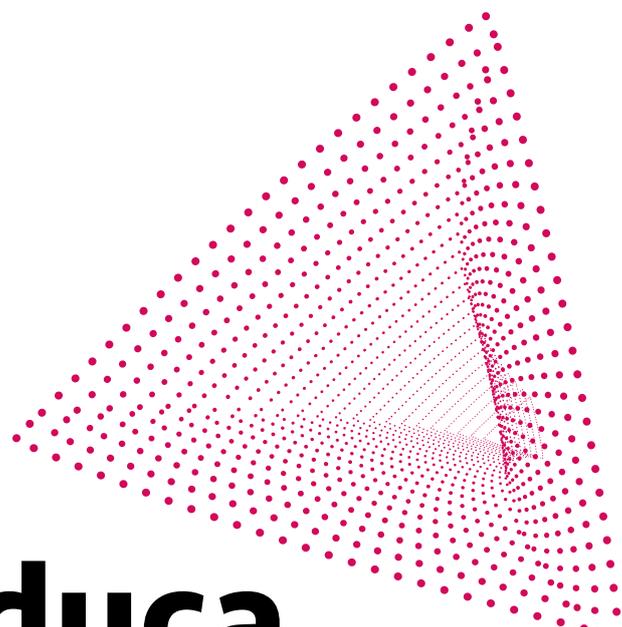


IV Congreso Internacional de Innovación Educativa

23 · 24 septiembre 2022

Nuevas coordenadas
para los espacios
y la participación
educativa



educa
VERSO



1982 – 2022
Aniversario
Estatuto de
Autonomía de
Aragón



**GOBIERNO
DE ARAGON**

MARY POPPINS: CUANDO EL TRABAJO SE CONVIERTE EN UN JUEGO



Cristina Abad García
Cristina Herrero Ciudad
Ana Villarreal Pinilla

CPI Rosales del Canal (Zaragoza)

Resumen

“Mary Poppins: cuando el trabajo se convierte en juego” es un proyecto que parte de los intereses de los alumnos de 4º de Primaria del CPI Rosales del Canal.

Este proyecto nos ofrece la posibilidad de usar el cine, la música y la educación física como herramientas de motivación y aprendizaje de contenidos de todas las áreas curriculares. Esto lo convierte en un proyecto interdisciplinar que incluye las áreas de Lengua Castellana, Literacy, Social Science, Arts, Educación Física y Música. Además, nos contagia la ilusión de convertir el aprendizaje en un juego, mediante la aplicación de la tendencia educativa de gamificación.

Los alumnos son los protagonistas del proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Por ello, utilizamos la gamificación para potenciar la participación y motivación de los alumnos, quienes trabajan en equipo para resolver problemas y retos relacionados con los contenidos trabajados en las diferentes áreas en un contexto lúdico. Además, ellos mismos crean algunos de los retos, debiendo aplicar no solo lo aprendido sino otras estrategias de trabajo y pensamiento, aplicando así todas sus competencias e inteligencias múltiples, y convirtiendo sus aprendizajes en significativos.

Palabras clave

Gamificación, ABP, metodologías activas, interdisciplinariedad.

1. Presentación

El proyecto “Mary Poppins: cuando el trabajo se convierte en juego” se centra en el libro de lectura de Mary Poppins y a partir de esa historia se **trabajan**, durante 7 semanas en noviembre y diciembre, los contenidos de manera **interdisciplinar** de diferentes áreas curriculares tanto en castellano como en inglés (Lengua Castellana, Literacy, Social Science, Arts, Educación Física y Música.).

Este proyecto no solo permite relacionar los contenidos entre las mencionadas áreas, sino que también contribuye al desarrollo de las **competencias clave** y de las **inteligencias múltiples**, fomentando un **aprendizaje significativo**.

