



Universidad  
**Católica de  
Valencia**  
San Vicente Mártir

# La educación en derechos humanos en Educación Infantil a través de la gamificación

Presentado por:

D<sup>a</sup> Eider Arostegui Diez

Dirigido por:

Dra. Emilia Oliver del Olmo

Valencia, a 25 de mayo de 2022



D<sup>a</sup> Emilia Oliver del Olmo

CERTIFICA:

Que el trabajo titulado: La educación en derechos humanos en Educación Infantil a través de la gamificación, ha sido realizado bajo mi dirección por la alumna

D<sup>a</sup> Eider Arostegui Diez

Valencia, 25 de mayo de 2022

Firmado:



Dña.: Eider Arostegui Diez,

con D.N.I. nº 20962982T, como autor del Trabajo Fin de Grado con título: La educación en derechos humanos en Educación Infantil a través de la gamificación.

del Grado Universitario  
PIMM Plan de Innovación Metodológica de Magisterio

AUTORIZA

NO AUTORIZA

la publicación en la intranet de la Universidad Católica de Valencia “San Vicente Mártir” del trabajo fin de grado arriba mencionado, como material de uso pedagógico para el apoyo al estudio y la investigación.

Valencia, 25 de mayo de 2022

Fdo.: .....

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi directora Emilia Oliver del Olmo por dedicarme su tiempo y acompañarme en este proceso final proporcionándome ánimos y tranquilidad y ayudándome a hacer realidad este Trabajo Fin de Grado.

Por otro lado, gracias a todas las personas que han formado parte de este camino, profesores de la universidad y, en especial, a los tutores y alumnos de los centros de prácticas que me han hecho tener fuerzas y seguir en los momentos difíciles.

Por último, quiero agradecer a mi familia por apoyarme en todo momento y creer en mí y, especialmente a mi madre que es la persona que está a mi lado siempre respaldándome en cada paso que doy. Sin su apoyo este trabajo no habría sido posible.

Gracias a todos por haber formado parte de este camino.

## Índice

|   |    |
|---|----|
| 1. Introducción .....                                 | 3  |
| 2. Objetivos .....                                    | 6  |
| 3. Metodología .....                                  | 7  |
| 4. Marco teórico .....                                | 8  |
| Definición y origen de los Derechos Humanos .....     | 8  |
| Importancia de la educación en derechos humanos ..... | 10 |
| Derechos del niño .....                               | 15 |
| Educar en democracia .....                            | 18 |
| Relación familia escuela.....                         | 20 |
| Relación con el currículum .....                      | 21 |
| ¿Qué es la gamificación?.....                         | 23 |
| Elementos de la gamificación .....                    | 27 |
| Ventajas e inconvenientes .....                       | 30 |
| Metodologías relacionadas con la gamificación .....   | 32 |
| 5. Desarrollo del trabajo.....                        | 37 |
| Justificación.....                                    | 37 |
| Metodología y temporalización.....                    | 41 |
| Objetivos generales y específicos .....               | 43 |
| Contenidos.....                                       | 45 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Evaluación.....                    | 47 |
| Narrativa y actividades.....       | 51 |
| 6. Conclusiones.....               | 64 |
| 7. Referencias bibliográficas..... | 66 |
| 8. Anexos.....                     | 1  |

## RESUMEN

El presente Trabajo Final de Grado (TFG) pretende realizar un acercamiento a temas relacionados con la educación en Derechos Humanos, incluyendo los Derechos del Niño y la democracia. Consideramos que el abordaje de los conceptos mencionados es esencial en la educación desde edades tempranas para educar a alumnos activos que participen de la sociedad defendiendo sus derechos y cumpliendo sus obligaciones. Además, consideramos que una metodología óptima para implementar este tema en las aulas es la gamificación ya que permite que los alumnos aprendan de forma lúdica, activa y vivencial, aumentando su motivación y compromiso. También se hace referencia a la relación familia-escuela como esencial para el aprendizaje holístico de los derechos humanos. Es por ello por lo que se plantea una propuesta de iniciación en la que se incluyen todos los conceptos mencionados.

**PALABRAS CLAVE:** Derechos Humanos, Derechos del Niño, democracia, familia, gamificación, Educación Infantil.

## RESUM

El present Treball Final de Grau (TFG) pretén realitzar un acostament a temes relacionats amb l'educació en Drets Humans, incloent els Drets del Xiquet i la democràcia. Considerem que l'abordatge dels conceptes mencionats és essencial en l'educació des d'edats primerenques per a educar alumnes actius que participen de la societat defenent els seus drets i complint les seues obligacions. A més, considerem que una metodologia òptima per a implementar este tema en les aules és la gamificació ja que permet que els alumnes aprenen de forma lúdica, activa i vivencial, augmentant la seua motivació i compromís. També es fa referència a la relació

família-escola essencial per a l'aprenentatge holístic dels drets humans. És per això pel que es planteja una proposta d'iniciació en què s'inclouen tots els conceptes mencionats.

PARAULES CLAU: Drets Humans, Drets del Xiquet, democràcia, família, gamificació, Educació Infantil.

#### ABSTRACT

This Final Degree Project aims to make an approach to issues related to education in Human Rights, including Children's Rights and democracy. We believe that addressing the concepts mentioned is essential in education from an early age to educate active students who participate in society by defending their rights and fulfilling their obligations. In addition, we consider that an optimal methodology to implement this topic in the classroom is gamification, since it allows students to learn in a playful, active and experiential way, increasing their motivation and commitment. The family-school relationship essential for holistic learning of human rights is also referenced. That is why an initiation proposal is proposed in which all the concepts are included.

KEY WORDS: Human Rights, Children's Rights, democracy, family, gamification, Pre-School Education.

## 1. Introducción

Los primeros años de mi etapa escolar, de los 3 a los 6 años, transcurrieron en una escuela fundada por un grupo de familias que compartían inquietudes pedagógicas. Buscaban para sus hijos e hijas una educación más individualizada, experimental y activa, tomando como ejemplo la teoría de Montessori. En aquella escuela éramos ocho niños y una maestra psicopedagoga que nos guiaba en nuestro aprendizaje. Contábamos con gran variedad de materiales de la metodología Montessori y todo tipo de técnicas artísticas. La escuela se encontraba en un lugar con gran terreno y naturaleza. Esta experiencia marcó mi infancia, puesto que pude experimentar con libertad todo mi entorno, desarrollándose mi creatividad y mi autonomía.

Más tarde en educación primaria, fui a un colegio en el que los libros de texto fueron sustituidos por el *trabajo por proyectos*. En este colegio se daba importancia a la ecología, a la democracia y a la interculturalidad. Se educaba en el respeto al medio ambiente a través de huerto escolar, donde íbamos una vez a la semana a plantar y a cuidar las plantas. Además, se reciclaba en todas las clases, siendo el alumnado del último curso el encargado de hacer la última etapa de recogida, yendo por todas las clases y llevando cada basura a su contenedor. También hacíamos batidas para limpiar el patio de posibles restos de basura que pudieran haber quedado. Con respecto a la democracia, cada clase tenía un delegado y un secretario, que dirigían las asambleas. En ellas proponíamos o discutíamos diferentes aspectos y realizábamos votaciones para llegar a acuerdos democráticos. Una vez a la semana se reunían con los delegados y secretarios de los otros cursos para proponer y debatir asuntos sobre el colegio. Por otro lado, se realizaban actividades en las que se incluía a todo el colegio sobre aspectos multiculturales, donde las familias que procedían de otros países tenían la oportunidad de mostrar sus culturas a

los demás alumnos. Esta educación me permitió tener conciencia sobre estos aspectos que hoy en día considero de gran importancia. Además, desarrolló en mí un pensamiento crítico y un sentimiento de ciudadana con voz y voto dentro de la sociedad, y no simplemente un agente pasivo.

Los derechos humanos, al igual que la educación, son esenciales para la vida personal y social. Para que podamos vivir en paz y democracia, y podamos construir una sociedad mejor para todos, es necesario que se respeten y se tengan en cuenta los derechos humanos que requieren de la educación para ser consolidados (Bellver, 2019). Así, hemos de tener en cuenta que el alumnado que educamos hoy es la ciudadanía del mañana.

Seguimos encontrando actitudes racistas y discriminatorias entre los ciudadanos en muchos países (Mujica, 2007). Ello hace necesaria una educación a los niños desde sus primeros años de vida que facilite la interiorización de valores necesarios para vivir en dignidad, igualdad, libertad y paz. No podemos dejar que queden como un aspecto teórico, sino que hemos de crear actitudes en el alumnado para que defiendan los derechos humanos (López, 2011, pp. 140-141)

Es posible que nos encontremos con la dificultad de tener que elegir una metodología adecuada para este propósito. Consideramos que podría ser la gamificación, ya que se trata de una metodología activa, motivadora, lúdica y atractiva para el alumnado, que permite educar en derechos humanos de una manera vivencial y práctica. Además, tiene como base el trabajo cooperativo y colaborativo, esencial para abordar y fomentar actitudes democráticas y de consenso de forma natural, así como la asunción de responsabilidades comunitarias. Es importante que el alumnado sea preparado para vivir en sociedad y ser ciudadanos activos que tengan en cuenta no solo sus derechos, también sus obligaciones y deberes (Mujica, 2007)

En la etapa de Educación Infantil los niños empiezan a desarrollar su personalidad, sus valores y su forma de ver la vida, por eso es importante que desde pequeños se les enseñe a desarrollar no solo capacidades lingüísticas y cognitivas, sino también morales, afectivas y emocionales (López, 2005, p. 153). De esta forma, podemos acercarlos a los valores que descansan en los derechos humanos como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, siendo la base de las sociedades democráticas. Consideramos esencial abordarlo teniendo en cuenta la importancia de la familia del alumnado, mediante una acción conjunta y una relación familia-escuela.

## 2. Objetivos

A continuación, vamos a especificar los objetivos generales y específicos que tiene este TFG. El objetivo general es profundizar en la educación en derechos humanos en Educación Infantil a través de la gamificación. Para alcanzar este objetivo general hemos determinado los siguientes objetivos específicos:

- Indagar en la importancia de la educación en derechos humanos para el desarrollo de las sociedades democráticas.
- Investigar la gamificación como posible metodología en la educación en derechos humanos
- Desarrollar una propuesta de intervención para educar en derechos humanos mediante la gamificación.

### 3. **Metodología**

La metodología que he llevado a cabo para la elaboración de este trabajo se ha basado en la revisión bibliográfica, en la recogida y en la selección de información académica y científica acerca de la teoría que fundamenta el mismo. En concreto, hemos investigado acerca de los derechos humanos, sobre su necesidad como contenido educativo en Educación Infantil y sobre la gamificación como metodología para trabajarlos con el alumnado. Se ha intentado plasmar la información más relevante, se ha reflexionado sobre ella y se ha realizado una justificación en base al currículum de Educación Infantil, donde la educación en derechos humanos y la gamificación tienen cabida. A continuación, se ha diseñado una unidad de programación para trabajar los derechos humanos utilizando la gamificación como herramienta metodológica. Para ello, se han confeccionado materiales didácticos específicos y se han planteado actividades en las que se pretenden trabajar contenidos y actitudes basadas en los derechos humanos, derechos del niño, democracia y medio ambiente, con la participación y colaboración de las familias.

#### 4. Marco teórico

##### **Definición y origen de los Derechos Humanos**

Dado que este trabajo se basa en la introducción de los derechos humanos en las aulas de Educación Infantil, es necesario, en primer lugar, definir el concepto y contextualizarlo.

No existe una definición única para el concepto de derechos humanos, pero la mayoría de las definiciones siguen una misma línea. Según Fernández (1982, p. 76), los derechos humanos son unos derechos morales y naturales que tiene la persona por el simple hecho de serlo y que deben ser respetados por toda la sociedad sin ninguna discriminación, ya sea ideológica, social, económica, cultural, sexual, política, etc. Son los derechos esenciales para que haya un total desarrollo de la dignidad humana.

No obstante, los derechos humanos requieren unos deberes y obligaciones por parte de todos los ciudadanos para que estos derechos se puedan cumplir. No hay derechos sin responsabilidad, obligación y compromiso por parte de todos los miembros de la sociedad. Es decir, cada derecho, conlleva a su vez un deber. Todo ciudadano debe comprometerse no solo a exigir sus derechos, sino a hacer que se cumplan los de los demás.

Por otro lado, según Flores (2002), los derechos humanos son normas jurídicas que se establecen para proteger a los individuos de las acciones del estado, ya que estos tienen la obligación de respetar los derechos humanos y de sancionar cualquier violación de los mismos. Son derechos inherentes a toda persona y universalmente exigibles. Representan la lucha del ser humano contra la opresión y tiene como objetivo la garantía de poder vivir una vida digna.

Para entender cómo se llegaron a establecer los principios de los derechos humanos, vamos a realizar una breve contextualización histórica.

El origen de los derechos humanos comienza en Roma, donde sus ciudadanos empiezan a dedicarse a la teoría jurídica. Es aquí donde aparece el derecho romano con el fin de dar estabilidad al imperio. Desde Aristóteles, se planteaba que el derecho político contaba con dos partes, una parte que tenía en cuenta que el derecho y la dignidad humana formaban parte de la persona por naturaleza, independientemente de la opinión de las personas, y otra legal, ya que la ley es la que regula la realidad social.

Más tarde, en el siglo XVI, en la Escuela de Salamanca, Francisco de Vitoria, ante los hechos que se vivieron con el descubrimiento de América, la conquista y la colonización, vio la necesidad de desarrollar el concepto de Derechos Humanos.

En la Edad Moderna apareció otra línea de pensamiento encabezada por Descartes y continuada por otros autores como Kant, Leibniz o Spinoza, con pensamientos cercanos a Locke y Rousseau, en los que se basaron algunas revoluciones como la francesa, que consolidaron los principios del Estado liberal democrático o Estado de derecho. Como afirma Flores (2002), el concepto de Derechos Humanos individuales se desarrolló de forma más plena en los ideales de la Revolución Francesa con la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano. También tuvieron relevancia los movimientos obreros, la revolución mexicana y la rusa.

