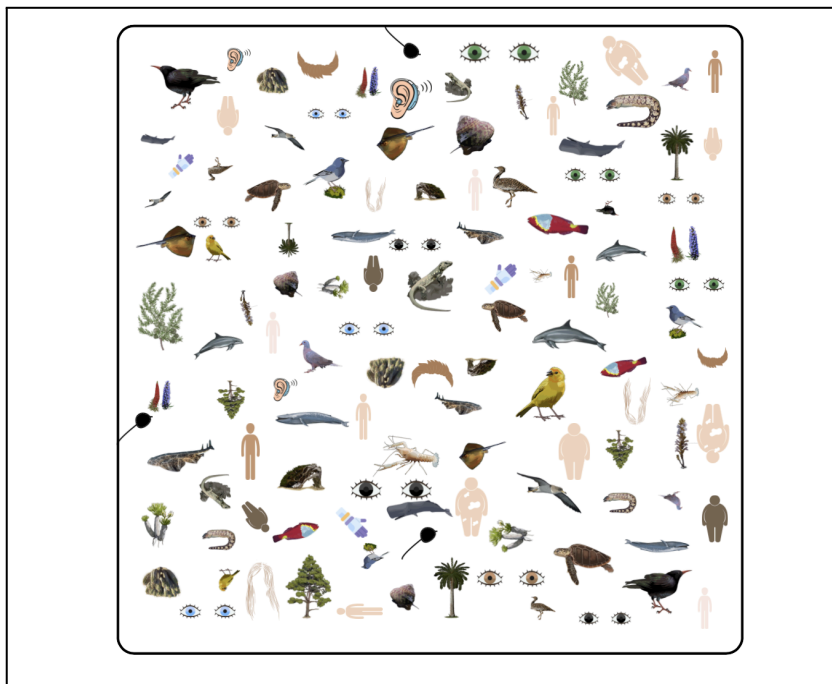
 Gruja	 Gruja	 Lagarto Gigante	 Lagarto Gigante
 Paloma Rabiche	 Paloma Rabiche	 Pinzón Azul	 Pinzón Azul
 Canario	 Canario	 Hubara Canaria	 Hubara Canaria
 Camarejo Ciego	 Camarejo Ciego	 Pandela Cenicienta	 Pandela Cenicienta

 Cedro Canario	 Cedro Canario	 Sabina	 Sabina
 Palmera Canaria	 Palmera Canaria	 Tajinaste	 Tajinaste
 Pino Canario	 Pino Canario	 Cardón de Jandía	 Cardón de Jandía
 Verode	 Verode	 Jopo de La Graciosa	 Jopo de La Graciosa







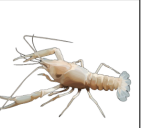




**Anexo 4 (Recursos actividad 5)**



Tablero de juego








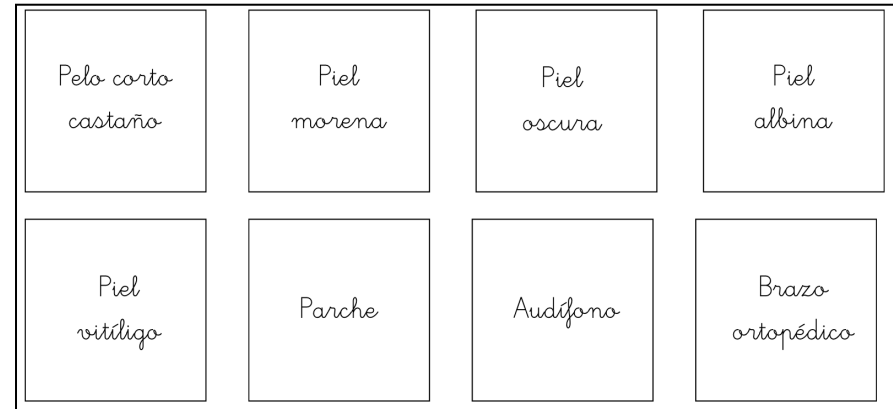
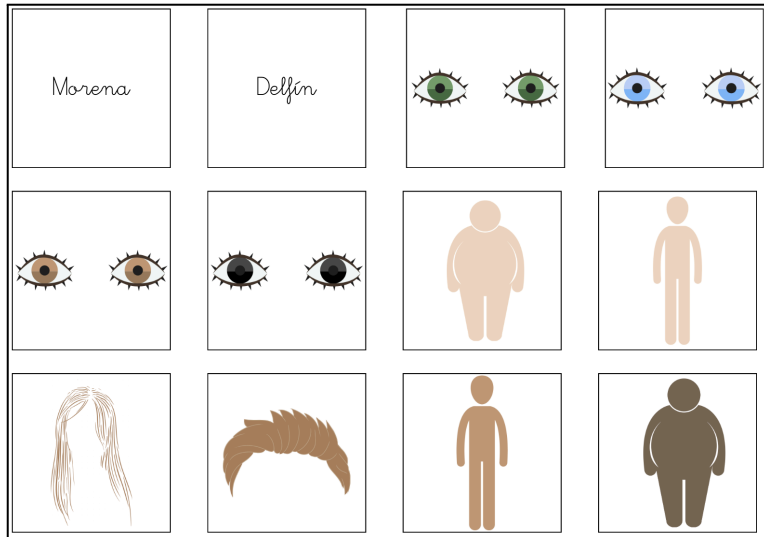
Mazo de cartas