También se promueve la función comunicativa para que los alumnos sean capaces de comunicarse tanto en castellano como en inglés, desarrollando todas las destrezas lingüísticas (comprensión oral y escrita, expresión oral y escrita). Por ello la metodología es activa y participativa, flexible y variada, basada en el aprendizaje cooperativo y en los juegos para atender a las diferentes características y necesidades de los alumnos. Es de gran importancia la participación de los alumnos y la ayuda entre ellos, promoviendo el aprendizaje por descubrimiento de manera que los aprendizajes adquiridos sean significativos y prácticos.

Además, los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje ya que realizan **cuadernos interactivos o inteligentes (flipbooks)** mediante los que cada alumno construye su propio proceso de aprendizaje, reaccionando a un input y produciendo un output de creación propia a partir de ese input. Esto les permite reflexionar sobre lo trabajado y emplear ese conocimiento en su producción, convirtiéndolo así en un aprendizaje significativo.

Por otra parte, se plantean actividades abiertas y flexibles, prácticas y reflexivas para fomentar la participación activa del alumnado, y con diferentes niveles de dificultad de forma que se respondan a las necesidades individuales de todos los alumnos.

En cuanto a los recursos empleados son variados, facilitando así el aprendizaje a través del **andamiaje**, los **organizadores gráficos** y el **apoyo visual**.

2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar mediante la realización de este proyecto son:

- Mejorar la competencia lingüística en inglés y aumentar la implicación de los alumnos en su propio aprendizaje, fomentando así la motivación y la actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés.
- Garantizar la funcionalidad de los aprendizajes, es decir, que los alumnos puedan aplicar lo que han aprendido en su vida diaria. Tomar decisiones, realizar valoraciones, desarrollar el pensamiento creativo, etc.
- Mejorar la cohesión del grupo a través del **trabajo en equipo**, el uso de la gamificación y los juegos cooperativos.
- Promover la iniciativa y autonomía personal para tomar decisiones.
- Desarrollar la creatividad involucrando a los alumnos activamente en el proceso educativo para que aprendan y disfruten al mismo tiempo.

3. Contextos de aplicación

Este proyecto combina el trabajo de varias áreas curriculares: Lengua Castellana, Literacy, Social Science, Arts, Educación Física y Música.

3.1. Contenidos

Los **contenidos** pertenecientes a las áreas impartidas en inglés son:

Literacy:

- Verbos: To do/ To like / There is / There are
- Chores at home. Responsibilities.
- Conectores y expresión de tiempo.
- Londres: texto informativo y comprensión lectora.
- Oraciones interrogativas. Creación de preguntas a partir de respuestas.
- Adjetivos comparativos y superlativos.
- Speaking: talk about your ideal home.
- Escritura: descripción, comparación, opinión.
- Lectura y comprensión lectora: historia de Mary Poppins de Walt Disney, textos informativos, anuncios...
- Escucha: canciones, videos y listenings.
- TIC y TAC: elaboración de cartas con la página web www.hearthcards.net
- Aspectos socioculturales: convenciones sociales, costumbres y condiciones de vida, sociedad inglesa de clases...
- Christmas.

Social Science:

- La democracia y sus características.
- La Constitución. Derechos y deberes.
- Gobierno: local, autonómico, central y europeo.
- Separación de poderes.
- Partidos políticos: campaña electoral y propuestas de mejora del colegio. Elecciones.
- Las CCAA, provincias y capitales de España. Mapa político de España.
- Población activa y no activa. Profesiones de nuestros padres.

Arts:

- Dibujamos un paisaje de Londres con Mary Poppins volando. Identificamos algunos de los monumentos más importantes de Londres.
- Creamos un personaje de dibujos animados que podría aparecer en la historia de Mary Poppins. Describimos lo que haría en la historia.
- Pintamos una roca con la temática de Mary Poppins usando pintura especial resistente.
- Elaboramos obras tridimensionales con diferentes materiales y técnicas, como una cometa o un paraguas de origami.
- Describimos algunos cuadros de paisajes famosos e imaginamos la vida detrás de ese cuadro.
- Decoración de puertas y pasillo de Navidad con materiales reciclados.

