

**ACADEMIA DE DETECTIVES:
EXPLORANDO LOS ESTADOS
UNIDOS**

**EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL
DISEÑO DE UN PROYECTO
EDUCATIVO**

Nombre del alumno: Carlos Pons Arlandis

Nombre de la tutora de TFG: Alicia Benet Gil

Curso académico: 2019/2020

AGRADECIMIENTOS

A todas las estrellas que inspiran mi universo.

A mi familia por confiar en todos mis proyectos y por animarme en todo lo que hago.

A todos los maestros y maestras que me he encontrado por el camino y me han motivado a seguir transformando el mundo de la educación.

A mi supervisora de prácticas Vanesa Marín Palomo y todo el alumnado de 2ºB por ser la inspiración de la temática de mi proyecto.

Agradecer especialmente a mi tutora de TFG Alicia Benet Gil por haber estado siempre atenta durante el proceso de mi proyecto y haberme dado los mejores consejos que un alumno puede recibir.

ÍNDICE:

1.Introducción.....	1
2.Fundamentación teórica	2
2.1 Elementos de la gamificación:	2
2.2 Rol del profesor o profesora y la evaluación	3
2.3 Beneficios de la gamificación.....	4
3.Propuesta didáctica	5
3.1 Contextualización del Proyecto: Academia de detectives Explorando los Estados Unidos.....	5
3.2. Objetivos del proyecto.....	5
3.3 Temporalización	6
3.4 Contextualización de los materiales	6
3.5 Desarrollo de las sesiones.....	8
4. Evaluación del proyecto.....	24
5. Consideraciones finales.....	25
6. Referencias bibliográficas.....	26
7. Anexos	27

1. INTRODUCCIÓN

Desde que nacemos estamos predestinados y predestinadas a ser seres de luz que desprenden creatividad por todos los poros de la piel. A medida que crecemos, el juego se convierte en parte de nuestras primeras muestras de sociabilización con los que conocemos. El juego nos permite convertirnos en cualquier cosa que soñemos y por un momento, podemos desinhibirnos de una sociedad adulta que resulta tan aburrida.

Los niños y niñas viven en ese universo de fantasía e inocencia que añoramos con nostalgia a medida que vamos creciendo. Parece ser que a medida que nos hacemos mayores y con el paso de la escuela, nos vamos convirtiendo en personas cada vez menos creativas y más regidas por los parámetros métricos exactos de una sociedad que prevalece un conocimiento meramente académico y no tan fantasioso.

Sin embargo, mi niño interior y muchas escuelas rugimos con fuerza para contemplar una nueva educación más *creactiva*, véase el juego de palabras, que convierta la educación en una aventura y siempre respetando ese mundo tan maravilloso de la infancia. Porque hablar de juego en el aula no supone un pasatiempo más, el juego involucra muchas otras cosas que pasan desapercibidas en el día a día de una clase magistral y que nos pueden dar pistas de la personalidad del alumnado y cómo se relacionan en grupo.

De ahí mi interés por la gamificación como motor de una educación que contemple los elementos del juego como eje principal de su metodología y que analizo con mayor detalle en los próximos apartados. Porque la gamificación aboga por convertir al alumnado en protagonistas de historias inimaginables, de la creación de dinámicas activas, de mantener al alumnado expectante, de favorecer un gran ambiente de equipo y muchas otras cosas.

En relación con la temática elegida para mi propuesta de proyecto de gamificación, surge a raíz de mi segundo año de prácticas en el *CEIP Manel García i Grau* en Castellón de la Plana, con motivo de la realización de un proyecto titulado “La vuelta al mundo en 80 días” y me pareció idóneo incluir la gamificación en el trabajo de los EE. UU. La academia de detectives no es más que una excusa para incluir una narrativa que les haga sumergirse de pleno en el proyecto de gamificación y al mismo tiempo utilizar los elementos necesarios para mantenerles motivados y motivadas durante todo el proceso de aprendizaje.

El trabajo está destinado para todos aquellos docentes y aquellas docentes que creen en el poder del juego, para el profesorado que busque inspiración para aplicar un proyecto de gamificación en su aula y para todos aquellos niños y niñas que lleváis dentro que quieran dejarse llevar por el lado más fantasioso y mágico de nuestra profesión. Como bien decía Peter Pan “No dejes nunca de soñar. Solo quien sueña aprende a volar”.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El término de gamificación fue acuñado por el diseñador y programador de software empresarial Nick Pelling (2003) con el objetivo de aumentar el rendimiento de los trabajadores a través de dinámicas basadas principalmente en el componente del juego. Sin embargo, el uso de los mecanismos de los juegos para atraer a las audiencias no es tan reciente, ya que su verdadero origen se encuentra en la expansión de los medios digitales Zichermann y Cunningham (2011).

Edu Trends (2016) define la gamificación como: “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes”. (p.4)

Para entender la gamificación, es necesario conocer la diferencia con otras metodologías como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para no caer en confusión cuando se ponga en práctica nuestra metodología.

Según Kapp (2012) (como se citó en Díaz y Troyano (2013) una de las principales diferencias es que en el caso de la gamificación se muestra un espacio de juego más atractivo para los jugadores, gracias al uso de elementos propios de los videojuegos como insignias, avatares o refuerzos positivos.

De este modo, permite que el alumnado “genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo” (EduTrends, 2016, p.7).

Foncubierta y Rodríguez (2014) nos hablan del término *engagement* como eje vertebrador de la gamificación y hace referencia a las técnicas que utiliza el docente o la docente para dirigir al alumnado a la resolución de problemas de manera motivadora.

Finalmente, otra de las diferencias es que en el ABJ suelen ser juegos ya creados y cuyas mecánicas se adaptan para relacionar mejor el contenido que pretendemos trabajar en clase Gómez (2019). Por tanto, la gamificación busca ir más allá de la mera introducción del juego en el aula y la característica que la distingue de otras metodologías basadas en el juego, es la creación de un ambiente narrativo que consigue que el alumnado se involucre durante todo proceso de aprendizaje.

2.1 Elementos de la gamificación:

Una vez tenemos clara la distinción de la gamificación con otras metodologías relacionadas con el juego, es importante tener en cuenta los elementos que la forman para poder diseñar nuestra propuesta educativa.

Una de las clasificaciones más complejas es la realizada por Werbach y Hunter (2012) (como se citó Alejaldre y García (2015)) que divide en tres categorías los elementos de la gamificación:

Elementos de la gamificación

Según Werbach y Hunter (2012)



Figura 1. Fuente: "Elaboración propia". Basado en la clasificación de los elementos de la gamificación según Werbach y Hunter (2012)

2.2 Rol del profesor o profesora y la evaluación

Todos los elementos mencionados anteriormente funcionan en conjunto para darle sentido a la propuesta de gamificación que presentamos al alumnado y es necesario que el docente o la docente tenga claro las pautas que debe seguir para que la introducción de esta metodología sea lo más organizada posible.

En primer lugar, según EduTrends (2016) es importante empezar estableciendo un objetivo claro para atender alguna necesidad de nuestra clase como puede ser: mejorar la participación, incrementar la colaboración, motivar al alumnado en una asignatura que resulta aburrida, etc.

En segundo lugar, es necesario conocer los intereses y motivaciones de los participantes para crear la narrativa de nuestra propuesta.

En tercer lugar, Foncubierta y Rodríguez (2014) dicen que es necesario diseñar las técnicas que el docente o

la docente utilizará durante las actividades de gamificación para dirigir el comportamiento esperado del alumnado. Como pueden ser los elementos del juego que utilizará (insignias, recompensas, tablas de progreso...), si lo realizará en formato papel o digital, los tipos de retos que planteará o el nivel de competitividad que pretende conseguir.

Finalmente, uno de los elementos que se debe tener en cuenta, es el diseño del proceso de evaluación. Como hemos visto anteriormente, la gamificación utiliza elementos propios del refuerzo positivo como pueden ser: recompensas, insignias, ranking, privilegios, etc. Estos elementos son un gran aliciente para que el alumnado se mantenga motivado durante las diferentes dinámicas.

EduTrends (2016) dice que la retroalimentación es uno de los elementos más importantes de la evaluación de la gamificación ya que permite guiar a los estudiantes en la conducta esperada.

Del mismo modo, es útil elaborar tablas de progresión visibles para el alumnado, ya sea mediante aplicaciones virtuales como *ClassDojo*, *Edmodo* o *Socrative*; o crearlas con cartulina y pegarlas posteriormente en la pared del aula. Así, Foncubierta y Rodríguez (2014) defienden que estas tablas permiten al alumnado ser consciente del progreso y la evolución durante el proceso de aprendizaje. Además, ayuda al profesorado a ser consciente de la progresión de cada alumno o alumna y permite tener registradas la puntuación de cada uno o una para la evaluación del proyecto.

Es importante, por tanto, que las niñas y niños sean concedores de los criterios de evaluación de cada una de las actividades para reconducir los resultados que esperamos de ellas y ellos. Así,

mediante el proceso de evaluación se pueden identificar aptitudes de comportamiento, motivaciones o expectativas del alumnado Chila (2015).

2.3 Beneficios de la gamificación

Son muchos los autores y autoras que defienden los beneficios de la integración de la gamificación en la escuela.

Por una parte, destacan los beneficios en el ambiente de aula. Según Garaigordobil (2004) la gamificación ayuda a fomentar la cohesión grupal, a reducir conflictos, la capacidad de resolver problemas, el desarrollo moral y las habilidades sociales.

Asimismo, EduTrends (2016) afirma:

Un entorno escolar enriquecido con elementos del juego puede permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo a través de una retroalimentación personal y oportuna, además de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación (p.5)

Por otra parte, recalcan los beneficios a nivel cognitivo. De este modo, la introducción de mecánicas de gamificación durante el aprendizaje, ayudan a mejorar la capacidad de memorización y adquisición de nuevas habilidades (Foncubierta y Rodríguez,2014).

Finalmente, Kirriemuir y McFarlane (2004) observan un aumento en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica” (citado en S.Contreras (2016)).

En definitiva, el juego durante nuestra propuesta se convierte en uno de los elementos más importantes. “Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites” (S.Contreras, 2016, p. 1).

Tal y como hemos ido desarrollando en los apartados anteriores, nos damos cuenta de que nuestra metodología, llevada a cabo correctamente, se convierte en una potente herramienta de transformación del ambiente del aula y permite que el elemento del juego fomente una educación más experimental y vivencial.

Durante la aplicación de nuestro proyecto pretendo que el alumnado se convierta en los verdaderos protagonistas del aprendizaje y que sean ellos mismos y ellas mismas los que estén motivados por aprender.

