



**APRENDIZAJE BASADO EN RETOS COMO  
ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INFLUENCIA EN  
EL AULA**

Autora: Julia Leonor Poncelet López

Tutor: José Manuel Lavie Martínez

Grado en Educación Primaria

Trabajo Fin de Grado 2022/23

Diseño de Propuesta de Intervención

## Índice

1. Introducción/Justificación .....	5
2. Marco teórico .....	6
2.1 Metodologías educativas .....	6
2.2 Tipos de metodologías educativas: tradicional e innovadora .....	7
2.3 Aprendizaje basado en retos (ABR) .....	10
3. Objetivos.....	13
4. Metodología .....	14
5. Propuesta de Intervención .....	19
5.1 Descripción general de la intervención.....	19
5.2 Áreas/ciclo/curso.....	20
5.3 Objetivos de área.....	20
5.4 Competencias .....	22
5.5 Metodología .....	22
5.6 Temporalización.....	22
5.7 Actividades/Retos.....	23
5.8 Atención a la diversidad .....	32
5.9 Evaluación.....	33
6. Conclusiones, limitaciones y perspectivas futuras.....	33
7. Referencias bibliográficas .....	36
8. Anexos .....	39
ANEXO I .....	39
ANEXO II .....	40
ANEXO III.....	41
ANEXO IV .....	42
ANEXO V .....	43
ANEXO VI.....	44
ANEXO VII.....	45
ANEXO VIII .....	46
ANEXO IX.....	47
ANEXO X.....	48
ANEXO XI.....	49
ANEXO XII.....	49
ANEXO XIII .....	50
ANEXO XIV (RÚBRICA GENERAL) .....	51
ANEXO XV (RÚBRICA DE COEVALUACIÓN) .....	52

ANEXO XVI (RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN) ..... 53

## **Resumen**

Este proyecto tiene como propósito llevar a cabo una propuesta de intervención en un aula a través de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Retos. La propuesta se compone de diferentes retos los cuales deben ser superados por el alumnado. Cada reto está relacionado con un área concreta. El objetivo será ir obteniendo una recompensa en cada uno de ellos para lograr unificar y formar algo común. De este modo, se pretende evitar la competitividad que trae implícita el juego. Para llevar a cabo la propuesta, el alumnado se organizará en diferentes equipos y establecerá diferentes roles. Se busca fomentar el análisis crítico, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la cooperación. Por otra parte, la motivación es un factor muy importante en este tipo de propuesta. Por ello, fomentarla e incentivarla será necesario para su correcto desarrollo. El alumnado deberá construir su propio aprendizaje en base a las diferentes circunstancias y experiencias que vaya viviendo. Finalmente, se reflexionará sobre lo aprendido, los errores cometidos y el nuevo aprendizaje obtenido y se hará una síntesis. También, se expresarán las emociones y sentimientos que han surgido durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de potenciar el desarrollo integral del alumnado.

**Palabras claves:** Metodologías innovadoras, Aprendizaje Basado en Retos, motivación, aprendizaje significativo, juego.

## **Abstract**

The purpose of this project is to carry out an intervention proposal in a classroom through innovative methodologies such as Challenge Based Learning. The proposal is composed of different challenges which must be overcome by the students. Each challenge is related to a specific area. The objective will be to obtain a reward in each one of them in order to unify and form something common. In this way, it is intended to avoid the competitiveness that comes with the game. To carry out the proposal, students will be organized into different teams and will establish different roles. The aim is to encourage critical analysis, teamwork, conflict resolution and cooperation. On the other hand, motivation is a very important factor in this type of proposal. Therefore, promoting and encouraging it will be necessary for its correct development. Students will have to build their own learning based on the different circumstances and experiences they have. Finally, they will reflect on what they have learned, the mistakes made and the new learning obtained, and a synthesis will be made. Also, the emotions and feelings that have arisen during the whole teaching-learning process will be expressed in order to promote the integral development of the students.

**Keys Words:** Innovative methodologies, Challenge-Based Learning, motivation, significant learning, game.

## 1. Introducción/Justificación

Las metodologías innovadoras de enseñanza llevan implícitos numerosos beneficios para el proceso de aprendizaje del alumno/a. Desarrollan la creatividad, proporcionan un aprendizaje activo, fomentan la relación entre el alumnado, permiten conocer el entorno y explorar la realidad. Por ello debemos fomentar en el aula este tipo de metodologías. Debemos fomentar un aprendizaje contextualizado y coherente en relación con las necesidades del alumnado y de la sociedad. A través de ellas debemos poner de manifiesto la participación, la iniciativa y la curiosidad. Nuestro fin es conseguir el alumno/a desarrolle un proceso cognitivo a través de la experimentación, el descubrimiento, la manipulación y la interacción social.

Las metodologías innovadoras fomentan la participación activa a través de experiencias de aprendizaje abiertas frente a metodologías tradicionales que fomentan actividades más estructuradas. Estas nuevas metodologías aumentan la motivación y la actitud positiva en el alumnado.

Por otra parte, fomenta valores como la colaboración, la empatía, el compañerismo, la tolerancia o la paciencia.

Las habilidades sociales adquieren una importancia relevante con estas metodologías ya que se producen interacciones sociales frecuentemente entre el alumnado. También, tiene un peso importante las habilidades de comunicación.

Llevar a cabo este proyecto en un aula contextualizada es gratificante porque podemos poner en juego estas metodologías y por consiguiente obtener numerosos beneficios en ellos.

El aprendizaje basado en retos ha sido la metodología utilizada para llevar a cabo la propuesta de intervención. A través de pequeños retos hemos ido planteando diferentes actividades relacionadas con un área concreta de educación. A medida que se han ido consiguiendo, se ha ido obteniendo el conocimiento. Se busca con esta propuesta eliminar la competitividad que conlleva el juego en sí y fomentar el trabajo cooperativo. El rol del profesor ha sido presentar la información de manera ordenada y secuenciada para facilitar el aprendizaje en el alumnado.

La empatía, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la inteligencia emocional, el análisis crítico y la toma de decisiones son aspectos importantes que se desarrollan a lo largo de todo el proyecto. A través de esta metodología se busca fomentar el compromiso del alumnado unido a la motivación y el gusto por aprender. Ser partícipe de su propio

aprendizaje y tener el autoconocimiento suficiente para enfrentar los posibles conflictos que se puedan presentar en todo el proceso.

## 2. Marco teórico

### 2.1 Metodologías educativas

Las metodologías educativas son el conjunto de métodos por los cuales se desarrolla el conocimiento. La importancia de conocer las diferentes metodologías que existen es fundamental para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje favorable. Estas metodologías dependerán en gran parte del profesorado, de las asignaturas y del alumnado. Es importante garantizar un aprendizaje significativo y relevante. Para ello debemos conocer los tipos de metodologías que existen, los beneficios que aportan y las limitaciones que conllevan. Si abrimos el abanico podremos conocer nuevas metodologías más eficaces en cuanto al aprendizaje del alumnado. Por ejemplo, las capacidades del alumnado las podemos estimular a través de métodos más novedosos como el juego o los retos. “Aún las teorías de aprendizaje más centradas en actividades de enseñanza como las teorías clásicas de estímulo y respuesta, las incluyen al menos en la participación activa de los sujetos en el proceso de vincular estímulos y comportamientos.” (Huber, 2008, p 65)

“Shuell (1986) resumió la orientación hacia los estudiantes y su participación activa en los procesos de educación/formación en cinco rasgos esenciales” (Huber, 2008, p 65-66):

1. **Aprendizaje activo.** El alumnado debe ser partícipe del proceso de enseñanza. Deben aprender haciendo y por ellos mismos. El aprendizaje depende del alumnado, en lugar de depender del maestro/a.
2. **Aprendizaje autorregulado.** Los estudiantes tienen que percibir sus propias actividades correctamente, evaluar los resultados de las propias actividades y retroalimentar las actividades adecuadas por sí mismos (Kanfer, 1977).
3. **Aprendizaje constructivo.** El alumnado construye su propio conocimiento. Parte de sus ideas previas y va construyendo el aprendizaje en base a sus experiencias.
4. **Aprendizaje situado.** El aprendizaje es un proceso contextualizado. Une la situación en sí del proceso de enseñanza-aprendizaje y el contexto específico. Resalta la importancia de cómo deben ser aplicados los conocimientos.
5. **Aprendizaje social.** El aprendizaje es un proceso individual pero también social, ya que cada interacción que se produzca en dicho proceso es una interacción

social. Además, influyen muchos factores socioculturales en los procesos y los contenidos de la adquisición de conocimiento (Wertsch, 1985).

## 2.2 Tipos de metodologías educativas: tradicional e innovadora

### - **Metodologías tradicionales**

“Según autores como Arredondo, Carranza, Huerta, Pliego y Rico (2014) la educación tradicional se fundamentó en la escolástica; que significa método y orden, en donde el profesor es el cimiento y condición del éxito educativo, a quien le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar lo que debe ser aprendido y trazar el camino por el que transitarán sus alumnos. Adicionan, que el profesor es modelo y guía al que se debe imitar y obedecer.” (Galván Cardoso y Siado Ramos, 2021)

Según autoras como Galván Cardoso y Siado Ramos (2021) en este sistema destaca: el magistrocentrismo, el maestro es el centro de todo. El enciclopedismo, todo gira en torno al libro de texto. Y, el verbalismo y la pasividad, el maestro usa el canal auditivo para llegar al alumnado y éste es un mero receptor del conocimiento.

Para Kaplún, “es una educación centrada en los contenidos: corresponde a la educación tradicional, basada en la transmisión de conocimientos y valores de una generación otra, del profesor al alumno, de la élite «instruida» a las masas ignorantes” (Kaplún, 1998, p. 18). Se establece una comunicación unidireccional, donde el emisor envía un mensaje al receptor, y no se tiene en cuenta ningún elemento más, entendiéndose esta situación como un acto comunicativo.

La metodología tradicional presenta características que no se adecuan a la escuela actual y que no permite el pleno desarrollo de un proceso de aprendizaje adecuado en el alumnado. Podemos afirmar es una metodología obsoleta. Es una metodología centrada en el contenido y la pasividad. Algunos autores han realizado numerosas críticas fomentando el surgimiento de nuevos métodos de enseñanza donde el alumnado tenga un papel más activo.

“Chomsky plantea que la educación tiende a domesticar a los ciudadanos y que los educadores deberían tener una responsabilidad mayor en lo que sería un cambio de esquema en el sistema, que a su vez permita cambios hacia un pensamiento libre, más humanizado y menos discriminatorio.” (Chomsky, 2001).