Educación Física

Trabajamos actividades motrices como los lanzamientos de precisión, las carreras de obstáculos, el equilibrio con objetos, juegos cooperativos con paracaídas, etc. También la creatividad y la coordinación, ya que los alumnos tienen que crear una coreografía grupal con la canción de "Chim-Chim-eery" al estilo break dance. Al final los alumnos participan en una coreografía dirigida con la canción "Al compás", donde van realizando diferentes pasos siguiendo un modelo.

3.2. Temas transversales

Mediante este proyecto pretendemos educar en la **igualdad de género y coeducación** para eliminar estereotipos y prevenir situaciones de discriminación, tratando temas como por ejemplo el sufragio universal. También, trabajamos **la solidaridad** con los que son menos afortunados que nosotros. Es importante sensibilizar a nuestros alumnos para que sean conscientes de que todos podemos aportar nuestro granito de arena para alegrar la Navidad a los niños de más bajos recursos. Compartimos el hecho de que diferentes asociaciones recolectan juguetes para después regalarlos a las personas más necesitadas.

3.3. Competencias Clave

Las Competencias Clave se trabajan de forma interrelacionada en todas las áreas que forman este proyecto.

Competencia en comunicación lingüística. Ofrecemos herramientas para que nuestros alumnos comprendan lo que escuchan y lo que leen, y utilicen la lengua para expresar sus ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita, comunicándose de manera efectiva.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Incorporamos juegos donde tienen que aplicar el razonamiento matemático para resolver un reto o utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea.

Competencia digital. Se fomenta el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información y las TAC como recursos educativos por parte de los alumnos.

Aprender a aprender. Los alumnos desarrollan su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, reflexionar sobre sus acciones valorando su adecuación, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

Competencias sociales y cívicas. Hacemos hincapié en las habilidades para relacionarnos con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Se desarrollan las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como planificar y gestionar diferentes retos, tomar decisiones o desarrollar su creatividad.

Conciencia y expresiones culturales. Apreciamos la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura. Además, aprendemos contenidos sociolingüísticos y culturales sobre la sociedad inglesa.

3.4. Atención a la diversidad

Para el trabajo de todos estos contenidos se aplican **actuaciones y medidas** que permitan atender a la diversidad del alumnado. Entre ellas se encuentran:

- Adaptación de tiempos o reducción en la cantidad de actividades para los alumnos con ritmo lento de trabajo.
- Agrupamientos flexibles (individual, parejas, grupos homogéneos, grupos heterogéneos).
- Realización de actividades de refuerzo y ampliación
- Aplicación de estrategias de trabajo cooperativo (1-2-4, lápices al centro, folio giratorio, grupos de expertos).

- Apoyos ordinarios una vez por semana.
- Refuerzo a través de Padlet y Classroom con distintos recursos de cada proyecto. En dicho tablón digital se cuelgan los recursos empleados en cada proyecto (libros en formato pdf, vídeos, presentaciones en power point y juegos interactivos).

4. Aplicación y resultados

4.1. Desarrollo del proyecto

El trabajo a través de este proyecto comienza con la lectura del libro "Mary Poppins" en inglés. Tras la comprobación de los conocimientos previos de los alumnos a través de la observación de la portada del libro de lectura y la respuesta a unas preguntas iniciales, se procede a su lectura y posterior análisis mediante actividades de comprensión, resumen y secuenciación de la historia.

Posteriormente, se introducen progresivamente los contenidos de cada área curricular mediante la realización de actividades sobre el vocabulario del libro, actividades para desarrollar la creatividad en las que los alumnos deben crear nuevos personajes, cambiar el final de la historia o crear un objeto con cualidades extraordinarias.

También se realizan actividades de escritura de textos, como por ejemplo descripciones de personajes y comparación de personajes usando un diagrama de Venn, textos de opinión sobre tener una niñera y otros enfocados a aspectos gramaticales mediante la corrección de errores en oraciones.