Finalmente, en el siglo XX, después de los efectos devastadores de las guerras mundiales, en concreto la Segunda Guerra Mundial donde el nazismo y el fascismo representaron una de las máximas vulneraciones de los derechos humanos, se empezaron una serie de tratados, convenciones, negociaciones y pactos que llevaron a la Organización de las Naciones Unidas a la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948. Esto supuso la esperanza de los pueblos que seguían sufriendo la tiranía de sus gobiernos (Gamboa, 2019).

Pese a ello, la educación es derechos humanos es urgente, ya que, como sostiene Cavarero (2009), vivimos en una violencia contemporánea que muchas veces es acuñada con los términos de “terrorismo” y “guerra”, aunque ella propone una nueva palabra para describirlos, “horrorismo”. Esta palabra hace referencia a las víctimas de la violencia que presenciamos hoy en día. Se trata de una violencia condicionada por la casualidad y vulnerabilidad de las víctimas por lo que se convierte en una violencia ilegítima, ya que la víctima no tiene posibilidad de defenderse. Es una violencia deshumanizante hacia víctimas inocentes que, además, empezamos a ver como algo normal o cotidiano contra lo que no podemos hacer nada, llevándonos poco a poco a la indiferencia.

### **Importancia de la educación en derechos humanos**

Como hemos dicho anteriormente, el 10 de diciembre de 1948, se aprobó la Declaración Universal de los Derechos Humanos por la Asamblea General de las Naciones Unidas. En su texto se hacía referencia a que debía ser distribuida a todos los centros de enseñanza. El principal objetivo era establecer un ideal común a todas las naciones para que las instituciones, mediante la educación, abogaran por el respeto de los derechos y libertades de todas las personas.

Según Mujica (2007), pese a estas declaraciones, en el mundo actual sigue habiendo vulneraciones de estos derechos y no se promueve lo suficiente el respeto y la vigencia de la Declaración. Esta situación obliga a plantear estrategias educativas que promuevan valores, actitudes y conocimientos para que los derechos sean respetados.

A continuación, Sanz y González (2018) analiza el papel que convendría que desempeñara la escuela atendiendo a las necesidades socioculturales del momento según los informes de la UNESCO. Su informe más reciente, publicado en 2015, está titulado *Repensar la*

*educación. ¿Hacia un bien común universal?* Vivimos en un mundo globalizado y en constante cambio. A causa de la globalización económica han aumentado las desigualdades sociales entre los países que aumenta la exclusión social. Hasta el momento, parece que la escuela no ha logrado ser compensadora de estas desigualdades. Por ello, defiende que la escuela debe centrarse en aprendizajes que promuevan la justicia, equidad social y la solidaridad mundial, haciendo hincapié en que la educación no debe excluir ni marginar a ningún individuo. Se debe educar en valores de respeto a la vida y a la dignidad humana, respetando la diversidad y promoviendo más justicia y derechos humanos. El fin de la educación ha de ser el desarrollo humano, social y sostenible (cuidado del medio ambiente). La escuela ha de educar para la vida (aprender a aprender, aprender a vivir y aprender a ser), fomentando el pensamiento crítico y autónomo y educando en valores.

Como dice el Art. 26 de la Declaración Universal de los DDHH:

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales: favorecerá la comprensión, la tolerancia, la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. (p.8)

Como dice Flores (2022), sin derechos humanos no hay educación, son dos conceptos que van íntimamente unidos, la educación es un derecho humano y los derechos humanos deben ser objeto prioritario de la educación.

El camino que nos llevó a los derechos humanos fue, la razón, el conocimiento, que tuvo su auge en la Ilustración. De aquí la importancia de formar a alumnos críticos que tengan una opinión propia y que sepan distinguir vulneraciones de derechos.

Por otro lado, como ya hemos dicho, los derechos son fundamentales para poner límite a los abusos y privilegios del estado y a su vez para que el estado garantice democráticamente medidas de protección a los ciudadanos.

También nos habla de que existen dos niveles de vulneración de derechos. El primer nivel se da en la vida cotidiana de la persona, mientras se viven momentos de paz. No estamos hablando de guerras o aspectos más notables, sino de acontecimientos que pasan desapercibidos en el día a día ya que no se les da protagonismo en los medios de comunicación. La cultura y la educación hacen posible detectar vulneraciones de los derechos e intervenir para que esto sea cambiado. La presión de la ciudadanía y organizaciones cívicas puede dar lugar de una investigación y juicios justos. Es por ello, la necesidad de una sensibilidad social y un conocimiento de las leyes que nos protegen como ciudadanos y personas dignas.

El segundo nivel corresponde con el horror. Como hemos estudiado, en muchos momentos de la historia se han vivido vulneraciones de los derechos a gran escala, genocidios, en los que ciudadanos cultos aceptaron de una forma natural una creciente actuación hacia la vulneración de derechos humanos. Este nivel es peligroso, por eso la educación tiene un papel fundamental para que no se pase del primer al segundo nivel.

Como afirma Solanes (2022), aún no se han conseguido los propósitos de la educación en derechos humanos. A diario se escuchan noticias sobre falta de libertad de expresión, desigualdad, sistemas de salud precarios, dificultades de acceso a la vivienda, etc. La ciudadanía

ha de saber reconocer las vulneraciones de los derechos, reivindicarlas y pasar a la acción, al activismo en todos los órdenes sociales. La educación en derechos humanos contribuye al desarrollo integral de la persona y la convivencia social basada en valores democráticos.

Cabe recordar que educar en derechos humanos no consiste en transmitir una serie de conocimientos, sino en cambiar comportamientos y actitudes, además debe estar reflejado en la vida del alumnado y en su experiencia cotidiana (Mujica, 2007). Además, en la actualidad nos encontramos en una sociedad multicultural y globalizada, habiendo experimentado un aumento del intercambio y flujo de personas de un lugar a otro. Esto hace que tengamos que aprender a convivir con diferentes etnias, culturas, religiones e ideologías. Para poder garantizar los Derechos Humanos es necesario que ante este hecho eduquemos a una ciudadanía abierta que reconozca la dignidad de toda persona y el respeto a lo diferente (Llopis, 2010, pp. 11-13).

Con respecto a la educación en derechos humanos en Educación Infantil, podemos decir que, con más motivo, no se debe tratar como un contenido teórico, sino que se debe aprender mediante un ambiente donde se pongan en práctica los derechos y responsabilidades de los niños más pequeños, ya que es en ellos donde se forjarán estos valores. Para que esta forma de vida y estos valores sean alcanzados, tiene que haber una relación entre dos dimensiones, la dimensión interna de la armonía personal y la dimensión de armonía con la sociedad y el entorno natural que les rodea (Gamble y Ferrer, 1989). Con respecto a la armonía personal y el trabajo de la dimensión interna, consideramos importante que en los niños pequeños haya un control y encauzamiento de las emociones nocivas que, de no trabajarlas, pueden enquistarse y crear actitudes futuras de falta de respeto a los derechos humanos.

Los niños son el futuro de la humanidad, por ello es importante educarlos en derechos humanos para que sean ellos los que, cuando sean adultos, los defiendan y tengan claro cuáles son sus deberes y obligaciones.

Según Mújica (2007), la educación en derechos humanos y democracia debe centrarse en concienciar a el alumnado sobre:

- El respeto y la dignidad de las personas
- La identidad de cada persona
- Defender que todos somos diferentes, pero igual de valiosos
- Promover la democracia formando personas críticas y reflexivas
- Fomentar conductas de respeto, tolerancia, libertad, igualdad y justicia.
- Conocer las responsabilidades y deberes de los ciudadanos.

Algunas herramientas que pueden ser de utilidad en la educación en derechos humanos podrían ser los trabajos en grupos, ya que, mediante ellos, el alumnado dialoga, reflexiona, aprende de sus compañeros y mejora las relaciones humanas, así como los juegos, pues con ellos se puede aprender en un entorno de diversión y de manera natural.

La educación en derechos humanos podría tener como referencia la competencia de aprender a aprender, teniendo en cuenta la dignidad y el valor de las personas, así como sus sentimientos. Respecto a las herramientas metodológicas, consideramos adecuado un aprendizaje lúdico, mediante el juego y el disfrute; que enriquezca a la persona; que sea cooperativo, para aprender con y de otros; que promueva la participación activa, mediante el diálogo y el debate; que trabaje la autoestima, desde la valoración y el respeto a los compañeros (Mujica, 2007 pp.

29-32). Es por esto por lo que consideramos que una posible metodología que podría encajar con estos aspectos sería la gamificación, en el sentido de que podría plantearse como un proyecto con pruebas y retos mediante los cuales, los alumnos no solo se encontrarían más motivados, sino que adquirirían los valores y la importancia de los derechos viviendo la experiencia en colaboración y diálogo con sus iguales.

### **Derechos del niño**

Los niños necesitan de una ley que les ampare más allá de los derechos humanos, ya que necesitan una especial protección. El 20 de noviembre de 1959 se aprobó la Declaración de los Derechos del niño, constituida por 10 principios, pero no era suficiente por no tener carácter obligatorio. Después de varias negociaciones entre países, el 20 de noviembre de 1989 se aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño, y en 1990 se convirtió en ley. Esta ley ha sido aceptada por todos los países a excepción de Estados Unidos.

La Convención sobre los Derechos del Niño se basa en 4 principios fundamentales: la no discriminación; la primacía del interés superior del niño; la garantía de la supervivencia y el pleno desarrollo; y la participación infantil, escuchando y teniendo en cuenta a los menores en situaciones en las que se ven afectados.

Por otro lado, también encontramos en ella:

- Derechos de supervivencia (Arts. 6, 18, 24, 26 y 27). Relacionado con el derecho a la vida con condiciones dignas como la salud.
- Derechos de desarrollo (Arts. 7, 15, 17, 18, 28, 29 y 31). Relacionado con los derechos de desarrollo en igualdad de condiciones.

- Derechos de protección (Arts. 16, 19, 22, 23, 33, 35, 37, 38 y 40). Relacionado con ser protegido de la violencia, abusos, etc.

- Derechos de participación (Arts. 12, 15 y 17). Relacionado con el derecho a ser escuchados y ser libres de expresar sus sentimientos, emociones y pensamientos (Rojas y Zuñiga, 2014).

Como dice el Plan de Acción de la Cumbre Mundial a favor de la Infancia, 30 de septiembre de 1990, "No hay causa que merezca más alta prioridad que la protección y el desarrollo del niño, de quien dependen la supervivencia, la estabilidad y el progreso de todas las naciones y, de hecho, de la civilización humana"(p.3).

Los derechos de los niños deben ser aplicados y respetados por toda la sociedad, así como todas las medidas aplicadas a los niños tienen que basarse en su interés. En relación con el entorno educativo del niño, familia y escuela, vamos a ver las responsabilidades de cada uno con respecto a los derechos del niño.

La principal responsabilidad de las familias es la crianza de los niños y deben abogar por el cumplimiento de los derechos de sus hijos. Todos los niños tienen el derecho a tener una familia, pero, según Pérez (2013), no solamente tienen derecho a tener una, sino que también a que en ella se respete su integridad y su dignidad. Dentro de la familia debe haber un respeto mutuo entre todos los miembros que la conforman. Los niños tienen derecho a vivir en una familia que les proporcione felicidad, amor y comprensión. Deben velar por su desarrollo de forma integral, incluyendo su desarrollo físico, emocional y social, poniendo especial atención a las necesidades de alimentación, salud y educación. Partiendo de la responsabilidad que tienen las familias con respecto a la protección de los niños, no se puede permitir ninguna acción que

atente contra sus derechos. Por ejemplo, no se puede permitir ningún tipo de violencia de padres o madres hacia los menores con el pretexto de corrección disciplinaria, ni se puede permitir dentro de las familias la violencia física, psicológica, sexual o privación de cuidados de la salud. En este sentido, los centros educativos, mediante la acción tutorial, pueden ofrecer formación e información a las familias, enseñándoles técnicas de resolución pacífica de conflictos, comunicación con sus hijos, hábitos saludables como la alimentación, el deporte o las horas de sueño (Martínez, 2009).

Con respecto a las obligaciones de los centros de enseñanza, en las aulas se debe promover el desarrollo de la personalidad, identidad y capacidades del niño. Debe ser una educación encaminada a un desarrollo hacia la adultez basado en los derechos humanos, el respeto a las diferentes culturas, naciones y civilizaciones. Por otro lado, la escuela debe garantizar el derecho al juego y a actividades artísticas y culturales (Hammarberg, 1998).

La Convención sobre los Derechos del Niño defiende una escuela democrática que eduque en valores para que el niño sepa desenvolverse en la vida de forma responsable en una sociedad tolerante. Invitándoles a que den su opinión. Otro de los aspectos fundamentales es el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente. Se debe ofrecer a el alumnado herramientas para la resolución pacífica de conflictos y que los docentes eduquen con el ejemplo, siendo siempre impecables en el modo de tratar a el alumnado. Desde la educación infantil se debe ir abriendo camino hacia estas cuestiones. Se han de presentar actitudes democráticas y prevenir la violencia desde edades tempranas (Hammarberg, 1998, p.8).

La Convención sobre los Derechos del Niño está recoge numerosas referencias explícitas a la educación y a situaciones o aspectos relacionadas con ello. Así:

- ⇒ El artículo 19 se refiere a medidas para proteger al niño contra la violencia, perjuicios o abusos tanto físicos como mentales.
- ⇒ El artículo 23 alude a los derechos de los niños con discapacidad.
- ⇒ El artículo 24 hace referencia a la sobre la salud del niño.
- ⇒ El artículo 29 determina que el objetivo de la educación en las aulas debe estar enfocado al desarrollar la personalidad del alumnado, así como sus aptitudes y capacidades al máximo. Asimismo, se deben educar los derechos humanos y las libertades de toda persona, promoviendo el respeto a sus padres y a sus raíces. Del mismo modo, se debe educar en la paz, la tolerancia y la igualdad de sexos, además de en el respeto por el medio ambiente.
- ⇒ El artículo 30 habla explícitamente de las minorías.
- ⇒ El artículo 31 recoge el derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad.