El sistema educativo es un modelo bancario que considera al alumnado como contenedores vacíos que el profesorado llena con su conocimiento y sabiduría (Freire, 2012)

El proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, sino repetitiva, es decir, se incentiva a que el alumno obtenga un conocimiento a ciegas, lo cual va en detrimento del proceso que debiese ser cien por ciento cambiante, para lograr un alto nivel académico. (Ana Patricia Galván-Cardoso; Elizabeth Siado-Ramos, 2021)

Con los métodos de enseñanza tradicionales no se le permite al alumnado explotar su potencial, ya que el alumno/a se centra en ver y escuchar. Tiene un papel pasivo y es acumulador del conocimiento. Por otra parte, el maestro es el transmisor de conocimientos y promueve la memorización. Esta metodología no permite al alumnado tener un papel activo donde sea partícipe de su proceso de aprendizaje.

Sarramona (2012 p.34), “la escuela ha de profundizar en la flexibilidad organizativa interna, en la utilización de los recursos más diversos y actuales, donde entra inevitablemente el mundo digital, y en la atención personalizada de cada alumno, de modo que colabore a compensar las desigualdades sociales en vez de profundizarlas”.

Se deben introducir nuevos métodos y recursos educativos que fomenten una educación más inclusiva y personalizada.

#### - **Metodologías innovadoras**

“Estos métodos pretenden romper con los esquemas propios de una educación tradicional, jerárquica, unidireccional y abren paso a prácticas educativas basadas en un modelo pedagógico horizontal y bidireccional”. (Recio Moreno, 2022, p 28)

La planificación de la acción educativa, en cualquier contexto educativo, es una tarea clave para cualquier educador. El diseño de experiencias de aprendizaje para fomentar la participación, la interacción, la experimentación, la creación y la colaboración es un reto cuando pretendemos formar una verdadera comunidad de aprendizaje. En este sentido, el diseño o la adaptación de los espacios educativos deben acoger zonas para promover este tipo de experiencias de aprendizaje. Otro desafío consiste en vincular las actividades propuestas con el proyecto educativo, que consiga conectar con el entorno, situándose en un contexto real y proyectarse fuera de las aulas. Algunas actividades que sintonizan con experiencias educativas desde metodologías activas: Actividades de



análisis y síntesis, Actividades de investigación o resolución de problemas, Actividades de comunicación e interacción, Actividades de participación y colaboración y Actividades de reflexión. (Recio Moreno, 2022, p 28-29)

Existen metodologías que buscan promover un aprendizaje activo, participativo, interactivo y colaborativo. Algunas de ellas son: resolución de problemas, proyectos de trabajos globales, aprendizaje servicio, investigación en el entorno, flipped-classroom, experiencias de juego, role-playing y simulaciones.

- Aprendizaje Basado en Proyectos. El docente diseña un escenario en el cual el alumnado debe desarrollar un producto que dé solución a un problema real. Es una metodología a través de la cual el alumnado debe resolver un problema o alguna situación concreta.
- Flipped Classroom (Aula invertida) El docente elabora y entrega el material al alumnado con el fin de que trabaje el contenido con autonomía. Esta metodología fomenta la participación, la interacción y la colaboración entre todos.
- Aprendizaje- servicio. El alumnado debe realizar un servicio a la comunidad. Esta metodología relaciona el conocimiento con el compromiso social. Se plantean distintas situaciones reales del entorno y el alumnado debe mejorarlo siguiendo un plan específico elaborado.
- Gamificación
- Desafíos y retos. El docente planifica, desarrolla y secuencia las actividades enfocándolas como desafíos y retos que el alumnado debe enfrentar. Se trata de diseñar las diferentes actividades de aprendizaje y vincular el contenido que se quiera trabajar en cada reto. El docente decidirá la manera de presentarlos. Adquiere importancia la temática seleccionada que sirva como hilo conductor de la experiencia. (Recio Moreno, 2022, p 31)
- Aprendizaje basado en problemas/retos. Este tipo de metodología la desarrollaremos con mayor profundidad a continuación, ya que la propuesta didáctica planteada sigue dicha metodología.

### 2.3 Aprendizaje basado en retos (ABR)

El aprendizaje basado en retos es un aprendizaje vivencial en el que se facilita la participación directa y activa de quienes intervienen. El alumnado se siente involucrado desde el comienzo en el trabajo sobre una temática, tomando decisiones, organizando materiales y espacios e indagando en el proceso, por lo que se aportan diferentes estímulos que incentivan la motivación personal y facilitan el aprendizaje. Por tanto, este aprendizaje tratará de dar respuesta a los intereses, a las motivaciones y a las competencias del alumnado (Calvo y Mesa, 2018) como se citó en Bustos Jiménez et al., 2019

El aprendizaje basado en retos nos recuerda por su proximidad epistemológica a planteamientos como el trabajo o aprendizaje por tareas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas o los estudios de casos para el contexto didáctico. Todos comparten elementos basados en la construcción de los aprendizajes de manera activa por parte del alumnado o la presentación de situaciones problemáticas sobre las que se generará una solución o producto final. (Bustos Jiménez et al., 2019)

Tras leer a estos autores podemos afirmar que el Aprendizaje Basado en Retos es una metodología donde el alumno desarrolla un papel activo. Esta metodología tiene un hilo conductor por el cual se desarrollarán los diferentes retos. El alumnado debe ser capaz de tener autonomía y autogestión para construir su propio aprendizaje.

“El ABR supone un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno (tanto por la problemática abordada como por la participación de agentes del entorno), la cual implica la definición de un reto y el diseño, propuesta y/o la implementación, en su caso, de una solución” (Observatorio de Innovación Educativa, 2015).

El ABR es una experiencia de aprendizaje que se desarrolla en un contexto definido y ajeno al aula, en el que los participantes deben enfrentarse a una serie de actividades que, en conjunto, representan un reto extraordinario que no puede ser resuelto de forma individual. Por tanto, se requiere un planteamiento interdisciplinar y creativo, con la participación coordinada de diferentes actores: estudiantes, profesores y expertos externos (Olivares-Olivares et al., 2018 p. 232).

El Aprendizaje Basado en Retos aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo (Malmqvist, Rådberg y Lundqvist, 2015).

De acuerdo con las definiciones de estos autores, el Aprendizaje Basado en Retos es una metodología donde se debe plantear un reto, es decir, se debe definir un problema y encontrar una solución. Se deberá elaborar un plan específico para seguir. Este estará compuesto por otros retos menores que deberán ir superando. Esta metodología se desarrolla en un contexto definido. No suele ser el aula de clase.

#### - **Fases del Aprendizaje Basado en Retos**

Las fases del ABR son claras y concisas. El Observatorio de Innovación Educativa, 2015 plantea seis etapas diferentes. A continuación, hago una síntesis de las principales etapas. En primer lugar, el profesor explica de manera breve en qué consiste esta metodología y los pasos que se deben seguir para conseguir que el aprendizaje sea significativo y adecuado.

Resuelve las dudas que puedan surgir e introduce cómo funciona.

En segundo lugar, se plantea una situación cercana al alumnado que genere un estímulo en ellos. Esto servirá para potenciar la curiosidad. Este estímulo podrá ser una foto, un vídeo o alguna noticia que llame la atención. En tercer lugar, se planteará una idea general y se realizarán diferentes preguntas. De ellas se podrá escoger alguna y tenerla de referente durante todo el proceso con el fin de darle una respuesta y de este modo superar el reto. Después, se planteará un reto concreto y se elaborará un plan para conseguir dicho reto. El reto final estará compuesto, a su vez, por mini retos que deberán ir ejecutando todos los alumnos y que servirán para alcanzar nuestro objetivo. Por último, se elaborará o conseguirá un producto final. Se pondrán en común diferentes resultados y soluciones y se evaluarán.

Los elementos claves de esta metodología son la idea general, preguntas esenciales, reto, actividades, solución y evaluación.

#### - **Características principales**

Según el Observatorio de Innovación Educativa (2015) el Aprendizaje Basado en Retos tiene unas características fundamentales que lo distingue de otro tipo de metodologías.

El alumnado es el principal productor de la información. Tiene capacidad de decisión y pensamiento crítico durante todo el proceso de aprendizaje. Se debe elaborar un plan de

trabajo con el fin de enfrentar los diferentes retos y lograr encontrar soluciones. De este modo, se obtendrá o elaborará el producto final.

Las problemáticas planteadas son abiertas y amplias. Es decir, se pueden debatir y sacar conclusiones con el fin de crear en el alumnado un contraste entre sus ideas previas y el nuevo conocimiento.

Se compone de un aprendizaje vivencial, es decir, el alumnado aprende y obtiene conocimiento a partir de las experiencias que realiza. También, participa de forma activa. Combina experiencia, cognición y comportamiento. Por una parte, todas las actividades que se llevan a cabo le proporcionan al alumnado experiencia mediante un proceso de cognición que sustituye conocimiento “viejo” por conocimiento “nuevo” y lo transforma. Por otra parte, el comportamiento del alumnado con respecto a los diferentes retos que debe enfrentar se adapta a las situaciones nuevas que se vayan planteando.

La información debe estar organizada y secuenciada. El contenido debe de ser relevante con el contexto del alumnado y se debe fomentar un ambiente colaborativo y de interacción.

Con respecto al rol del profesor debe llevar a cabo diferentes funciones para que el aprendizaje sea significativo y enriquecedor para los alumnos.

Deberá proponer diferentes estímulos para lograr llamar la atención del alumnado y fomentar la curiosidad. Planteará la temática del reto y desarrollará diferentes actividades. También, garantizará la conexión entre objetivos, contenidos, competencias, idea general del reto y sus etapas. Deberá promover en el alumnado valores como la responsabilidad, el compromiso y la motivación. Se encargará de supervisar todas las actividades y organizar los equipos equitativamente. Por último, tendrá la figura de guía, orientador y colaborador y evaluará todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con respecto al rol del alumno tendrá un papel activo. Tendrá la capacidad de resolver problemas, aumentar su pensamiento crítico y creativo, desempeñará roles y será flexible y responsable. Desempeñará las actividades propuestas y realizará un auto reflexión y reflexión grupal de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de ser consciente de lo que se ha aprendido.

#### - **Evaluación**

Este enfoque pedagógico no cuenta con un método de evaluación general y unificado, sino que adquiere una mayor importancia el hecho de retroalimentar cada una de las fases de este modelo. Es decir, proporcionar información en cada una de ellas para guiar el aprendizaje del alumno/a.