La comprensión oral (listening) se trabaja a través del visionado en inglés de partes de la película de Mary Poppins, con sus correspondientes actividades de comprensión y creación, y la escucha de las canciones que canta Mary Poppins y la realización de actividades empleando la letra de esas canciones.

En este proyecto no solo se realizan actividades a partir del libro o la película mencionadas, sino que también se realizan juegos basados en el Total Physical Response. Por ejemplo, un alumno es el Admirante Boom (lleva el gorro de capitán) y da órdenes: ***Bend your knees, go to the chimney, flap like a birdie, look up on the rooftop, Lift your elbows...*** El resto de los alumnos deben realizar la acción que se ha dicho. Gracias a esta actividad los alumnos desarrollan la expresión oral y la comprensión oral en inglés.

Además, los alumnos emplean las TIC y TAC no solo para realizar algunas de las actividades antes nombradas, sino también para elaborar de forma cooperativa un juego de cartas de Mary Poppins con preguntas sobre lo que han aprendido. Empleando el programa hearth cards (<http://www.hearthcards.net/>) los alumnos crean cartas de preguntas sobre los personajes de la historia. En las tarjetas deben insertar una imagen y escribir un texto, para lo que aplican sus conocimientos y competencias digitales y tecnológicas. De esta forma les motivamos a participar en el juego desde su creación hasta el momento en el que juegan, y evaluamos los aprendizajes de una forma lúdica.



También se aplica el aprendizaje cooperativo para trabajar contenidos sobre la democracia y los derechos, pertenecientes al área de Social Science. Los alumnos trabajan en grupos para crear sus propios partidos políticos y elaborar propuestas de mejora del colegio. Después, los alumnos hacen una campaña electoral y recreamos unas elecciones mediante una votación en clase. Las propuestas de la candidatura más votada son recogidas en una carta que enviamos al equipo directivo del centro para su conocimiento. De esta manera, fomentamos la participación del alumnado en la vida del centro y les involucramos en las mejoras del colegio al mismo tiempo que les acercamos a una realidad social de la que son testigos en su vida y en la que en un futuro participarán.



Una vez realizada esta actividad práctica, los alumnos realizan un mapa conceptual sobre la democracia y sus características en el que recogen los aspectos básicos de esto, y crean un juego de pasapalabra sobre la democracia para jugar entre todos y repasar contenidos.

Como actividad final se realiza un juego de estaciones y los alumnos completan una rúbrica de autoevaluación.

El juego de estaciones es la actividad final del proyecto a través de la que el alumnado demuestra lo que ha aprendido y se divierte superando retos en equipos heterogeneos. Se crean **10 grupos de 8 alumnos** cada uno, mezclando alumnos de las cuatro clases de 4º de Primaria.

Elaboramos **10 juegos o estaciones** en las que cada grupo permanece 10 minutos en cada una, tras ese tiempo pasan a la siguiente estación de manera que al final realizan todas ellas. En cada estación hay un profesor que explica y ayuda a los alumnos a completar la actividad. Son:

1. Juego de cartas con preguntas sobre Mary Poppins (en inglés)
2. Artista callejero (Picture dictation) Dibujar un dibujo siguiendo unas instrucciones en inglés.
3. Carrera de caballos con obstáculos.
4. Pingüinos camareros / Carrera de relevos: tienen que llevar una bandeja con una pelota, sin que se caiga.
5. Dispara el cañón: tira una pelota a la diana. Después tendrás que adivinar la hora.
6. Vamos a votar: intenta introducir tu voto en la urna. Jugamos al juego de la botella en baloncesto.
7. Paracaídas (Fly a ball). Meter la pelota por el agujero del paracaídas.
8. Recoge los juguetes de Jane y Michael (Tidy up the nursery). Tienes que completar un puzzle, un tangram y construir unas palabras.
9. Prepara una coreografía con una canción de Mary Poppins.
10. Objeto con cualidades extraordinarias. Lluvia de ideas y descripción.