### **Educar en democracia**

Todo lo referido hasta ahora se encuentra íntimamente relacionado con el concepto de democracia, ya que su realidad sólo es posible en espacios o sociedades democráticas. Para mostrar la importancia de la educación en y para la democracia, para contribuir a una sociedad que se rija por el respeto a los derechos humanos, seguiremos las aportaciones de dos grandes filósofos, Dewey y Freire.

Según Feinberg y Torres (2001), Dewey y Freire pretendieron construir un fundamento para el desarrollo de sociedades democráticas mediante el proceso pedagógico para alcanzar la moral y la cognición. La democracia requiere de una participación en la cual todas las personas sean consideradas iguales. Freire destaca que existe opresión por raza, clase, género... en las

relaciones humanas y que la forma de superar la opresión es el diálogo y la concienciación social. Es decir, promueve un compromiso ético en la educación para la justicia social y la democracia.

Por otro lado, para Dewey la sociedad se produce a sí misma y se mantiene en el tiempo mediante la educación. Para todo esto la comunicación juega un papel de gran importancia ya que es esencial para las actividades sociales y funcionales del grupo. Educar en democracia requiere preparar al alumno, de forma accesible, para la vida adulta en la sociedad en la que deberá participar, pero ha de trabajarse desde la acción. Para ello, se requería de profesionales sensibles con las cuestiones sociales que tradujera las necesidades de la sociedad en planes de acción. Con respecto a la importancia de la educación en la escuela para crear ciudadanos respetuosos, él entendía la sociedad como una organización en la que todas las personas que pertenecen a ella tienen una misma voluntad, se sienten parte de ella y la comparten con los demás. Esto los lleva a querer cuidar y mejorar la sociedad, poniendo cada uno de su parte. Este sentimiento de pertenencia y de mejora se consolida desde la infancia. La escuela ha de ser un reflejo de la sociedad, es decir, tienen que educar a los niños a vivir en sociedad para intentar transformarla y perfeccionarla eliminando las injusticias. Dewey consideraba que la mejor manera para alcanzar este objetivo es educando para la democracia (Rodríguez, 2015).

Otra autora fundamental en la reflexión sobre la democracia es Cortina (2004) que defiende que nos encontramos en sociedades pluralistas cuya meta es la educación en una ciudadanía democrática, para lo cual es necesario cultivar el capital humano mediante destrezas y conocimientos, el capital social, referido a las habilidades sociales, el sentido de justicia y el diálogo consciente. La cuestión de educar en valores democráticos no es el utilitarismo, sino que esos valores son valiosos por sí mismos. Para educar ciudadanos democráticos es esencial educar

en la resolución de conflictos, proporcionando técnicas en un marco moral. No se trata de normas para conseguir ser aceptado por el grupo, se trata de personas que se reconocen como tal, aspirando a una vida digna que mediante el diálogo tratan de encontrar soluciones justas.

También se han de incorporar valores como la libertad, la igualdad, la solidaridad y el diálogo.

En relación con la educación moral, resulta fundamental promover el autoconcepto, el proyecto de autorrealización y la autoestima. Una educación integral del niño requiere desarrollar la dimensión comunitaria, su proyecto personal y la capacidad de ponerse en la piel de cualquier otra persona, es decir, de universalización. Finalmente, es esencial la racionalidad y la actitud crítica para cuestionar normas establecidas.

Como hemos visto, una educación en derechos humanos va unida a la democracia y a los Derechos del Niño. Estos tres aspectos que van íntimamente ligados se pueden trabajar en las aulas desde la educación infantil, construyendo un aula democrática en la que el alumnado puedan participar, tengan voz y voto, se tengan en cuenta sus opiniones y aprendan a argumentar y dialogar, además de respetar las opiniones de los compañeros. Una estrategia didáctica acorde con lo planteado, serían las asambleas en las cuales todos los alumnados pueden participar y aprender a comunicarse y expresar tanto sus opiniones como sus sentimientos (Sánchez, 2018).

### **Relación familia escuela**

Anteriormente, hemos analizado la base de los derechos del niño, íntimamente ligados a los derechos humanos, para poder ir introduciendo poco a poco algunos de estos conceptos en las aulas. No se trata solo de dar a conocer los derechos de los niños, sino de garantizarlos. Por ello, consideramos que es importante introducir a las familias para proporcionarles información y promover los valores y el compromiso con los derechos de los menores. Es por esto por lo que

nuestra propuesta involucra a los padres de forma directa e indirecta, ya que la familia es una de las principales influencias del alumno, siendo el agente educativo originario.

La relación familia escuela mediante una acción coordinada y conjunta es un elemento de gran relevancia para llevar a cabo una educación integral del niño que desarrolle su intelectualidad, su capacidad emocional, su moralidad, su interacción social y le enseñe sus responsabilidades de la mejor manera (Cabrera, 2019).

Según Cano y Casado (2015) para que se dé una educación basada en una adecuada calidad humana y cultural, es necesario que haya una buena relación familia-escuela y que estas vayan en una misma dirección, puesto que poseen una responsabilidad conjunta mediante una construcción de valores y actitudes determinados, ya que son en ellas, donde el niño empieza a interactuar, se relaciona y va aprendiendo con el ejemplo.

Los adultos, tanto maestros como padres, actúan como modelos a edades tempranas, por ello se han de tener en cuenta los valores que estos transmitan a los niños. Estos valores son los que conformarán la personalidad del niño. Por eso es importante que se trabajen los derechos y deberes del ciudadano desde pequeños, haciendo especial relevancia en el respeto, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, entre otros (Llopis, 2003).

### **Relación con el currículum**

Con respecto a la educación en derechos humanos y del niño, según el decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana, los objetivos que se establecen en el currículum guían el proceso de enseñanza aprendizaje a que los niños sean ciudadanos activos de su comunidad, interactúen y participen de la cultura. Los contenidos tienen como finalidad el

desarrollo de la personalidad del alumnado encaminada a las habilidades, aptitudes, valores democráticos y pensamiento crítico para el desarrollo integral de la persona.

Además, en la Educación Infantil se debe respetar la individualidad de cada niño y atender a la diversidad. En los centros encontramos alumnos con diferencias en cuanto a sexo, físico, cultura, nivel económico, etc. Por ello, la educación debe tener un carácter compensatorio e integrador.

Por otro lado, podemos observar cómo varios de los objetivos del currículum se relacionan con la educación en derechos humanos ya que hablan de “respetar las diferencias”, “ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos”, “descubrir y respetar otras culturas próximas”, “desarrollar actitudes de ayuda y colaboración” y “valorar la importancia del medio físico, natural, social y cultural”, donde se incluye el cuidado del medio ambiente.

La legislación educativa promueve que las programaciones didácticas tengan una perspectiva de tolerancia, solidaridad, responsabilidad, paz, mediante pautas para una buena convivencia. El currículum de Educación Infantil no habla de forma directa y literal de los derechos humanos, pero estos van implícitos en los objetivos finales de la educación.

Con respecto a la relación familia-escuela, esta es imprescindible para llegar a un objetivo común y a educar en unos valores determinados. Esta relación debe ser constante. Hay muchos padres que necesitan orientación y formación por parte del centro, ya que no saben cómo actuar frente a algunas situaciones novedosas para ellos. Por ello se proponen charlas informativas o formativas, además de incluir a las familias en actividades o celebraciones del aula o del centro.

Finalmente, en relación con los derechos del niño a tener una buena salud, los maestros deberán enseñar normas básicas de higiene corporal, alimentación y descanso en las que se haga partícipes a las familias para conseguir su colaboración y aplicación en el hogar.

### **¿Qué es la gamificación?**

El término gamificación surge con Nick Pelling, un programador de videojuegos que en el año 2002 utiliza el término para hacer referencia a la utilización de las mecánicas de juego en el marketing (Gómez y Ávila, 2021). Como afirman Werbach y Hunter (2012), desde 1980 se han estado implementando aspectos del juego a los desafíos comerciales, pero aún no se hablaba de gamificación en sí hasta el 2002. Más tarde, dejó de utilizarse el término, aunque varios diseñadores de juegos e investigadores destacaban el potencial de los videojuegos. Finalmente, en 2010 el término se comenzó a adoptar como se conoce hoy en día.

La palabra gamificación, “gamification” en inglés, está relacionada con atribuir las dinámicas de los juegos en diferentes aspectos de la vida, al comienzo, se trataba de una herramienta de marketing, como hemos visto, pero actualmente también se utiliza en otros ámbitos, como el educativo y tiene como finalidad motivar y atraer a los usuarios (Cortizo et al., 2011).

Según Teixes (2015), “la gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (p. 18).

No existe una definición única para este término, pero autores como Werbach y Hunter (2012) afirman que una gamificación ha de contar con los elementos del juego, las técnicas del diseño y los contextos.

La palabra gamificación viene de *game*, juego, por lo que consideramos importante profundizar en lo que significa, sabiendo que es difícil de definir, entre otras cosas, porque existen gran variedad de juegos de diferentes estilos, normas y características. Por ejemplo, algunos juegos son por grupos y otros individuales; hay juegos que requieren un ganador y un perdedor y, sin embargo, otros que no. No obstante, podemos encontrar algunas características comunes, de entre las que destacamos: que el juego esencialmente es voluntario; que no se puede obligar a alguien a divertirse; que obliga a tomar decisiones y que estas decisiones tienen sus consecuencias, ya que condicionan la continuidad del juego y actúan como feedback para el jugador. Este último aspecto, dota a los participantes de autonomía y de una sensación de control en el juego (Werbach y Hunter, 2012).

En el ámbito de la educación, la gamificación es una estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de los alumnos, despierta la curiosidad en ellos, permite el trabajo cooperativo y colaborativo, mejora la resiliencia de los infantes y promueve la resolución de problemas de forma más creativa. Por ello, resulta interesante para transmitir contenidos (Lee y Hammer, 2011).

Estos aspectos hacen de la gamificación, una posible metodología para realizar un proyecto sobre los derechos humanos y del niño, puesto que permite desarrollar unas habilidades necesarias para aprender estos conceptos de una forma vivencial.

Como afirman Carrión y de la Cruz (2018), podemos encontrar diferentes tipos de gamificaciones en relación con el tipo de juego en el que se fundamentan. Así, pueden ser gamificaciones basadas en juegos de mesa, en las que la narrativa no adquiere mucha importancia y es sustituida por tableros, cartas, etc. adaptadas a los contenidos y objetivos. Por otro lado, encontramos gamificaciones basadas en juegos de rol, en los que la narrativa tiene mayor protagonismo. Y, finalmente, podemos mencionar las gamificaciones basadas en videojuegos, en las que se da la misma importancia a las mecánicas y a la narrativa. Además, suelen contar con diferentes niveles, puntos y un villano al que derrotar en la última fase. Esto no significa que una gamificación pueda relacionarse solamente con uno de estos tipos. Puede utilizar elementos de cada uno de los tipos en mayor o menor medida. En concreto, en este trabajo vamos a centrarnos en una gamificación basada en la narrativa y en pasar retos de forma vivencial para interiorizar los contenidos que se pretenden trabajar.

En ocasiones, la gamificación es confundida con otras prácticas o con otras metodologías. Con frecuencia se cree que sólo consiste en jugar, o en aprender mediante videojuegos u otras aplicaciones informáticas, pero la gamificación va mucho más allá de ello. También es habitual confundirla con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Específicamente en el ámbito educativo, la gamificación consiste en desmenuzar los juegos para comprender cómo funcionan, analizando sus dinámicas, estrategias y recursos para utilizarlos en un entorno no lúdico, en este caso el educativo, para mejorar la motivación de los alumnos (Carrión y De la Cruz, 2018, pp. 17-18).

Así, consideramos pertinente analizar alguno de los elementos que se asemejan a la gamificación o que tienen algo en común pero no lo son. Según la Real Academia Española, *jugar* significa “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar

determinadas capacidades”. Es decir, no tiene en sí misma una finalidad educativa, sino más bien de divertirse y de socializar (Torres y Romero 2018). Como afirma Mosquera (2020), utilizar juegos en las aulas o simplemente jugar no se considera una metodología como tal, y, aunque una gamificación pueda tener momentos de juego, no es lo que se busca directamente ni tampoco es lo importante. Se trata más bien de aprender empleando elementos y mecánicas que generen motivación. Por otro lado, afirma que el ABJ es una metodología con una finalidad educativa que promueve el aprendizaje de los alumnos de manera activa y motivadora. Se trata de utilizar juegos, ya creados o de elaboración propia, con la finalidad de trabajar unos contenidos concretos. Otras diferencias que encontramos con la gamificación es que el ABJ es más competitivo, ya que hay ganadores y perdedores, mientras que la gamificación es más colaborativa ya que es más importante la evolución que el hecho de ganar. Por su parte, los Serious Games son juegos físicos o videojuegos con los que se pueden aprender ciertos contenidos, de modo que van más allá del propio entretenimiento, pero se diferencian de la gamificación en que son un juego completo, mientras que la gamificación no es un juego completo, sino los elementos de un juego aplicados a un determinado ámbito (Cornellà et. Al, 2020). Finalmente, utilizar las TIC en clase tampoco significa gamificar, aunque en una gamificación se pueden incluir para que sea más atractiva para los alumnos y para ayudar al maestro a organizar y plantear las mecánicas y los componentes. Por ejemplo, el uso de aplicaciones para evaluar (Kahoot), para crear los avatares (Bitmoji) o para el recuento de puntos (ClassDojo).

Teniendo en cuenta estas estrategias o metodologías, hemos considerado que la mejor opción es la gamificación ya que en este caso queremos centrarnos en el aprendizaje cooperativo

y colaborativo, así como en el sentimiento de unión y de superación conjunta de todos los alumnos que tiene cabida en esta metodología.

### **Elementos de la gamificación**

Consideramos imprescindible detenernos en los elementos que forman parte de la gamificación. Como hemos mencionado anteriormente, la gamificación consiste en aplicar los elementos del juego a situaciones no lúdicas para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estos elementos que generalmente encontramos en los juegos y hacen que estos “enganchen” a los jugadores son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Nos detendremos en cada uno de ellos:

Las **mecánicas** según Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004) son las diferentes acciones, comportamientos y uso de mecanismos que se le permiten al jugador realizar en un juego determinado. Son las reglas, el motor del juego que hace que estos produzcan cierta adhesión, compromiso y disfrute mediante los retos y el camino a seguir (Cortizo et al., 2011).