			
			
Graja	Lagarto Gigante	Paloma Rabiche	Pinzón Azul

Canario	Hubara Canaria	Cangrejo Ciego	Pardela Cenicienta
			
			

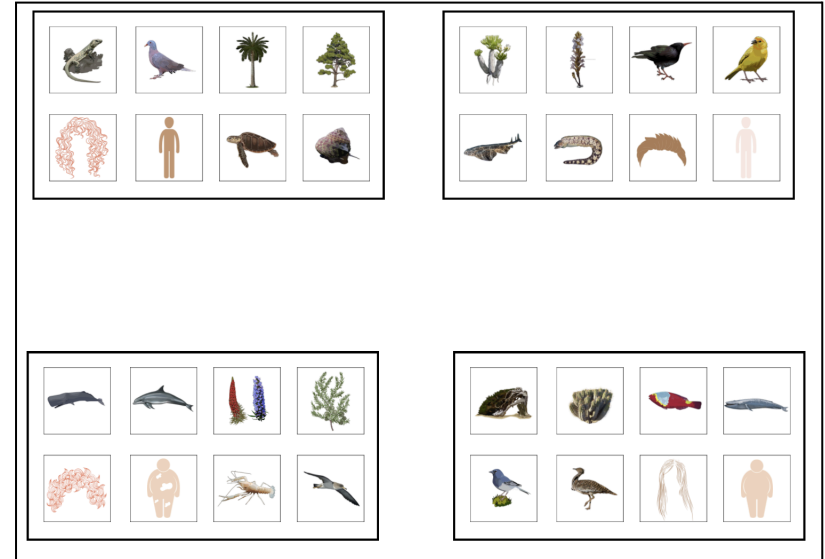
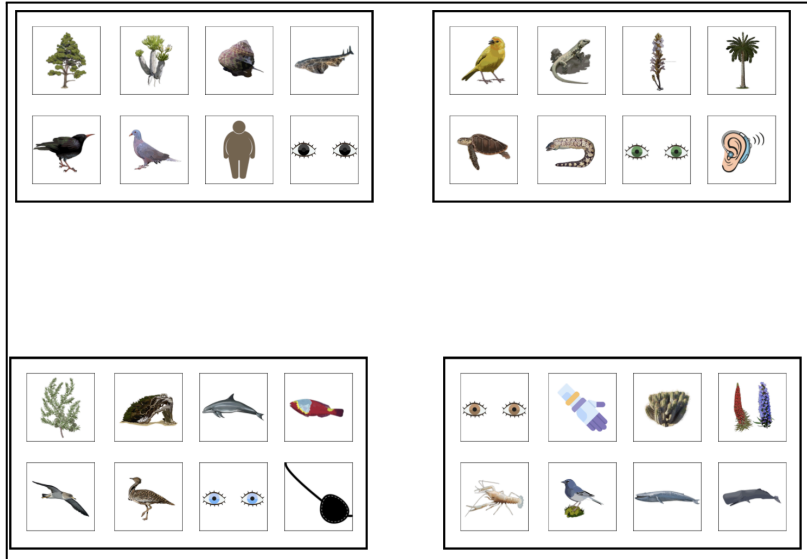
Cedro Canario	Sabina	Palmera Canaria	Tajinaste
Pino Canario	Cardón de Jandía	Verode	Jopo de La Graciosa
			