Cada grupo de alumnos tiene una **hoja de control** donde deciden su nombre de equipo y quién es el capitán. En cada estación, tras la realización de la actividad, el profesor responsable sella la hoja si han superado el reto.

JUEGO FINAL MARY POPPINS

GRUPO	RETO 1 Cards game RETO 2 Picture dictation	RETO 3 Carrera obstáculos RETO 4 Relevos	RETO 5 Cañón / Time RETO 6 A votar!	RETO 7 Fly a ball RETO 8 Tidy up the nursery	RETO 9 Coreografía RETO 10 Objetos
A1	 Cris H. 4ºD	 Alberto P. Recreo	 Ana Recreo	 Alberto M. Multiusos	 Cintia 4ºA
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					

Figura 1. Hoja de control. Fuente: elaboración propia

Al final del juego, el último grupo que pasa por cada estación enseña la hoja de control rellena al responsable del último reto y, si han superado todas las pruebas, éste le da al capitán una pieza de un puzzle. Todos los alumnos se reúnen en un espacio, en este caso la sala multiusos del colegio, y los capitanes de cada equipo tienen que **juntar las 10 piezas para descifrar el mensaje oculto**. El puzzle forma un mensaje: *“Enhorabuena, habéis conseguido entradas para ver una actuación muy especial”*.



A continuación, los profesores, vestidos de los personajes de la historia de Mary Poppins, realizan un baile sorpresa para los alumnos. Tras la actuación, se entrega un premio (monedas y billetes de chocolate) a los capitanes de cada grupo, quienes los repartirán a los miembros de su equipo.



4.2. Recursos

Durante la realización de este proyecto se han empleado los siguientes recursos:

- Historia de Mary Poppins de Walt Disney.
- Muro digital creado en la plataforma Padlet, donde los alumnos pueden acceder a la historia, a los power points, a los juegos y a las canciones.
- Cuaderno interactivo o inteligente (flipbook).
- Pizarra Digital y ordenador con conexión a internet.
- Pizarras blancas tipo Velleda.
- Material de elaboración propia (flashcards, fichas y posters).
- Páginas web (vídeos, canciones, juegos, actividades).
- Realía, objetos y material manipulativo relacionados con el proyecto (cometa, casita de pájaros, rocas, paraguas...).

4.3. Evaluación

Este proyecto se evalúa de forma continua empleando los siguientes procedimientos e instrumentos:

- Observación diaria y registro del trabajo de los alumnos, su participación, actitud y comportamiento.
- Show and Tell
- Rúbricas para la expresión oral y escrita.
- Juegos orales para evaluar listening, speaking and comprehension.

- Pruebas específicas: Plickers y test de la unidad (incluyen actividades de las cinco destrezas lingüísticas).
- Autoevaluación de los conocimientos y aprendizajes adquiridos

5. Conclusiones

Este proyecto ha fomentado en los alumnos el desarrollo de habilidades y competencias que van más allá de aspectos conceptuales, ya que no solo han adquirido nuevos aprendizajes sino que han tenido que emplear diferentes estrategias para ello. Además, el hecho de trabajar junto a sus compañeros les ha permitido desarrollar capacidades de escucha, empatía, responsabilidad, compromiso, colaboración y cooperación.

La participación activa de los alumnos les ha situado en el centro del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, siendo ellos los protagonistas desde el principio hasta el final. Por último, la recreación de situaciones reales como son el trabajo en equipo o la celebración de unas elecciones ha permitido preparar al alumnado para la vida en sociedad, haciéndoles conscientes de lo que ocurre de puertas para afuera del colegio y despertando su curiosidad e interés por la participación en la sociedad de forma responsable, respetuosa, solidaria e inclusiva.

