



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

4º de Educación Primaria

Curso 2021/22

Campus María Zambrano

**“GamificArte: propuesta
de intervención para
Educación Primaria”**

ALUMNA: ALICIA MARTÍNEZ GONZÁLEZ
TUTORA: MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ CASTELLÓ

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	4
2.1. Justificación legislativa.....	5
2.2. Justificación Personal	7
3.COMPETENCIAS POR ADQUIRIR CON EL TRABAJO DE FIN DE GRADO.....	8
4. OBJETIVOS.....	9
5. MARCO TEÓRICO	10
5.1 La Educación Artística	10
5.1.1 ¿A qué llamamos Educación Artística?.....	10
5.1.2 La Educación Artística en la actualidad	11
5.1.3 La creatividad en Educación Artística.....	12
5.1.4 La alfabetización visual.....	13
5.2 La actividad física en el entorno escolar.....	14
5.3 Interdisciplinariedad: La relación entre la educación física y la educación artística.....	16
5.4 La gamificación.....	18
5.5 El uso de las TIC como recurso educativo.	20
6. PROPUESTA DIDÁCTICA	22
6.1. Situación inicial	22
6.2. Contextualización	22
6.3. Objetivos de etapa	24
6.4. Objetivos específicos.....	24
6.5. Metodología.....	25
6.6. Espacios y materiales.....	26
6.7. Atención a la diversidad	27
6.8. Evaluación	28
6.9 Actividades de la propuesta.....	29
7. CONCLUSIONES Y RESULTADOS	34
8. LÍNEAS DE FUTURO.....	36
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
10. ANEXOS	42

TFG: GAMIFICARTE

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) tiene como objetivo fundamental llevar a cabo una propuesta didáctica que conecte la Educación Artística y la Educación Física valiéndonos de metodologías motivadoras con elementos del juego como es la gamificación. Además, se incluyen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TICs) como potenciador de motivación y creatividad para así desarrollar alfabetización visual en el alumnado. La propuesta consiste en la realización de cinco retos semanales que incluyen todos los aspectos anteriormente señalados. En los diferentes retos se trabajará por pequeños grupos de trabajo que irán cambiando constantemente para favorecer así las diferentes relaciones sociales en el aula. Los objetivos generales planteados y los objetivos específicos de cada reto se han alcanzado con éxito a través de la gamificación, el uso de las TIC y el empleo de contenidos presentes en la Educación Artística y en la Educación Física.

PALABRAS CLAVE: Educación Artística, Educación Física, Gamificación, motivación y TICs.

ABSTRACT

The main objective of this Final Degree Project (referred to as TFG from now on) is to carry out a didactic proposal that connects Art Education and Physical Education using motivational methodologies with game-oriented elements as the main precursor, a technique known as 'gamification'. In addition, Information and Communication Technologies (referred to as ICTs from now on) are included as an enhancer of motivation and creativity, that help students develop their visual literacy. The proposal consists of five weekly challenges that include all the aspects mentioned above in the different challenges. We will work in small working groups that will be constantly changing to promote different social relationships in the classroom. The general objectives and the specific objectives of each challenge have been successfully achieved throughout the previously mentioned 'gamification' technique, the use of ICTs, and the overall content present in Art Education and Physical Education.

KEYWORDS: Art Education, Physical Education, Gamification, motivation and ICTs.

1. INTRODUCCIÓN

En este TFG se abordará la importancia de la Educación Artística en la etapa de Educación Primaria. Se puede decir que en líneas generales esta área del sistema educativo no se le concede el valor que se debería, pero en la actualidad está empezando a ganar importancia. Por esto, la Educación Artística es el tema principal de este proyecto, para dar a conocer la multitud de recursos y valores que proporciona en la escuela.

A continuación, se presenta la justificación en la que se relacionan todos los elementos que van a desarrollarse en el trabajo. Además, se incluyen las competencias que el estudiante que realiza este TFG debe haber adquirido al finalizar los estudios en Educación Primaria. También se expone una serie de objetivos que quieren lograrse al poner en práctica la propuesta didáctica planteada posteriormente.