Como bien dice Shapiro (2014) “los juegos no solo se tratan de entretenimiento y distracción. Necesitamos valorarlos como un tipo particular de persuasión. Una forma singular de ver el mundo. Una forma diferente de pensamiento” (citado en EduTrends (2016))

3 PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1 Contextualización del Proyecto: Academia de detectives Explorando los Estados Unidos

La academia de detectives es un proyecto de gamificación que está pensado para ponerlo en práctica en 2º curso de primaria. El objetivo de este proyecto es el trabajo de los Estados Unidos basándose en la ruta del intrépido Phileas Fogg y su fiel acompañante Jean Passepartout de la famosa novela “La vuelta al mundo en 80 días” de Julio Verne. El proyecto engloba las asignaturas de Naturales y Sociales, aunque muchas de las actividades propuestas hacen un trabajo interdisciplinar con contenidos de otras asignaturas.

La narrativa de nuestro proyecto de gamificación se centra en la formación del alumnado en la Agencia Central de Detectives, la cual les invita a que resuelvan diferentes misiones para que demuestren que son las personas idóneas para convertirse en agentes especiales de la compañía. A lo largo del proyecto, cada semana viajamos a un Estado diferente para que el alumnado sea conocedor de las particularidades de cada uno de los territorios y a su vez, nos sirva de hilo conductor para crear mayor expectación por conocer el Estado que les depara la próxima semana.

En el siguiente mapa se muestra el orden de la ruta que seguiremos:

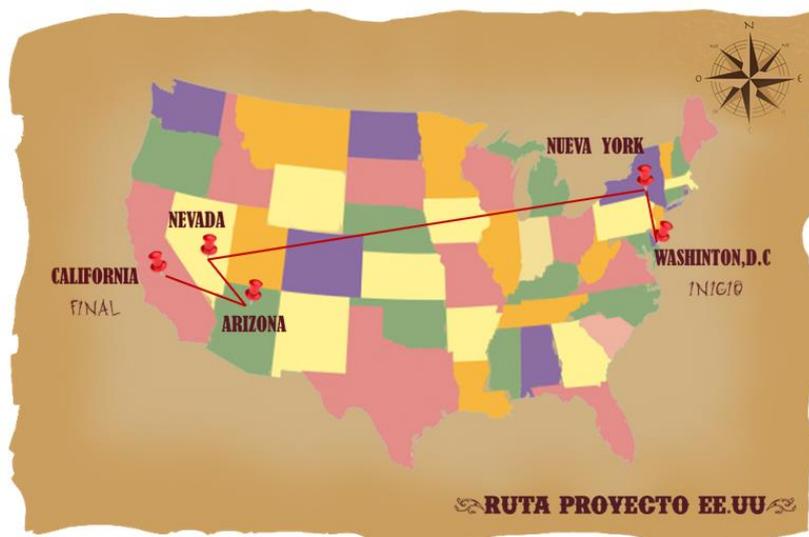


Figura 2. Ruta de los Estados del proyecto

3.2. Objetivos del proyecto

OBJETIVOS GENERALES

- Diseñar un proyecto educativo de gamificación para trabajar los EE. UU

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aumentar la motivación en el aula
- Integrar dinámicas que promuevan el trabajo cooperativo y el desarrollo de la creatividad
- Fomentar una participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3 Temporalización

El conjunto de sesiones del proyecto está programado para ponerlo en práctica durante un mes. Como ya he dicho anteriormente, cada semana se dedica al trabajo de un Estado diferente del territorio y que se dispone de la siguiente manera:



3.4 Contextualización de los materiales

En esta parte se detallan aquellos materiales que los acompañarán durante todo el proyecto de gamificación y ayudan a que el contexto narrativo de nuestra historia sea lo más atractivo posible.

El Misionator

El Misionator es un robot enviado desde la Agencia Central de Detectives y es el encargado de transmitir las misiones desde la Agencia hasta la clase de nuestro colegio. Existen diferentes tipos de cartas en función de la misión Anexo 1.

Calcalator de puntos:

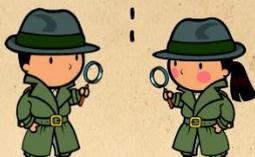
Este material permite que el alumnado se dé cuenta del progreso de su puntuación a lo largo del proyecto. Utilizaremos la plataforma de gestión de comportamiento ClassDojo para registrar a cada uno de nuestros alumnos y alumnas. Cada componente del grupo tiene su propio Avatar que es modificado individualmente para adaptarlo al gusto de cada niño o niña.



Figura 3. Misionator

En la siguiente imagen se muestra el sistema de puntuación de cada una de las actividades o comportamientos:

SISTEMA DE PUNTOS			
SUMA DE PUNTOS:	RESTA PUNTOS		
- Misiones especiales	+20 puntos	- Insultar o pegar	Hasta 50 puntos
- Misiones normales	+10 puntos	- Hacer trampas	-10 puntos
- Pregunta misteriosa de la semana	+5 puntos	- No trabajar bien en equipo	-5 puntos
- Leer un libro de la biblioteca	+5 puntos	- No recoger el material	-5 puntos
		- No respetar el turno de palabra	-5 puntos



El objetivo del refuerzo positivo de los puntos es que cuando alcancen 50 puntos tienen la oportunidad de sacar aleatoriamente un vale de recompensa que he creado en función de las necesidades del alumnado y aquellos aspectos que les resultan más motivantes. El recuento de puntos se realiza cada viernes y todos aquellos que hayan obtenido una puntuación de 50 puntos o mayor, pueden extraer un vale de recompensa de la caja misteriosa.

Figura 4. Sistema de puntuación del proyecto

Caja misteriosa

La Caja Misteriosa contiene diferentes vales con recompensas que premian al alumno o alumna por haber conseguido 50 puntos *Anexo.2* Todas las recompensas están pensadas en función de las necesidades y motivaciones del grupo de 2ºB. De esta manera, algunas dan ventajas en la realización de las misiones, otras obtienen beneficios materiales y otras benefician en las tareas de la clase.

Los vales se extraerán después del conteo de puntos con el sistema ClassDojo cada viernes y podrán canjearlo cuando crean conveniente.

Dossier secreto

El Dossier secreto es un documento de registro de todas las actividades realizadas durante el proyecto *Anexo.3* A medida que se vayan realizando las misiones les repartimos fichas que tienen que ir adjuntando en esta carpeta, que tiene gran consideración en la nota final. Las fichas incluyen gran variedad de contenidos sobre el país en cuestión y están pensadas para ser lo más interactivas posible.



Figura 5. Caja misteriosa

3.5 Desarrollo de las sesiones

En las siguientes páginas detallo el desarrollo de cada una de las sesiones del proyecto de gamificación. El conjunto de las actividades están creadas atendiendo a los elementos que definen las dinámicas de gamificación, y, por supuesto, el uso del juego como elemento vertebrador de las mismas. Otro factor a tener en cuenta, ha sido la creación de sesiones que sean colaborativas y no competitivas para evitar la frustración del alumnado o evitar cualquier disputa que pueda alterar el ambiente del grupo.

Muchas de las actividades se encuentran en formato audiovisual y es necesario acceder a través de los links adjuntos en los anexos. Del mismo modo, muchas actividades requieren del uso de las nuevas tecnologías, siendo consciente que muchas escuelas no pueden tener acceso y que tendrían que adaptar las actividades a sus necesidades.

Por último, para saber a qué estado pertenecen las actividades he decidido asignar un símbolo distintivo que podréis encontrar en la parte superior de cada sesión:



Figura 6. Logos de distinción de los Estados

MISIÓN 1: BIENVENIDA A LA ACADEMIA



MATERIA:

Interdisciplinar

MATERIALES



- Vídeo de presentación de la Academia Central de Detectives Anexo 4
- Misionator
- Carta primera misión de la academia Anexo.1
- Sistema ClassDojo
- Tabla de Sistema de puntos
- Caja misteriosa
- Caja de madera o cartón
- Cadenas y candados con numeración
- Ficha Suma de Lupas Anexo 5
- Carnets de agentes secretos Anexo 6
- Pintura para estampación de sellos

CONTENIDOS

- Resolución de problemas individual o en grupo (trabajo cooperativo)
- Cálculo mental: series numéricas, etc
- Escritura de los textos descriptivos y explicativos de temas diversos y adecuados a la edad

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal e individual
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Trabajar en equipo para alcanzar metas comunes
- Resolver satisfactoriamente las operaciones matemáticas
- Producir correctamente textos descriptivos

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En primer lugar, visionamos el vídeo de introducción a la Academia Central de Detectives. A continuación, presentamos los materiales que les acompañan durante el proyecto y explicamos el funcionamiento del sistema de puntuación. En segundo lugar, en el minuto 3:15 aparece el aviso de la primera misión. Para superarla cada uno de los grupos tiene que resolver correctamente la suma total de los números que se encuentran en las lupas de la ficha de sumas. Seguidamente, tienen que quedarse con el último dígito de la suma total de los números para poder averiguar la numeración correcta que abre la caja fuerte y así conseguir sus carnets de agente secreto. A continuación, escriben la carta a la Academia para explicar por qué creen que son los detectives perfectos. Finalmente, cada alumno o alumna completa su carnet de agente secreto y marca con su huella dactilar el espacio en blanco.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor

MISIÓN 2 : A CONTRARRELOJ



MATERIA: Matemáticas

MATERIALES



- Carta misión *A contrarreloj* Anexo 1
- Tablero Juego del tiempo Anexo 8
- Memory de las horas Anexo 9
- Rompecabezas horas Anexo 10
- Ficha Dossier escritura horas Anexo 3
- Carteles husos horarios Anexo 11
- Piezas puzzle de la prueba final Anexo 12



CONTENIDOS

- Unidades de medida de tiempo: minuto, hora, día, semana, mes y año.
- Realización de medidas y utilización de instrumentos convencionales (cinta métrica, regla graduada, balanza de pesas, vasos graduados, calendario, reloj de agujas, etc.)

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Expresar oralmente y por escrito intervalos temporales (medias horas, cuartos y en punto).
- Participar en grupos cooperativos para alcanzar metas comunes

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



Para esta misión, la Academia pide al alumnado que averigüe la hora exacta del vuelo a su primer destino de la ruta.

En primer lugar, les recordamos la posición de la hora en punto y media que ya han trabajado anteriormente. A continuación, les introducimos la posición de cuarto y menos cuarto.