Genially sobre el proyecto: <https://view.genial.ly/62d8293b084b2f0018c97b29/presentation-proyecto-mary-poppins-abp-y-metodologias-activas>

6. Referencias

Bosada, M (2018): Propuestas para educar en igualdad de género desde la Educación Infantil y Primaria. *Educaweb*. Recuperado el 25 de septiembre de 2019 de <https://www.educaweb.com/noticia/2018/06/26/propuestas-educar-igualdad-genero-educacion-infantil-primaria-18509/>

Cabero, J. (2003). Educación en valores y cine. *Making of: Cuadernos de cine y educación*.

Cuadrado, A. (2017): Gamificación educativa. *Universidad Rey Juan Carlos*. Recuperado el 20 de octubre de 2019 de <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>

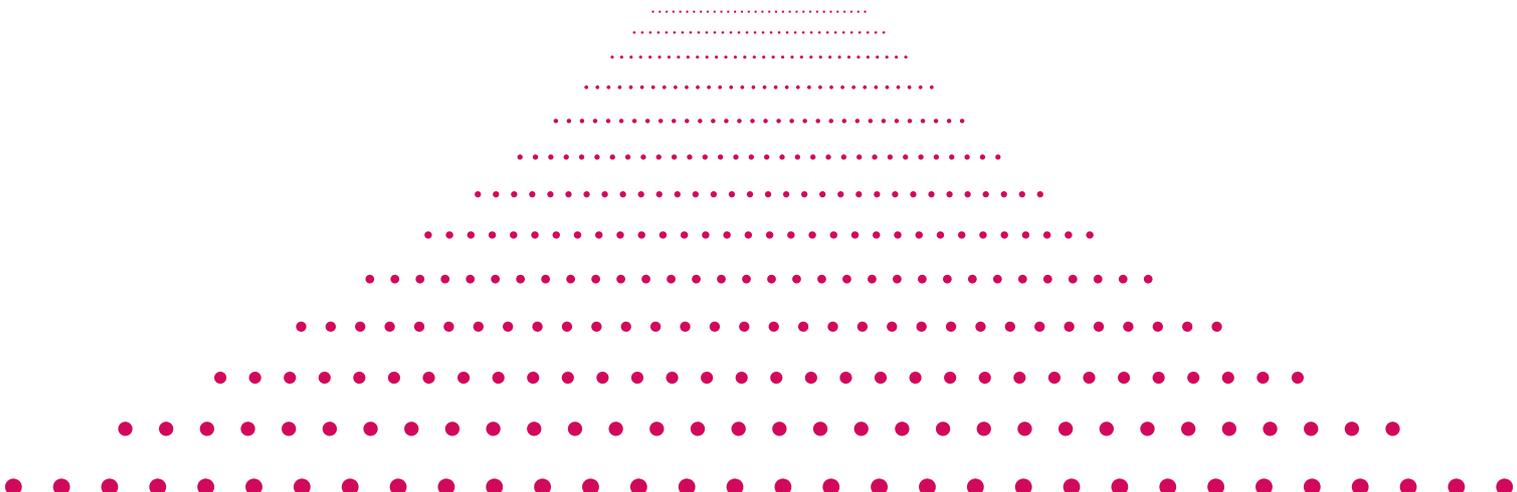
Jeux, C. (2014): Mary Poppins ya aplicaba la "gamificación". Recuperado el 18 de octubre de 2019 de <https://empresas.blogthinkbig.com/mary-poppins-ya-aplicaba-la-gamificacion/>