En el siguiente apartado, el marco teórico abordamos los siguientes epígrafes:

¿A qué llamamos Educación Artística?, la Educación Artística en la actualidad, la creatividad en Educación Artística, la alfabetización visual, la actividad física en el entorno escolar, interdisciplinariedad: la relación entre la educación física y la educación artística, la gamificación y por último el uso de las TIC como recurso educativo.

A continuación, se expone una propuesta didáctica, que ha sido realizada en el aula, titulada “GamificArte” que pretende ser una programación innovadora, articulada en torno a la Educación Artística y el fomento de la Actividad Física en el alumnado con herramientas y metodologías innovadoras. Utilizando contenidos de Educación Artística para realizar una serie de retos que implican el fomento de actividad física y hábitos de vida saludables, y a su vez, favorecer la colaboración entre el alumnado para la consecución de los mismos.

Para finalizar, se realiza un apartado de conclusiones donde se reflexiona sobre la puesta en práctica de la propuesta y todo lo abordado en este documento, y se expondrán los puntos fuertes y débiles del trabajo según los resultados experimentados en la puesta en práctica de la propuesta.

2. JUSTIFICACIÓN

El TFG debe reflejar todos los aprendizajes y conocimientos adquiridos durante el Grado de Educación Primaria, además de elementos concretos del tema que se van a abordar en el mismo. La finalidad del documento que presentamos es reflejar el valor de la Educación Artística en el ámbito escolar, a través de la educación audiovisual y la expresión artística, teniendo en cuenta los contenidos curriculares establecidos para el curso seleccionado.

La Educación Artística muchas veces tiene un papel secundario en la escuela, no obstante como docentes debemos revertir esta situación, puesto que la Educación Artística es una forma de desarrollar la sensibilidad que involucra un concepto amplio de cultura ya que estimula las capacidades del individuo y de su grupo

social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros, situaciones que son habituales día a día (Elichiry y Regatky, 2010, p.130).

Promoviendo, asimismo, aprendizajes significativos en los alumnos y alumnas, desarrollando así el potencial creativo a través de elementos de la expresión visual y plástica (Berrocal, Caja y González, 2010). Y queda demostrado que esta perspectiva, métodos y prácticas innovadoras que implican la Educación Plástica y Visual, pueden favorecer a la mejora de aprendizajes basados en competencias artísticas y a su vez, contribuyen a enriquecer capacidades imaginativas en los alumnos, algo que considero imprescindible en la educación (Cárdenas y Troncoso, 2014).

A su vez se va a utilizar la Educación Artística para el fomento de Actividad Física mediante una propuesta interdisciplinar. El tema principal del trabajo, la Educación Plástica y Visual, va a ayudarnos a transmitir hábitos de vida saludable a nuestro alumnado a la vez que aprenden aspectos concretos y contenidos de esta área. La Educación Artística y la Educación Física tienen muchos elementos en común, que a menudo no se aprecian en el entorno escolar, por ello vamos a valernos de estos aspectos comunes, que abordaremos en el punto de 5.3 Interdisciplinariedad del marco teórico, para desarrollar en nuestros alumnos competencias y capacidades necesarias en el ámbito educativo.

No solo trabajaremos la innovación desde la conexión de estas dos áreas, sino que nos valdremos de la gamificación como otro aspecto importante para favorecer el aprendizaje de los contenidos de nuestro alumnado, utilizando elementos del juego para incrementar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, los alumnos aprenderán contenidos jugando y estos prevalecerán de una manera más significativa en el tiempo. Este recurso nos ayuda a mejorar el ambiente del grupo-clase, favoreciendo la participación y las relaciones entre los alumnos al trabajar en grupos heterogéneos.

En línea con el fomento de la innovación en el aula que planteamos para este TFG utilizaremos recursos como las Tecnologías de la Información y la Comunicación, puesto que estas cada vez están más presentes en la vida de nuestro alumnado tanto dentro, como fuera del ámbito escolar. Estas pueden contribuir a fomentar la motivación en el alumnado, a la vez que favorecemos un uso crítico y responsable de las mismas, algo necesario en nuestra sociedad digital.