En segundo lugar, les explicamos el funcionamiento de cada una de las estaciones y con un cronómetro online les decimos que cada 10 minutos cambian de mesa y si han realizado correctamente la estación, recibirán una pieza de puzzle. En el Anexo 7 adjunto las explicaciones de cada una de las estaciones. Finalmente, unirán todas las piezas para obtener la hora de su vuelo.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia lingüística

MISIÓN 3 : ATRAPA AL INVENTOR O INVENTORA



MATERIA:

Ciencias Sociales

MATERIALES



- Pósters de sospechosos del robo Anexo 14
- Carta misión Atrapa al inventor Anexo 1
- Carteles de explicación de cada estación Anexo 15
- 2 Patatas
- 2 Monedas de céntimo
- Despertador digital
- 2 Tornillos
- 2 cables de cobre con cocodrilos
- Juego interactivo pizarra Anexo 16
- Plantilla espiral
- 1 una vela pequeña
- Hilo de coser
- 4 botes de yogur vacíos
- Lana

CONTENIDOS

- Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo
- Aspectos sociales significativos del pasado del entorno local o global.
- Biografías de personajes relevantes por su aportación al desarrollo humano
- Noción de desigualdad social

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer a los inventores e inventoras más importantes de los EE.UU.
- Identificar el papel de la mujer en la ciencia
- Trabajar en equipo para conseguir metas comunes

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



La misión de hoy , empieza con el robo de tres mochilas de la clase. El ladrón o ladrona ha dejado unas pistas por el aula y el alumnado tiene que averiguar quién fue, siguiendo el rastreo de pistas que les propone cada estación de trabajo. En total hay 5 actividades que explico con más detalle en el Anexo 13. La Academia ha conseguido, también, un cuadro de los posibles ladrones que coinciden con inventores e inventoras americanas y que proyectamos en la pizarra. A continuación, organizamos la clase en grupos de trabajo y les distribuimos en una mesa diferente. Seguidamente, abren los sobres con la explicación de la actividad y empiezan a realizar las diferentes propuestas para reunir todas las pistas que les indiquen quién es el sospechoso o sospechosa.

COMPETENCIAS

- Competencia de aprender a aprender
- Competencia lingüística
- Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia de conciencia y expresiones culturales

MISIÓN 4: MENSAJES OCULTOS



MATERIA: Lengua Castellana y Sociales

MATERIALES



- Ficha descifrador de emojis Anexo.17
- Carta misión Mensajes ocultos Anexo 1
- Mensajes ocultos whatsapp Anexo .18
- Papel charol rojo
- Rotulador rojo
- Ficha Dossier información general Estados Unidos Anexo 3

DESCIFRADOR DE EMOJIS



CONTENIDOS

- Introducción al estudio de textos multimodales sencillos, interpretando el mensaje a partir de la confluencia de textos, imágenes, gráficos, etc.
- Aplicación de los elementos básicos de los textos narrativos, descriptivos y expositivos a la comprensión e interpretación de los mismos

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal e individual
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Participar en equipo para alcanzar metas comunes.
- Reproducir textos escritos a partir de modelos .

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



Para esta misión , el alumnado tendrá que describir unos mensajes encriptados con emojis para conseguir información general sobre los Estados Unidos.

En primer lugar, les daremos una ficha con la equivalencia del alfabeto en emojis y luego cada componente del grupo tendrá un mensaje diferente que deberá descifrar para compartir la información con sus compañeros y compañeras para poder completar la primera ficha del Dossier del proyecto.

En segundo lugar, creamos unos mensajes secretos con la ayuda de un boli y rotulador rojo. De este modo, el profesor le asigna un compañero/a a cada alumno/a y a continuación tiene que escribir un mensaje con adjetivos positivos que tenga la otra persona y lo tachamos con rotulador rojo. Finalmente, repartimos los mensajes a cada uno y cada alumno lee su mensaje con la ayuda del papel charol rojo que resalta solo las letras en bolí.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales.

MISIÓN 5 : LA RECETA PERDIDA



MATERIA: Matemáticas y Lengua Castellana

MATERIALES



- Carta de la misión: La receta perdida Anexo 1
- 1 huevo
- 200 ml de leche entera
- 120 gramos de harina
- 30 ml de aceite de girasol
- 20 gramos de azúcar blanco
- 1 sobre de levadura
- Sal, Canela y un poco de mantequilla para la sartén.
- Vasos medidores
- Balanzas
- Crema de cacao
- Ficha Dossier receta de los Pancakes Anexo.3

CONTENIDOS

- Realización de medidas y utilización de instrumentos convencionales
- Valoración de la importancia de las mediciones y las estimaciones en la vida cotidiana.
- Elaboración y utilización de estrategias personales para realizar estimaciones de medidas
- Explicación oral del proceso seguido y de la estrategia utilizada en la medición
- Conocimiento y uso de los textos escritos que rigen la vida cotidiana

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 2 sesiones

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Utilizar correctamente los instrumentos de medición.
- Trabajar en equipos para conseguir metas comunes
- Conocer ejemplos de textos expositivos y su uso en la vida cotidiana

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión, reciben una carta advirtiéndoles que la Casa Blanca ha perdido la receta original de las tortitas americanas y la A.C.D es la única empresa que tiene almacenados los datos. En primer lugar, preparamos los materiales para la realización y les decimos que cada paso lo tiene que hacer un componente diferente. Paralelamente, tienen que ir apuntando los pasos en la ficha del Dossier. Al tratarse de alumnado con poca edad, hacemos cada uno de los pasos a la vez para un mayor control de la organización. Insistiremos en el correcto uso de los materiales de medición de los gr y ml para que entiendan la importancia en el resultado de nuestro plato. Finalmente, dejamos nuestras tortitas en el horno del colegio y luego disfrutamos de un desayuno americano apetitoso.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia lingüística
- Conciencia y expresiones culturales.

MISIÓN 6: PROBLEMAS EN LA NASA



MATERIA:

Naturales y Matemáticas

MATERIALES



- Vídeo de introducción de la misión espacial Anexo.18
- Genially Misión Espacial Anexo.19
- Botellas o recipientes de diferentes medidas
- Pimienta
- Agua
- Jabón de manos
- Embudos
- Jarras medidoras

CONTENIDOS

- Significado y utilidad de la medición en la vida cotidiana (medidas corporales, tallas, objetos, recetas, recipientes, etc.).
- Realización de medidas y utilización de instrumentos convencionales
- Elaboración y utilización de estrategias personales para realizar estimaciones de medidas
- Explicación oral del proceso seguido y de la estrategia utilizada en la medición
- Resolución de problemas sencillos de medida relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Trabajar el concepto de capacidad en líquidos-
- Utilizar correctamente materiales convencionales para la medición de la capacidad
- Reconocer algunos planetas del Sistema Solar
- Resolver problemas sencillos de capacidad

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión reciben una carta oficial de la NASA que les solicita ayuda para realizar una expedición espacial para conseguir tres gemas del espacio que consigan evitar la destrucción de la Tierra.

En primer lugar, les pondremos el vídeo del despegue de la nave espacial. A continuación, lo enlazaremos con el juego interactivo sobre la misión espacial hecho con Genially.

En el juego, se relata una historia en el espacio y durante el viaje se van encontrando con diferentes personajes, algunos malignos y otros benévolos, que les invitan a realizar diferentes pruebas relacionadas con la capacidad.

Una vez superadas estas pruebas, deben encontrar planetas que esconden las gemas del espacio y de esta manera conseguir salvar la Tierra.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia matemática

MISIÓN 7: ROBO EN EL MOMA



MATERIA: Educación artística

MATERIALES



- Carta misión Robo en el Moma Anexo 1
- Sellos de estampación Anexo. 20
- Video Biografía Keith Haring Anexo.21
- Papel contínuo
- Pinturas de colores
- Papel de periódico
- Rotulador negro
- Globos largos
- Cola blanca
- Ficha del Dossier Robo en el Moma Anexo.3

CONTENIDOS

- Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada
- Conceptos básicos de la composición.
- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, artistas, galerías de arte.
- Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.

COMPETENCIAS

- Competencia de conciencia y expresiones culturales
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 3 sesiones

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal e individual
- Grupos de 14 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer ejemplos de artistas americanos
- Emplear correctamente la técnica de estampación
- Trabajar técnica de la globoflexia
- Trabajar en equipo para conseguir metas comunes

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta esta misión la Agencia Central de Detectives les pide ayuda para encontrar los ladrones de dos obras de arte que estaban expuestas en el museo neoyorkino del MoMA. Por una parte, les piden que para que la gente no se de cuenta creen ellos mismos las obras de los artistas y así reemplazarlas. En primer lugar, dividimos la clase en dos grupos para la realización de las actividades:

Grupo 1: se encargan de la obra del artista contemporáneo Keith Haring. Mediante el uso de las matrices de estampación creadas por el profesor y basadas en las figuras más representativas del artista, estampamos con una gran gama de colores intentando seguir una lógica estética.

Grupo 2: se encargan de la obra del artista Jeff Koons. Esta vez, con el uso de la globoflexia realizamos el globo en forma de perro. A continuación, con un preparado de cola y agua iremos pegando sobre la superficie del globo pequeños trozos de papel higiénico hasta cubrirlo por completo. Una vez secado, pasaremos a pinchar el globo del interior y finalmente pintaremos nuestra obra de arte. En la próxima sesión, se intercambian las obras para que así puedan probar ambas técnicas y el trabajo sea más enriquecedor.

Finalmente, completamos la ficha del Dossier de los artistas

MISIÓN 8: APUROS EN EL ZOO DE CENTRAL PARK



MATERIA: Naturales

MATERIALES



- Video introducción de la misión en el zoo Anexo 22
- Ficha Dossier Animales de Estados Unidos Anexo. 2
- Tablets
- Escaneador de códigos QR
- Códigos QR Animales EE.UU Anexo.23
- Aplicación Metaverse



CONTENIDOS

- Principales grupos de animales y plantas.
- Características físicas de los animales.
- Uso de manera guiada de herramientas de búsqueda y visualización digital en dispositivos de las TIC para obtener información.

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer los animales más representativos de Estados Unidos
- Distinguir animales vertebrados e invertebrados
- Conocer el hábitat de los animales
- Trabajar en equipo para conseguir metas comunes

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión, la Academia les dice que debido a un fallo en las jaulas del zoo de Central Park, muchos animales se han escapado y necesitan de su ayuda para encontrarlos y devolverlos a sus sitios correspondientes.

En primer lugar, les repartimos las fichas del Dossier a cada grupo y posteriormente les explicamos que van a tener que encontrar por todo el patio a los animales con el uso del escaneador de códigos QR.

Previamente, habremos repartido por todo el patio gran cantidad con códigos QR y descargado la app Metaverse que permite jugar con la realidad aumentada. Al escanearlos aparece un animal y en otros indica que se ha escapado el animal.