			
	Cachalote	Ballena Azul	Vieja
Tortuga Boba	Chucho	Angelote	Burgado

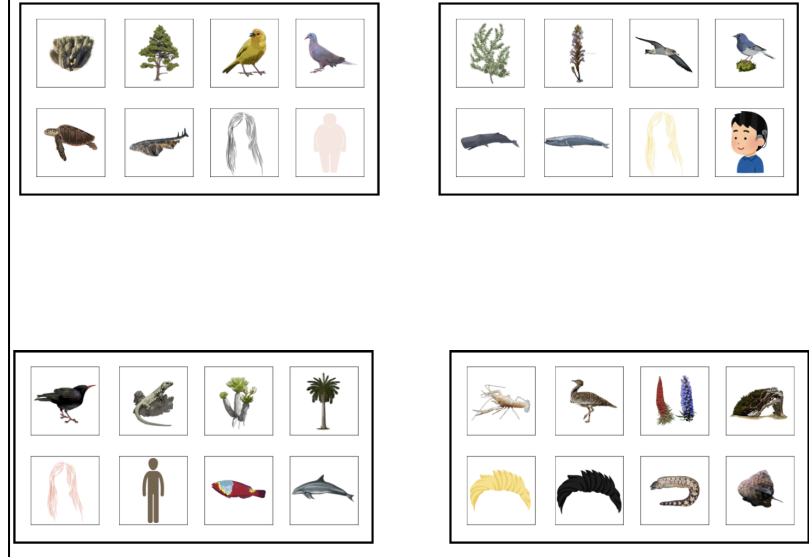
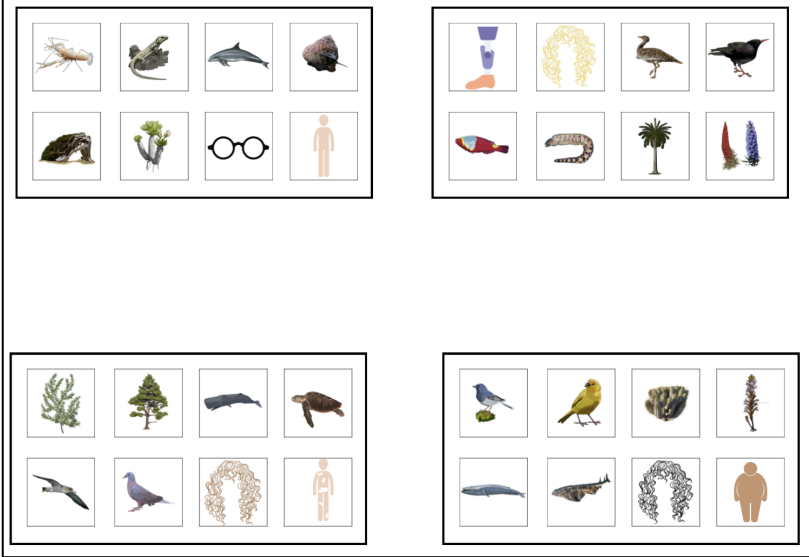