2.1. Justificación legislativa

En primer lugar, hay que tener presente el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Según este documento la finalidad de la Educación Primaria es:

“Facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la

cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria” (p.7)

En este sentido la Educación Artística garantiza muchos de los aspectos que son necesarios para la formación integral de los alumnos, según los objetivos de Educación Primaria, conseguiremos desarrollar en las niñas y niños capacidades que les permitan (p.7):

- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

En este trabajo nos vamos a centrar sobre todo en el primer bloque de Educación Artística, Educación Plástica y Visual, donde se trabaja la imagen en todas sus manifestaciones, cobrando gran relevancia las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Así mismo, se verán contenidos del bloque de Educación Artística, donde trabajaremos conceptos y procedimientos clave de la misma, a través de la gamificación, como metodología activa.

Como ya hemos señalado, fomentaremos la práctica de Actividad Física, puesto que es esencial para el desarrollo óptimo e integral de un niño o niña. Aunque la jornada escolar tiene una serie de horas destinadas a la realización de la actividad física, estas no deberían ser solo a través del área de Educación Física, puesto que es la que se realiza mayoritariamente, ya que esta asignatura se ha encargado de promoverla y fomentarla. Según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico

de la Educación Primaria, las Administraciones educativas deben promover la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y las alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

En este trabajo se va a promover tanto el trabajo individual como el trabajo grupal a través de los diferentes retos que engloban la Educación Física y la Educación Artística. La adecuación de los tiempos, materiales y agrupamientos es suficiente para que el alumno adquiera niveles competenciales adecuados en su desarrollo artístico, por eso este proyecto se va a centrar en favorecer este desarrollo alternando estrategias como la improvisación, la espontaneidad, la creatividad, etc. Los alumnos van a hacer uso de lo más cercano para poder explorar las posibilidades artísticas y sus cualidades, a la vez que aprenderán técnicas interpretativas de forma gradual y nuevas formas de comunicación creación. (BOCYL, núm. 142, 2016, P. 34540)

2.2. Justificación Personal

Como docente es necesario tener siempre presente las leyes educativas y como se expresa en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero:

El proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, el ser humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse con el resto de los seres humanos [...] También, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico y musical permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo (p. 45).

Por todo esto se ha querido realizar el Trabajo de Fin de Grado sobre Educación Artística para demostrar su importancia en la escuela y su influencia para aprender contenidos de manera interdisciplinar. No sólo se pueden aprender contenidos de esta área, sino que también muchos otros necesarios para desarrollar habilidades como comenta Will Einwe, (2004):

“El trabajo en las artes no solo es una manera de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura” (p.7).

Teniendo en cuenta la cita anterior, las artes son necesarias en la sociedad en la que vivimos y por tanto imprescindibles en educación, para conseguir así el desarrollo óptimo de los niños y niñas, ayudándonos a comprender y conocer a nuestro alumnado,

localizar sus inquietudes y sentimientos, de esta forma podemos hacer propuestas que llamen su atención y así conseguir aprendizajes significativos en los alumnos.

Por otra parte, se ha tenido en cuenta el gran problema que existe en la actualidad por la inactividad física, considerada el cuarto factor de riesgo más importante de mortalidad en todo el mundo, de ahí que sea fundamental el fomento de Actividad Física en los centros educativos. Relacionando sus contenidos como la realización de acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión, y la actividad plástica y visual, a través de retos, creando así una propuesta equilibrada y variada, con actividades motrices que incluyan elementos transversales Plásticos y Visuales.

3. COMPETENCIAS POR ADQUIRIR CON EL TRABAJO DE FIN DE GRADO

El TFG requiere una serie de competencias que el alumnado universitario debe adquirir al finalizar sus estudios. Estas competencias que se establecen en el Grado de Educación Primaria de la Universidad de Valladolid en Segovia son reguladas y propuestas por el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, como en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

- Competencias generales:
 1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
 2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.
 3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
 4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Competencias específicas:
 1. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.

2. Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión artística.
3. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.
4. Comprender el rol que la educación física juega en la formación básica vinculada a la Educación Primaria, así como las características propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociados a este ámbito.

4. OBJETIVOS

Planteamos los siguientes objetivos, que dividimos en generales y específicos. Tendremos en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado durante la jornada escolar.