Una vez encuentran al animal por el patio, tienen que escribir la información que pide la ficha de cada animal y completarla en la ficha del Dossier. Para disponer de una superficie para escribir sacaremos 5 mesas para que se apoyen.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia aprender a aprender
- Competencia de conciencia y expresiones culturales

MISIÓN 9: ESCAPE ROOM EN EL CASINO



MATERIA:

Matemáticas

MATERIALES



- Billetes y monedas de juguete/impresos
- Carta misión Escape Room en el Casino Anexo 1
- Genially "Escape Room en el Casino" Anexo 23



CONTENIDOS

- Introducción a la noción de dinero y circulación monetaria, ahorro, cuenta bancaria, moneda y tarjeta de crédito
- Expresión oral de precios que aparecen en la vida cotidiana
- Uso de dinero (monedas y billetes hasta 20€) para adquirir un artículo según su precio marcado: iniciación a la devolución de cambio

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Resolver problemas sencillos de billetes y monedas
- Trabajar en equipo para resolver metas comunes
- Administrar correctamente la cantidad de dinero durante la misión

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión, la academia les envía una carta que les dice que los ladrones del MoMA se encuentran en un casino de Las Vegas y que tienen que atraparlos como sea.

En primer lugar, les repartimos billetes y monedas falsas para que puedan administrarlo durante toda la misión de la fuga de los ladrones. En segundo lugar, les proyectamos el Escape Room hecho con Genially que les dirige por las diferentes instalaciones del casino donde deben superar una serie de pruebas que deben usar su dinero para poder superar. Después de superar todas las pruebas llegan al punto donde se encuentran los ladrones y consiguen atraparlos.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia lingüística
- Competencia aprender a aprender
- Competencia de espíritu emprendedor y de iniciativa

MISIÓN 10: BREAK OUT EN EL AREA 51



MATERIA: Interdisciplinar

MATERIALES



- Vídeo de introducción Area 51 Anexo.25
- 1 Candados numérico
- Cajas para el break out
- 5 Candados de llave con sus respectivas llaves
- Fichas recorrido break out Anexo.26
- Ficha Dossier monumentos de EE.UU. Anexo.3
- Papel charol rojo
- Espejo
- Boligrafos con luz negra
- Cuerda fina
- Rompecabezas pista Anexo.27
- Mensaje volteado
- Mensaje encriptado Anexo.28

CONTENIDOS

- Lectura de textos que contengan juegos con el lenguaje
- Juegos de reto y aventura en el patio o el gimnasio como circuito
- Resolución de problemas numéricos de una operación con sumas y restas

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 hora

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Trabajar la comprensión lectora.
- Resolver operaciones matemáticas
- Participar grupos cooperativos para alcanzar metas comunes

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En primer lugar, visionan el vídeo de introducción del mensaje del Área 51 que les pide su ayuda para visionar un vídeo altamente secreto que se encuentra en la última caja del recorrido del Escape Room.

En segundo lugar, cada equipo empieza de una estación diferente para que el recorrido no coincida con el de otros grupos. Incidiremos que hay que abrir siempre los sobres que pongan el número de su grupo para que la prueba salga correctamente. Las estaciones están ordenadas de tal manera que los grupos no coincidan en ninguna de las pruebas y de esta manera cada grupo funcione con un recorrido diferente.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia de espíritu emprendedor y sentido de la iniciativa
- Competencia matemática

MISIÓN 11: JUEGO EN EL RANCHO



MATERIA: Matemáticas

MATERIALES

- Plantilla juego de cartas Anexo.29
- Diapositiva de sospechosos y sospechosas del atraco. Anexo.30



CONTENIDOS

- Escritura de los textos descriptivos y explicativos de temas diversos y adecuados a la edad .
- Tiempos verbales (presente, pasado y futuro).

PARTICIPANTES

- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN

- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD

- Grupal
- Grupos de 5-6

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Crear un texto explicativo
- Trabajar los tiempos verbales

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Para esta actividad, la Academia les dice que en un pueblo del oeste ha habido un atraco en un banco y que necesitan de su ayuda para encontrar al ladrón.

A continuación, proyectamos en la pantalla todos los sospechosos del atraco y les decimos que a través de un juego de cartas van a ir consiguiendo pistas sobre la descripción del personaje.

De este modo, les introduciremos el juego de rol titulado "Atrapa el ladrón" a cada una de las mesas de trabajo y explicamos su funcionamiento. Explicación adjunta en el Anexo.28

El jugador o jugadora que gane cada partida obtiene una pista sobre el ladrón que atraco el banco del pueblo. Los jugadores o jugadoras que crean saber quién es el culpable pueden acusarlo y así obtener mayor recompensa en el sistema ClassDojo.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia aprender a aprender

MISIÓN 12: RESERVA INDIA



MATERIA: Interdisciplinar

MATERIALES



Sesión de Promesa a la Madre Tierra

- Video introducción a la tribu Anexo.32
- Ficha plantilla de la promesa Anexo.3
- Aplicación de PlantNet

Sesión de la danza de la lluvia

- Tubo de cartón reciclado
- Cartón
- Celo
- Alambre
- Tijeras
- Legumbres
- Cuerda
- Globos
- Pintura de cara
- Enlace vídeo de la danza de la lluvia Anexo.33

Sesiones creación de los Tótems

- Cajas de cartón del mismo tamaño
- Pinturas de colores

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Reconocer la importancia del agua
- Reflexionar las consecuencias de la escasez de agua
- Formular soluciones para evitar el derroche de agua en la vida cotidiana
- Desarrollar la creatividad

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 4 sesiones

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal e individual
- Grupos de 5-6 personas

CONTENIDOS

- Noción de escasez de agua. Formulación de conjeturas sobre lo que sucede cuando falta el agua.
- Interpretación de sencillas coreografías y danzas grupales.
- Utilización de la percusión corporal y los instrumentos como recursos para el acompañamiento de textos, canciones y danzas.

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta esta misión conocen a la tribu *Huavasupai* que habita en el Gran Cañon desde hace miles de años y que les piden ayuda para expulsar a los vaqueros que estan contaminando los rios y están talando árboles. A lo largo de una semana la tribu les pide 3 misiones diferentes que estan explicadas en el Anexo.31



COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia lingüística

MISIÓN 13: FICHADOS EN LA NBA



MATERIA: Interdisciplinar

MATERIALES



- Carta misión Fichados en la NBA Anexo.1
- Pelotas de colores
- Rotulador permanente negro
- Recortes con palabras
- 4 Canasta pequeñas o 4 cajas grandes
- Cinta americana
- Carteles de masculino o femenino
- Un recipiente para depositar las pelotas
- Ficha Deesportes de EE.UU Anexo.3

CONTENIDOS

- Género: masculino y femenino
- Número: singular y plural
- Participación en actividades deportivas de cooperación

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia de espíritu emprendedor y sentido de la iniciativa

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Participar en equipos para conseguir metas comunes
- Trabajar el género masculino y femenino

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión, reciben una carta oficial del equipo de baloncesto Lakers diciéndoles que están buscando nuevos fichajes para jugar en la liga de baloncesto profesional y que quieren observar qué tal se les da.

En primer lugar, disponemos la clase en un grupo de 14 y otro de 15. A continuación, les explicamos las reglas de la formación del género masculino y femenino en la pizarra.

En segundo lugar, salimos al campo de baloncesto donde dispondremos una mesa en medio con un recipiente lleno de pelotas con palabras y dos canastas pequeñas/cajas en cada uno de los campos con un cartel de masculino y femenino en cada canasta. También pondremos una línea con cinta americana para delimitar de donde tienen que lanzar.

Seguidamente, les asignamos un número a cada jugador y a modo de juego del pañuelo salen a coger una pelota del recipiente y corren para encestarla en la canasta que corresponda con el género de esta. Anota punto quien la enceste primero en el lugar correcto. De este modo, si lo encesta en la canasta incorrecta suma punto el otro equipo

Gana el equipo que sume mayor número de canastas.

MISIÓN 14: ESTRELLAS DE CINE



MATERIA: Interdisciplinar

MATERIALES



- Ficha Dossier de Storyboard Anexo.3
- Carta misión Hollywood Anexo.1
- Cartulinas negra y blancas
- Plantillas de celuloides de películas y estrellas de la fama
- Mantel de papel rojo para hacer la alfombra roja
- Dados para crear historias
- Diplomas de la Gala de los Oscars

CONTENIDOS

- Elaboración de imágenes a partir de los elementos que configuran el lenguaje audiovisual.
- Orden lógico y cronológico de los textos narrativos
- Escritura de textos narrativos con elementos básicos como el argumento, el escenario espacio-temporal y los personajes principales.
- Organización de la información en papel en forma de listas, secuencias temporales, tablas e imágenes

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia de espíritu emprendedor y sentido de la iniciativa
- Competencia de conciencia y expresiones culturales

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 5-6 sesiones

TIPO DE ACTIVIDAD



- Individual

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Producir textos narrativos de géneros más habituales
- Utilizar correctamente el tono de voz, pronunciación y movimiento corporal ..
- Conocer los aspectos más importantes de la industria cinematográfica

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



En esta misión la academia recibe una carta de una directora muy importante de Hollywood que necesita inspiración para el guión de su próxima película de detectives. Asimismo, les pide que hagan un *storyboard* con la idea general del argumento.

En primer lugar, les explicamos los aspectos más importante de la industria cinematográfica. A continuación, lanzan los dados para conocer qué personajes tienen que utilizar en su historia.

En segundo lugar, les repartimos una ficha para que realicen el *storyboard* de su historia e incidiremos que escriban anotaciones de la narración de la historia para facilitar la exposición a sus compañeros y compañeras.

En tercer lugar, dedicaremos una sesión de educación artística para la creación con cartulinas de las tiras de cine de su historia. En total tienen 10 cuadrados para dibujar la historia que presentarán más tarde al resto de la clase.

En cuarto lugar, dedicaremos la última sesión para la realización de las estrellas de la fama de cada estudiante. Al final de la clase, haremos una simulación de alfombra roja donde expondremos las películas de toda la clase.

Finalmente, en la última sesión haremos una "Gala de los Oscars" para conocer la mejor película de la clase.

MISIÓN 15: DESPEDIDA DE LA ACADEMIA



MATERIA: Interdisciplinar

MATERIALES



- Genially ¿Quién quiere ser millonario?
- Dinero de juguete
- Diplomas Agentes especiales

PARTICIPANTES



- 29 alumnas y alumnos

TEMPORALIZACIÓN



- 1 sesión

TIPO DE ACTIVIDAD



- Grupal
- Grupos de 5-6 personas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Participar en equipos para conseguir metas comunes
- Racionar bien el dinero para obtener una meta
- Valorar los conocimientos aprendidos del alumnado

CONTENIDOS

- Uso de dinero (monedas y billetes hasta 20€) para adquirir un artículo según su precio marcado: iniciación a la devolución de cambio.
- Participación cooperativa: Escucha de las aportaciones ajenas y aportación de ideas propias constructivas. Ser responsable del trabajo personal para alcanzar una meta colectiva

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD



Esta misión sirve de despedida de todo el proyecto de gamificación.

En primer lugar, juntamos la clase por los grupos de mesas que han ido trabajando durante el proyecto y les decimos que vamos a sumar la puntuación total de todo el grupo de puntos conseguidos en toda la formación.

Los grupos que sean de 6 personas sumaremos solo los 5 mejores resultados de toda la formación.