Según Carrión y De la Cruz (2018), existen tres tipos de mecánicas.

**Acciones:** son las interacciones directas del jugador sobre su personaje. Es decir, las decisiones que el jugador toma frente a varias opciones.

**Retos:** son los obstáculos que debe atravesar, los desafíos que se requieren para avanzar en el juego, etc.

**Recompensas:** son los premios que adquieres por realizar acciones correctamente. Un ejemplo de esto serían las monedas o puntos y niveles (con la aplicación de *ClassDojo*) y los *Power ups*, que son objetos que te otorgan algún privilegio, como podría ser una tarjeta que te permitiera salir al patio 10 minutos antes.

Las **dinámicas** hacen referencia a aspectos más globales. Son los efectos que se pretende causar en los participantes, las motivaciones y deseos que se quieren generar mediante las mecánicas de la gamificación. Las principales dinámicas son:

Las restricciones del juego. Las cosas que se pueden hacer y las que no.

El aprendizaje que se va adquiriendo con los distintos retos

Las emociones que genera el juego como la competitividad, la intriga o la felicidad.

La narrativa del juego que unifica el juego y lo dota de sentido

La progresión del juego (avance y mejora del jugador en el juego)

El estatus

Las relaciones sociales que se establecen entre los alumnos durante la gamificación (Hernández, 2013, como se citó en Borrás, 2015)

Como hemos visto, dentro de las dinámicas encontramos la narrativa de la gamificación, que es uno de los aspectos más importantes para llamar la atención de los alumnos desde el primer momento. Se trata del contexto, de una historia que nos acompaña a lo largo de la gamificación (Carrión y De la Cruz, 2018) y que tiene como finalidad unificar, dar sentido a la gamificación y motivar a los alumnos (Barreal y Jannes, 2019).

Dependiendo del tipo de gamificación que queramos implementar, la narrativa adquirirá más o menos importancia. En el caso de que la narrativa sea el punto central de nuestra gamificación, sería interesante estudiar cual es la manera idónea para crear una narrativa que mantenga el interés y la atención del alumnado. En este sentido, hacemos referencia al ensayo de Campbell (1949) citado por Blasco (2017), *El héroe de las mil caras*. El autor analiza los

personajes mitológicos de diversas culturas y épocas, encontrando en todos ellos ciertos patrones comunes que se repiten en estas historias y las denomina “el viaje del héroe”. El viaje consta de 17 etapas por las que pasa la persona para convertirse en héroe. En este trabajo vamos a sintetizar estas etapas y destacar las más relevantes.

Mundo ordinario. Se trata del inicio de la historia, cuando el héroe aún no sabe que es un héroe y se encuentra en su vida normal.

Llamada a la aventura. Pasa algo que tienta al héroe a asumir un desafío y embarcarse en una aventura.

Mentor. En un primer momento duda si debe adentrarse en la aventura y parece que va a decir que no, pero aparece alguien que le anima a asumir el desafío.

El umbral. El protagonista abandona su zona de confort en el mundo ordinario y se adentra en un mundo nuevo de aventura.

Pruebas, aliados y enemigos. El héroe comienza a enfrentarse a diferentes retos, se encuentra con aliados y enemigos y pasa por mucha acción.

La gran prueba. El héroe se enfrenta a la prueba definitiva, más difícil y peligrosa que finalmente consigue pasar.

Regreso. El héroe recibe una recompensa y comienza el regreso al mundo ordinario.

Resurrección y regreso con el elixir. Nuestro protagonista muestra un cambio de personalidad que hace que regrese a su mundo mejorado y con algo ayuda a la humanidad.

Estas etapas como hemos visto no son aplicables a cualquier gamificación, pero es importante tenerlas en cuenta para poder incorporarlas y adaptarlas a nuestra narrativa en mayor

o menor medida. Ya que un exceso de narrativa podría despistar a los alumnos de su objetivo final, que es adquirir unos conocimientos (Carrión y De la Cruz, 2018).

Respecto a los **componentes**, podemos decir que son los elementos concretos o específicos de las dinámicas y mecánicas que cada docente decide utilizar en su gamificación. Es decir, son los recursos que se utilizan para crear el juego, tales como los puntos, niveles, avatares, pruebas, clasificaciones, insignias, cartas privilegio, misiones, etc. (Borrás, 2015).



*Figura 1.* Elementos de la gamificación. Fuente: elaboración propia basada en la información anterior.

### **Ventajas e inconvenientes**

Como todas las metodologías, la gamificación tiene ventajas e inconvenientes.

Entre las ventajas encontramos que:

- Es inclusiva, es decir, se puede relacionar con otras metodologías como por ejemplo la de ABJ, Flipped Classroom, Aprendizaje Basado en Proyectos, etc. (Carrión y De la Cruz, 2018, p.18)
- Mejora la socialización y el clima del aula al asignar roles, avatares, equipos, etc.
- Dota al alumnado de un sentimiento de superación y confianza en ellos mismos, ya que ellos mismos van observando como avanzan en el juego. Además, la gamificación se basa en recompensas y no en castigos.
- Se le da autonomía al alumno y el maestro pasa a ser un guía. (Coterón et al., 2017)
- Se premia el esfuerzo y el trabajo extra (Cortizo et al., 2011).
- Se centra en los intereses del alumnado
- Promueve la colaboración y la cooperación
- Ofrece retroalimentación constante y resultados más medibles (niveles, puntos...)
- Proporciona un mayor compromiso con el aprendizaje (Borrás, 2015)
- Permite establecer un aprendizaje más vivencial y significativo

Entre las desventajas encontramos que:

- Es complicado, requiere tiempo y no siempre sale como se espera.
- Si no se plantea de la manera adecuada y se le da demasiada importancia a los puntos y niveles, puede producirse un exceso de competitividad.

- Puede llevar a basar la gamificación en el uso excesivo de los puntos sin un motivo de base (Pointificación).
- Puede darse el caso de no llegar a conseguir la motivación intrínseca del alumno (Borrás, 2015)
- Adicción a las TIC (Romero y López, 2021)
- Si se le da demasiada importancia al juego, el alumnado puede olvidar que el objetivo es aprender.
- Implica analizar y relacionar los contenidos para que tengan sentido con la narrativa y con las pruebas (Cabos, Padial y Berrocal, 2021).

En el caso de la propuesta de este TFG, los puntos o recompensas no serán proporcionadas para competir con el resto de los grupos, sino que el objetivo es que todos consigan pasar todas las pruebas y reciban las recompensas, eliminando la competitividad, puesto que no iría en la misma línea que la educación en derechos humanos. Por otro lado, nuestra propuesta no se basa especialmente en las TIC por lo que no se promueve su uso desmesurado.

### **Metodologías relacionadas con la gamificación**

En la educación existen métodos convencionales y métodos activos para enseñar a los alumnos. Para hablar de ello, nos remontamos al inicio de sus teorías, la escuela tradicional y la Escuela Nueva.

Por un lado, desde el punto de vista de Ferrière (1972), la escuela tradicional centra el aprendizaje en el maestro; no fomenta la motivación del alumno ni contribuye a su desarrollo; se

basa en la memorización de conocimientos sin un sentido o finalidad; no se centra en los intereses de los alumnos y suprime la energía vital del niño. Por otro lado, la Escuela Nueva en la que se basan las metodologías activas centra el aprendizaje en el alumno, en sus intereses y deseos; el maestro es un guía que le acompaña en su aprendizaje, permitiéndole tener autonomía y tomar decisiones (Del Pozo, 2002 p. 199).

El origen de las metodologías activas se encuentra aquí, que pese a no cumplir con todos los puntos de los que se habla en la Escuela Nueva, sí que promueven un aprendizaje en el que el alumno sea el protagonista, se desarrollen sus competencias concretas y se tengan en cuenta sus intereses y necesidades (Luelmo, 2018).

Los cambios que se han producido en todos los aspectos de la vida han hecho cada vez más complicado el funcionamiento de las metodologías tradicionales. Los maestros hemos hado de dar un giro a la educación y pasar de enseñar conocimientos, con alumnos pasivos, a enseñar a aprender, donde el alumno desarrolle sus capacidades y sea el protagonista de su aprendizaje. De este modo, las necesidades de la actualidad indican que las metodologías que más potencian el aprendizaje son las activas y colaborativas que permitan al alumno aprender con y de otros (Murillo, 2007).

A continuación, dada la importancia de trabajar con metodologías activas en las aulas, vamos a conocer alguna de ellas que suponen grandes beneficios en los alumnos y que podemos relacionar con la gamificación. Así, se podrían aplicar de manera conjunta para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

1. **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):** implica usar, adaptar o crear un juego para su uso en el aula. Su finalidad es adquirir una serie de conocimientos a través de un juego. Es decir, se

trata del uso de un juego con fines didácticos (Mosquera, 2020). El ABJ puede introducirse dentro de la Gamificación, utilizando o creando algún juego relacionado con los contenidos que se pretenden trabajar en la gamificación. Se plantearía como una actividad en la que los alumnos puedan ganar o perder ciertos puntos, por ejemplo.

2. **Flipped Classroom:** es un modelo pedagógico en el que se invierte la dinámica habitual de impartir clase. Los estudiantes estudian los contenidos necesarios en casa mediante videos explicativos realizados por el maestro u otros materiales y se aplican de forma práctica posteriormente en clase. Esta metodología pretende optimizar el tiempo de estudio dedicándolo, por ejemplo, a satisfacer las necesidades específicas de cada alumno, a desarrollar proyectos colaborativos, o a dejar que trabajen por proyectos (Campillo-Alhama et al., 2021). Sería interesante poder emplear esta metodología junto con la gamificación, puesto que, de esta forma, los contenidos podrían ser trabajados en casa de forma sencilla para tener los conocimientos básicos necesarios y poder aplicarlos en la siguiente sesión en el aula. De esta forma, las clases podrán ser utilizadas para profundizar en la narrativa y los retos de la gamificación.
3. **Trabajo cooperativo:** a través de esta metodología dos o más personas trabajan juntas en equipo para alcanzar un objetivo común. Tiene como finalidad la construcción del conocimiento colectivo mediante el trabajo en equipo. Como resultado el grupo formado asimila conocimientos y avanza mientras aprende (Campillo-Alhama et al., 2021). Este método va incluido en la Gamificación, ya que la mayoría de las actividades que se plantean en una gamificación, se llevan a cabo por equipos. Además, la gamificación es un juego en el que normalmente no hay un ganador o un perdedor, sino que consiste en llegar todos a la meta.

4. **Trabajo por proyectos:** consiste en realizar un proyecto en un tiempo determinado.

Normalmente este proyecto se trabaja por grupos y en su desarrollo, se llevan a cabo distintas actividades en las que se aplica el contenido trabajado previamente. Suele conllevar una visión global e interdisciplinar combinando varias asignaturas (Campillo-Alhama et al., 2021). Como vemos, los proyectos podrían encontrarse dentro de la gamificación, ya que se trabajan unos contenidos específicos, que pueden ser transversales y las actividades se llevan a cabo por equipos. Solamente haría falta añadir elementos de la gamificación al proyecto que se quiera implantar.

5. **El Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** es un modelo pedagógico en el que el alumno es un agente activo del aprendizaje y consiste en el planteamiento de una situación problemática real basada en los intereses y entorno de los alumnos que implica definir un reto y buscar una solución. Se fomenta el uso de las TIC y la interdisciplinariedad (Del Pilar et. al, 2018). Esta metodología podría compaginarse con la gamificación, ya que los retos forman parte de ambas metodologías.

Como hemos visto, la gamificación no es una metodología aislada, sino que puede vincularse a otras. Por ejemplo, en una gamificación se pueden estar implantando varias de estas metodologías al mismo tiempo. El objetivo es optimizar el proceso de aprendizaje y hacerlo más significativo para los alumnos.

En el caso de la Educación Infantil, la posible combinación de estas metodologías activas nos puede ayudar a crear un ambiente para el alumnado que le permita adquirir los conocimientos llevándolos a la práctica. En este caso no solo se pretende que los alumnos conozcan algunos de los derechos humanos y del niño de forma divertida, sino que aprendan a

vivir en sociedad e interioricen los valores que se requieren para que se cumplan los derechos de las personas. Es decir, se trata de que “vivan” los derechos.

## 5. Desarrollo del trabajo

Dada la importancia de la educación en derechos humanos desde edades tempranas, en este apartado vamos a proponer una unidad de programación para trabajarlos mediante la metodología de la gamificación.

### **Justificación**

Esta unidad didáctica se basa en el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.

Se trata de una unidad globalizada, ya que en ella podemos ver reflejadas las tres áreas en las que se divide el currículum de infantil; el conocimiento de sí mismo y autonomía personal, el medio físico, natural, social y cultural y los lenguajes: comunicación y representación.

