



¿Cómo hacer que tu
educación se convierta
en una rutina divertida?

Trabajo Fin de Grado: Unidad Didáctica
2º ciclo Educación Primaria (8-10 años)



Grado en Educación Primaria: 2022-2023



Autora: Paola de Fátima Rodríguez Periago



Tutor: Cristóbal Ballesteros Regaña

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	2
ÍNDICE DE TABLAS.....	4
RESUMEN.....	7
ABSTRACT:.....	8
1. MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS, DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS TIC.....	12
1.1.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO Y DE LA GAMIFICACIÓN.....	15
1.2. POSIBILIDADES Y LIMITACIONES DE LAS TIC.....	17
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL CONTENIDO CURRICULAR/TEMÁTICA FORMATIVA QUE SE DESARROLLARÁ CON LA UD.....	18
2. OBJETIVOS.....	24
3. METODOLOGÍA.....	28
4. DESARROLLO-RESULTADOS.....	33
4.1. IDENTIFICACIÓN.....	33
4.1.1. TÍTULO.....	33
4.1.2. TEMAS.....	33
4.1.3. DESTINATARIOS.....	33
4.1.4. ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL DONDE SE DESARROLLA LA INTERVENCIÓN.....	35
4.1.5. MOMENTO DE APLICACIÓN.....	36

4.2. OBJETIVOS.....	36
4.2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	36
4.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ÁREA.....	37
4.2.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	38
4.3. COMPETENCIAS.....	41
4.4. CONTENIDOS.....	44
4.5. METODOLOGÍA.....	50
4.6. ACTIVIDADES.....	58
4.7. EVALUACIÓN.....	135
5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PERSONALES Y PROFESIONALES....	144
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	149

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. <i>Esquema de los contenidos</i> (ver).....	49
Imagen 2. <i>Ficha con la lectura impresa</i> (ver).....	63
Imagen 3. <i>Ficha con la rúbrica impresa</i> (ver).....	64
Imagen 4. <i>Ficha preposiciones y conjunciones</i> (ver).....	65
Imagen 5. <i>Ficha preguntas</i> (ver).....	69
Imagen 6. <i>Captura ficha rúbrica evaluación</i> (ver).....	71
Imagen 7. <i>Ficha de la fotosíntesis</i> (ver).....	76
Imagen 8. <i>Carteles unidades de medidas</i> (ver).....	79
Imagen 9. <i>Ficha unidades de longitud</i> (ver).....	80
Imagen 10. <i>Ficha preposiciones y conjunciones</i> (ver).....	83
Imagen 11. <i>Captura rúbrica evaluación</i> (ver).....	88

Imagen 12. <i>Ficha de expresión escrita (ver)</i>	91
Imagen 13. <i>Captura plantilla técnica rompecabezas (ver)</i>	95
Imagen 14. <i>Carteles unidades de medidas (ver)</i>	102
Imagen 15. <i>Ejercicios para el paso de unidades (ver)</i>	103
Imagen 16. <i>Captura ficha rúbrica evaluación (ver)</i>	105
Imagen 17. <i>Partes de la casa (ver)</i>	109
Imagen 18. <i>Sopa de letras (ver)</i>	112
Imagen 19. <i>Carteles unidades de medidas (ver)</i>	115
Imagen 20. <i>Capturas kahoot unidades de medida (ver)</i>	116
Imagen 21. <i>Captura mapa interactivo de España (ver)</i>	119
Imagen 22. <i>Captura puzzle mapa España (ver)</i>	120
Imagen 23. <i>Captura diapositiva rúbrica evaluación (ver)</i>	122
Imagen 24. <i>Captura diapositiva repaso unidades de medidas (ver)</i>	126
Imagen 25. <i>Captura diapositiva técnica 1-2-4 (ver)</i>	127
Imagen 26. <i>Captura del Escape Room (grabación de pantalla: ver)</i>	129
Imagen 27. <i>Captura de pantalla rúbrica (ver)</i>	133
Imagen 28. <i>Diploma (ver)</i>	134
Imagen 29. <i>Mapa conceptual tipos de evaluación (ver)</i>	138
Imagen 30. <i>Escala de actitudes (ver)</i>	139
Imagen 31. <i>Captura diapositiva rúbrica evaluación (ver)</i>	140

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Horario de clase</i>	53
Tabla 2. <i>Emparrillado</i>	57
Tabla 3. <i>Índice del día (lunes)</i>	60
Tabla 4. <i>Actividad Lengua y Literatura (lunes)</i>	62
Tabla 5. <i>Actividad Religión (lunes)</i>	66