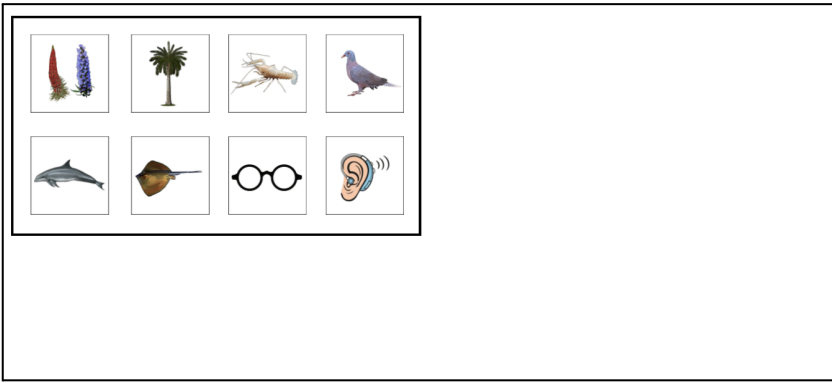
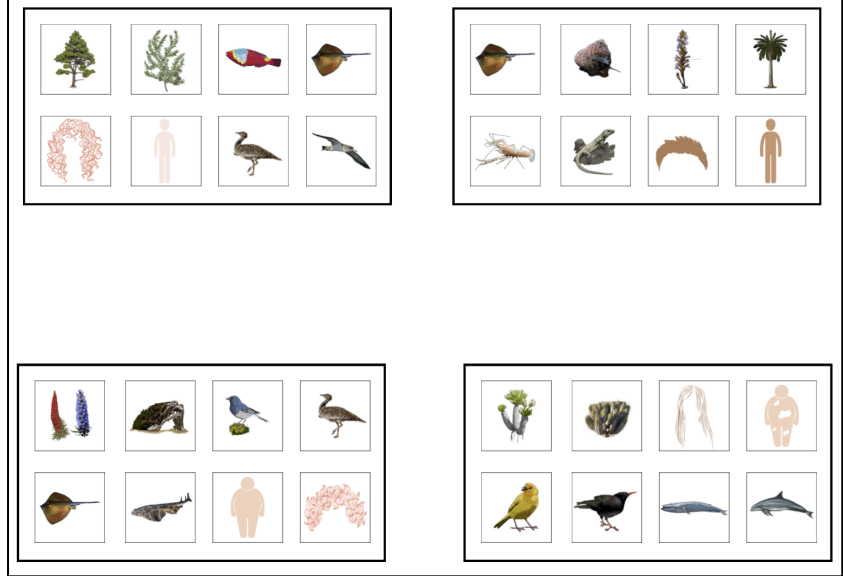
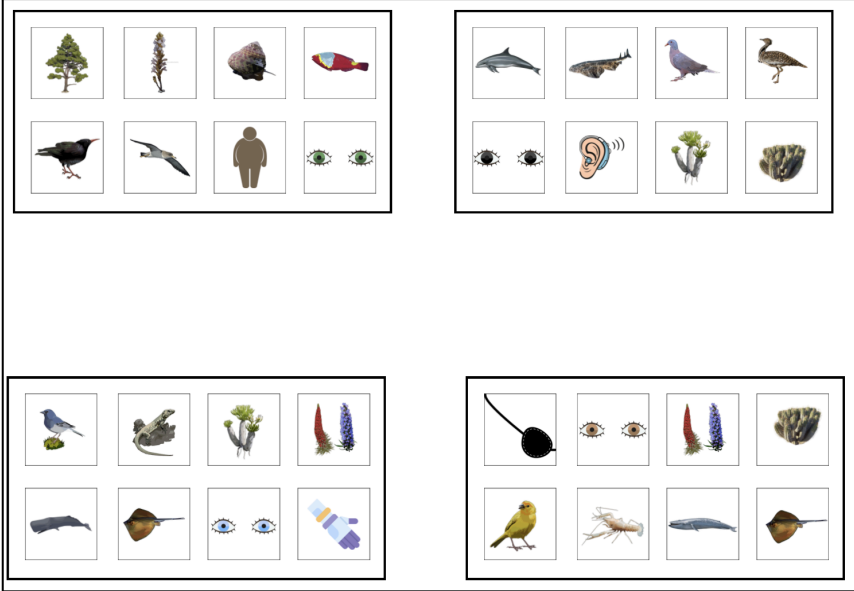
**Anexo 5 (Recursos actividad 6)**

Cartones de juego









Cartas de nombre

Graja	Pinzón Azul	Cangrejo Ciego
Cedro Canario	Tajinaste	Verode
Lagarto Gigante	Canario	Pardela Cenicienta
Sabina	Pino Canario	Jopo de La Graciosa
Paloma Rabiche	Hubara Canaria	
Palmera Canaria	Cardón de Jandía	

Pelo largo, rizado y negro	Pelo corto, rizado y castaño	Pelo corto, liso y negro
Pelo largo, rizado y rubio	Pelo corto, rizado y pelirrojo	Pelo corto, liso y rubio
Pelo largo, rizado y castaño	Pelo largo, liso y negro	Pelo corto, liso y castaño
Pelo largo, rizado y pelirrojo	Pelo largo, liso y rubio	Pelo corto, liso y pelirrojo
Pelo corto, rizado y negro	Pelo largo, liso y castaño	Ojos verdes
Pelo corto, rizado y rubio	Pelo largo, liso y pelirrojo	Ojos azules

Ojos marrones	Cuerpo delgado y piel con vitiligo	Gafas
Ojos negros	Cuerpo grueso y piel clara	Mano ortopédica
Cuerpo delgado y piel clara	Cuerpo grueso y piel morena	Pierna ortopédica
Cuerpo delgado y piel morena	Cuerpo grueso y piel oscura	Audifono
Cuerpo delgado y piel oscura	Cuerpo grueso y piel albina	Implante coclear
Cuerpo delgado y piel albina	Cuerpo grueso y piel con vitiligo	Parche