Mediante esta unidad didáctica, vamos a proponer una serie de retos que los alumnos deberán ir superando con el fin de introducir una educación basada en los Derechos Humanos, derechos del niño, democracia y fortaleciendo actitudes de respeto, cooperación, cuidado de uno mismo y del entorno, etc.

| Nº   | TÍTULO  | Áreas:   | CURSO  |                  |                            |  |
|--|---|--|--|------------------|----------------------------|--|
| 1  | El principio y los derechos humanos.  | <p>I. EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y LA AUTONOMÍA PERSONAL</p> <p>II. EL MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL</p> <p>III. LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.</p>   | Tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil |                  |                            |  |
| LOS APRENDIZAJES   |   |  | EVALUACIÓN   |                  |                            |  |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN  | CRITERIO TRANSCRITO   | INDICADORES DE LOGRO   | PRUEBAS/ TAREAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN         | AGENTE EVALUADOR | MOMENTO                    | INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN                 |
| <p>1. Aplicar unas actitudes básicas para la convivencia en las interrelaciones humanas que repercutan en un ajuste de la propia imagen corporal.</p> <p>2. Dar muestra del conocimiento personal en la construcción de la identidad y en la pertenencia a</p> | <p>Identificar las características y cualidades personales y respetar las de los demás, reconociendo la dignidad de las personas y la igualdad de derechos y desarrollar actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.</p> <p>Valorar la identidad de cada persona y respetar la variedad de sexos, etnias, creencias, etc. Así como demostrar y controlar los sentimientos y las</p> | <p>1. Identifica las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> <p>2. Reconoce la dignidad de las personas y la igualdad de derechos</p> <p>3. Desarrolla actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.</p> <p>1. Valora la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.</p> | Tareas de clase                                      | Heteroevaluación | Inicial, procesual y final | Observación directa y sistemática<br>Rúbrica |

|  |  |  |                 |                  |                            |  |
|--|--|--|-----------------|------------------|----------------------------|--|
| un grupo social, manifestando sentimientos y normas de relación social.  | emociones y respetar las de los demás.   | 2. Demuestra y controla los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.   |                 |                  |                            |  |
| 1. Cuidar el cuerpo y aplicar la higiene corporal, fomentando hábitos y actitudes que ayuden a mantener una adecuada salud mental y física.  | Adquirir hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas.   | 1. Adquiere hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas.  | Tareas de clase | Heteroevaluación | Inicial, procesual y final | Observación directa y sistemática<br>Rúbrica |
| 1. Utilizar el conocimiento del medio físico, natural, social y cultural como marco en el que están situados los objetos de aprendizaje con los que interactúa y aplicar actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza, | Aprender a respetar las pautas elementales de convivencia conociendo y llevando a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos y respetando diferentes modos de vida y culturas. Así como reconocer la importancia de los derechos y conocer algunos derechos humanos y del niño, reconociendo el sentido de la | 1. Aprende a respetar las pautas elementales de convivencia<br>2. Conoce y lleva a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos<br>3. Respetar diferentes modos de vida y culturas<br>4. Conoce la importancia de los derechos y conoce algunos derechos humanos y del niño | Tareas de clase | Heteroevaluación | Inicial, procesual y final | Observación directa y sistemática<br>Rúbrica |

|   |  |  |                        |                         |                                   |   |
|---|--|--|------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---|
| <p>la sociedad y la cultura.</p>  | <p>democracia, libertad, igualdad y justicia. Conociendo sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad y desarrollando actitudes de cuidado y respeto del medio natural.</p>                                    | <p>5. Conoce el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia</p> <p>6. Conoce sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad</p> <p>7. Desarrolla actitudes de cuidado y respeto del medio natural</p>                                    |                        |                         |                                   |   |
| <p>1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p> | <p>Utilizar la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Así como medio para resolver un conflicto, respetando el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente.</p> | <p>1. Utiliza la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos.</p> <p>2. Utiliza la lengua oral como medio para resolver un conflicto</p> <p>3. Respeta el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente</p> | <p>Tareas de clase</p> | <p>Heteroevaluación</p> | <p>Inicial, procesual y final</p> | <p>Observación directa y sistemática</p> <p>Rúbrica</p> |

## Metodología y temporalización

La metodología de esta unidad se basará en un proyecto gamificado basado en la superación de retos y mundos para llegar a un objetivo. Las sesiones serán planteadas mediante actividades vivenciales, basadas en la experiencia y el trabajo cooperativo y colaborativo. De esta forma el docente actuará como guía y ayudante del alumnado en su camino. Por otro lado, se trata de una metodología basada en los Derechos Humanos y del niño por lo que se centra en la democracia, el respeto, la tolerancia, la igualdad, el respeto al medio ambiente, etc.

La gamificación se llevará a cabo durante un mes de la siguiente manera:

La gamificación consta de 5 planetas por los cuales el alumnado ha de pasar y cada planeta tiene unas actividades. A continuación, vemos las actividades que se distinguen con colores, haciendo referencia al planeta al que pertenecen y los momentos dedicados a ellas durante las semanas.

Planeta 1

Planeta 2

Planeta 3

Planeta 4

Planeta 5

*Semana 1*

| Momento | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
|---------|-------|--------|-----------|--------|---------|
|---------|-------|--------|-----------|--------|---------|

|                              |                           |  |                    |                    |                 |
|------------------------------|---------------------------|--|--------------------|--------------------|-----------------|
| Mañana (antes del patio)     | Presentación gamificación |  |                    | <b>Actividad 1</b> |                 |
| Almuerzo                     |                           |  |                    |                    |                 |
| Mediodía (después del patio) | <b>Actividad 1</b>        |  |                    |                    |                 |
| Tarde                        |                           |  | <b>Actividad 2</b> |                    | <b>Asamblea</b> |

*Semana 2*

| Momento                      | Lunes              | Martes             | Miércoles          | Jueves             | Viernes            |
|------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Mañana (antes del patio)     |                    |                    |                    | <b>Actividad 1</b> | <b>Actividad 1</b> |
| Almuerzo                     |                    |                    |                    |                    |                    |
| Mediodía (después del patio) |                    |                    | <b>Actividad 3</b> |                    | <b>Actividad 1</b> |
| Tarde                        | <b>Actividad 2</b> | <b>Actividad 2</b> |                    |                    | <b>Asamblea</b>    |

*Semana 3*

| Momento                  | Lunes | Martes | Miércoles          | Jueves | Viernes |
|--------------------------|-------|--------|--------------------|--------|---------|
| Mañana (antes del patio) |       |        | <b>Actividad 1</b> |        |         |
| Almuerzo                 |       |        |                    |        |         |

|                              |                    |                    |  |                    |                 |
|------------------------------|--------------------|--------------------|--|--------------------|-----------------|
| Mediodía (después del patio) |                    | <b>Actividad 2</b> |  |                    |                 |
| Tarde                        | <b>Actividad 1</b> |                    |  | <b>Actividad 2</b> | <b>Asamblea</b> |

*Semana 4*

| Momento                      | Lunes              | Martes             | Miércoles          | Jueves           | Viernes         |
|------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|------------------|-----------------|
| Mañana (antes del patio)     | <b>Actividad 1</b> | <b>Actividad 2</b> |                    |                  |                 |
| Almuerzo                     |                    | <b>Actividad 2</b> | <b>Actividad 3</b> |                  |                 |
| Mediodía (después del patio) |                    |                    | <b>Actividad 3</b> |                  |                 |
| Tarde                        |                    |                    |                    | Fin gamificación | <b>Asamblea</b> |

**Objetivos generales y específicos**

Los objetivos generales referidos al currículum son los siguientes:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, y sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
2. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

4. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
5. Conocer y apreciar las manifestaciones culturales de su entorno, mostrando interés y respeto hacia ellas, así como descubrir y respetar otras culturas próximas.

Los objetivos específicos

#### Área I: EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y LA AUTONOMÍA PERSONAL

1. Identificar las características y cualidades personales y respetar las de los demás
2. Valorar la identidad de cada persona y respetar la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.
3. Demostrar y controlar los sentimientos y las emociones y respetar las de los demás.
4. Reconocer la dignidad de las personas y la igualdad de derechos
5. Adquirir hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal
6. Desarrollar actitudes de solidaridad y ayuda a los demás

#### Área II: EL MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

1. Aprender a respetar las pautas elementales de convivencia.
2. Desarrollar actitudes de cuidado y respeto del medio natural
3. Conocer la importancia de los derechos y conocer algunos derechos humanos y del niño

4. Conocer el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia
5. Conocer sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad
6. Conocer y llevar a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos
7. Respetar diferentes modos de vida y culturas

### Área III: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. Utilizar la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos.
2. Utilizar la lengua oral como medio para resolver un conflicto
3. Respetar el turno de palabra y escuchar atenta y respetuosamente

### **Contenidos**

#### **Área I: EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y LA AUTONOMÍA PERSONAL**

1. Características diferenciales de nuestro cuerpo y aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad
2. Respeto por la propia imagen y la de los demás
3. Solidaridad, ayuda y cooperación
4. Demostración y control de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y respeto por las de los demás.
5. Dignidad de las personas e igualdad de derechos
6. Acciones de la vida cotidiana relacionadas con el bienestar, el vestido, la comida, deporte, descanso, orden, constancia, etc.
7. Derecho al cuidado, a la salud y al descanso

## **Área II: EL MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL**

1. El cuidado y respeto hacia el medio natural como actitudes para su conservación
2. Democracia y asambleas, libertad, igualdad y justicia
3. Derechos humanos y del niño
4. Responsabilidades y deberes para un buen funcionamiento de la vida social
5. Respeto a las normas que rigen la convivencia
6. Paz. Métodos de resolución de conflictos
7. Respeto por otros modelos de vida y culturas
8. Derecho a expresar su opinión y que se tenga en cuenta

## **Área III: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.**

1. Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión
2. La comunicación oral como medio para resolver un conflicto
3. Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa

|                          |                       |                  |
|--------------------------|-----------------------|------------------|
| Atención a la diversidad | Fomento de la lectura | Educación cívica |
|--------------------------|-----------------------|------------------|

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>El alumnado con algún tipo de dificultad a la hora de realizar las actividades será en todo momento respaldados por su grupo de trabajo y por la maestra. Además, se adaptarán aquellas actividades que supongan una barrera para su aprendizaje dependiendo de las necesidades específicas del alumno en cuestión.</p> | <p>El fomento a la lectura se trabajará principalmente con la narrativa de la gamificación, ya que los personajes se comunicarán con nosotros de forma escrita. Por otro lado, en las asambleas, ya que el alumnado deberá empezar a escribir en la medida de lo posible las notitas que han escrito y más tarde leerlas y explicarlas al resto de los compañeros. Además, la lectura de cuentos también aumenta el interés de los niños por la iniciación a la lectura.</p> | <p>La educación cívica la vemos reflejada en todas las actividades de esta propuesta ya que el principal objetivo de esta es la educación en Derechos Humanos y del niño. Por ello, mediante las actividades, se adquirirán valores de respeto, tolerancia, democracia, cooperación, etc.</p> |
|--|--|---|

### Evaluación

Según el Decreto 38/2008 la evaluación en educación infantil debe ser global, continua y formativa, mediante la observación directa y sistemática. Es por ello por lo que la evaluación se llevará a cabo mediante una rúbrica que se completará antes, durante y al finalizar la gamificación para poder ver la evolución del alumnado.

| Indicadores   | 4   | 3   | 2   | 1   |
|---|---|---|---|---|
| <p>Identifica las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> | <p>Identifica siempre las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> | <p>La mayoría de las veces identifica las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> | <p>Identifica algunas veces las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> | <p>Pocas veces identifica las características y cualidades personales y respeta las de los demás.</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| Reconoce la dignidad de las personas y la igualdad de derechos   | Reconoce siempre la dignidad de las personas y la igualdad de derechos   | La mayoría de las veces reconoce, la dignidad de las personas y la igualdad de derechos  | Reconoce algunas veces la dignidad de las personas y la igualdad de derechos   | Pocas veces reconoce la dignidad de las personas y la igualdad de derechos   |
| Desarrolla actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.   | Desarrolla siempre actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.   | La mayoría de las veces desarrolla actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.   | Algunas veces desarrolla actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.   | Pocas veces desarrolla actitudes de solidaridad y ayuda a los demás.   |
| Valora la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.  | Valora siempre la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.  | La mayoría de las veces valora la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.                                      | Algunas veces valora la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.                                      | Pocas veces valora la identidad de cada persona y respeta la variedad de sexos, etnias, creencias, etc.  |
| Demuestra y controla los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.  | Demuestra y controla siempre los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.  | La mayoría de las veces demuestra y controla los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.  | Algunas veces demuestra y controla los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.  | Pocas veces demuestra y controla los sentimientos y las emociones y respeta las de los demás.  |
| Adquiere hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas. | Adquiere todos los hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas. | Adquiere la mayoría de los hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas. | Adquiere algunos hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas. | Pocas veces adquiere hábitos relacionados con la salud y el bienestar personal mediante hábitos de orden, constancia y organización de las tareas. |
| Aprende a respetar las pautas  | Siempre respeta las pautas elementales de convivencia  | La mayoría de las veces respeta las  | Algunas veces respeta las pautas   | Pocas veces respeta las pautas   |

| elementales de convivencia   |   | pautas elementales de convivencia  | elementales de convivencia   | elementales de convivencia  |
|--|---|--|--|---|
| Conoce y lleva a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos                 | Conoce y siempre lleva a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos        | La mayoría de las veces conoce y lleva a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos                 | Conoce algunos métodos de resolución pacífica de conflictos y algunas veces los lleva a cabo     | No conoce ni lleva a cabo métodos de resolución pacífica de conflictos                  |
| Respeta diferentes modos de vida y culturas  | Siempre respeta diferentes modos de vida y culturas                               | La mayoría de las veces respeta diferentes modos de vida y culturas  | Algunas veces respeta diferentes modos de vida y culturas  | Pocas veces respeta diferentes modos de vida y culturas                                 |
| Conoce la importancia de los derechos y conoce algunos derechos humanos y del niño | Conoce la importancia de los derechos y conoce derechos humanos y del niño        | La mayoría de las veces conoce la importancia de los derechos y conoce algunos derechos humanos y del niño | Algunas veces conoce la importancia de los derechos y conoce algunos derechos humanos y del niño | No reconoce la importancia de los derechos y no conoce ningún derecho humano o del niño |
| Conoce el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia                  | Conoce del todo el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia        | La mayoría de las veces conoce el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia                  | Conoce algo el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia                           | No conoce el sentido de la democracia, libertad, igualdad y justicia                    |
| Conoce sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad          | Conoce siempre sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad | Conoce la mayoría de sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad                    | Conoce algunas de sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad             | No conoce sus responsabilidades y deberes personales y dentro de la sociedad            |
| Desarrolla actitudes de cuidado y respeto del medio natural                        | Desarrolla siempre actitudes de cuidado y respeto del medio natural               | La mayoría de las veces desarrolla actitudes de cuidado y respeto del medio natural                        | Algunas veces desarrolla actitudes de cuidado y respeto del medio natural                        | Pocas veces desarrolla actitudes de cuidado y respeto del medio natural                 |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| Utiliza la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. | Utiliza siempre la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. | La mayoría de las veces utiliza la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. | Algunas veces utiliza la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. | Pocas veces utiliza la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. |
| Utiliza la lengua oral como medio para resolver un conflicto   | Utiliza siempre la lengua oral como medio para resolver un conflicto   | La mayoría de las veces utiliza la lengua oral como medio para resolver un conflicto   | Algunas veces utiliza la lengua oral como medio para resolver un conflicto   | Pocas veces utiliza la lengua oral como medio para resolver un conflicto   |
| Respeto el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente   | Respeto siempre el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente   | La mayoría de las veces respeto el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente   | Algunas veces respeto el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente   | Pocas veces respeto el turno de palabra y escucha atenta y respetuosamente   |

## **Narrativa y actividades**

El principito es un niño que vive en el asteroide B 612 que tiene tres volcanes, uno de ellos inactivo. El niño se entretenía arrancando las malas hierbas y viendo las puestas de sol. Un día nació en su planeta una rosa a la que cuidaba con mucho cariño, pero llegó el día en que se enfadaron y el principito decidió emprender un viaje por el universo. Pronto se dio cuenta de lo mucho que echaba de menos a su rosa y de que no debería haberla dejado por ese enfado, pero ya no sabe regresar y nos pide ayuda para encontrar su asteroide. En nuestra búsqueda, vamos aterrizando en diferentes planetas donde tendremos unos retos que deberemos superar para salir de ellos. Pasaremos por 5 planetas que nos harán reflexionar y nos enseñarán diferentes aspectos y valores de derechos humanos (anexo 1). Cada vez que logremos salir de un planeta se nos entregará una insignia, de los derechos y obligaciones, de la diversidad, de la naturaleza, de la paz, de la salud y de la familia (anexo 2). Además, al finalizar nuestro recorrido, nos daremos cuenta de la importancia de la amistad y de cuidar a las personas que están a nuestro alrededor. Mientras tanto, de forma inconsciente habremos educado en derechos humanos y del niño.