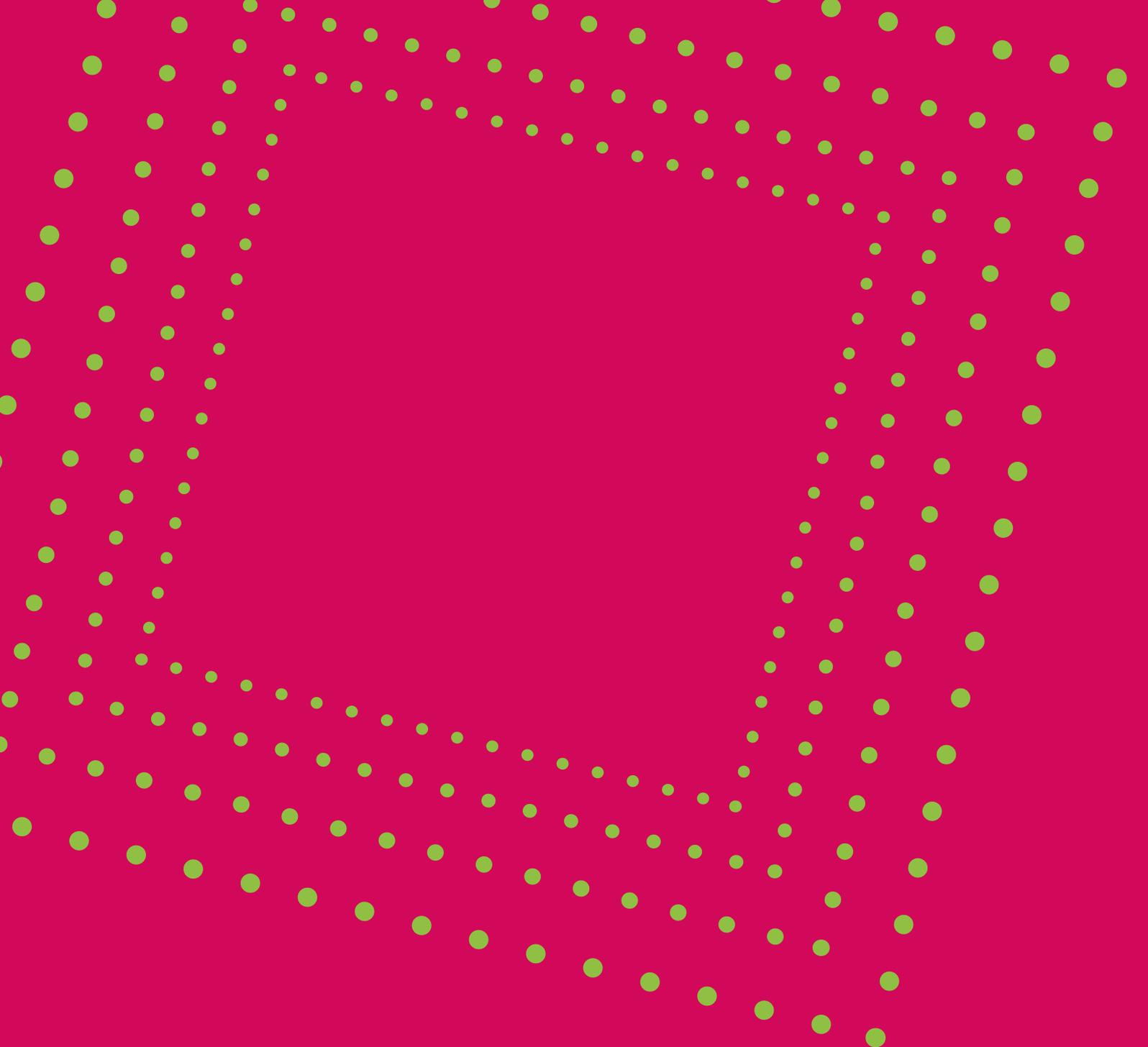
<http://www.hearthcards.net/>

Martinez-Salanova, E. (1998). Aprender pasándolo de película. *Revista científica de comunicación y educación*, 11, 27-36.

Romera, Mar (2019): La escuela que quiero. *Ed. Ediciones Destino*.

Wertsch, J. V. (1985). Vygotsky y la formación social de la mente. *Barcelona: Paidós*.





1982 - 2022
Aniversario
Estatuto de
Autonomía de
Aragón



**GOBIERNO
DE ARAGON**