Ballena Azul	Vieja
Cachalote	Chucho
Angelote	Delfin
Tortuga Boba	Morena
Burgado	

### **Anexo 6 (Diario de Aprendizaje)**

1. ¿Qué he hecho hoy?
2. ¿Qué he aprendido hoy?
3. Hoy se me ha dado 😐 😊 😞
4. ¿Cuánto me ha gustado la actividad? 😐 😊 😞

### **Anexo 7 (Diario de Clase)**

1. Fecha:
2. Situación de Aprendizaje:
3. Actividad:
4. Preparación Previa:
5. Desarrollo:
6. Valoración:

**Anexo 8 (Lista de control actividad 1)**

<b>PRESENTACIONES ORALES - ACTIVIDAD 1</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Identifican de manera correcta la isla de la que se trata		
Explican de manera sencilla las imágenes presentadas		
Identifican y seleccionan de manera correcta las fichas de vocabulario pertenecientes a sus puzzle		
Son capaces de establecer relaciones entre los diferentes elementos de la biodiversidad de nuestras islas		
Reconocen la importancia de la biodiversidad del archipiélago canario		
Reflexionan sobre la situación actual del planeta y su repercusión en la naturaleza		
Aportan ideas para contribuir al bienestar y la conservación de la biodiversidad		

**Anexo 9 (Lista de control actividad 2)**

<b>PRESENTACIONES ORALES - ACTIVIDAD 2</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Es capaz de identificar diferentes atributos físicos		
Describe de manera coherente a sus compañeros/as		
Es capaz de adivinar quién es la persona descrita		
Es capaz de identificar una emoción asociada a algún atributo de su físico		
Es capaz de comprender y empatizar con sus compañeros y compañeras		

**Anexo 10: (Ficha evaluable actividad 2)**

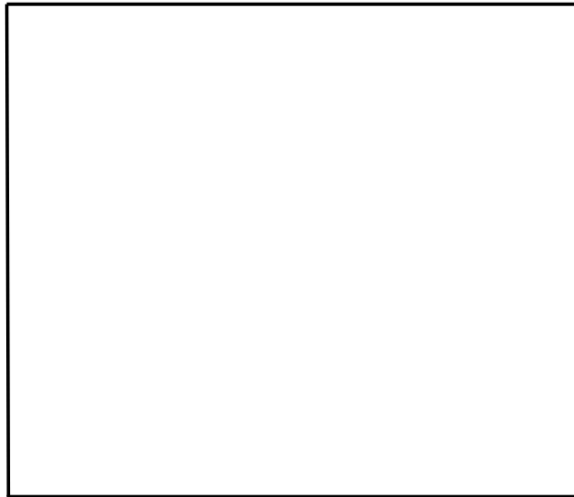
¡ YO SOY ASÍ !

Mi pelo es : \_\_\_\_\_

Mis ojos son : \_\_\_\_\_

Mi piel es : \_\_\_\_\_

Mi cuerpo es : \_\_\_\_\_



De mi cuerpo me gusta \_\_\_\_\_

porque \_\_\_\_\_

y eso me hace sentir \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

Pero no me gusta \_\_\_\_\_

porque \_\_\_\_\_

y eso me hace sentir \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

La gente se suele fijar en \_\_\_\_\_

y dicen que \_\_\_\_\_

eso me hace sentir \_\_\_\_\_

porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

**Anexo 11: (Lista de control - ficha evaluable actividad 2)**

<b>FICHA EVALUABLE - ACTIVIDAD 2</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
El dibujo se asemeja a la realidad		
La descripción se asemeja a la realidad		
El dibujo y la descripción concuerdan		
Es capaz de destacar un atributo de su físico positiva y negativamente		
Justifica lo expresado aportando argumentos basados en vivencias personales		
Reflexiona sobre sus sentimientos y describe cómo se siente al respecto		