Con este modelo se busca el desarrollo de competencias que evidencien el aprendizaje. Al seleccionar o diseñar los instrumentos de evaluación se debe tener en cuenta la relación que existe entre los entregables o productos de la solución del reto y las competencias a ser desarrolladas a lo largo del proceso (Observatorio de Innovación Educativa, 2015)

La evaluación debe ser formativa y sumativa. La evaluación formativa ocurre continuamente durante todo el proceso, guiando y facilitando el aprendizaje; mientras que la evaluación sumativa valora el progreso en puntos clave o en la finalización de este (Apple, 2011; Johnson et al., 2009; Johnson y Adams, 2011).

La evaluación formativa incluye la retroalimentación del profesor, comentarios de compañeros/as, vivencias durante el proceso... Lo ideal es programar momentos concretos para clarificar dudas, remarcar objetivos, dar pautas para enfrentar conflictos y fomentar la reflexión.

La evaluación sumativa tiene como función determinar el grado de consecución de los objetivos alcanzados por el alumno/a. Por ejemplo, defensas orales, exposiciones del reto, evaluaciones del trabajo para el rol específico que desempeñaron en el equipo...

### 3. Objetivos

La realización de este proyecto lleva consigo diferentes objetivos. El objetivo principal es favorecer las prácticas educativas del alumnado a través de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en retos y juegos. No obstante, tiene como propósito:

- Fomentar la creatividad tanto en el alumnado como en el profesorado.
- Generar motivación en el alumnado a través del juego.
- Potenciar el desarrollo integral del alumnado.
- Favorecer el ambiente de clase a través de trabajos en grupos y diferentes retos.
- Fomentar la autonomía en el alumnado
- Reforzar valores como el compañerismo, la constancia o la cooperación

## 4. Metodología

Se expondrán diferentes aspectos en cuanto a la metodología llevada a cabo en la realización de este proyecto.

### - Fases de realización del TFG

La realización de este proyecto ha sido dividida en diferentes fases. En primer lugar, la **búsqueda de bibliografía científica** para comprender lo que suponen las metodologías innovadoras como la gamificación o el aprendizaje basado en retos. En esta fase he podido clarificar mis objetivos en cuanto a la realización de la propuesta de intervención y conocer las similitudes, diferencias y tipología en relación con estos tipos de metodologías. La intervención es la parte principal de la propuesta y por ello he querido comprender cómo se puede llevar a cabo en un aula concreta y qué herramientas debo usar. El diseño y los objetivos deben ser claros y concisos. Para la búsqueda bibliográfica he usado diferentes buscadores como Dialnet, Google Académico y el catálogo Fama de la Universidad de Sevilla.

En segundo lugar, la **planificación de la propuesta** para concretar de qué manera se va a llevar a cabo. Esta fase ha sido clave en la realización de este proyecto. Para ello hemos tenido en cuenta los objetivos del TFG.

Para diseñar la propuesta de intervención he planteado un hilo conductor. Este hilo conductor es el que nos acompañará durante toda la propuesta, al igual que el objetivo principal. La propuesta está formada por diferentes retos. Cada reto se corresponde con un área concreta. Por tanto, el grupo-clase se dividirá en 6 grupos de 4 personas. Cada subgrupo tendrá un nombre concreto (violín, guitarra, trompeta, piano, violonchelo, flauta) y deberán ir rotando por todos los retos propuestos. En total son 8 retos. El objetivo principal de la propuesta es ir rotando por cada reto para obtener una recompensa. Esta recompensa será un trozo de partitura. Al finalizar el paso por cada uno de los retos obtendrán la partitura entera y la harán sonar.

De este modo, he querido eliminar la competitividad que lleva implícita este tipo de metodologías basadas en juegos fomentando la cooperación y la importancia de la unión. Por otra parte, he elaborado diferentes materiales necesarios para llevar a cabo los retos. Con respecto al Reto 1, relacionado con el área de Lengua Castellana y Literatura, he elaborado cuatro materiales diferentes: Bingo de las categorías gramaticales, mini Oca de preguntas y buscador de palabras relacionado con sustantivos, adjetivos y verbos. En relación con el Reto 2, he realizado una búsqueda de la leyenda Ubuntu donde se pone de

manifiesto valores como la cooperación y el trabajo en equipo. En el reto 4, en relación con el área de Ciencias Naturales, he elaborado un material: tarjetas de las diferentes plantas y frutos y en el reto 5, relacionado con el área de Ciencia Sociales, he elaborado tres materiales diferentes: juego sobre los hechos históricos, juego sobre orden cronológico y Trivial sobre la Edad Antigua.

Para el resto de los retos no he tenido que elaborar ningún material previamente. No obstante, he reutilizado material de páginas como <https://www.aulapt.org/>. Para la realización de materiales he utilizado las plataformas *Canva* y *Genially*.

En tercer lugar, **puesta en práctica de la propuesta**. Antes de llevar a cabo la propuesta he querido fomentar un clima de clase de confianza, respeto, tolerancia y motivador, ya que el alumnado estaba acostumbrado a metodologías tradicionales. Posteriormente, he llevado a cabo los diferentes retos (Reto 1, Reto 3, Reto 4, Reto 6). A continuación, se esquematiza los diferentes retos y las actividades propuestas en cada uno de ellos.

- Reto 1: ORDENANDO PALABRAS

Este reto está relacionado con el área de Lengua. Se compone de tres actividades diferentes:

- Actividad 1: Bingo de las categorías gramaticales
- Actividad 2: Mini Oca de preguntas
- Actividad 3: Buscador de diferentes tipos de palabras: sustantivos, adjetivos y verbos

- Reto 2: ¡SE ABRE EL TELÓN!

Este reto está relacionado con el área de Lengua y Literatura. Está compuesto por dos actividades:

- Actividad 1: Lectura e interpretación de Leyenda Ubuntu
- Actividad 2: Reflexión y conclusiones

- Reto 3: CALCULAMOS MENTALMENTE

- Actividad 1: Oca de multiplicaciones
- Actividad 2: Math Snake
- Actividad 3: Atrapa el 100

- Reto 4: NOS ADENTRAMOS EN LA NATURALEZA

Este reto está relacionado con el área de Ciencias Naturales. Está compuesto por tres actividades:

- Actividad 1: Tarjetas de plantas/semillas
- Actividad 2: Concurso para identificarlas en el huerto

- Actividad 3: Plantación de semillas

- Reto 5: UN POCO DE HISTORIA

Este reto está relacionado con el área de Ciencias Sociales. Está compuesto por tres actividades:

- Actividad 1: Juego sobre los hechos históricos
- Actividad 2: Juego sobre orden cronológico
- Actividad 3: Trivial sobre la Edad Antigua.

- Reto 6: ¡NOS MOVEMOS!

Este reto está relacionado con el área de Educación Física. Está compuesto por diferentes juegos.

- Juego 1: Pañuelito con balones de baloncesto. (La novedad es ir botando el balón de baloncesto cuando salga tu número)
- Juego 2: Pies quietos
- Juego 3: La 4 esquinas
- Juego 4: Robabalones
- Juego 5: La cola del dragón

Podrán competir varios subgrupos entre sí.

- Reto 7: EXPRESANDO EMOCIONES

Este reto está relacionado con el área de Educación Artística. Está compuesto por diferentes actividades:

- Actividad 1: Mural para la expresión de sentimientos y emociones
- Actividad 2: Identificación de sentimientos y emociones a través de imágenes

- Reto 8: LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Este reto se corresponde con el reto final donde el alumnado debe unir los trozos de partituras obtenidos en cada reto para hacer sonar la melodía. Para ello se emplearán diferentes instrumentos

La propuesta estaba pensada para realizarla en una jornada o dos jornadas, pero debido a varios factores se ha tenido que dividir y realizar un reto cada día o retos semanales. No obstante, ha habido retos no se han podido llevar a la práctica por falta de tiempo.



- Descripción del contexto de intervención

El centro CEIP Arias Montano está situado en la calle Dr. Jiménez Díaz, s/n, 41008 Sevilla (Andalucía, España). Este centro escolar comprende los niveles de Infantil y Primaria. Es un centro público y bilingüe situado en el barrio de la Macarena.

Está ubicado en un barrio de clase media, por tanto, el nivel socioeconómico de las familias es medio formado por profesionales liberales y funcionarios. La población con un nivel socioeconómico bajo se encuentra formada por obreros no cualificados.

Con respecto al nivel de absentismo en el centro podemos afirmar es nulo siendo la mayoría de las faltas justificadas por citaciones médicas, enfermedad o causas comunes. No obstante, proceden varios alumnos de barrios con elevado nivel de absentismo escolar como el Vacie.

El alumnado procede en su mayoría de barrios como La Macarena, La Barzola, Avda. Miraflores, Pío XII, San Jerónimo, el Polígono Norte, El Carmen o El Cerezo. En el entorno del centro existen barriadas donde los niveles de pobreza y exclusión social son elevados, aunque no perjudica de manera especial en el alumnado del centro.

La propuesta va dirigida al alumnado de 4º de Primaria. El grupo-clase está compuesto por 19 alumnos/as, 14 niños y 5 niñas. El clima de clase es muy bueno. Tanto la relación entre el alumnado como la relación entre el alumnado y el profesorado es excelente. El alumnado muestra especial agrado en asignaturas como Lengua, Ciencias Naturales o Educación Física.

La gran mayoría no presenta problemas de conducta. Es una clase donde hay mucha colaboración entre el alumnado. Resuelven muchas dudas entre ellos y está presente el respeto mutuo y la tolerancia en todo momento. El profesor muestra una actitud muy cercana con respecto a sus alumnos/as.

De los 19 alumnos, 3 de ellos presentan necesidades específicas de apoyo educativo:

- Alumna 1: Alumna con altas capacidades. Muy perfeccionista y calificaciones destacables en Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales e Inglés.
- Alumno 2: Alumno con TDA. Se esfuerza mucho por seguir el ritmo habitual de clase. No presenta dificultad para adaptarse a la mayoría de las actividades propuestas.
- Alumno 3: Alumno con adaptación significativa en Matemáticas y Lengua.