### ***Planeta 1. Sociedad y democracia*** (anexo 3)

Cuando llegamos a este planeta nos encontramos con una sociedad en la que hay un dictador malvado. Todos los ciudadanos son esclavos, no tienen casi para comer y los niños no pueden ir al colegio, ni jugar porque tienen que trabajar. Los esclavos nos piden ayuda para derrocar al dictador. El principito, muy triste al ver esta situación en la que los niños tienen que realizar tareas que no les corresponden nos propone que les enseñemos a vivir en sociedad.

### **Actividad 1: Derechos**

En la asamblea de clase vamos a hablar sobre qué son los derechos, vamos a ver que hay derechos humanos y derechos del niño. Realizamos una rutina de pensamiento. Se colocarán dos columnas, una en la que pondremos lo que pensamos en ese momento y otra en la que pondremos lo que pensamos al finalizar las actividades. A partir de preguntas que realizará el docente, el alumnado irá poniendo ideas para colocar en la primera columna. A continuación, el docente presentará una serie de cuentos (anexo 4) que hablan sobre derechos del niño y les contará el primero. Después de contar el cuento se hará una reflexión común sobre las cosas que les han llamado la atención. El resto de los cuentos sobre derechos del niño se los irán llevando cada semana un alumno para que lean el cuento con los padres.

Temporalización: 1 sesión

Agrupamiento: Gran grupo

Contenidos:

- Derechos humanos y del niño
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión.
- Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa.

Materiales: cuentos, papel continuo para la rutina de pensamiento.

**Actividad 2:** Vivir en sociedad

Debatimos sobre qué podría pasar si nadie cumpliera con sus derechos y obligaciones. Por ejemplo, nuestro planeta se podría parecer al planeta en el que nos encontramos con ciudadanos esclavos. Por eso, en esta actividad vamos a ver algunos de los deberes y obligaciones que tenemos como ciudadanos y la importancia de que cada uno tenga un rol y una responsabilidad en la

sociedad y en el aula. A continuación, vamos a asignar encargados para diferentes tareas del aula: el cuidado de las plantas, que no haya conflictos dentro del grupo, repartir y cuidar los materiales, recoger y cuidar los cuentos, pasar lista, etc. También asignamos un portavoz por grupo, elegido por votación. Aprendemos en qué consiste una democracia y creamos la asamblea de clase. Colocamos una caja en clase en la que podremos meter sugerencias de mejora, notitas positivas en las que agradecemos a alguien por habernos ayudado y notitas negativas en las que podemos comentar algún conflicto que hayamos tenido. El alumnado podrá escribir o dibujar lo que quieren decir y una vez a la semana aproximadamente, se realizará una asamblea en la que trataremos estos temas. Enseñamos a los habitantes del planeta lo que hemos aprendido y logran convencer al dictador de que todos son iguales y todos tienen derecho a participar de las decisiones. Finalmente, recibimos la insignia de los derechos y obligaciones (anexo 5) y continuamos nuestro viaje en busca del planeta del principito.

Temporalización: Se utilizará una sesión para reflexionar sobre derechos y obligaciones, elegir los encargados y explicar la asamblea y el funcionamiento de las notitas. Estas actividades (tareas y asamblea) se realizarán a lo largo del trimestre de forma continuada, las tareas todos los días y las asambleas una vez a la semana.

Agrupamiento: Gran grupo

Contenidos:

- Demostración y control de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y respeto por las de los demás.
- Democracia y asambleas, libertad, igualdad y justicia.
- Responsabilidades y deberes para un buen funcionamiento de la vida social.
- Respeto a las normas que rigen la convivencia.

- Paz. Métodos de resolución de conflictos.
- Derecho a expresar su opinión y que se tenga en cuenta.
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión.
- La comunicación oral como medio para resolver un conflicto.
- Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa.

Materiales: Caja, post-its, tabla de encargados

### ***Planeta 2. Identidad y cultura*** (anexo 6)

En este planeta encontramos alienígenas muy peculiares que se burlan constantemente unos de otros por sus características tan diferentes. Cuando llegamos les parecemos tan extraños que se ríen de la forma de nuestro cuerpo y empiezan a preguntarnos cómo es nuestro planeta. No nos ha gustado mucho que se rieran de nosotros así que vamos a ver qué podemos hacer con estos alienígenas. El principito propone que les enseñemos la diversidad que hay en el mundo.

**Actividad 1:** Todos somos diferentes, pero igualmente valiosos.

Leemos el cuento de *Todos somos diferentes* de Tracey Turner. En la asamblea y reflexionamos sobre las diferencias de cada uno. A continuación, el alumnado se dividirá por parejas, cogerán un plástico transparente (por ejemplo, la tapa de una caja) y se la pondrán delante de la cara, su compañero le deberá dibujar en el plástico con rotuladores de pizarra resaltando sus rasgos más característicos y viceversa. Finalmente, en la asamblea cada pareja enseñará los dibujos y deberán resaltar las cualidades bonitas de su compañero, tanto físicas como psíquicas.

Temporalización: Esta actividad tendrá una duración aproximada de una sesión.

Agrupamiento: La primera parte de la sesión será en gran grupo, después por parejas y finalmente, en gran grupo.

Contenidos:

- Características diferenciales de nuestro cuerpo y aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad.
- Respeto por la propia imagen y la de los demás.
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión.
- Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa.

Materiales: Plástico transparente, rotuladores de pizarra y cuento

### **Actividad 2:** Continentes y culturas

El alumnado se dividirá en grupos de aproximadamente 5 personas. Cada grupo tendrá un continente y cada miembro del grupo un aspecto como ubicación, gastronomía, vestimenta, religión predominante, etc. Se les pedirá a los padres que ayuden a sus hijos a buscar algo de información sobre el aspecto que les ha tocado y que plasmen la información en una cartulina tamaño folio. A continuación, cada alumno, en compañía de un miembro de su familia expondrán al resto de la clase lo que han aprendido. Finalmente, se juntarán las cartulinas por continentes y se colgarán en el pasillo.

Temporalización: Esta actividad la realizarán en casa con la ayuda de los padres. En el aula se utilizarán dos sesiones para presentar lo aprendido.

Agrupamiento: individual y gran grupo

Contenidos:

- Respeto por otros modelos de vida y culturas.
- Dignidad de las personas e igualdad de derechos.
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión.
- Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa.

Materiales: Cartulinas

### **Actividad 3:** Fiesta cultural

Vamos a enseñar a los alienígenas del planeta 1 como es nuestro planeta. Para ello, una vez hemos conocido un poco sobre las diferentes culturas, vamos a celebrar una fiesta en la que cada grupo irá vestido con indumentaria típica de la cultura que le ha tocado y con la ayuda de los padres habrán cocinado un plato típico para compartir. Lo hemos pasado genial y los alienígenas han aprendido que cada persona tiene algo diferente que aportar. Ya no se burlarán más de sus compañeros, sino que compartirán y celebrarán fiestas todos los días. Nos dan las gracias y nos desean buen viaje. Recibimos la insignia de la diversidad (anexo 7) y continuamos nuestro viaje.

Temporalización: Una sesión

Agrupamiento: gran grupo

Contenidos:

- Respeto por otros modelos de vida y culturas.
- Dignidad de las personas e igualdad de derechos.

Materiales: materiales aportados por los alumnos

***Planeta 3. Medio ambiente*** (anexo 8)

Llegamos a un planeta marrón, los animales están enfermos y no quedan casi plantas ni árboles. El monstruo de la naturaleza está muy triste y enfadado porque los habitantes que vivían en el planeta no lo cuidaban y nos dice que nosotros somos iguales y que seguro que también estamos destruyendo nuestro planeta. El principito nos cuenta que él cuida todos los días su planeta quitando las malas hierbas y cuidando a su rosa. Vamos a demostrarle al monstruo que nosotros sí que cuidamos nuestro planeta y el medio ambiente.

### **Actividad 1:** Cuidamos nuestro planeta

- 1.1. Visualizamos unas imágenes (anexo 9) donde vemos como repercute la basura que tiramos por la calle o en la playa a los océanos. Realizamos un experimento que consiste en lo siguiente: cogemos una caja transparente en la que colocamos agua, animales marinos de plástico y bolas de gel de agua para simular el mar. Le añadimos un poco de colorante azul y dejamos que los niños experimenten y toquen el agua. A continuación, cogemos aceite mezclado con colorante marrón, lo añadimos al agua y observamos cómo se queda el “océano”. Finalmente, realizamos una pequeña reflexión en la asamblea.
- 1.2. Realizamos una excursión a la playa con bolsas de basura para limpiarla y recoger toda la basura que encontremos.
- 1.3. Con la basura que hemos recogido de la playa, vamos a aprender a reciclar. Vamos a separar cada elemento según sea papel, plástico u orgánico. Una vez realizada la separación, nos quedaremos con los plásticos encontrados. Además, informamos a las familias sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y ofrecemos algunas pautas sobre reciclaje.
- 1.4. Finalmente, por grupos realizamos un cartel con los plásticos que guardamos de la playa y con otros materiales reciclados que cada uno haya traído de su casa, plasmando un

mensaje que haga reflexionar a la gente y ayude a que se comprometan a cuidar el medio ambiente y los colgaremos por el colegio (por ejemplo, con una base de cartón o papeles reciclados, un animal marino hecho con plásticos y una frase que diga “cuidemos los animales del océano”).

Temporalización: Una sesión para la parte 1.1 de la actividad, una mañana para la excursión a la playa y aprender a reciclar y una tarde para realizar el cartel con materiales reciclados.

Agrupamiento: gran grupo y pequeño grupo

Contenidos:

- El cuidado y respeto hacia el medio natural como actitudes para su conservación.

Materiales: Bolsas de basura, materiales reciclados, pegamento, caja de plástico, animales marinos, bolas de gel, colorante y aceite.

### **Actividad 2:** Huerto escolar

Cada alumno deberá plantar en su casa con la ayuda de sus padres una semilla de una verdura en una maceta, entre todos los miembros de la familia le pondrán un nombre y la cuidarán todos los días. Cuando haya crecido la llevarán al colegio y formaremos un pequeño huerto escolar en un rincón del patio que cuidaremos todas las semanas. Cuando hayan salido los frutos, los llevaremos a casa para compartirlos con los padres.

Hemos sorprendido al monstruo de la naturaleza y nos da la enhorabuena. Nos dice que aún estamos a tiempo de salvar nuestro planeta. Recibimos la insignia de la naturaleza (anexo 10), montamos en la nave y seguimos nuestra búsqueda.

Temporalización: 1 sesión

Agrupamiento: individual y gran grupo

Contenidos:

- El cuidado y respeto hacia el medio natural como actitudes para su conservación

Materiales: semillas, maceta, agua

#### ***Planeta 4. Paz*** (anexo 11)

El planeta 4 está lleno de grupos de ciudadanos peleándose con violencia, y nada más llegamos uno de los grupos nos secuestra y nos mete en una prisión hecha con cañas. Al principito no le gustan nada las peleas, a él le gusta solucionar las cosas hablando. Debemos conseguir escapar y llevar la paz a ese planeta.

#### **Actividad 1:** Operación escape

Debemos escapar de la prisión en la que nos han metido los ciudadanos de este planeta. Para realizar esta actividad, vamos al patio donde nos dividiremos en grupos de 5 personas. Por turnos, cada grupo deberá trazar un plan para escapar de la “prisión” que les han creado el resto de los compañeros con cuerdas y materiales del gimnasio como bloques y picas, ayudándose los unos a los otros para pasar de una parte a la otra sin tocar los materiales con el cuerpo.

Temporalización: 1 sesión

Agrupamiento: pequeño grupo

Contenidos:

- Solidaridad, ayuda y cooperación
- Derecho a expresar su opinión y que se tenga en cuenta.
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión.
- La comunicación oral como medio para resolver un conflicto.

Materiales: Materiales de gimnasio: cuerdas, bloques, picas...

## **Actividad 2:** Resolución de conflictos

La maestra repartirá un papelito a cada alumno para que lo lleven a casa. En el papelito estará el nombre de una técnica de resolución de conflictos y un QR que llevará a un video explicativo. En casa deberán intentar aplicar esa técnica cuando se encuentren en algún conflicto y deberán realizar un roleplaying y grabarlo en video. Puede ser de un conflicto que hayan tenido o de uno inventado. Finalmente, veremos los videos en clase y en la asamblea debatiremos sobre cuáles de estas técnicas podría servir al planeta 4 y cómo podrían resolver su conflicto. Les comunicamos a los ciudadanos del planeta la mejor forma de resolver los conflictos que tienen y finalmente consiguen llegar a un acuerdo. Nos dan las gracias, recibimos la insignia de la paz (anexo 12) y proseguimos nuestro camino.