A continuación, les presentamos el juego de ¿Quién quiere ser millonario? y transformamos los puntos conseguidos durante el proyecto en billetes y monedas de juguete para apostarlos en el juego.

El juego consiste en una serie de preguntas sobre los contenidos trabajados durante el proyecto y 4 opciones de respuesta. Seguidamente, el grupo decide cuánta cantidad colocar en cada respuesta o si coloca todo en la misma opción porque está totalmente seguro. En la mesa colocamos 4 fotocopias con 4 números para que se guíen con las respuestas de la pantalla.

Después de superar las 15 preguntas se quedan con el dinero acumulado y se canjea en puntuación para la nota dependiendo el dinero obtenido. 0 puntos (menos de 50 euros), 0,25 (entre 50-80) y 0,5 (entre 80-100) y 1 punto más en la nota (entre 100 y más)

Finalmente, se otorga el diploma de Agente Especial a cada alumno/a.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia de espíritu emprendedor y sentido de la iniciativa
- Competencia de conciencia y expresiones culturales
- Competencia matemática

4. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación del proyecto de la Academia de detectives se caracteriza por ser una evaluación continua que tiene en cuenta el proceso general de aprendizaje y la evolución del alumnado a lo largo de la propuesta. Durante el transcurso de las misiones, se realiza una observación directa mediante el registro individual de la puntuación de las diferentes misiones en rúbricas y en el sistema ClassDojo. Adjunto, además, en el Anexo.34 *Los Criterios de evaluación* de mi propuesta. Finalmente, incidir que cada estudiante es consciente de su progreso a lo largo del proyecto lo que permite modelar la conducta a sus necesidades. A continuación, os muestro el proceso de evaluación de la propuesta:

EVALUACIÓN INICIAL

1

Se toma nota de los resultados de la primera actividad del proyecto "Bienvenida a la academia" como parte de la evaluación inicial del alumnado. Tendremos en cuenta aquellos aspectos que les interesen descubrir del país para orientar las actividades y las preguntas misteriosas hacia sus intereses.

EVALUACIÓN DEL PROCESO

2

ACTITUD FRENTE AL PROYECTO 30%

Se toma nota de la puntuación de los estudiantes de cada misión a través de *Las tablas de registro Anexo. 35* La información de la puntuación recogida, es la misma que en el ClassDojo, solo que estas tablas nos permiten tomar anotaciones al mismo instante y tenerlas de apoyo durante la realización de las actividades. Hay algunas actividades como la creación del stroyboard que tienen su rúbrica concreta para valorar el grado de recompensa del mismo Anexo. 36

Toda la puntuación recogida será de vital importancia para completar la *Rúbrica de actitud frente al proyecto Anexo.37* que equivale al 30% de la nota total y nos darán mucha información de la efectividad de nuestro proyecto

EVALUACIÓN FINAL

3

DOSSIER SECRETO 50%

Se tiene en cuenta la presentación del Dossier que han ido completando durante todo el proyecto en base a la *Rúbrica de evaluación del Dossier Secreto Anexo.38*

4

AUTOEVALUACIÓN 10%

Se tiene en cuenta la autoevaluación del alumnado a través de la *Rúbrica de autoevaluación del alumnado. Anexo.39*

5

EVALUACIÓN JUEGO ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? 10%

Se tiene en cuenta todos los conocimientos adquiridos durante el proyecto a través de la última actividad del proyecto titulada: *¿Quién quiere ser millonario?* (explicada anteriormente). Dependiendo de la puntuación que obtengan pueden optar al punto entero.

5. CONSIDERACIONES FINALES

Después de haber expuesto en los apartados anteriores cada uno de los pasos que permiten llevar a cabo el proyecto de gamificación, nos damos cuenta de que esta metodología permite concebir la naturaleza del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, el objetivo principal del trabajo era diseñar una propuesta de proyecto de gamificación para trabajar los EE. UU en 2º de primaria e inspirar a todos aquellos y aquellas que estuvieran interesados en la aplicación de la misma en su aula. Después de hacer la revisión teórica de varios autores y autoras que defienden la gamificación nos permite reflexionar sobre los beneficios de nuestra metodología y la relación directa con el aumento de motivación en el alumnado.

De este modo, según Romo y Montes (2018) hay que prestar especial atención a la motivación intrínseca del alumnado, es decir, que el alumno o alumna se sienta dispuesto a aprender y a participar en las tareas, de esta forma, el proyecto de gamificación tenga valor y significado para la persona que lo percibe. Asimismo, Zichermann y Cunningham (2011) defienden que hay cuatro razones por las cuales el alumnado se mantiene motivado durante el planteamiento de las actividades: para divertirse, para desestresarse, para aprender una habilidad y para sociabilizar. Esto se consigue mediante el uso adecuado de los elementos de gamificación (mecánicas, dinámicas y estéticas) que permiten que el alumno o alumna se sumerja completamente en la narrativa del proyecto. Si conseguimos captar el interés del alumnado, el éxito de nuestra propuesta está asegurado y con ello el desarrollo de habilidades socioemocionales que pueden pasar desapercibidas como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación Romo y Montes (2018).

Por estas razones podemos concluir, que la gamificación es el antídoto perfecto para aumentar la motivación del alumnado y para propiciar un ambiente de aula más activo, experiencial y emocional. Demos la oportunidad de dar rienda suelta al mundo de la fantasía, la imaginación, la inocencia y la aventura en el aula. Porque un alumnado motivado es un alumnado curioso dispuesto a abrir nuevos caminos del aprendizaje y que nunca más dejará de soñar.

6.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alejaldre, L. y García, A.M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español.

Chila, A. (2015). GAMIFICACIÓN: DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias en la Educación

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2017). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.

Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psycothema*. Recuperado el 25 de octubre de 2019: <https://www.unioviado.es/reunido/index.php/PST/article/view/8218/8082>

Gómez, M. M. C. (2019). Gamificar en educación: Dime cómo juegas y te diré cómo aprendes. En 8º seminario internacional RUEDA 2019 Argentina: Red Universitaria de Educación a Distancia Argentina

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons. Recuperado el 10 de Diciembre de 2019,de

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Observatorio de Innovación Educativa. (2016). Gamificación. *EduTrends*. Reporte, Tecnológico de Monterrey.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Romo, M. G. A., Montes, J. F. C., & en Procesos, E. D. L. M. (2018). Gamificar el Aula como Estrategia para Fomentar Habilidades Socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41.

Verne, J. (2012). *La vuelta al mundo en 80 días*. Anaya Infantil y Juvenil.

Anexo 1.

Tipos de misiones

- Misiones normales: estas aparecen con el envoltorio de color amarillo y están formadas por propuestas de juegos gamificados para trabajar los diferentes contenidos de las asignaturas.
- Misiones especiales: estas aparecen con el envoltorio de color rojo y a diferencia de las anteriores precisan de un nivel de complejidad mayor. La preparación de las mismas suele ser más difícil y requiere de una alta cooperación del equipo para conseguir la mayor puntuación posible.
- Preguntas misteriosas: estas aparecen con el envoltorio de color verde y serán recibidas cada lunes para una persona de cada grupo resuelva antes de finalizar la semana una pregunta de investigación relacionada con alguna curiosidad de los Estados Unidos. Os dejo las preguntas misteriosas en el Anexo 1.

Cartas misiones del proyecto

https://drive.google.com/open?id=10_EXGIrMVg1Lyn0GeFsFj6SoQck729km

Preguntas misteriosas

 *Pregunta Misteriosa* 

¿Quiénes son los Amish?

Responde a la pregunta antes del viernes

 *Pregunta Misteriosa* 

¿Cuántas plantas tiene el edificio más grande de Nueva York?

Responde a la pregunta antes del viernes

 *Pregunta Misteriosa* 

¿Qué sucede con la bombilla de la casa de bomberos de Livermore en California?

Responde a la pregunta antes del viernes

 *Pregunta Misteriosa* 

Dinos 3 leyes absurdas de los EE.UU

Responde a la pregunta antes del viernes

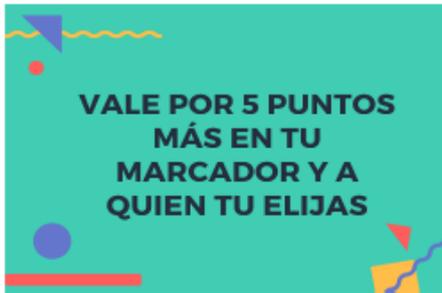
 *Pregunta Misteriosa* 

¿Cuáles son las tres películas más taquilleras de la historia de Hollywood?

Responde a la pregunta antes del viernes

Anexo 2 . Vales de recompensa





VALE POR 20 PUNTOS AL MARCADOR

Anexo.3 Dossier Secreto

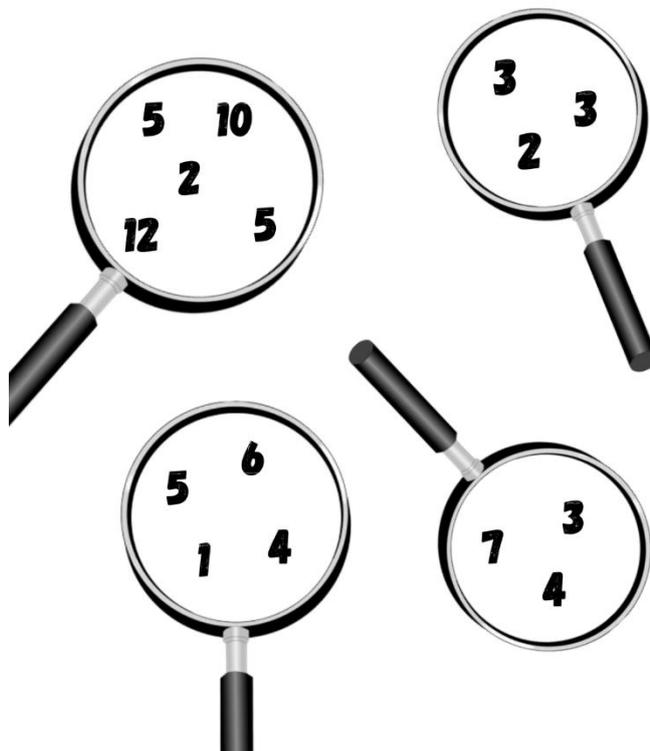
<https://drive.google.com/open?id=1rPzpKHeYzatZ8R3x7ryQOF1OoqC5YeM0>