- Diagnóstico de una necesidad educativa en un contexto concreto

La necesidad de cambiar el sistema de enseñanza es una cuestión nos debemos replantear. Actualmente, la mayoría de las metodologías utilizadas en los centros educativos se basan en métodos obsoletos donde el docente imparte clases magistrales y el alumnado es un mero receptor de información. Si queremos formar una sociedad crítica y tener una enseñanza de calidad donde el alumnado sea el principal protagonista de su aprendizaje y tenga conciencia de este deberemos apostar por nuevas metodologías activas. Existen numerosos estudios afirman los beneficios de estas metodologías. Algunos de ellos son:

- Permiten aprender a través de la indagación y el descubrimiento
- Están orientadas a la resolución de problemas
- Favorecen el aprendizaje autónomo
- Fomentan el trabajo en equipo y la cooperación
- Desarrollan actitud crítica en el alumnado
- Desarrollan el aprendizaje significativo

El alumnado debe ser quien descubra su propio conocimiento mediante la exploración, el trabajo en equipo o las relaciones interpersonales.

Ros, Alfageme y Vallejo (2008) describen como un nuevo enfoque de la enseñanza:

- Los alumnos aprenden y se implican en su propio aprendizaje (procesos activos).
- Las actividades se orientan a contextos reales (tareas auténticas).
- Se prioriza la calidad sobre la cantidad. El enfoque de interés se traslada de los saberes enciclopédicos al dominio de métodos de análisis.
- Se da importancia a las vivencias del alumno.
- La diversidad metodológica, con mayor relación en la interrelación, participación y cooperación.
- Los alumnos aprenden a autorregularse.
- Los contextos de aprendizaje son flexibles y diversificados.

Por otra parte, hay que señalar que están incrementando los estudios que ponen de manifiesto los beneficios de estas metodologías no sólo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado sino también en su desarrollo integral (Collados, 2007; Maquillón, Sánchez y Cuesta, 2016).

## - Identificación del sistema de evaluación

El sistema de evaluación de la propuesta consta de tres rúbricas de evaluación. La primera rúbrica va dirigida al profesorado, es decir, será la herramienta que tendrá el profesor para evaluar al alumnado. Consta de diferentes ítems (margen izquierdo) y el grado de frecuencia de la consecución de dichos ítems (margen derecho). La segunda rúbrica va dirigida al alumnado. Es una rúbrica de coevaluación y se deberá realizar de manera grupal (grupos establecidos para realizar los retos). En el margen izquierdo aparecen los diferentes aspectos a evaluar y en margen derecho la frecuencia con la cual se consiguen dichos aspectos. La tercera rúbrica va dirigida al alumnado y es una rúbrica de autoevaluación. Cada alumno/a deberá evaluar su trayectoria a lo largo de la propuesta e indicar el grado de consecución de los objetivos.

## 5. Propuesta de Intervención

### 5.1 Descripción general de la intervención

Esta propuesta está formada por una serie de retos. En cada reto se conseguirá algo que ayude a conseguir nuestro objetivo final: la unión.

El grupo-clase estará dividido en diferentes subgrupos. Cada subgrupo tendrá un nombre concreto. Estos nombres se corresponden con el nombre de un instrumento. Por ejemplo:

- Subgrupo 1: Violín
- Subgrupo 2: Guitarra
- Subgrupo 3: Trompeta
- Subgrupo 4: Piano
- Subgrupo 5: Violonchelo
- Subgrupo 6: Flauta

El objetivo de la propuesta es conseguir unir todos los instrumentos para lograr obtener la partitura y que suene la melodía.

Cada grupo rotará por todos los retos. En cada reto obtendrán un trozo de la partitura musical. Finalmente, todos los subgrupos deberán unir esos trozos para completarla y poder formar la melodía.

Los diferentes retos aparecerán en una pantalla interactiva con el fin de tener una representación visual de la propuesta.

**Fin/Objetivo:** La importancia de la unión. Aunque la metodología sea aprendizaje basado en retos y eso en ocasiones lleve implícito la competitividad se puede jugar cooperando y con un fin común donde se haga hincapié en el trabajo en equipo.

## 5.2 Áreas/ciclo/curso

A lo largo de esta propuesta de intervención se trabajarán las siguientes áreas: Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Física, Educación Artística y Valores Sociales y Cívicos.

Esta propuesta va dirigida al 2º ciclo de Primaria, en concreto a 4º de Primaria.

(20 alumnos: 5 alumnas y 15 alumnos)

## 5.3 Objetivos de área

### **Lengua Castellana y Literatura**

O.LCL.2. Comprender y expresarse oralmente de forma adecuada en diversas situaciones socio-comunicativas, participando activamente, respetando las normas de intercambio comunicativo.

O.LCL.3. Escuchar, hablar y dialogar en situaciones de comunicación propuestas en el aula, argumentando sus producciones, manifestando una actitud receptiva y respetando los planteamientos ajenos.

O.LCL.4. Leer y comprender distintos tipos de textos apropiados a su edad, utilizando la lectura como fuente de placer y enriquecimiento personal, aproximándose a obras relevantes de la tradición literaria, sobre todo andaluza, para desarrollar hábitos de lectura.

O.LCL.7. Valorar la lengua como riqueza cultural y medio de comunicación, expresión e interacción social, respetando y valorando la variedad lingüística y disfrutando de obras literarias a través de su lectura, para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación, afectividad y visión del mundo.

### **Matemáticas**

O.M.2. Emplear el conocimiento matemático para comprender, valorar y reproducir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana, en un ambiente creativo, de investigación y proyectos cooperativos y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.

O.M.3. Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, las diferentes formas de representarlas, desarrollando estrategias de cálculo mental y aproximativo, que lleven a realizar estimaciones razonables, alcanzando así la

capacidad de enfrentarse con éxito a situaciones reales que requieren operaciones elementales.

### **Ciencias de la Naturaleza**

O.CN.4. Interpretar y reconocer los principales componentes de los ecosistemas, especialmente de nuestra comunidad autónoma, analizando su organización, sus características y sus relaciones de interdependencia, buscando explicaciones, proponiendo soluciones y adquiriendo comportamientos en la vida cotidiana de defensa, protección, recuperación del equilibrio ecológico y uso responsable de las fuentes de energía, mediante la promoción de valores de compromiso, respeto y solidaridad con la sostenibilidad del entorno.

O.CN.6. Participar en grupos de trabajo poniendo en práctica valores y actitudes propias del pensamiento científico, fomentando el espíritu emprendedor, desarrollando la propia sensibilidad y responsabilidad ante las experiencias individuales y colectivas.

### **Ciencias Sociales**

O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.

O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época.

### **Educación Física**

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

O.EF.5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de

convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

O.EF.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

### **Educación Artística**

O.EA.2. Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás

O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.

#### 5.4 Competencias

Las competencias para desarrollar durante la propuesta son:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

#### 5.5 Metodología

La metodología empleada en esta propuesta es el aprendizaje basado en retos y desafíos y juegos.

#### 5.6 Temporalización

La propuesta se podrá llevar a cabo en 1 jornada (Temporalización 1). No obstante, al tener que adaptarnos al centro educativo se podrá realizar 1 reto cada día (Temporalización 2).

## Temporalización 1: 11 y 12 de mayo

Los 8 retos se realizarán el dos días.

Reto 1 (45 minutos) Reto 2 (45 minutos) Reto 3 (45 minutos) Reto 4 (45 minutos)	11 de mayo
Reto 5 (45 minutos) Reto 6 (60 minutos) Reto 7 (60 minutos) Reto 8 (30 minutos)	12 de mayo

## Temporalización 2: 12- 23 de mayo

Reto 1 (45 minutos)	12 de mayo
Reto 2 (45 minutos)	15 de mayo
Reto 3 (45 minutos)	16 de mayo
Reto 4 (45 minutos)	17 de mayo
Reto 5 (45 minutos)	18 de mayo
Reto 6 (60 minutos)	19 de mayo
Reto 7 (60 minutos)	22 de mayo
Reto 8 (30 minutos)	23 de mayo

### 5.7 Actividades/Retos

Antes de iniciar los Retos propuestos se dedicará una sesión al alumnado para explicar el objetivo de la propuesta y la importancia de superar cada reto para conseguir la recompensa.

Se explicará la idea principal: Importancia de la unión y cooperación. En esta sesión se llevará a cabo la visualización de un vídeo con el fin de motivar al alumnado a conseguir lo que se propongan y después, se reflexionará sobre las siguientes preguntas:

¿Qué sé?	¿Qué quiero aprender?	¿Qué he aprendido?	Dudas que me vayan surgiendo...

El alumnado deberá responder las dos primeras columnas. La tercera columna se realizará en la última sesión de la propuesta. La cuarta columna se realizará a lo largo de toda la propuesta.

Por último, se realizarán los equipos de forma heterogénea donde el alumnado desempeñe un rol concreto. Los roles establecidos serán: Portavoz, Coordinador, Controlador y Crítico.

### RETO 1: ORDENANDO PALABRAS

- Objetivos:
  - Afianzar las categorías gramaticales
  - Conocer diferentes tipos de palabras y su uso
  - Potenciar la resolución de problemas
- Área: Lengua
- Contenidos

4.1. La palabra. Reconocimiento homonimia, polisemia, familias léxicas, palabras primitivas y derivadas, prefijos y sufijos. El nombre y sus clases. Artículos. Adjetivos determinativos y calificativos. Pronombres personales. Verbo: conjugación regular del indicativo, formas no personales, raíces y desinencias verbales. La concordancia en persona, género y número. Reglas para la formación de comparativos y superlativos.

4.3. Vocabulario: Estructura del diccionario. Distintos significados de las palabras. Diccionarios on line. Las abreviaturas y siglas.

- Temporalización: 45 min
- Desarrollo de la sesión
  - Actividad 1: Bingo de las categorías gramaticales ([VER ANEXO I](#))

El alumnado tendrá un cartón de bingo sobre las categorías gramaticales. El profesor irá diciendo las diferentes palabras del cartón y los alumnos/as tendrán que levantar la mano si la tienen. Después, el profesor elegirá quién dice el tipo de palabra que es. Si acierta podrá tachar la palabra, si no acierta, habrá rebote y otro compañero deberá decir el tipo de palabra.

- Actividad 2: Mini Oca de preguntas ([VER ANEXO II](#))

El alumnado, organizado en los grupos citados, tendrá una mini Oca compuesta por diferentes preguntas. Cada alumno tendrá que lanzar el dado e ir respondiendo a las preguntas adecuadamente con el fin de avanzar en las casillas. Solo podrá avanzar si



responde a las preguntas correctamente y deberá atender a las reglas del juego (citadas en el tablero).