**Anexo 12: (Registro anecdótico actividad 3)**

**Alumno/a:** -




**Curso:** 2º Educación Primaria

**Actividad evaluada:** Creando personas diferentes

**Descripción de lo observado:**

**Interpretación:**

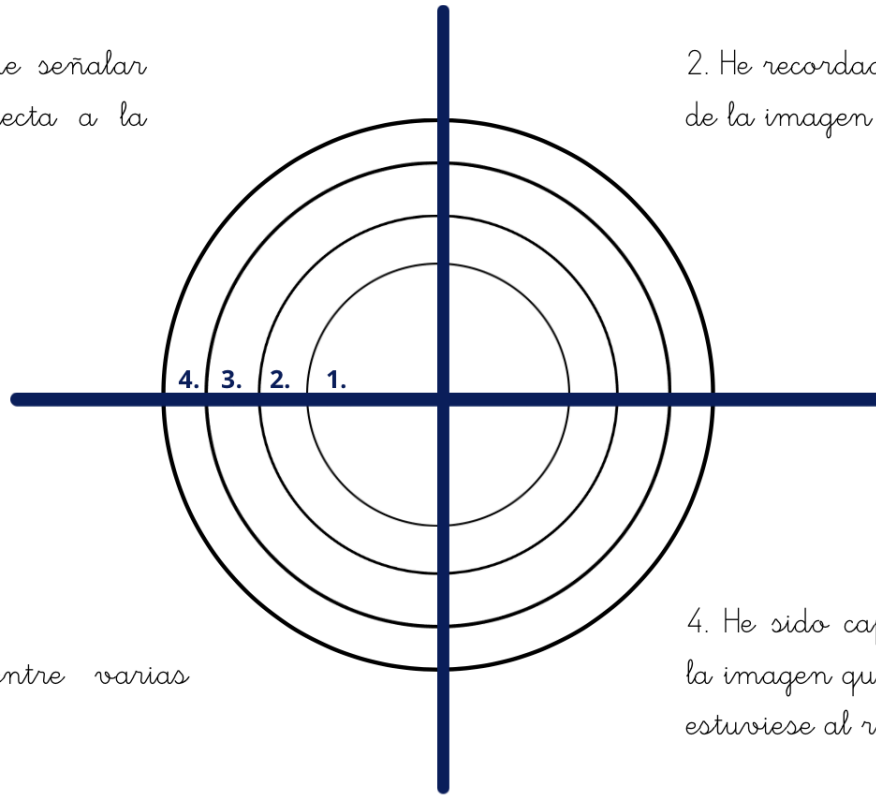
**Anexo 13: (Escala de valoración actividad 4)**

			
He sido capaz de recordar dónde estaban colocadas las cartas			
He recordado algún elemento físico de la carta que buscaba para poder encontrarla			
Me he fijado en las imágenes para recordar cómo era cada una de las cartas			
He conseguido las parejas al primer intento			

**Anexo 14: (Diana actividad 5)**

1. He sido capaz de señalar la imagen correcta a la primera

2. He recordado el aspecto físico de la imagen que debía buscar



3. He dudado entre varias opciones

4. He sido capaz de encontrar la imagen que buscaba aunque estuviese al revés en el tablero

**Anexo 15: (Lista de control actividad 7)**

	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Clasifica correctamente los elementos en fauna y flora		
Clasifica correctamente los animales emplumados		
Clasifica correctamente los animales con escamas		
Clasifica correctamente los animales con aletas		
Es capaz de diferenciar y clasificar de manera correcta en árbol, planta y flor		
Establece relaciones entre aquellos elementos que presentan características comunes		

**Anexo 16: (Ficha evaluativa actividad 7)**

¡ ESTE VA AQUÍ !

FAUNA

Plumas :

Escamas :

Aletas :

Observa los elementos y escribe aquí otra clasificación que se te ocurra :

FLORA




Árbol :

Planta :




Flor :

Observa los elementos y escribe aquí otra clasificación que se te ocurra :

**Anexo 17: (Escala de valoración actividad 8)**

			
He sido capaz de imaginar el elemento que quería describir			
He descrito el elemento de la manera en que lo imaginaba			
Mi descripción ha ayudado a mis compañeros/as a descubrir en lo que estaba pensando			
Cuando me tocaba adivinar, era capaz de imaginar aquello que escuchaba			
Cuando creaba la imagen en mi cabeza, sabía rápidamente de qué elemento se trataba			
La adivinación se me ha dado...			