Anexo.4 Vídeo de Presentación de la Academia

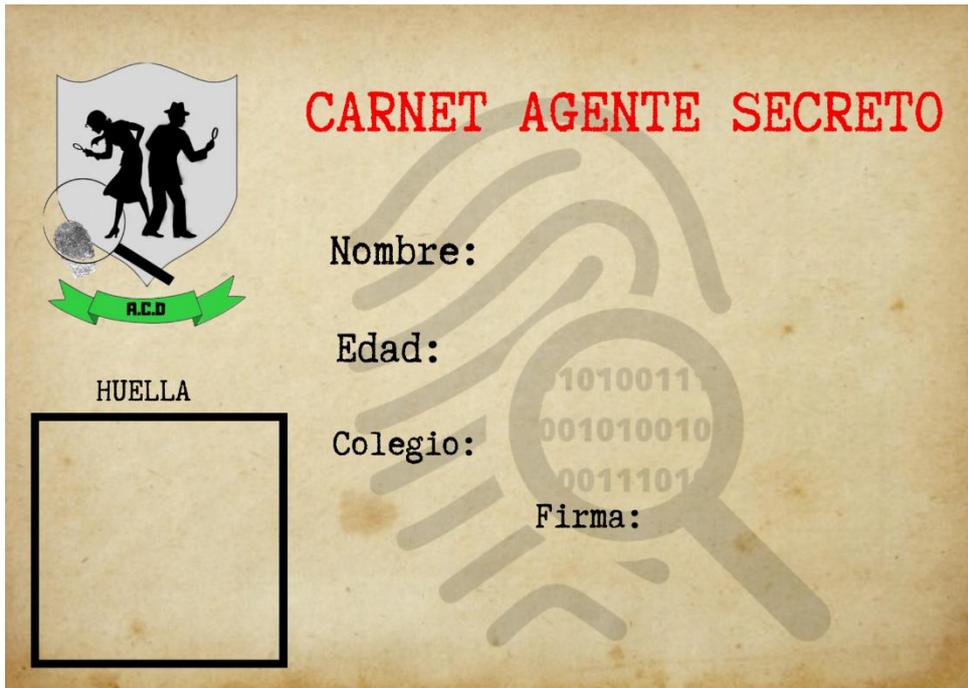
https://drive.google.com/open?id=1Ia6S6j2_hFW3uL5M67X_ugt3rnCMg2po

Anexo.5 Ficha sumas lupa

SUMA TODOS LOS NÚMEROS QUE ESTÁN DENTRO DE LAS LUPAS Y QUÉDATE CON LA ÚLTIMA CIFRA PARA ABRIR LA CAJA FUERTE.



Anexo .6 Carnet Agente Secreto



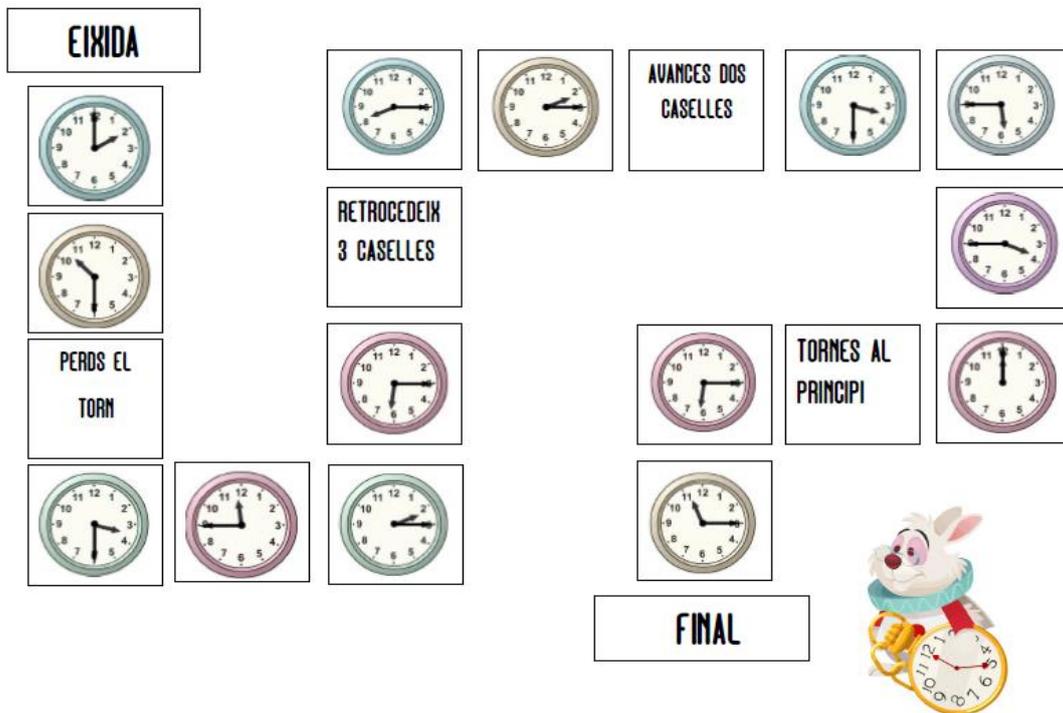
Anexo.7 Explicación estaciones misión *A contrarreloj*

Antes de la realización de la actividad les explicamos el funcionamiento de cada una de las estaciones y con un cronómetro online les decimos que cada 10 minutos cambiamos de mesa y si han realizado correctamente las estaciones reciben una pieza de puzle para obtener, si consiguen todas las estaciones el nombre del primer destino de la ruta y la hora de salida de su vuelo.

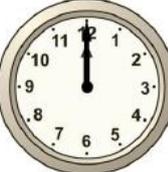
- Estación 1 “El juego de las horas”: en esta estación el alumnado juega durante el tiempo indicado con este juego de mesa. Su funcionamiento es muy sencillo, ya que cada alumno con su ficha correspondiente tiene que llegar a la última casilla cumpliendo las indicaciones de cada una de las casillas. Si juegan correctamente al juego obtienen una pieza de puzle para la prueba final.
- Estación 2 “Memory de las horas”: en esta estación juegan durante el tiempo indicado al conocido juego de *Memory* adaptado al aprendizaje de las horas. Cuando un jugador o jugadora consigue emparejar la representación simbólica con la representación gráfica vuelve a levantar dos cartas. Si juegan correctamente al juego obtienen una pieza de puzle para la prueba final.
- Estación 3 “Rompecabezas horario”: en esta estación el grupo tiene que emparejar la representación simbólica y gráfica horaria de las piezas de puzle dispuestas en la mesa. Para ganar la pieza de puzle tienen que emparejar al menos 12 piezas.

- Estación 4 “Escritura de las horas”: en esta estación cada alumno o alumna tiene una ficha con diferentes representaciones de relojes con un espacio en blanco debajo para que escriban su hora correspondiente. Para ganar la pieza de puzle cada alumno o alumna tiene que terminar la ficha antes de que termine el tiempo.
- Estación 5 “¿Qué hora es en este país?”: en esta estación repartimos s por la mesa diferentes relojes manipulativos y debajo colocamos las tarjetas con los horarios de diferentes países alrededor del mundo. Les diremos la hora actual de Castellón y a continuación el alumnado tiene que sumar o restar horas en función del huso horario de cada país. Para conseguir la pieza del puzle el alumnado tiene que colocar correctamente cada uno de los relojes.

Anexo 8. Tablero juego del tiempo



Anexo.9 Memory de las horas

	once y media		dos menos cuarto
	ocho y cuarto		doce en punto
	cinco y cuarto		diez y media
	una menos cuarto		dos en punto
	ocho y media		siete menos cuarto
	cinco en punto		cinco menos cuarto

Anexo 10. Carteles husos horarios



Anexo.11 Piezas puzzle de la prueba final



Anexo.12 Explicación estaciones de misión Atrapa al inventor o inventora

Estación 1 “Thomas Alva Edison”: En primer lugar, abren el sobre donde se propone un experimento relacionado con la electricidad, basado en el inventor americano creador de la bombilla duradera incandescente. Este sobre incluye la explicación paso a paso para encender la bombilla con el material que encuentran dispuesto por la mesa. En primer lugar, clavan un tornillo en cada una de las patatas. A continuación, conectan cada cable de cobre en los extremos de los tornillos con la ayuda de las pinzas cocodrilo. Finalmente conectan los extremos de los cables de cobre en la base de la bombilla para obtener energía suficiente para encenderla (lo normal es que no se encienda con gran intensidad pero si notarán que se produce una luz intermitente). Si consiguen encender la bombilla consiguen la primera pista de la descripción del ladrón que dice lo siguiente: Si una pista queréis encontrar a un hombre sin barba tendréis que acusar.

Estación 2 “Steve Jobs”: Esta estación se realiza en la pizarra digital de la clase y en esta se propone un juego interactivo creado con Educerebrity que consiste en una serie de palabras en movimiento de diferentes categorías y el alumnado debe marcar sólo aquellas que estén relacionadas con el tema de la tecnología. Para que todo el grupo participe haremos una fila y cuando un miembro acierte una palabra pasamos al siguiente.

Si consiguen encontrar todas las palabras del juego obtienen la siguiente pista: Si la siguiente pista queréis encontrar a un hombre con pelo corto tenéis que acusar.

Estación 3 “Hedy Lamarr”: Esta estación se explica una inventora propulsora de las primeras ideas de las señales Wi-Fi. El sobre les indica los pasos que tienen que seguir para crear un cableado de teléfono con la utilización de envases de yogures y lana. De esta manera, se dividen en grupos de 2-3 personas en cada lado, unos comunican el mensaje de la pista de la estación que se les da cuando hayan conseguido crear el cableado y otros reciben el mensaje para escribirlo.

Si consiguen transmitir correctamente el mensaje a su compañeros o compañeras obtienen la siguiente pista: Si la siguiente pista queréis encontrar aun hombre con gafas tenéis que acusar.

Estación 4 “Alice Parker”: Para esta estación necesitan un poco la ayuda nuestra para evitar algún accidente. Ahora necesitan crear un sistema de calefacción que permita hacer rodar la espiral a través de las corrientes de calor.