- Actividad 3: Buscador de diferentes tipos de palabras: sustantivos, adjetivos y verbos ([VER ANEXO III](#), [ANEXO IV](#), [ANEXO V](#))

El alumnado tendrá 3 fichas diferentes:

- o Ficha 1: Sustantivos
- o Ficha 2: Adjetivos
- o Ficha 3: Verbos

En cada una de las fichas habrá diferentes tipos de palabras y el objetivo será encontrar, en la ficha 1, los sustantivos; en la ficha 2, los adjetivos y en la ficha 3, los verbos.

## RETO 2: ¡SE ABRE EL TELÓN!

- Objetivos:
  - Caracterizar una obra
  - Fomentar el pensamiento crítico

- Área: Literatura

- Contenidos

5.1. Escucha activa y lectura autónoma de obras o fragmentos de la tradición popular como leyendas, aleyas y refranes para obtener información sobre el entorno más próximo; también de la literatura universal adaptados a su edad.

5.5. Identificación del narrador, los personajes y las referencias explícitas o implícitas al espacio y al tiempo en obras narrativas o fragmentos. Distinción entre diálogos y acotaciones.

5.6. Dramatización de textos literarios y no literarios, adecuados al nivel, sobre temas de interés para el alumnado. Adecuación del lenguaje a la representación dramática a través de la entonación, el ritmo y el volumen.

- Temporalización: 45 minutos
- Desarrollo de la actividad
  - Actividad 1: Lectura e interpretación de Leyenda Ubuntu ([VER ANEXO VI](#))

El alumnado leerá una leyenda sobre el trabajo en equipo y la cooperación. Primero, la leerán individualmente. Después, de manera grupal. Por último, se disfrazarán y

elaborarán una pequeña obra de teatro interpretándola y resaltando las ideas más importantes.

- Actividad 2: Reflexión y conclusiones

Por último, se realizará una reflexión individual y grupal sobre las ideas más importantes de la leyenda y se propondrán diferentes conclusiones relacionándolas con la vida cotidiana del alumnado.

### RETO 3: CALCULAMOS MENTALMENTE

- Objetivos:
  - Practicar el cálculo mental
  - Trabajar de manera cooperativa
  - Potenciar la resolución de problemas

- Área: Matemáticas

- Contenidos

1.10. Iniciativa, participación y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar, resolver e inventar problemas, respetando el trabajo de los demás.

1.11. Confianza en las propias posibilidades y espíritu de superación de los retos, dificultades y errores asociados al aprendizaje matemático.

1.12. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para la comprensión y asimilación de contenidos matemáticos, obtención de obtener información y realizar realización de cálculos numéricos, resolver resolución de problemas o investigaciones sencillas y presentar presentación de resultados.

2.7. Utilización de la suma para juntar o añadir y de la resta para separar o quitar. Iniciación de la multiplicación como suma de sumandos iguales y calcular el número de veces; todo ello partiendo de situaciones de la vida cotidiana.

2.11. Desarrollo de estrategias personales de cálculo mental en cálculos simples relativos a la suma, resta, descomposición y composición, sumar y/o restar 1, 10 y 100 a cualquier número, dobles y mitades de números sencillos, series numéricas, para la búsqueda del complemento de un número y para resolver problemas de sumas y restas.

2.15. Explicación oral del proceso seguido en la realización de cálculos mentales y escritos.

- Temporalización: 45 minutos

- Desarrollo de la actividad
  - Actividad 1: Oca de multiplicaciones ([VER ANEXO VII](#))

El alumnado deberá lanzar el dado e ir respondiendo a las operaciones matemáticas que se indican en el tablero. Ganará el que llegue antes a la meta. Deberán atender a las reglas del juego indicadas en el tablero.

- Actividad 2: Math Snake ([VER ANEXO VIII](#))

El alumnado deberá ir realizando las operaciones matemáticas que se indican en la serpiente. Se realizará una competición entre los diferentes equipos y ganará el primero que acabe con los resultados correctamente.

- Actividad 3: Atrapa el 100 ([VER ANEXO IX](#))

El alumnado se colocará por parejas y escogerá un color diferente. Por turnos deberán encontrar un par, trío o cuádruplo de números que su suma sea 100. Pueden estar en vertical, horizontal o diagonal pero una vez que se utiliza un número no podrá volver a usarse. Ganará el alumno que consiga tener más pares. En los diferentes turnos se estipulará un tiempo concreto.

#### RETO 4: NOS ADENTRAMOS EN LA NATURALEZA

- Objetivos:
  - Conocer los tipos de plantas y frutos
  - Diferenciar las diferentes partes de las plantas
  - Valorar la importancia del agua y desarrollar hábitos de respeto hacia el medio ambiente
  - Realizar plantaciones de diferentes tipos de semillas
- Área: Ciencias de la Naturaleza
- Contenidos
  - 3.3. Clasificación de las plantas en función de sus características básicas, y reconocimiento de sus partes.
  - 3.7. Valoración de la importancia del agua para las plantas (la fotosíntesis) y para todos los seres vivos. El ciclo del agua.
  - 3.14. Desarrollo de hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.
- Temporalización: 45 minutos
- Desarrollo de la actividad

- Actividad 1: Tarjetas de plantas/semillas y explicación importancia agua  
([VER ANEXO X](#))

Se repartirá al alumnado diferentes tarjetas con los nombres de diferentes plantas. Se dejará un tiempo para que las visualicen. Posteriormente, se realizará un juego sobre la importancia del agua. Cada alumno deberá responder a las siguientes preguntas: *¿Por qué el agua es importante en nuestra vida cotidiana? ¿Para qué nos hace falta?*

- Actividad 2: Concurso para identificarlas en el huerto

A continuación, se realizará una competición entre los diferentes equipos donde deberán identificar en el huerto las diferentes plantas que aparecen en las tarjetas y explicar las partes de cada una de ellas. Ganará el equipo que consiga más puntos acertando cada respuesta.

- Actividad 3: Plantación de semillas

Por último, se repartirán por equipos diferentes semillas. El alumnado deberá plantarlas siguiendo las instrucciones del maestro.

## RETO 5: LA HISTORIA Y SUS ETAPAS

- Objetivos:
  - Conocer las etapas de la historia y su duración
  - Comprender las características más significativas de cada etapa
  - Desarrollar actitud crítica y emprendedora
- Área: Ciencias Sociales
- Contenidos

4.1. El tiempo histórico y su medida.

4.2. Las edades de la historia. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.

4.3. La Prehistoria. Edad de Piedra (Paleolítico y Neolítico) Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria. El hombre de Orce y su pasado como hecho relevante para la ciencia y Andalucía.

4.4. La Edad Antigua. Características. Formas de vida, actividades económicas y producciones de los seres humanos de la Edad Antigua. La Romanización. El legado cultural romano.

- Temporalización: 45 minutos

- Desarrollo de la actividad
  - Actividad 1: Juego sobre los hechos históricos ([VER ANEXO XI](#))

El alumnado deberá colocar las imágenes (acontecimientos históricos) de la parte derecha de la ficha en la fecha correcta. Para ello tendrán que recortarlas y pegarlas.

- Actividad 2: Juego sobre orden cronológico ([VER ANEXO XII](#))

El alumnado deberá ordenar correctamente las imágenes según haya acontecido el evento histórico. Para ello tendrán que recortarlas y pegarlas.

- Actividad 3: Trivial sobre la Edad Antigua

Esta actividad es un Trivial con preguntas relacionadas con la Edad Antigua. Se puede acceder mediante el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/64806fbc4ddeb001153d07d/interactive-content-quiz-trivial-ii>

## RETO 6: ¡NOS MOVEMOS!

- Objetivos:
  - Practicar juegos cooperativos
  - Conocer reglas concretas y respetarlas
  - Aumentar el tiempo de compromiso motor
  - Fomentar las actividades motrices

- Área: Educación Física

- Contenidos

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo.

- Temporalización: 60 minutos

- Desarrollo de la actividad

Este reto consistirá en la realización de una Gymcana. Estará compuesta por diferentes juegos y deportes.

Juego 1: Pañuelito con balones de baloncesto. (La novedad es ir botando el balón de baloncesto cuando salga tu número)

Juego 2: Pies quietos

Juego 3: La 4 esquinas

Juego 4: Robabalones

Juego 5: La cola del dragón

Podrán competir varios grupos entre sí.

## RETO 7: EXPRESANDO EMOCIONES

Objetivos:

- Reconocer sentimientos y emociones y expresarlos a través de dibujos
- Fomentar el desarrollo artístico y creativo
- Empatizar con el resto de los compañeros/as

- Área: Educación Artística
- Contenidos

2.1. Elaboración creativa de producciones plásticas, mediante la observación del entorno (naturales, artificiales y artísticos), individuales o en grupo, seleccionando las técnicas más apropiadas para su realización.

2.3. Utilización de las características de color y la textura para representar propiedades del entorno.

2.4. Planificación del proceso de producción de una obra en varias fases: observación y percepción, análisis e interiorización, verbalización de intenciones, elección de intenciones, elección de materiales y su preparación, ejecución y valoración crítica.

- Temporalización: 60 minutos
- Desarrollo de la actividad

El reto consiste en elaborar un mural individual y grupal donde se exprese como se han sentido a lo largo de todos los retos anteriores. Se debe reflejar con pinturas, temperas, colores, rotuladores u otros materiales los aspectos que más le han gustado y los que menos.

A continuación, se expondrán diferentes imágenes ([VER ANEXO XIII](#)). Cada alumno deberá indicar con cual de ella se ha sentido más identificado y por qué.

### RETO 8: LA UNIÓN HACE LA FUERZA (Conseguimos el objetivo final)

- Objetivos:
  - Fomentar el trabajo cooperativo
  - Desarrollar la actitud crítica y de superación
  - Establecer relaciones interpersonales basadas en la tolerancia y el respeto
- Área: Valores Sociales y Cívicos
- Contenidos:
  - 2.2. El trabajo cooperativo y solidario en grupo: mediación y superación de conflictos.
  - 2.3. Habilidades básicas necesarias para el desarrollo de una escucha activa y eficaz.
  - 2.4. Desarrollo de habilidades y actitudes asertivas en la convivencia diaria.
  - 2.5. Establecimiento de relaciones interpersonales basadas en la tolerancia y el respeto.
  - 3.5. Expresión abierta y directa de las propias ideas, opiniones y derechos, defendiéndolos de forma respetuosa.
  - 3.6. Conocimiento y práctica de la diversidad de estrategias de resolución de un conflicto.
- Temporalización: 30 minutos
- Desarrollo de la actividad

En esta sesión se tendrá que unir y ordenar las partituras obtenidas en cada reto para hacer sonar la melodía. Habrá diferentes instrumentos reciclados y no reciclados. El alumnado deberá leer la partitura y hacerla sonar.