Temporalización: 1 sesión

Agrupamiento: Individual (en familia) y gran grupo

Contenidos:

- Demostración y control de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y respeto por las de los demás.
- Respeto a las normas que rigen la convivencia
- Paz. Métodos de resolución de conflictos
- Uso de la lengua oral para argumentar, evocar y relatar hechos, expresar conocimientos, ideas y sentimientos. Derecho a la libertad de pensamiento y opinión
- La comunicación oral como medio para resolver un conflicto
- Respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa

Materiales: pantalla

### ***Planeta 5. Salud*** (anexo 13)

En este planeta habita un gigante que se pasa el día tumbado comiendo comida basura. Nos apresa atándonos las manos, los pies y tapándonos la boca. Dice que es un favor que nos hace para que no nos convirtamos en alguien como él, sin ganas ni fuerzas de vivir. El principito le propone que nos deje escapar si pasamos tres pruebas que el gigante quiera ponernos. El gigante accede y empezamos con las pruebas.

#### **Actividad 1:** Adiós pereza

Cada alumno realizará un “planing” de cada día con sus rutinas y obligaciones, por ejemplo, lavarse los dientes, ordenar la habitación, hacer deporte, etc. En una mitad de la cartulina irán las rutinas, luego se doblará por la mitad y en la tapa se pondrán un tick verde de conseguido (anexo 14). De esta manera, cada vez que hagan una de las tareas, se marcarán un conseguido. Si pasan la prueba el gigante nos desatará los pies.

Temporalización: 1 sesión

Agrupamiento: individual

Contenidos:

- Acciones de la vida cotidiana relacionadas con el bienestar, el vestido, la comida, deporte, descanso, orden, constancia, etc.
- Derecho al cuidado, a la salud y al descanso.

Materiales: cartulinas, rotuladores, colores, pegamento

#### **Actividad 2:** Adiós gula

Se le explicará al alumnado lo que es la comida saludable y la no saludable y se incidirá en los alimentos que se deben comer todos los días y los que se deben comer muy de vez en cuando. A continuación, se realizará una actividad en la que colocaremos dos muñecos, uno con la cara

triste y otro con la cara contenta. Se le repartirá al alumnado unas imágenes de alimentos saludables y no saludables que deberán colocar en uno de los dos muñecos, finalmente se reflexionará en las consecuencias que puede tener en la salud los alimentos poco saludables (anexo 15). Paralelamente, se les proporcionará una formación a los padres sobre hábitos de vida saludables. Se les pedirá que al día siguiente les pongan a los niños un almuerzo saludable y algo que les guste mucho que no sea tan saludable. A la hora de almorzar, se le dirá a el alumnado que dejen los dos almuerzos que han llevado encima de la mesa y solo pueden comer el saludable. Si pasamos la prueba, el gigante nos quitará el pañuelo de la boca.

Temporalización: almuerzo y 1 sesión

Agrupamiento: gran grupo e individual

Contenidos:

- Acciones de la vida cotidiana relacionadas con el bienestar, el vestido, la comida, deporte, descanso, orden, constancia, etc.
- Derecho al cuidado, a la salud y al descanso.

Materiales: muñecos, imágenes de alimentos, almuerzos

### **Actividad 3:** Adiós avaricia

A la hora de almorzar el alumnado se sienta en mesas de 5 personas. Cuando lleguen a clase se encontrarán un plato tapado en el sitio de cada uno. Cuando lo abran se darán cuenta de que todos los miembros del grupo tienen almuerzo menos dos. La maestra les dirá que es una prueba del gigante y que ella no sabe cuál es la solución. Observará si el alumnado decide compartir el almuerzo con los compañeros que no tienen o se lo comen ellos todo. A continuación, el alumnado habrá traído su cuento preferido a clase y todos podrán leer cuentos, siempre y cuando el que estén leyendo no sea el suyo. Finalmente, se realizará una puesta en común. Se le preguntará

al alumnado cómo se han sentido aquellos que no tenían almuerzo y aquellos que sí, cómo les hubiese gustado que hubiera actuado el compañero, qué han aprendido, cómo se han sentido al prestar su cuento, etc. De este modo podrán expresar sus reflexiones y sensaciones sobre la importancia de compartir y ser solidarios con los demás. Si han sido capaces de compartir, han pasado la última prueba del gigante y este les suelta del todo. Recibimos la insignia de la salud (anexo 16).

Temporalización: almuerzo y 1 sesión

Agrupamiento: pequeño grupo y gran grupo

Contenidos:

- Solidaridad, ayuda y cooperación

Materiales: cuentos

***Planeta del Principito*** (anexo 17)

Por fin hemos llegado al fin de nuestro camino, hemos encontrado el asteroide B 612. El principito se reencuentra con su rosa y le pide perdón por haberla dejado sola. Le dice que en su camino de regreso ha aprendido muchas cosas junto a sus compañeros y una de ellas es el valor de la amistad, el cuidado y el amor a los que nos rodean. El principito nos da las gracias por nuestra ayuda, valentía y valores, y nos pide que apliquemos lo que hemos aprendido a nuestra vida. Finalmente, recibimos la última insignia que es la de la familia (anexo 18).

## 6. Conclusiones

En este apartado expondremos las conclusiones a las que hemos llegado tomando como referencia los objetivos planteados al inicio de este TFG.

Así, con respecto al objetivo general, profundizar en la educación en derechos humanos en Educación Infantil mediante la gamificación, hemos podido comprobar, por un lado, la relevancia de educar en derechos humanos desde edades tempranas, puesto que esta educación incluye aspectos como los derechos del niño, la democracia o la relación familia-escuela, tan esenciales para formar ciudadanos que aboguen por el cumplimiento y la defensa de los derechos de las personas Y, por otro lado, hemos concluido que la gamificación es una buena metodología para tratar este tema en infantil al permitir un aprendizaje activo, vivencial y motivador para el alumnado.

Respecto a los objetivos específicos, en primer lugar, se pretendía indagar en la importancia de la educación en derechos humanos para el desarrollo de las sociedades democráticas. Consideramos que este objetivo se ha cumplido con éxito ya que hemos podido comprobar como la educación en derechos humanos conlleva valores, comportamientos y actitudes esenciales para la convivencia y el buen funcionamiento de la sociedad.

Otro de los objetivos era investigar la gamificación como posible metodología para tratar los derechos humanos, pudiendo concluir que la gamificación es una metodología adecuada para educar en derechos humanos. Así, promueve el trabajo cooperativo y colaborativo, permite el aprendizaje de forma lúdica, integral y vivencial del alumno, puesto que está basada en la vida del alumno y su experiencia cotidiana.

Por último, consideramos alcanzado el objetivo de desarrollar una propuesta de intervención en Educación Infantil para educar en derechos humanos mediante la gamificación, ya que el diseño de la actividad tiene cabida en el marco del currículo establecido.

No obstante, no queremos finalizar el trabajo sin reconocer alguna de las limitaciones que encontramos. En primer lugar, la gamificación presentada se podría acercar más a un proyecto gamificado que a una gamificación en sí, ya que no posee muchos de los elementos de la gamificación a causa del tema tratado y de la edad a la que va dirigida. Además, la propuesta no se ha podido llevar a la práctica en un aula real, por lo que no se sabe el grado de éxito que podría tener. Junto a ello y para finalizar el reconocimiento de las carencias de nuestro trabajo, consideramos que debería de haberse especificado más la información ofrecida a los padres durante la programación, habiendo incluido más actividades en las que pudieran participar, dada la importancia de la relación familia-escuela.

## 7. Referencias bibliográficas

- Asamblea General de la ONU. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos (217 [III] A). Paris.
- Barreal, J., y Jannes, G. (2019). La narrativa como herramienta docente dentro de la gamificación de la estadística en el Grado en Turismo. *Digital Education Review*, (36), 152-170. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.152-170>
- Bellver, V. (2019). Educar en Derechos Humanos: Orientaciones del Derecho internacional e implementación en la educación superior. *Revista de Educación y Derecho*, 20, 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7089562>
- Blasco, L. F. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns de Cine*, 12, 27-33. <http://dx.doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.03>
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Cabrera, M. (2009). La importancia de la colaboración familia-escuela en la educación. *Innov. Exp. Educ*, 16, 1-9.
- Campillo, C., Ramos, I., Torres, R. M., Martínez, A. M., Tomás, A., Herrero, L., Benavent, C., Bernad, E., Fernández, C., y Mancebo, J. F. (2021). PROTO-COL. Red interuniversitaria de trabajo colaborativo en protocolo, gestión de eventos y relaciones institucionales. *Universidad de Alicante. Departamento de Comunicación y Psicología Social*, 2243-2263. <http://hdl.handle.net/10045/12094>

- Cano, R. y Casado, M. (2015). Escuela y familia. Dos pilares fundamentales para unas buenas prácticas de orientación educativa a través de las escuelas de padres. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18 (2), 15-27. DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.18.2.224771>
- Carrión, S., y de la Cruz, S. (2018). *La torre de Salfumán*. 77 Mundos.
- Cavarero, A. (2009). *Horrorismo: Nombrando la violencia contemporánea*. Anthropos.
- Cobos, A, Padiá, JJ y Berrocal, E (2021). La gamificación a través de plataformas E-learning: Análisis cuantitativo de una pedagogía emergente implantada mediante de las TIC. *ReiDocrea*, 10 (30), 1-20. <http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.70897>
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cortina, A. (2004). Educar personas y ciudadanos democráticos. *Anales de la Cátedra Francisco Suárez* 38, 29-45. <https://doi.org/10.30827/acfs.v38i0.1067>
- Cortizo, J. C., Carrero, F. M., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. I., y Pérez, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. <http://hdl.handle.net/11268/1750>
- Coterón, J., González, J., Mora, C., y Fernández, J. (2017). Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física. *Madrid, España: Fundación General de la Universidad Politécnica*

de Madrid. <http://afipe.es/assets/gu%C3%ADa-de-iniciaci3n-a-la-gamificaci3n-en-educaci3n-f%C3%ADsica.pdf>

DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el curr3culo del segundo ciclo de la Educaci3n Infantil en la Comunitat Valenciana.

Del Pilar, R., Rojo, M., Guadalupe J., Becerril H. (2018). Aprendizaje basado en retos. *ANFEI Digital*, (9), 1972. <https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/465/1114>

Del Pozo, M. (2002). El movimiento de la Escuela Nueva y la renovaci3n de los sistemas educativos. *Historia de la Educaci3n*, 189-210.

Feinberg, W., y Torres, C. A. (2001). Democracy and Education: John Dewey and Paulo Freire. *Educational Practice and Theory*, 23 (1), 25–37. <https://doi.org/10.7459/ept/23.1.03>

Fern3ndez, E. (1982). El problema del fundamento de los derechos humanos.

Ferri3re, A. (1972). *Problemas de la Educaci3n Nueva*. Zero.

Flores, F. (23 de febrero de 2022). La educaci3n, un asunto de derechos humanos. V Congreso Internacional sobre DDHH.

Flores, J. L. (2002). Naturaleza e historia de los Derechos Humanos. *Revista Espiga*, 3 (5), 1-14. <https://doi.org/10.22458/re.v3i5.755>.

Gamble, J. y Ferrer, C. (1989). Education in the kindergarten: a program for peace. *Peace Research*, 21(3), 17–28. <https://www.jstor.org/stable/23609948>

Gamboa, G. (2019). Aniversario de la Declaraci3n Universal de los Derechos Humanos: ¿m3s pena que gloria?. *Persona y bio3tica*, 23 (1), 6-13. <https://doi.org/10.5294/pebi.2019.23.1.1>

- Gómez, L., y Ávila, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6 (3), 329-349.  
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Hammarberg, T. (1998). La escuela y los Derechos del Niño. La significación de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño en el campo de las nuevas políticas educativas.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4 (1), 1722. <https://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Lee, J., y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*. 15 (2), 146. <https://www.researchgate.net/publication/258697764>
- Llopis, C. (2003). *Los derechos humanos en Educación Infantil: Cuentos, juegos y otras actividades*. Narcea Ediciones.
- López, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Unteruniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 153-167.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927009>
- López, M. (2011). *La educación para la ciudadanía y derechos humanos: Una asignatura orientada a favorecer la convivencia* (Tesis doctoral, Universidad de Barcelona).  
<http://hdl.handle.net/2445/43115>

- Luelmo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro Journal*, 27, 4-21.  
<http://www3.uah.es/encuentrojurnal/index.php/encuentro/article/view/2/2>
- Mosquera, I. (2020). ¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación. *UNIR*.  
<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- Mujica, R. M. (2007). ¿Qué es educar en derechos humanos? *Revista de Derechos Humanos del IDELA*, 7 (15), 21-36. <https://biblioteca.corteidh.or.cr/tablas/r24456.pdf>
- Mundaca, R. y Flores, C. (2014). Derechos del niño, participación infantil y formación ciudadana desde espacios educativos no formales: la experiencia del Consejo Consultivo de Niños, Niñas y Adolescentes de la comuna de Coquimbo, Chile. *Temas de Educación*, 20 (1), 123. <https://revistas.userena.cl/index.php/teeducacion/article/view/531>
- Murillo, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*.
- ONU: Asamblea General, Convención sobre los Derechos del Niño, 20 Noviembre, 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3, disponible en esta dirección:  
<https://www.refworld.org/es/docid/50ac92492.html>
- Real Academia Española (RAE) Jugar. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 16 de enero, 2022, de <https://dle.rae.es/jugar>
- Rodríguez, L. (2015). John Dewey y sus aportaciones a la educación. *Odiseo*, 1-24.  
<https://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/28.pdf>

- Romero, M. y López, M. (2021). Luces, sombras y retos del profesorado entorno a la gamificación apoyada en TIC: un estudio con maestros en formación. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24 (2), 167-179.  
<https://doi.org/10.6018/reifop.470991>
- Sánchez, M. T. (2018). Construyendo un aula democrática en Educación Infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32 (2), 55-67.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27464614005>
- Sanz, R., y González, A. (2018). La educación sigue siendo un “tesoro”. Educación y docentes en los informes internacionales de la UNESCO. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 157–174. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2018.25.283>
- Solanes, Á. (2022, 24 enero). Educar en derechos humanos versus activismo de sofá. *Levante-EMV*. <https://www.levante-emv.com/opinion/2022/01/24/educar-derechos-humanos-versus-activismo-61879259.html>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. UOC.
- Torres, A. y Romero, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los Nuevos Medios*, 61-72.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
- Unicef. (2006). Convención sobre los Derechos del Niño.  
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Unicef. (2006). Plan de acción de la cumbre mundial a favor de la infancia, 30 de septiembre de 1990. *Madrid, España: Rex Media.*

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Pennsylvania.