Objetivos generales:

1. Generar conocimientos de Educación Plástica y Visual a través de una propuesta innovadora.
2. Relacionar la Educación Artística y la Educación Física para fomentar la realización de actividad física.
3. Generar motivación en el alumnado a través de la gamificación e incrementar su autonomía.
4. Realizar un uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aula y fuera de la misma.

Objetivos específicos:

- Ampliar conocimientos sobre Educación Artística y proporcionar la importancia que tiene dentro del desarrollo integral del alumnado.
- Hacer uso de la TIC para trabajar el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y su empleo para la creación de presentaciones y videos.
- Favorecer el análisis y comprensión de imágenes a través del desarrollo de la alfabetización visual.
- Fomentar la Actividad Física a través de una serie de retos con componentes artísticos, plásticos y visuales.
- Favorecer el ambiente de la clase a través del trabajo colaborativo en diferentes grupos.
- Usar elementos del juego para favorecer la motivación en el alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Llegar hacia unos aprendizajes más significativos a través de una propuesta interdisciplinar.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 La Educación Artística

5.1.1 ¿A qué llamamos Educación Artística?

Para comenzar vamos a ver que se dice de la Educación Artística, en el Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se recoge las siguientes ideas sobre la Educación Artística:

“La Educación artística involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad y es una vía para desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación” (p.33).

La Educación Artística, es un área educativa que se diferencia de las demás asignaturas en la educación, pues basa su conocimiento en un lenguaje específico, el lenguaje visual (Acaso, 2009). A través de ella el alumnado aprende en la escuela contenidos que nos muestran las diferentes funciones del arte y la experiencia humana, para mejorar el conocimiento sobre el entorno que nos rodea a para hacer visible lo invisible, revelando realidades ocultas, como la crítica social, la sensibilización del medio y la “vivificación” del arte. De esta forma, con la Educación Artística se consigue que el alumnado genere autonomía, sensibilidad, pensamiento crítico y un mayor conocimiento cultural (Ríos, 2005).

Las artes son y han sido el lenguaje de los sentimientos, pensamientos, sueños, fantasías desde tiempos remotos. Desde el origen de la humanidad se pueden encontrar pruebas que corroboran esta teoría, donde el hombre ha sentido la necesidad de expresarse a través de manifestaciones artísticas que forman parte de la cultura de los pueblos. La Educación Artística dota a los alumnos de los instrumentos prácticos y conceptuales necesarios, con el fin de poder expresarse mediante los lenguajes artísticos, algo muy importante para el desarrollo integral del alumnado. Por lo tanto, estos aprendizajes adquieren un gran valor, puesto que, si se apuesta por la Educación Artística, se favorecen aspectos educativos como la multiculturalidad, la interdisciplinariedad, las experiencias positivas, el conocimiento de lenguajes artísticos y el desarrollo de la creatividad. Este último, es un elemento de gran valor que se debe trabajar en educación (Castro et Al, 2011).

La Educación Artística en la escuela es una puerta de acceso a la experiencia integradora de todos los factores que proporcionan los instrumentos y competencias para

establecer vínculos de pertenencia a una cultura, para generar el desarrollo humano de manera activa. Durante los años de experiencia escolar, las relaciones establecidas a través de las artes acompañan a los procesos de vida como base para el aprendizaje. Por lo que en el ámbito educativo las artes promueven dinámicas de integración social, cultural y escolar, donde se generan propuestas que fomentan actitudes de tolerancia y solidaridad, que producen a la larga un progreso de crecimiento individual y colectivo (Hernández, 2007, p. 12).

Por otro lado, la Educación Artística puede valernos como elemento motivador en el aula ordinaria. La motivación es uno de los factores más importantes en la educación, puesto que los docentes intentan potenciarlo en el aula para hacer que los alumnos quieran aprender por sí mismos. Varios estudios evalúan cómo la motivación de los alumnos aumenta al insertar elementos artísticos en el aula ordinaria. Defienden que la actitud de los alumnos en una clase con arte integrado es más positiva en comparación con la materia académica que se imparte sin arte integrado (Ellen, Thalia & Stéphan, 2014). En otro estudio se comparó la actitud de los alumnos ante una clase de matemáticas donde está integrada la danza, frente a una clase de matemáticas tradicional. La danza se utilizó como apoyo a conceptos de matemáticas, donde los alumnos obtuvieron resultados superiores en las calificaciones que los alumnos que asistían a la clase de matemáticas tradicional (Werner, 2001). Por lo que se puede asegurar que la Educación Artística puede usarse en el aula ordinaria como elemento motivador con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.1.2 La Educación Artística en la actualidad