Por último, se retomarán las preguntas de la primera sesión y se reflexionará sobre si se han conseguido los objetivos propuestos, la superación de los retos y la unión del grupo-clase. Se realizará un mural con el título: “Trabajo en equipo y cooperación”. El alumnado tendrá que poner que ha aprendido a lo largo de todo el proceso.

¿Qué sé?	¿Qué quiero aprender?	¿Qué he aprendido?	Dudas que me vayan surgiendo...

- Recursos materiales y espaciales

1. Recursos materiales:

- Bingo de las categorías gramaticales
  - Mini Oca de preguntas
  - Buscador de diferentes tipos de palabras: sustantivos, adjetivos y verbos
  - Ficha Leyenda Ubuntu
  - Oca de multiplicaciones
  - Ficha Math Snake
  - Ficha Atrapa el 100
  - Tarjetas de plantas/semillas
  - Juego sobre los hechos históricos
  - Juego sobre orden cronológico
  - Trivial sobre la Edad Antigua
  - Imágenes de emociones
2. Semillas de frutos
3. Regaderas, vasos de plástico, algodón
4. Tijeras, pegamento, lápices, colores, tizas, temperas, acuarelas, dado.

### 5.8 Atención a la diversidad

El alumnado con necesidades educativas especiales, en este caso, altas capacidades, TDA y TDAH podrá realizar las actividades sin ser necesario ningún tipo de adaptación.

De los 19 alumnos, 3 de ellos presentan necesidades específicas de apoyo educativo:

- Alumna 1: Alumna con altas capacidades. Muy perfeccionista y calificaciones destacables en Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales e Inglés.

- Alumno 2: Alumno con TDA. Se esfuerza mucho por seguir el ritmo habitual de clase. No presenta dificultad para adaptarse a la mayoría de las actividades propuestas.

- Alumno 3: Alumno con adaptación significativa en Matemáticas y Lengua.

Se elaborarán grupos heterogéneos donde cada uno de los alumnos desempeñen un rol concreto y se muestren colaborativos fomentando el trabajo en grupo y la inclusión. No obstante, recibirá ayuda del profesor tutor o PT del centro.



## 5.9 Evaluación

La evaluación es un proceso continuo, con carácter formativo e integral. Este proporciona la información suficiente y permite una posible modificación en aquellos aspectos que lo requieran. Por lo tanto, la evaluación está estrechamente relacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Su objetivo principal es comprobar el grado de adquisición de las competencias y objetivos del alumnado. La evaluación la centraremos en la participación, el trabajo continuo y en la observación de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada alumno/a. Nos centraremos en las actividades propuestas y en su resolución. Valoraremos los aspectos positivos y observables que se hayan ido cumpliendo con el fin de alcanzar los objetivos. No obstante, también tendrá un peso importante la coevaluación entre los alumnos/as, así como la autoevaluación.

Para ello hemos elaborado 3 rúbricas diferentes: rúbrica general del profesor, coevaluación y autoevaluación.

- Rúbrica general ([VER ANEXO XIV](#))
- Rúbrica de coevaluación ([VER ANEXO XV](#))
- Rúbrica de autoevaluación ([VER ANEXO XVI](#))

## 6. Conclusiones, limitaciones y perspectivas futuras

La elaboración de la propuesta de intervención ha sido un proceso por el cual he podido comprobar la complejidad de realizar un proyecto con metodologías innovadoras. El objetivo principal de dicha propuesta es favorecer las prácticas educativas del alumnado a través de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en retos y juegos. Tras el planteamiento de este objetivo puedo decir en gran parte se ha conseguido. El alumnado se ha podido enriquecer de los nuevos métodos de enseñanza. A través del juego han podido obtener conocimiento. Gracias a las actividades propuestas y al hilo conductor llevado a cabo durante todo el proceso el alumnado ha podido llevar un orden y saber cuál es el objetivo que conseguir.

A continuación, explicaré en qué medida he logrado cada uno de mis objetivos propuestos al inicio de la propuesta.

- Fomentar la creatividad tanto en el alumnado como en el profesorado.

Con respecto al fomento de creatividad en el aula tanto en alumnos como en profesores puedo afirmar lo he conseguido. En mayor medida en el alumnado. A través de las diferentes actividades propuestas han podido desarrollar la creatividad y desenvolverse

en distintas situaciones. Han podido resolver conflictos y desarrollar la capacidad de decisión y ejecución.

- Generar motivación en el alumnado a través del juego.

Este objetivo puedo decir lo he conseguido, no obstante, me ha llevado un largo camino. El alumnado suele estar acostumbrado a metodologías tradicionales donde únicamente ejecutan sin plantearse el objetivo del aprendizaje y donde no se pone en juego la motivación o el interés por aprender. Finalmente, he logrado motivarlos y he podido comprobar la competitividad y entusiasmo que han desarrollado.

- Potenciar el desarrollo integral del alumnado.

Tras los retos propuestos el alumnado ha podido desarrollar diferentes habilidades cognitivas, emocionales, físicas y sociales. Se han desarrollado las diferentes competencias y áreas del curriculum en cada uno de los retos. Se ha fomentado el desarrollo cognitivo a través de actividades como cálculo mental, reconocimiento de palabras, lectura y análisis. Por otra parte, el desarrollo físico ha estado presente en actividades relacionadas con el área de Educación Física. El desarrollo emocional se ha logrado con actividades de interiorización y de expresión de emociones y sentimientos. Y el desarrollo social ha estado presente a lo largo de toda la propuesta ya que la propuesta conlleva interacción social en todo momento.

- Favorecer el ambiente de clase a través de trabajos en grupos y diferentes retos.

El clima del aula ha resultado favorable durante toda la propuesta. Las actividades en grupo han fomentado un clima de clase adecuado y relajado, aunque en ocasiones se han dado conflictos debido a la competitividad que conllevan los retos. Los equipos han estado bien organizados y se han resuelto cada uno de los retos de manera rápida y acertada.

- Fomentar la autonomía en el alumnado

La autonomía en el alumnado se ha logrado fomentar gracias a la autogestión que supone en sí la propuesta. Los retos y las actividades suponen un alto grado de autogestión e independencia. No obstante, he podido darme cuenta de la importancia de la figura del maestro como guía y referente. En muchas ocasiones ha estado presente la falta de autoconfianza en el alumnado debido quizás a estar acostumbrados a metodologías más tradicionales y dependientes del profesor.

- Reforzar valores como el compañerismo, la constancia o la cooperación

Tras el desarrollo de los diferentes retos no solo se han podido reforzar valores como el compañerismo, la constancia o la cooperación sino muchos otros como el respeto, la tolerancia, la honestidad y la responsabilidad.

Además, el alumnado ha apreciado la importancia de trabajar estos valores ya que son la base para estar unidos y alcanzar el objetivo común.

En conclusión, puedo afirmar he conseguido mis objetivos propuestos en gran medida. Pensaba que la propuesta sería más fácil de llevar a cabo y he podido comprobar que en muchas situaciones necesitaba ayuda de otro docente para poner en práctica muchas actividades. Gracias a la ayuda y a la comprensión por parte del tutor del aula he podido llevar a cabo sin mayores problemas la metodología establecida en la propuesta. No obstante, quiero recalcar que todos los retos no se han podido llevar a la práctica por falta de tiempo en el horario del alumnado, ya que ellos debían de seguir su programación propuesta.

### **Limitaciones**

Algunas limitaciones durante la elaboración e intervención de la propuesta han sido:

- La falta de tiempo en la programación del alumnado. Ellos debían seguir su programación establecida por el tutor del aula y la propuesta se planteaba como una propuesta complementaria. Habitualmente, se daban las clases con la metodología del profesor y se dedicaba una temporalización concreta a los retos y actividades. Esto no ha permitido llevar a cabo todos los retos y tener que llevarlos a cabo de manera secuenciada. En primer momento, la propuesta estaba pensada para realizarla en 1 o 2 jornadas con el fin de no perder el hilo conductor y resultará motivador para el alumnado. Finalmente, la propuesta se tuvo que fragmentar en varios días más.
- La falta de profesorado para llevar a cabo una propuesta tan elaborada. Si la propuesta la hubiera llevado a cabo en 1 o 2 jornadas me hubiera hecho falta la presencia de algún docente más, ya que la propuesta está compuesta por numerosos retos relacionadas con un área concreta. Haber realizado la propuesta fragmentada en diferentes días me ha servido para tener más localizado al alumnado y poder actuar de guía en todo el proceso. He podido realizar diferentes aportaciones a lo largo del proyecto y en cada actividad.

- El alumnado está acostumbrado a participar en metodologías tradicionales. Aunque al alumnado no le ha supuesto ningún tipo de trabajo adaptarse a diferentes metodologías, tienen ideas impuestas y roles muy pasivos con respecto a desenvolverse en situaciones concretas. La resolución de conflictos es algo que han podido trabajar a lo largo de este proyecto. Pienso que les ha servido como grupo-clase y ha fomentado el clima del aula.

Tras la elaboración del proyecto y puesta en práctica puedo concluir que en un futuro me gustaría enfocarlo de manera diferente. En primer lugar, lo llevaría a cabo en una jornada. Involucraría a todo el centro educativo simultáneamente con el fin de aumentar la participación por parte de todo el alumnado y profesorado. Lo llevaría a cabo en un espacio al aire libre y delimitando cada actividad con números. Por ejemplo, se podría realizar en el patio del colegio o en un parque cercano con entorno natural. Me centraría en una temática concreta y caracterizaría el entorno, el alumnado y el profesorado.

## 7. Referencias bibliográficas

Fundación Universitaria San Pablo CEU (2022). *Colegio CEU Claudio Coello*. Recuperado el 19 de junio de 2023, de <https://www.colegioceuclaudiocoello.es/>

Jiménez Muyolema, J.R. (2016). “Noam Chomsky y la educación occidental, principales ideas” (Trabajo académico, Universidad Católica del Ecuador) <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/12217/Disertaci%c3%b2n%20John%20Jim%c3%a8nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chomsky, N. (2001). *La (Des) Educación*. Barcelona: Crítica

El objetivo de la educación: La deseducación (2012). [Película].