**Anexo 18: (Escala de valoración actividad 9)**

			
Al leer la carta, he sido capaz de imaginar el elemento que mis compañeros/as debían adivinar			
He sido capaz de responder las preguntas de mis compañeros de manera correcta			
En todo momento me ha resultado sencillo saber cuál era la respuesta correcta que debía dar			
He sido capaz de formular preguntas con sentido			
A medida que mis compañeros/as y yo hacíamos preguntas, he sido capaz de averiguar de qué elemento podría tratarse			
A medida que mi compañero/a respondía las preguntas, he descartado algunos elementos que no correspondían con la descripción dada			

**Anexo 19: (Lista de control actividad 10)**

	SÍ	NO
Han explicado de manera clara la isla de la que trata su exposición		
Han explicado de manera clara cuáles son los elementos pertenecientes a su isla		
Han descrito los elementos de manera detallada y clara		
Han reflexionado sobre la importancia de conservar la biodiversidad		
Han hablado y reflexionado sobre la diversidad humana		

**Anexo 20: (Rúbrica actividad 10)**

	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO
<b>DESCRIPCIÓN DE: ISLA, FLORA Y FAUNA</b>	Mencionan la isla de la que se trata junto con la flora y la fauna correspondientes pero no los describen.	Describen de manera breve la flora y la fauna, además de la isla de la que se trata pero no entran en detalle y no ejemplifican con el cuerpo o algún material.	Describen con gran detalle tanto la flora y la fauna como la isla de la que se trata, incluso ejemplificando con el cuerpo o algún material.
<b>DESCRIPCIÓN DE LA FAUNA MARINA</b>	Nombran a los animales marinos sin describirlos ni aclarar que pertenecen al Océano Atlántico.	Describen de manera sencilla los animales marinos pero no mencionan que pertenecen al Océano Atlántico en lugar de a la isla.	Describen con gran detalle los animales marinos, explicando que no pertenecen a la isla, sino al Océano Atlántico.

<p><b>REFLEXIÓN SOBRE DIVERSIDAD HUMANA</b></p>	<p>Describen algunos atributos físicos y explican que existe multitud de cuerpos diversos pero no hacen referencia a algunas causas como la inmigración o la emigración. Tampoco reflexionan sobre la idea de que todos somos iguales y la importancia de respetar a todas las personas por igual, sin hacer burla de su cuerpo.</p>	<p>Describen algunos atributos físicos y explican que existe multitud de cuerpos diversos, haciendo referencia a algunas causas como la inmigración o la emigración. Sin embargo, no reflexionan sobre la idea de que todos somos iguales y la importancia de respetar a todas las personas por igual, sin hacer burla de su cuerpo.</p>	<p>Describen algunos atributos físicos y explican que existe multitud de cuerpos diversos, haciendo referencia a algunas causas como la inmigración o la emigración. Finalmente reflexionan sobre la idea de que todos somos iguales y la importancia de respetar a todas las personas por igual, sin hacer burla de su cuerpo.</p>
<p><b>REFLEXIÓN SOBRE CONSERVACIÓN DE LA BIODIVERSIDAD</b></p>	<p>Reflexionan sobre la importancia que tiene la biodiversidad Canaria, así como sobre la necesidad de cuidarla y respetarla para conservarla. Sin embargo no hablan sobre el cambio climático y otros factores amenazantes de la biodiversidad.</p>	<p>Reflexionan sobre la importancia que tiene la biodiversidad Canaria, así como sobre la necesidad de cuidarla y respetarla para conservarla. También hablan sobre el cambio climático pero no sobre otros factores amenazantes de la biodiversidad. Tampoco describen algunos métodos para hacer posible la conservación de la misma.</p>	<p>Reflexionan sobre la importancia que tiene la biodiversidad Canaria, así como sobre la necesidad de cuidarla y respetarla para conservarla. También hablan sobre el cambio climático y otros factores amenazantes de la biodiversidad, además de describir algunos métodos para hacer posible la conservación de la misma.</p>
<p><b>PUESTA EN ESCENA Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b></p>	<p>No intervienen todos los componentes del grupo ni lo hacen de manera ordenada. Tampoco se mantiene el dispositivo en un punto fijo, por lo que el encuadre no es el adecuado.</p>	<p>Intervienen todos los componentes del grupo de manera equitativa, respetando los turnos de palabra y de forma ordenada. Sin embargo, el encuadre no es el adecuado debido a la inestabilidad del dispositivo electrónico.</p>	<p>Intervienen todos los componentes del grupo de manera equitativa, respetando los turnos de palabra y de forma ordenada. Se hace un uso adecuado de la tecnología, manteniendo el dispositivo en un punto fijo para encuadrar correctamente la imagen.</p>