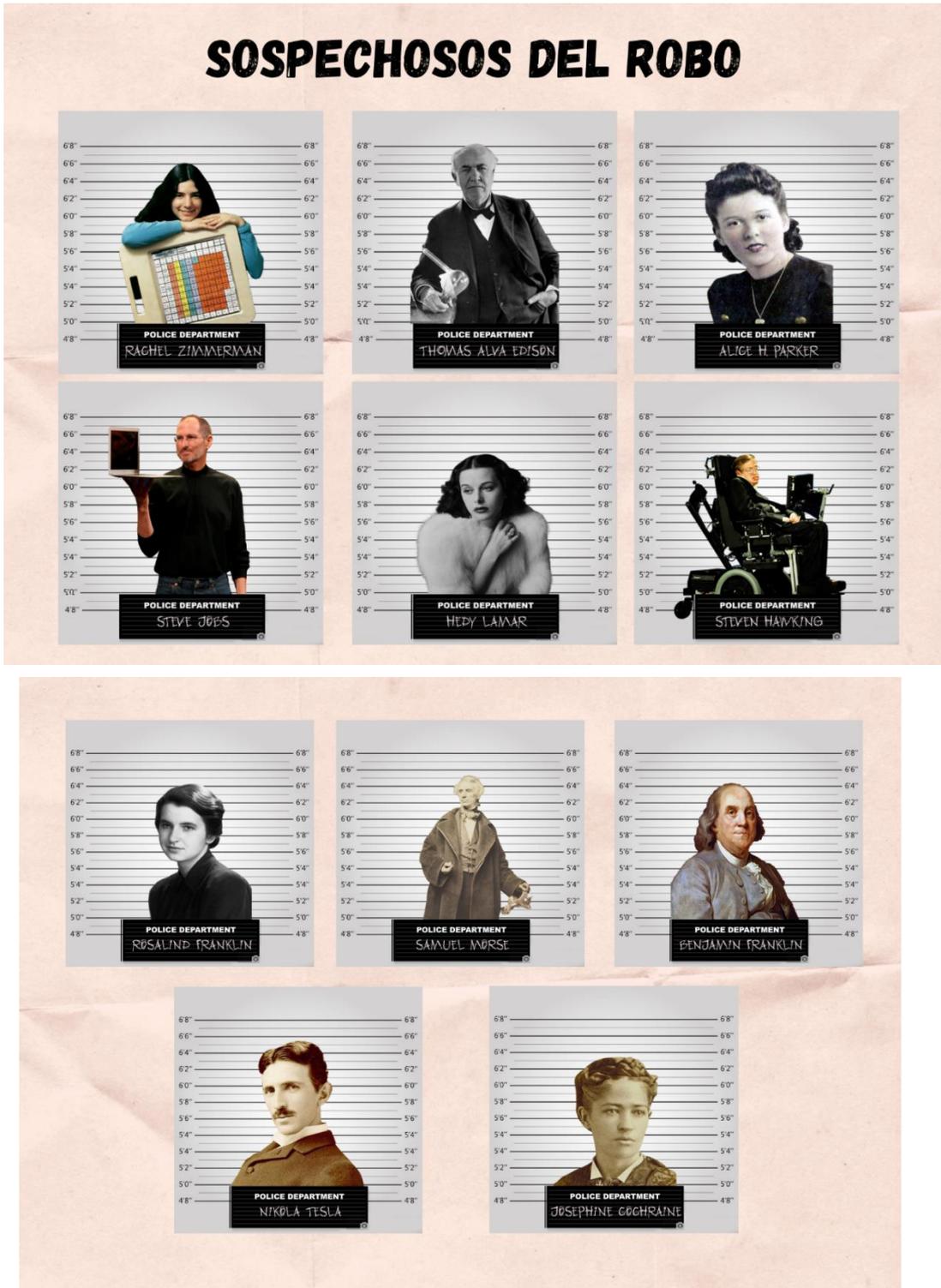
Para ello, recortamos la espiral y le atamos un hilo de coser en su extremo. A continuación, colocamos la vela por debajo de la espiral sin que este toque el fuego en ningún momento y observaremos como esta empieza a girar.

Si consiguen hacerla girar obtienen la siguiente pista: Si la siguiente pista queréis encontrar a un inventor del siglo XXI tendréis que acusar.

Estación 5 “Steven Hawking”: Para esta estación preparamos una superficie cónica simulando un agujero negro para trabajar al descubridor de los agujeros negros Steven Hawking. El objetivo de esta misión es que encesten 8 bolas pequeñas en el agujero simulando la absorción de los planetas del Sistema Solar.

Si consiguen encestar las 8 bolas obtienen la siguiente pista: Si la siguiente pista queréis encontrar a un con americana tenéis que acusar.

Anexo.13 Póster sospechosos y sospecho



Anexo 14. Carteles de cada estación de la misión Atrapa al inventor o inventora



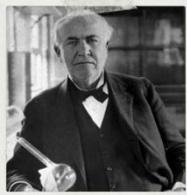
ESTACIÓN: HEDY LAMAR

¿Quién es?

Hedy Lamar fue una actriz de cine e inventora. Creó la primera versión de un aparato que permitiría las comunicaciones inalámbricas de larga distancia, que más tarde se convertiría en lo que hoy conocemos como WI-FI.

Reto

Con la red de teléfono creada con yogures y lana realizar los siguientes pasos para obtener la pista. Dos componentes del grupo comunican los mensajes de la otra carta al resto del grupo y estos últimos anotan esos mensajes.



ESTACIÓN: THOMAS ALVA EDISON

¿Quién es?

Thomas Alva Edison fue un inventor, científico y empresario estadounidense. Desarrolló muchos dispositivos que han tenido gran influencia en todo el mundo, como el fonógrafo, la cámara de cine o una duradera bombilla incandescente.

Reto

Con los materiales que tienes en la mesa crea un sistema de electricidad que permita encender la bombilla. (Sigue las instrucciones de la otra carta)



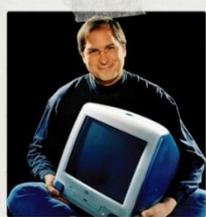
ESTACIÓN: ALICE PARKER

¿Quién es?

Alice H. Parker fue una inventora americana conocida por su contribución de la calefacción de caldera. Inventó una caldera que proporcionaba calefacción central para edificios y casas enteros.

Reto

Con los materiales que hay en la mesa, conseguir que la espiral gire. Sigue las instrucciones de la otra carta y pide ayuda al maestro.



ESTACIÓN: STEVE JOBS

¿Quién es?

Steve Jobs fue un destacado informático y empresario estadounidense. Creador del primer ordenador personal y fundador de Apple Computer.

Reto

Dirigirnos a la pantalla electrónica y superar el juego interactivo que os propone la estación.



ESTACIÓN: STEVEN HAWKING

¿Quién es?

Steven Hawking fue un importante investigador del universo y del estudio del inicio del universo. Uno de sus estudios más importantes fue el de los agujeros negros.

Reto

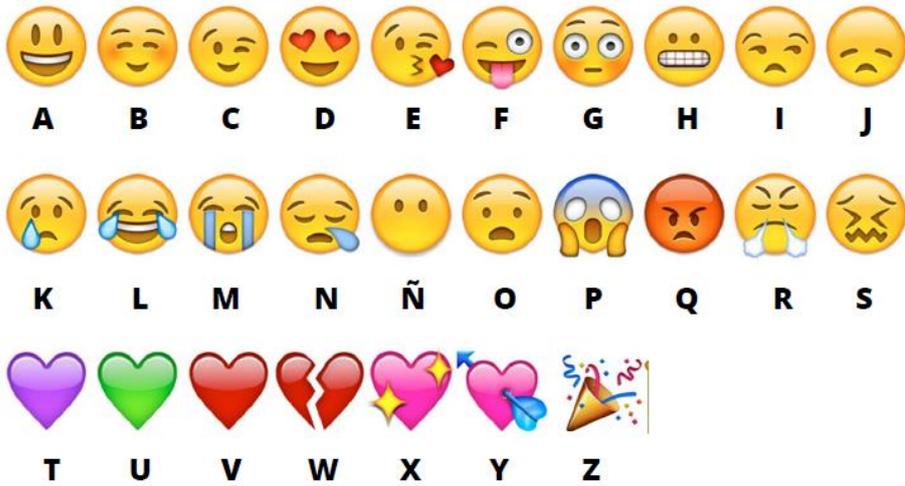
Encestar 8 bolas en el agujero negro y conseguiréis la pista del sospechoso. Lanzar detrás de la línea delimitada

Anexo 15. Juego interactivo. Estación Steve Jobs

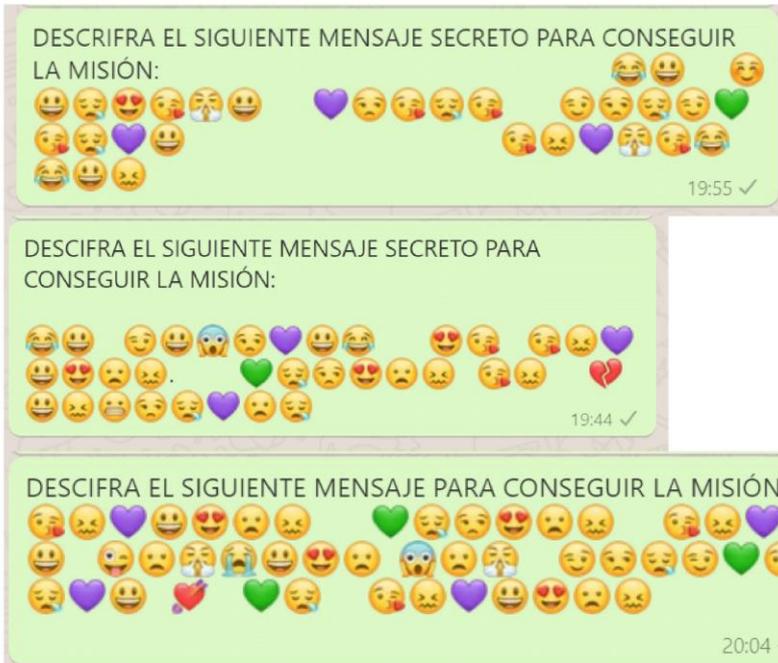
<https://edu.cerebriti.com/juegos-de-ciencias-sociales-6-primaria/estacion-steve-jobs>

Anexo.16 Descifrador emojis

DESCIFRADOR DE EMOJIS



Anexo.17 Mensajes ocultos Whatsapp



Anexo.18 Video introducción Misión Espacial

https://drive.google.com/open?id=1mTyqh8orSvSUdZfU_97Y_iiExJvdfDjU

Anexo.19 Genially Misión Espacial

<https://view.genially/5e73bdb75ba06e125af1a076/game-missio-espacial-capacitat>

Anexo.20 Sellos estampación



Anexo.21 Video Biografía Keith Haring

<https://drive.google.com/file/d/1j-zuggAka6TzctFq8Zqn85Fp9r7mGOkH/view?usp=sharing>

Anexo.22 Video introducción misión en el zoo

<https://drive.google.com/file/d/1KxLiiyVcLMzGhqMgkBEjb8zeapICaze/view?usp=sharing>

Anexo.23 Códigos QR animales

ÁGUILA AMERICANA



ALLIGATOR



BISONTE AMERICANO



OSO NEGRO



CASTOR



MAPACHE



Anexo.24 Genially Escape Room en el casino

<https://view.genial.ly/5ebbd2e84734880d8a6d4424/presentation-escape-room-en-el-casino>

Anexo.25 Video introducción Break Out Edu: Area 51

https://drive.google.com/open?id=1w-0qrK7q40sK_gMS74X2cg1p33Pu7Q_B

Anexo.26 Fichas recorrido de las estaciones del Break Out Edu

<https://drive.google.com/file/d/1Z54OkrBjpwQnQU8vGa3z8xe-fBRHfgXB/view?usp=sharing>

Anexo.27 Rompecabezas pista



Anexo.28 Mensaje encriptado

ySPikpeklLxsninGT
ÜKi8exntWe9hsFo
8blrieqXqSutileXrC
eJs2geknycdoaingt
4r5aSrl,oRbsaij2ol
elGacztEije1rirjaoa
toeOnGdrqá3s7HqJ
uqeiLeQxIceaNvAa
sr

Anexo.28 Explicación Juego en el Rancho

El juego de Juego en el rancho está formado por un conjunto de cartas con diferentes personajes del lejano oeste con una serie de categorías acompañadas de una operación de multiplicación para trabajar hasta la tabla del 5. Las categorías que incluye cada carta son: ataque, hechizo, poder y arma.