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015). *Aprendizaje Basado en Retos Eduteka* <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-en-retos.pdf>

Recio Moreno, D. (2022). Metodologías educativas innovadoras desde la participación, el empoderamiento, la reflexión mediática y el aprendizaje colaborativo (Tesis Doctoral, UNED). [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Drecio/RECIO\\_MORENO\\_DAVID\\_TESIS.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Drecio/RECIO_MORENO_DAVID_TESIS.pdf)

Günter L. Huber (2008) Aprendizaje activo y metodologías educativas *Revista de Educación* pp. 59-81 <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:14edd70f-c97a-4361-8757-ef0c83ce5bea/re200804-pdf.pdf>

KANFER, F. H. (1977). Selbstmanagement- Methoden. EN F. H. KANFER & A. P. GOLDSTEIN (comps.),Möglichkeiten der Verhaltensänderung.München:Urban & Schwarzenberg.

SHUELL, T. J. (1986). Cognitive conceptions of learning. *Review of Educational Research*, 56, 411-436.

WERTSCH, J.V. (1985). Vygotsky and the social formation of mind. Cambridge: Cambridge University Press.

Ana Patricia Galván-Cardoso, A.P. y Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7 (12), 962-975 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387>

Arredondo, P; Carranza, M; Huerta, E; Pliego, R y Rico, G (2014) Investigación de los Paradigmas Tradicional, Conductista y Humanista [Investigation of Traditional, Behavioral and Humanist Paradigms]. Instituto Universitario del Centro de México. Plantel Celaya, Guanajuato. México.

Silvia Bou Ysás, S., Carretero González, C., Castro González, P., Echániz Barrondo, A y Hassi, L. (2022). Cuadernos de Pedagogía Ignaciana Universitaria: Aprendizaje Basado en Retos <https://drive.google.com/file/d/1sI2vzB5AbHN6RorSq3hBI7xN4S2WHbw1/view>

Bustos Jiménez, A., Castellano Hinojosa, V., Calvo Ramos, J., Mesa Sánchez, R., Quevedo Blasco, V.J. y Aguilar Mendoza, C. (2019). El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias clave. *Padres y Maestros* n°380 <https://doi.org/10.14422/pym.i380.y2019.008>

Muntaner Guasp, J.J., Pinya Medina, C. y Mut Amengual, B. (2020). El Impacto de las Metodologías Activas en los Resultados Académicos: Un Estudio de Casos. *Revista de currículum y formación del profesorado* 24(1) <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>

Ros, R., Alfageme, M. y Vallejo, M. (2008). Enfoques de enseñanza en un centro de Primaria: cambio o continuidad. II Jornadas de los Máster en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria. Murcia: Servicio de publicaciones, Universidad de Murcia.

Collados, E. (2007). Creatividad y cooperación: un caso práctico de aprendizaje basado en problemas aplicado al diseño gráfico, *Aula de Innovación Educativa*, 172, 40-41. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/182307>

Blog de Recursos de para la elaboración de A.C.I.S (2023). *Aulapt.org*. Recuperado el 25 de junio de 2023, de <https://www.aulapt.org/>

Grence Ruiz, T. (2015). *Ciencias Sociales Guía Didáctica*. Santillana. [http://www.colegioortegaygasset.com/users/maticas/CCSS\\_4\\_libro.pdf](http://www.colegioortegaygasset.com/users/maticas/CCSS_4_libro.pdf)


## 8. Anexos

### ANEXO I

# CATEGORIAS GRAMATICALES

## Bingo

Nombre: \_\_\_\_\_

NIÑO	ALTA	CANTAR	LOS	A
JUGAR	BUENO	LISTA	SUBIR	DE
DESDE	COLEGIO		LENTO	LAPIZ
PIZARRA	CORRER	CON	BAILAR	MESA
CANCIÓN	SALTAR	BAJA	ÁRBOL	DEPORTE

**INICIO**

**1** ¿Qué tipo de palabra es **DELICIOSO**?

**2** Di tres verbos

**3** Di cinco sustantivos

**4** ¿Qué tipo de palabra es **AGUA**?

**5** Di tres pronombres

**6** ¿Qué tipo de palabra es **ESOS**?

¿Qué tipo de palabra es **COLEGIO**?

¿Qué tipo de palabra es **CORRER**?

¿Qué tipo de palabra es **JUAN**?

Di cinco adjetivos

¿Qué tipo de palabra es **LARGO**?

¿Qué tipo de palabra es **VIVIR**?

¿Qué tipo de palabra es **MONTAÑA**?

**REGLAS DEL JUEGO**

- ¡Tira de nuevo!
- Un turno sin jugar
- Inventate un tipo de palabra



ANEXO III

**ENCUENTRA  
LOS  
SUSTANTIVOS**

REÍR    CALCULADORA    ACTUAR

CORRER    BOLÍGRAFO    SALTAR

GUAPA    SILLA    BRILLAR

SOFÁ    SALIR    ALTO

POBRE    DELICIOSO    BICICLETA

VENTANA    TIGRE    CAMA

ESCRITORIO    PUERTA    CANCIÓN

NOMBRE:

**ENCUENTRA  
LOS ADJETIVOS**

REÍR      VIEJO      ACTUAR

CORRER      RESPLANDECIENTE      ALTA

GUAPA      SILLA      BRILLAR

JOVEN      INTELIGENTE      SALIR

POBRE      DELICIOSO      BICICLETA

VENTANA      TIGRE      CAMA

NUEVO      INOCENTE      CANCIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

ANEXO V

**ENCUENTRA  
LOS VERBOS**

REÍR      VIEJO      ACTUAR

CORRER      JUGAR      ALTA

PELÍCULA      SALTAR      BRILLAR

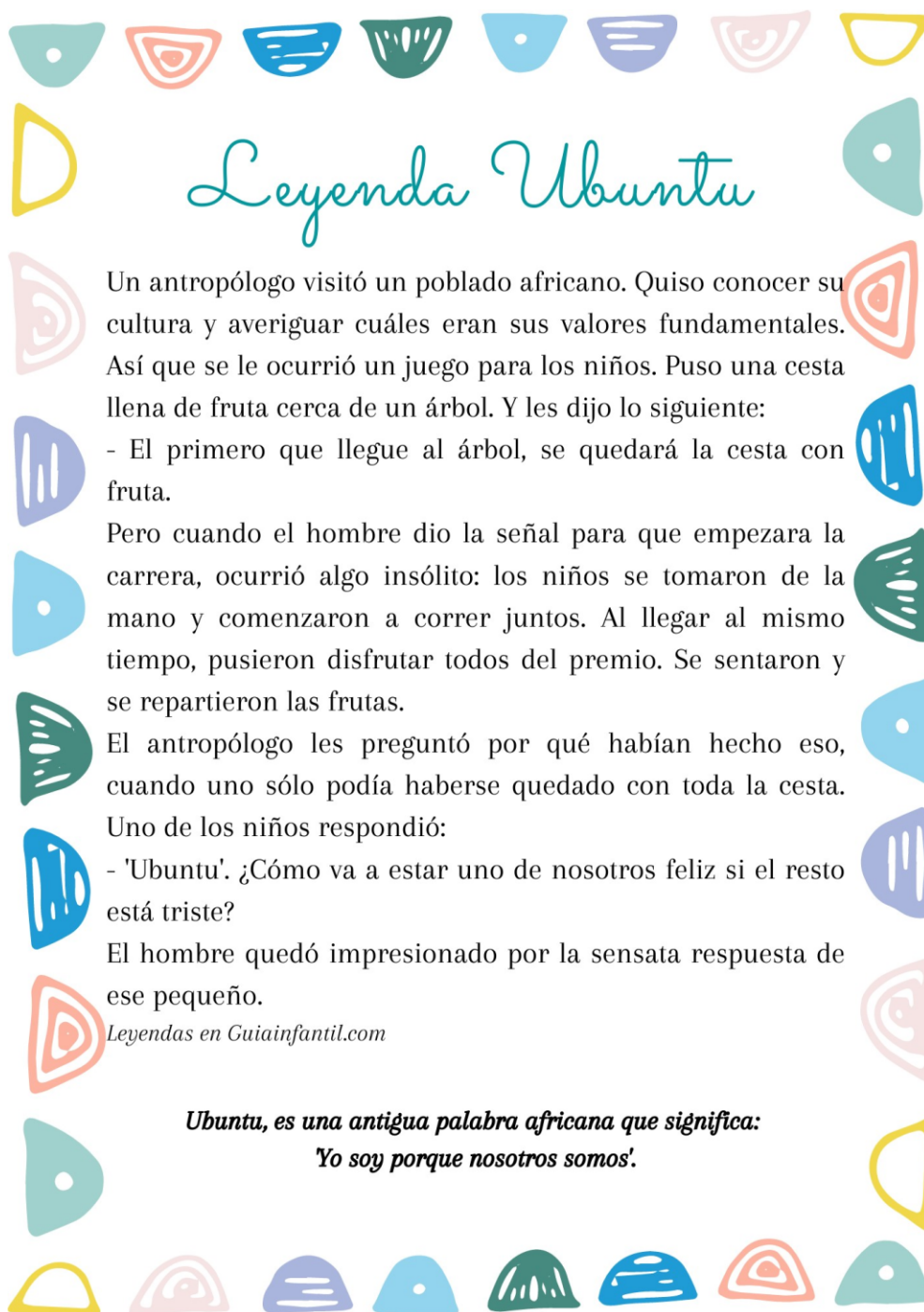
JOVEN      INTELIGENTE      SALIR

POBRE      BEBER      AÑADIR

ESCRIBIR      HACER      CAMA

LEER      INOCENTE      VIVIR

NOMBRE: \_\_\_\_\_



## Leyenda Ubuntu

Un antropólogo visitó un poblado africano. Quiso conocer su cultura y averiguar cuáles eran sus valores fundamentales. Así que se le ocurrió un juego para los niños. Puso una cesta llena de fruta cerca de un árbol. Y les dijo lo siguiente:

- El primero que llegue al árbol, se quedará la cesta con fruta.

Pero cuando el hombre dio la señal para que empezara la carrera, ocurrió algo insólito: los niños se tomaron de la mano y comenzaron a correr juntos. Al llegar al mismo tiempo, pusieron disfrutar todos del premio. Se sentaron y se repartieron las frutas.

El antropólogo les preguntó por qué habían hecho eso, cuando uno sólo podía haberse quedado con toda la cesta. Uno de los niños respondió:

- 'Ubuntu'. ¿Cómo va a estar uno de nosotros feliz si el resto está triste?

El hombre quedó impresionado por la sensata respuesta de ese pequeño.