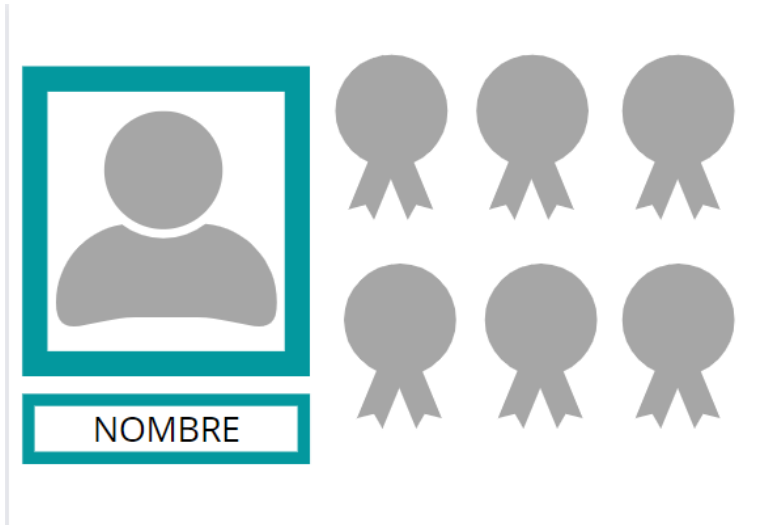
## 8. Anexos

|  |    |
|--|----|
| Anexo 1. Genially .....                                | 1  |
| Anexo 2. Tarjeta de acumulación de insignias .....     | 1  |
| Anexo 3. Planeta 1 .....                               | 1  |
| Anexo 4. Cuentos de derechos del niño .....            | 2  |
| Anexo 5. Insignia de los derechos y obligaciones ..... | 4  |
| Anexo 6. Planeta 2 .....                               | 4  |
| Anexo 7. Insignia de la diversidad .....               | 5  |
| Anexo 8. Planeta 3 .....                               | 5  |
| Anexo 9. Imágenes contaminación .....                  | 6  |
| Anexo 10. Insignia de la naturaleza .....              | 7  |
| Anexo 11. Planeta 4 .....                              | 7  |
| Anexo 12. Insignia de la paz .....                     | 8  |
| Anexo 13. Planeta 5 .....                              | 8  |
| Anexo 14. Actividad rutinas .....                      | 9  |
| Anexo 15. Actividad comida .....                       | 9  |
| Anexo 16. Insignia de la salud .....                   | 10 |
| Anexo 17. Planeta del principito .....                 | 10 |
| Anexo 18. Insignia de la familia .....                 | 11 |

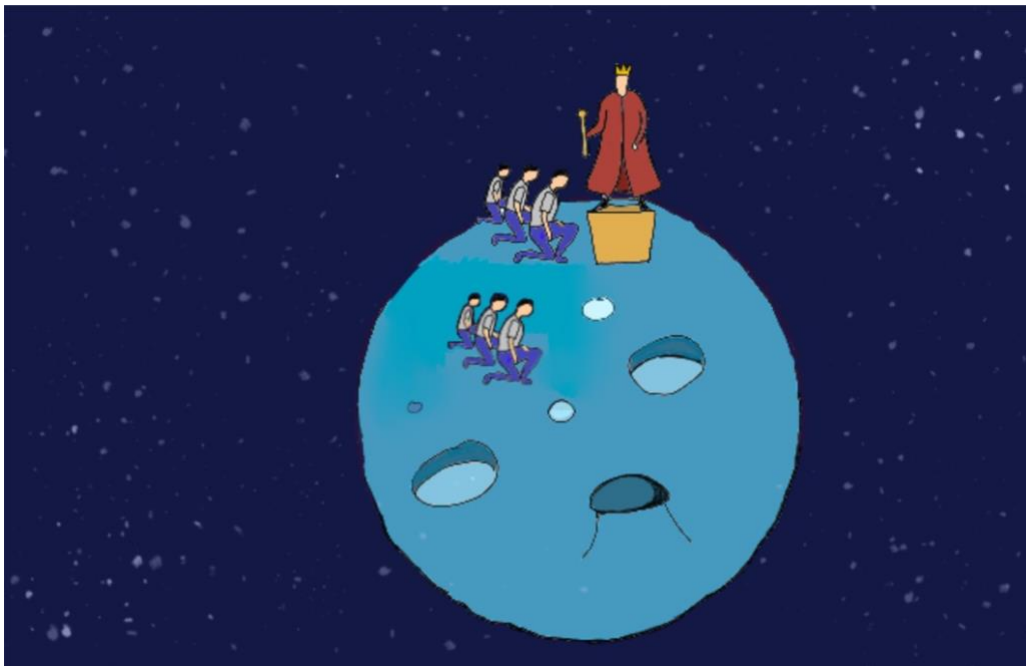
Anexo 1. Genially

<https://view.genial.ly/615f2fcc76a13f0ddfc9f6c1/interactive-content-el-principito>

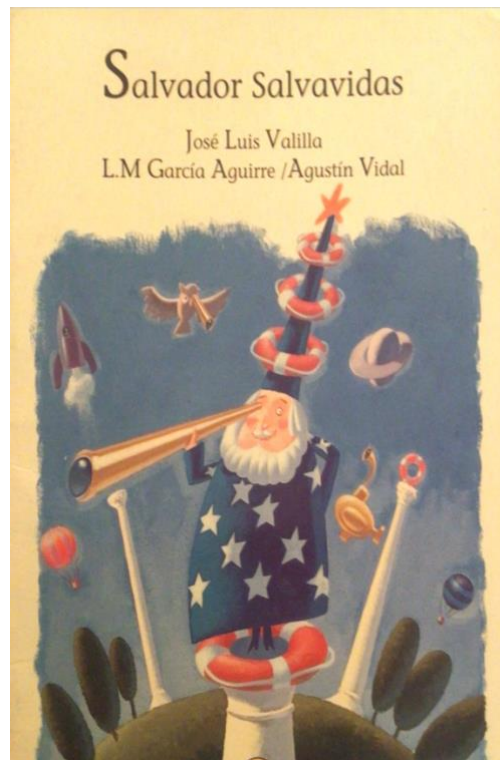
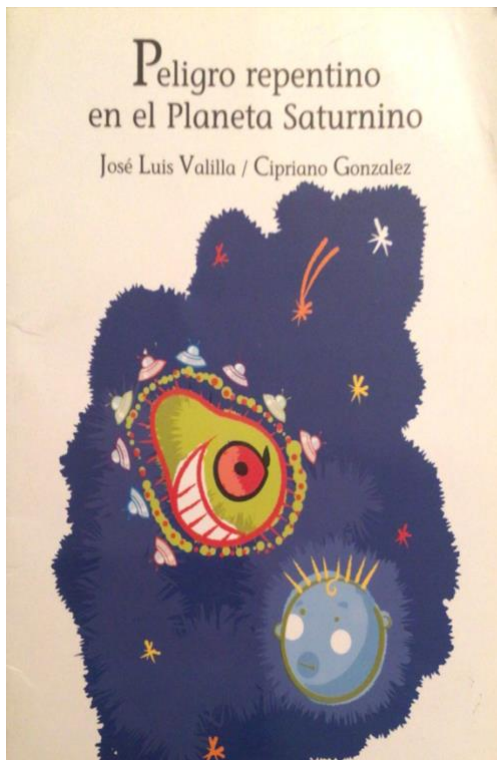
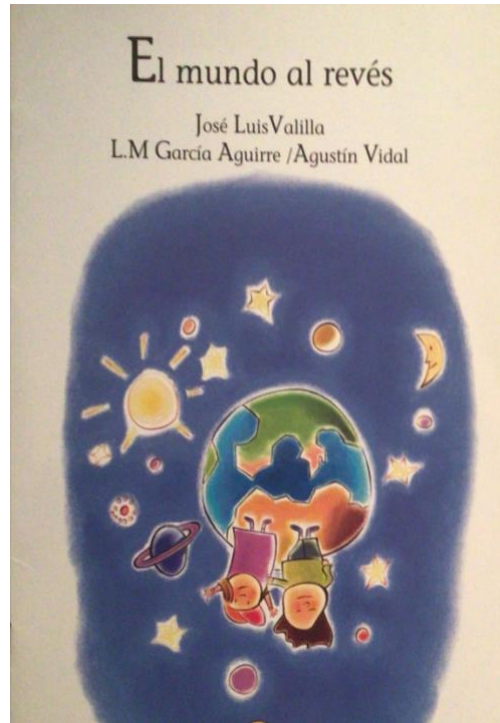
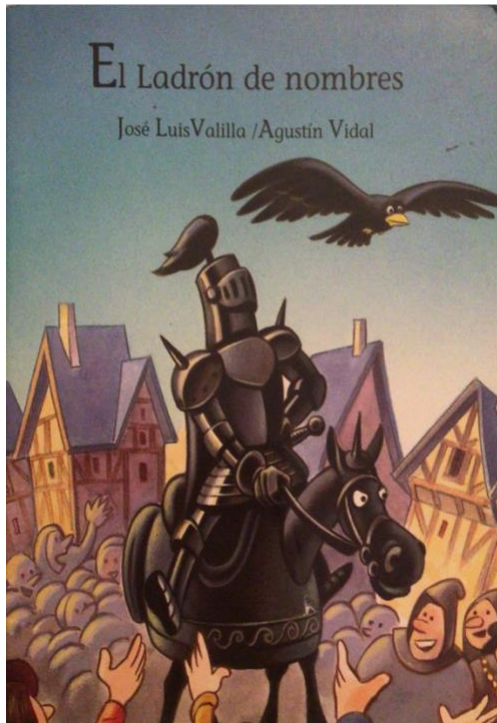
Anexo 2. Tarjeta de acumulación de insignias



Anexo 3. Planeta 1

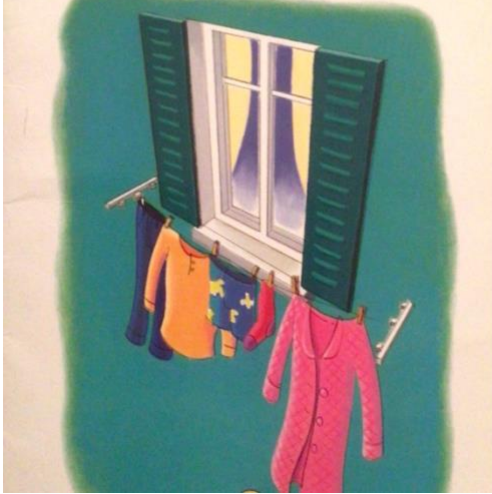


Anexo 4. Cuentos de derechos del niño



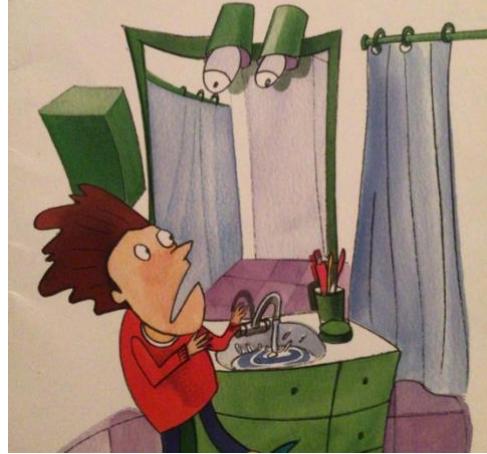
# Bata de guata tiene un plan.

Sandra García  
L.M.García Aguirre / Agustín Vidal



# El niño que se creyó invisible porque el espejo se había dormido.

Sandra García  
L.M.García Aguirre / Agustín Vidal



# ¡Guay!

José Luis Valilla / Cipriano Gonzalez



Anexo 5. Insignia de los derechos y obligaciones



Anexo 6. Planeta 2



Anexo 7. Insignia de la diversidad



Anexo 8. Planeta 3



Anexo 9. Imágenes contaminación



Anexo 10. Insignia de la naturaleza



Anexo 11. Planeta 4



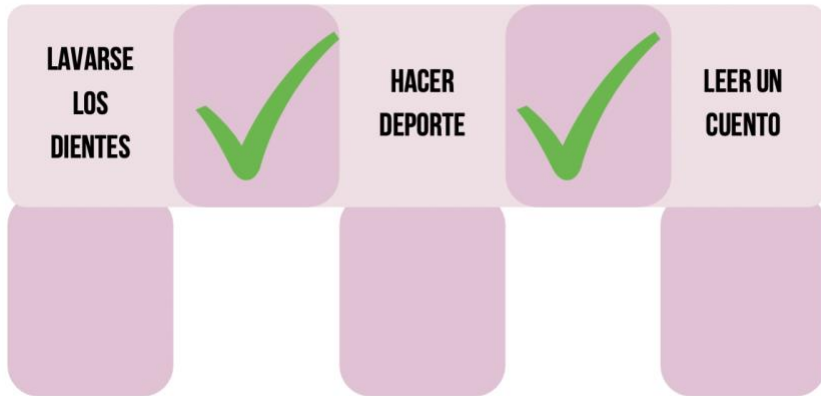
Anexo 12. Insignia de la paz



Anexo 13. Planeta 5



Anexo 14. Actividad rutinas



Anexo 15. Actividad comida



Anexo 16. Insignia de la salud



Anexo 17. Planeta del principito



Anexo 18. Insignia de la familia