Para jugar a este juego repartimos la clase en grupos de 5-6 personas y les damos su baraja de cartas. A continuación, se reparten equitativamente las 23 cartas de los personajes. Seguidamente, en primer lugar, empieza la persona de la derecha del que ha repartido y elige una carta con un personaje y la categoría que quiere utilizar sin decirlo a nadie. A continuación, el resto del equipo piensa también una carta, pero sin saber qué categoría utilizará la persona que lanza. Finalmente, a la cuenta de 3 dejan todos dejan sobre la mesa la carta elegida y el acusador dice al mismo tiempo la categoría que había pensado. Ahora se realizan las multiplicaciones de cada carta y la carta con el resultado más alto de esa categoría se lleva todas las cartas. Gana la persona que consigue quedarse con las cartas del resto de sus compañeros.

Anexo.29 Juego de cartas

https://drive.google.com/file/d/11RMWbaWKRQUPaY0fM9v8PSuLhn_xoVnZ/view?usp=sharing

g

Anexo.30 Diapositiva sospechosos y sospechosas



Carlos Pons

Anexo.31 Explicación actividades de la misión Reserva India

La misión de la *Reserva India* está formada por 4 sesiones diferentes que se relacionan con actividades propuestas por la tribu Huavasupai que habita el Gran Cañón. A continuación, explico cada una de las sesiones.

Sesión Promesa a la Madre Tierra:

En esta sesión empezamos poniendo el vídeo de introducción a la tribu, la cual el jefe indio les explica la conexión de la tribu con la naturaleza y la importancia de cuidar de ella. Seguidamente, para completar la misión de hoy tienen que realizar dos tareas diferentes para obtener la puntuación total. En primer lugar, escriben una promesa a la Madre Tierra que completan con la ficha del Dossier y que colgaremos por algún árbol del patio.

Para la segunda tarea necesitamos organizar la clase en grupos y repartir una tablet a cada equipo para poder realizar la actividad. A continuación, utilizamos la aplicación de Plantnet, aplicación que permite conocer el nombre de las plantas haciendo una foto a las mismas, con el objetivo que cada grupo debe conseguir el nombre de 5 flores o árboles que se encuentren en el patio o en su defecto haciendo una salida algún parque.

Sesión la danza de la lluvia

En esta sesión la tribu les explica la realización de un instrumento ancestral que permite atraer la lluvia. En primer lugar, realizamos un palo de lluvia con materiales reciclados y cuando terminemos hacemos la coreografía de la danza para atraer la lluvia.

Sesión fabricación de tótems

En esta misión la tribu les explica la simbología de los tótems y les pide que realicen en grupos uno con la ayuda de cajas de cartón y pinturas. Finalmente, expondremos los tótems en el pasillo de la escuela o en el recibidor.

Anexo.32 Vídeo introducción a la tribu

https://drive.google.com/file/d/1FSYCTALJyge1IJXrI6_Ch4O5IURk86Z0/view?usp=sharing

Anexo.33 Enlace vídeo danza de la lluvia

<https://www.youtube.com/watch?v=4sJt3KJs4IA&t=17s>

Anexo.34 Criterios evaluación del proyecto

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO
Identificar y localizar los principales Estados de EE. UU
Observar e identificar la fauna y flora de los EE.UU
Participar de manera activa en las actividades propuestas durante el proyecto
Reconocer las peculiaridades de cada Estado (gastronomía, tradiciones, monumentos...)
BL3.2. Observar e identificar las características físicas de los animales, así como las partes y tipos de plantas, y su utilidad para la vida mediante la observación y experimentación.
BL1.1. Formular preguntas con la ayuda del docente, relacionadas con el ser humano y la salud, los seres vivos, materia y la energía y la tecnología, determinando los conceptos clave y estableciendo los métodos e instrumentos más adecuados.
BL1.5. Mostrar predisposición a desarrollar actividades con otros compañeros compartiendo los recursos, asumiendo alguna parte de la tarea asignada y escuchando las aportaciones de los demás.
BL1.6. Seguir las instrucciones de las tareas de aprendizaje con atención y constancia sin abandonar cuando le cuesta realizarla, pidiendo ayuda si la necesita.
CCSS.BL4.2 Reconocer diferentes formas de vivir en las sociedades históricas a través del estudio de hechos significativos o la vida de personajes que representan algún aspecto relevante de la actividad humana

Anexo.35 Tablas de registro de puntuación

<https://drive.google.com/file/d/1hF4KgDisfP8HwCfFSkIJmXc5qfR78v03/view?usp=sharing>

Anexo.36 Rúbrica de evaluación del storyboard

	Excelente (0,16)	Muy bien (0,08)	Insuficiente (0.053)
Narración	El storyboard sigue un orden lógico y claro de los acontecimientos más relevantes de la historia. Además, las anotaciones son de gran apoyo para la exposición.	El storyboard sigue un orden lógico y bastante claro de los acontecimientos más importantes de la historia. Aunque, las anotaciones no son de gran ayuda para la exposición.	El storyboard no sigue un orden lógico y claro de los acontecimientos más relevantes de la historia. Además, las anotaciones no son útiles para la exposición.
Exposición	El alumno/a es claro en su exposición. Utiliza un tono de voz correcto para atraer al público y demuestra un dominio de la historia.	El alumno/a es bastante claro en su exposición. Utiliza un tono de voz correcto para atraer al público, pero no demuestra un dominio de la historia.	El alumno/a no es claro en su exposición. No utiliza un tono de voz correcto para atraer al público y no demuestra un dominio de la historia.
Creatividad	La historia es muy creativa y consigue incluir todos los símbolos propuestos por los dados.	La historia es bastante creativa, aunque no consigue incluir todos los símbolos propuestos por los dados.	La historia no es creativa y no incluye ningún símbolo propuesto por los dados.
Observaciones			

Anexo.37 Rúbrica de Actitud frente al proyecto

	Excelente (1 punto)	Muy bien (0,5 puntos)	Regular (0,25 puntos)	Insuficiente (0 puntos)
Implicación 10%	-Siempre trabaja para conseguir los objetivos tanto individuales como grupales y muestra una actitud positiva hacia el trabajo propuesto. -Muestra un alto grado de participación en clase y se esfuerza para seguir mejorando.	-Normalmente trabaja para conseguir los objetivos tanto individuales como grupales y muestra una actitud positiva hacia el trabajo propuesto. -Muestra un buen grado de participación en clase y se esfuerza para seguir mejorando	-De manera ocasional trabaja para conseguir los objetivos tanto individuales como grupales y muestra una actitud regular hacia el trabajo propuesto. -Su participación es escasa y podría esforzarse más para seguir mejorando	-Casi nunca trabaja para conseguir los objetivos tanto individuales como grupales y muestra una actitud negativa hacia el trabajo propuesto. -No participa en clase lo que dificulta su progreso
Actitud Comportamiento 10%	-Siempre muestra una actitud positiva en clase y a la hora de realizar actividades tanto individuales como en grupo. -Su actitud siempre es colaborativa con sus compañeros y profesores.	-Normalmente muestra una actitud positiva en clase y a la hora de realizar actividades tanto individuales como en grupo. -Su actitud normalmente es colaborativa con sus compañeros y profesores	-De manera ocasional muestra una actitud regular o negativa lo que afecta a su rendimiento en la realización de actividades individuales o en grupo. -Su actitud es colaborativa con sus compañeros y profesores de manera ocasional	-De manera continuada su actitud es negativa lo que afecta notablemente a su rendimiento en clase y a la relación con sus compañeros. -No muestra una actitud colaborativa con sus compañeros y profesores
Responsabilidad 10%	-Siempre se muestra responsable a la hora de entregar las tareas/ trabajos o actividades en el tiempo establecido. -Siempre aporta y facilita lo necesario para realizar las distintas tareas (individuales o en grupo)	-Normalmente se muestra responsable a la hora de entregar las tareas/ trabajos o actividades en el tiempo establecido. -Normalmente aporta y facilita lo necesario para realizar las distintas tareas (individuales o en grupo)	-De manera ocasional se muestra responsable a la hora de entregar las tareas/ trabajos o actividades en el tiempo establecido. -A veces aporta y facilita lo necesario para realizar las distintas tareas (individuales o en grupo)	-Casi nunca se muestra responsable a la hora de entregar las tareas/ trabajos o actividades en el tiempo establecido. -Casi nunca aporta y facilita lo necesario para realizar las distintas tareas (individuales o en grupo)

Anexo.38 Rúbrica de evaluación del Dossier

	Excelente (3 puntos)	Bastante bien (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Presentación 30%	La presentación del Dossier está en todo momento bien ordenado y limpio de manchas o arrugas. Respeta los márgenes al escribir. Finalmente, todas las actividades están hechas	La presentación del Dossier se muestra casi en su totalidad ordenada y sin apenas manchas o arrugas. Respeta los dos márgenes del folio y todas las actividades están hechas	La presentación del Dossier se presenta desorganizada y con manchas o arrugas. No respeta los márgenes y no están hechas las actividades.
	Excelente (1 punto)	Bastante bien (0,5 punto)	Insuficiente (0,25)
Caligrafía y Ortografía 10%	Escribe con letra clara y legible. Utiliza correctamente las mayúsculas y minúsculas. Detecta bien el uso de la b y v, la r o rr y la c y z.	Escribe con letra clara y legible. Aunque en ocasiones cuesta de entender lo que pone en alguna frase. Presenta algún error en el uso de las mayúsculas, la rr y r, la b y v o la c y la z.	No se entiende lo que escribe. No distingue bien las reglas ortográficas comentadas anteriormente.
Trabajo diario 10%	Lleva las tareas al día y corrige las actividades	A veces olvida las tareas, pero las termina antes de la revisión. Normalmente corrige las actividades.	Nunca presenta las tareas y tampoco las corrige
Observaciones			

Anexo.39 Autoevaluación proyecto

AUTOEVALUACIÓN				
Implicación individual	Participación en clase	Actitud en las misiones	Responsabilidad del material	Implicación en grupo
 	 	 	 	 
 	 	 	 	 
<p>¿Qué te ha parecido el proyecto de los EE.UU?</p>				