Tabla 6. <i>Actividad Plástica (lunes)</i>	67
Tabla 7. <i>Actividad Inglés (lunes)</i>	68
Tabla 8. <i>Actividad evaluación (lunes)</i>	70
Tabla 9. <i>Índice del día (martes)</i>	72
Tabla 10. <i>Actividad Naturales (martes)</i>	73
Tabla 11. <i>Actividad Matemáticas (martes)</i>	77
Tabla 12. <i>Actividad Lengua (martes)</i>	81
Tabla 13. <i>Actividad E.F (martes)</i>	84
Tabla 14. <i>Actividad evaluación (martes)</i>	87
Tabla 15. <i>Índice del día (miércoles)</i>	89
Tabla 16. <i>Actividad Lengua (miércoles)</i>	90
Tabla 17. <i>Actividad Inglés (miércoles)</i>	92
Tabla 18. <i>Actividad E.F (miércoles)</i>	97
Tabla 19. <i>Actividad Matemáticas (miércoles)</i>	101
Tabla 20. <i>Actividad evaluación (miércoles)</i>	104
Tabla 21. <i>Índice del día (jueves)</i>	106
Tabla 22. <i>Actividad Inglés (jueves)</i>	107
Tabla 23. <i>Actividad Lengua (jueves)</i>	111
Tabla 24. <i>Actividad Matemáticas (jueves)</i>	114
Tabla 25. <i>Actividad Sociales (jueves)</i>	118
Tabla 26. <i>Actividad evaluación (jueves)</i>	121
Tabla 27. <i>Índice del día (viernes)</i>	123
Tabla 28. <i>Actividad matemáticas (viernes)</i>	124
Tabla 29. <i>Actividad Lengua (viernes)</i>	128
Tabla 30. <i>Actividad lápices al centro (viernes)</i>	131
Tabla 31. <i>Actividad evaluación (viernes)</i>	132

RESUMEN

La educación ha experimentado una serie de cambios en la forma de enseñar y en los contenidos. Bajo esta dinámica ha crecido la preocupación por hacer del proceso de enseñanza y aprendizaje algo más duradero y efectivo. Para ello, en el presente trabajo se ha diseñado una unidad didáctica dirigida al segundo ciclo de Educación Primaria, que presenta diferentes formas de enseñanza, técnicas de cooperación y metodologías.

A lo largo del trabajo, se irán presentando las diferentes tareas realizadas en cada una de las etapas sobre las que se ha ido estructurando todo el proceso de diseño. Se pretende que dicha programación se convierta en un recurso material para utilizar con cualquier ciclo de la etapa primaria adaptándose a los niveles. Los puntos del trabajo se organizan de la siguiente forma: el primero de ellos es el marco teórico, a continuación se presentan los objetivos y la metodología seguida por el propio estudiante a la hora de abordar el proyecto. A partir del cuarto es donde comienza la programación didáctica, comenzando por identificar los destinatarios y sus características psicoevolutivas, seguidos de los objetivos didácticos, generales de etapas y específicos de área. Las competencias, los contenidos y la metodología está presentada a partir de un mapa mental donde se conectan ambos apartados. Sin embargo, las actividades parten de un horario inicial y a continuación se presentan organizadas por días y concretamente por áreas de conocimiento. Por último, se diseñan las evaluaciones correspondientes para la etapa y se concluye con una reflexión del proyecto.

PALABRAS CLAVES

Unidad didáctica, gamificación, TIC ,metodología activa, creatividad.

En este trabajo se utiliza lenguaje inclusivo. Las referencias a personas, colectivos o cargos citados en el género masculino, por economía del lenguaje, deben entenderse como un género gramatical no marcado. Cuando proceda, será igualmente válida la mención en género femenino.

ABSTRACT:

Education has undergone a series of changes in the way of teaching and in content. Under this dynamic, the concern to make the teaching and learning process more durable and effective has grown. For this, in this work has been designed a didactic unit aimed at the second cycle of Primary Education, which presents different forms of teaching, cooperation techniques and methodologies.

Throughout the work, the different tasks carried out in each of the stages on which the entire design process has been structured will be presented. It is intended that this programming becomes a material resource to be used with any cycle of the primary stage adapting to the levels. The points of the work are organized as follows: the first of them is the theoretical framework, then the objectives and the methodology followed by the student himself when approaching the project are presented. From the fourth is where the didactic programming begins, starting by identifying the recipients and their psychoevolutionary characteristics, followed by the didactic objectives, general stages and area specifics. The competences, contents and methodology is presented from a mental map where both sections are connected. However, the activities start from an initial schedule and are then presented organized by days and specifically by areas of knowledge. Finally, the corresponding evaluations are designed for the stage and concluded with a reflection of the project.

KEYWORDS:

Didactic unit, gamification, ICT, active methodology, creativity.

EL TFG COMPLETO ESTÁ DISPONIBLE EN EL SIGUIENTE ENLACE, YA QUE, POR LIMITACIÓN DE ESPACIO (AL INCLUIR TANTAS IMÁGENES) SUPERA EL ESPACIO MÁXIMO DE 10 MB → [RODRIGUEZ_PERIAGO_PAOLA \(195\)](#)