*Leyendas en Guiainfantil.com*

***Ubuntu, es una antigua palabra africana que significa:  
Yo soy porque nosotros somos.***

Leyenda extraída de Leyendas en Guiainfantil.com

ANEXO VII

**TABLAS DEL 1 AL 10**

Si no aciertas la multiplicación retrocedes al hijo de Bigfoot anterior.

**INICIO**

De hijo de Bigfoot a hijo de Bigfoot y tiras de nuevo.

Atajo.

Paras a descansar un turno.

**FIN**

Autapt.org  
Blog de recursos para la educación de A.C.T.S.

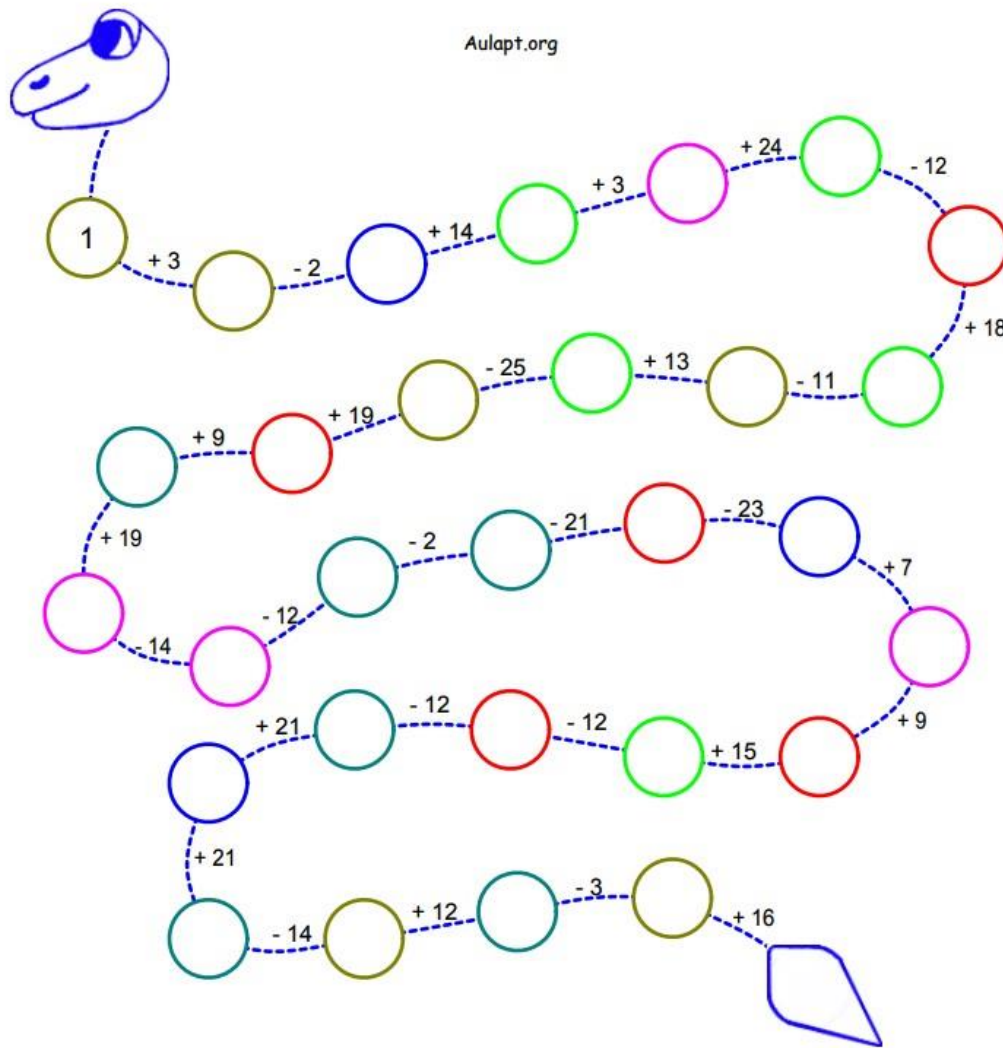
Autapt.org  
www.timvandevall.com  
Copyright © Dutch Renaissance Press LLC

Multiplication problems on the maze path:

- 2x3, 8x5, 6x7, 4x6, 2x9, 3x7, 5x9, 7x8, 3x6, 5x5, 6x5, 3x4
- 8x8, 5x3, 9x6, 3x7, 8x7, 7x7, 9x3, 4x2, 6x6
- 6x3, 4x4, 5x3, 6x4, 4x9, 3x9, 7x10
- 7x5, 5x1, 6x3, 8x4, 3x6, 4x7, 7x7, 5x2, 8x3, 5x10, 4x4, 7x6, 6x8, 5x8

Recurso extraído del Blog aulapt.org

ANEXO VIII



math snake

www.edu-games.org

Recurso extraído del Blog aulapt.org

aulapt.org



## ¡Atrapa el 100!

20	30	70	20	10
80	40	10	90	50
30	20	60	50	20
50	30	40	50	40
60	40	10	20	70
30	20	80	40	80
80	30	70	30	10
10	90	50	10	60
50	80	40	50	90
70	90	20	30	60
20	10	60	90	30
70	50	20	20	90
60	30	40	10	60
80	40	70	50	70

# ENCONTRAMOS PLANTAS...



1

**TOMATE**



2

**PIMIENTO**



3

**CALABACÍN**



4

**HABICHUELA**



5

**ALBAHACA**



6

**ROMERO**





ANEXO XI

3 millones de años  
PREHISTORIA

---

3.000 a.C  
EDAD ANTIGUA

---

476 a.C  
EDAD MEDIA

---

1492  
EDAD MODERNA

---

1789  
ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

## Juego Hechos Históricos

PON EN ORDEN ESTOS HECHOS HISTÓRICOS

Arrastra la imagen a la fecha correcta

ANEXO XII

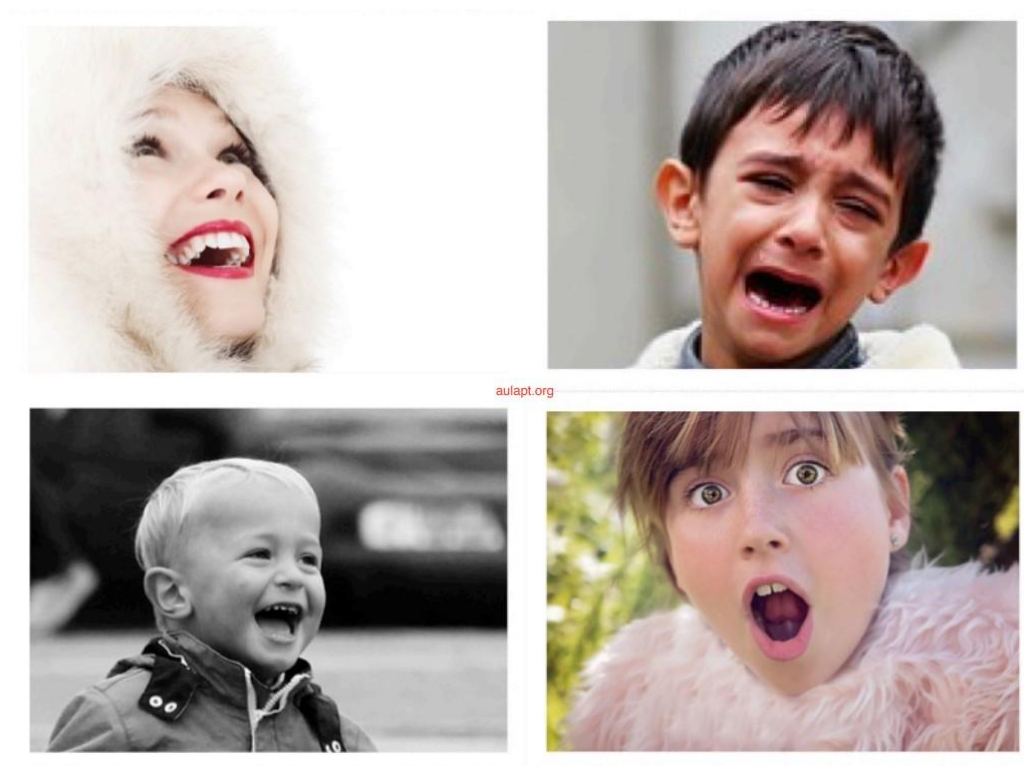
### ORDENA CRONOLÓGICAMENTE

				
1. Paleolítico	2. Neolítico	3. Edad de los Metales	4. Pirámides Egipto	5. Faraones
6. Edad Media	7. Descubrimiento América	8. Revolución Francesa	9. Invención teléfono	10. Época Contemporánea
				

ANEXO XIII



Recurso extraído del Blog aulapt.org



Recurso extraído del Blog aulapt.org

ANEXO XIV (RÚBRICA GENERAL)

INDICADORES	NUNCA	POCAS VECES	HABITUALMENTE	SIEMPRE
Desarrolla actitudes de respeto y solidaridad hacia los demás en situaciones formales e informales de interacción social				
Trabaja en equipo valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de los objetivos y comprendiendo y asumiendo sus responsabilidades dentro del equipo y actuando con autonomía y responsabilidad.				
Aplica el autocontrol a la toma de decisiones, la negociación y la resolución de conflictos.				
Expresa abiertamente las propias ideas y opiniones a la vez que realiza una defensa tranquila y respetuosa de las posiciones personales, utilizando un lenguaje respetuoso y positivo.				
Interacciona con empatía, utilizando				

diferentes habilidades sociales y contribuyendo a la cohesión de los grupos sociales a los que pertenece				
Valora las cualidades de otras personas y establece y mantiene relaciones emocionales amistosas, basadas en el intercambio de afecto y la confianza mutua.				
Participa activamente en la resolución de conflictos				
Participa activamente en los trabajos de equipo				

#### ANEXO XV (RÚBRICA DE COEVALUACIÓN)

COEVALUACION			
Nombre del equipo:			
Nombre de los miembros del equipo:			
ASPECTOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Participamos en las decisiones			
Se realizan las tareas			
Apoyamos a los compañeros/as			
Trabajamos en equipo			
Colaboramos en la obtención de la recompensa			
Escuchamos a los compañeros/as			
¿Qué aspecto nos ha costado más? ¿Por qué?			

ANEXO XVI (RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN)

AUTOEVALUACIÓN			
ASPECTOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Aporto nuevas ideas al grupo			
Respeto las ideas de mis compañeros/as			
Soy capaz de realizar las actividades resolviendo los conflictos que puedan surgir			
Coopero con mis compañeros y ayudo a conseguir el objetivo del reto			
Asumo mis responsabilidades y cumplo con mi rol establecido			