La educación es uno de los sectores con mayor importancia con referencia la posibilidad de crear valores, competencias y habilidades, donde la Educación Artística se está convirtiendo en un espacio de reflexión y práctica educativa con cada vez más reconocimiento, donde se permite a las personas comprender y cambiar su entorno a partir de la exploración de prácticas éticas y estéticas. Pero, aún queda mucho por recorrer, ya que en muchos aspectos se mantiene todavía en los márgenes del sistema educativo, por ejemplo, se puede decir que existe una especie de analfabetismo estético, y que la comprensión de la importancia del arte en la escuela todavía no es suficiente, no debiendo ser así, puesto que es uno de los campos del conocimiento que conecta con muchas de las diferentes áreas que aparecen en el currículo (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2009).

Todavía en muchos lugares del mundo, se considera la Educación Artística como una de las materias menos valoradas, con respecto a otras como pueden ser la Lengua, las Matemáticas, las Ciencias Sociales... Por lo tanto, se puede decir que no recibe el reconocimiento necesario, cuando incluso hoy en día hay estudios que demuestran que en los estudiantes que participan en cursos de arte, el desempeño en otras materias es mejor que los que tienen pocas clases de arte o no tienen (Ellen, W., Thalia, G., y Stéphan, L., 2014).

Hoy en día podemos considerarla como un medio para favorecer el desarrollo de habilidades necesarias en los alumnos como son; el pensamiento crítico y creativo, la motivación, la confianza y la capacidad para comunicar y cooperar que son fundamentales para la educación. Además, favorece al desarrollo de otras capacidades y competencias en otras áreas, como son matemáticas, ciencia, escritura... Por lo que se puede asegurar que ejerce cierta influencia positiva en el desarrollo de habilidades necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.1.3 La creatividad en Educación Artística

La creatividad es un concepto de relevancia cultural, social y educativa. Se puede decir que, en líneas generales, existe la necesidad de crear y consolidar procesos creativos en todo tipo de contextos: sociales, educativos, comunitarios, etc. Este concepto ha formado parte de diferentes organismos internacionales como la UNESCO, donde este mismo lo acoge como uno de los temas prioritarios y aparece como eje transversal potenciador del desarrollo social e individual de las comunidades (Elisondo, 2018):

“En el mundo interconectado en el que vivimos, es fácil constatar que la cultura tiene el poder de transformar las sociedades. Sus diversas manifestaciones, que abarcan desde los más preciados monumentos históricos y museos hasta los ritos tradicionales y el arte contemporáneo, enriquecen nuestro día a día de múltiples maneras. El patrimonio constituye una seña de identidad y favorece la cohesión de las comunidades que no asimilan bien los cambios rápidos o que sufren el impacto de la crisis económica. La creatividad contribuye a la edificación de sociedades abiertas, inclusivas y pluralistas. El patrimonio y la creatividad contribuyen a la construcción de sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas” (UNESCO, 2017: 1).

La actividad creadora tiene un claro valor educativo, aunque a veces no es considerada como una actividad esencial para el desarrollo de aprendizajes en el aula, hay que varios colectivos de personas importantes en la educación, como Vigotsky (1982), que piensan que la creatividad es una especie de “don” que solo algunos elegidos pueden disfrutar. Sin embargo, el propio Vigotsky (1982), también señalaba que se llama tarea creadora a toda acción humana generadora de algo nuevo y, por lo tanto, se podría decir que todos los seres humanos poseen la capacidad de creación (Ros, 2004).

Desarrollar la creatividad del alumnado es primordial, y la Educación Artística tiene un papel fundamental para alcanzar este aspecto. Sin embargo, en muchas ocasiones la carencia de recursos en la escuela limita el campo de acción para la educación integral, por ello los docentes se deben comprometer a la hora de realizar transformaciones en las actuaciones escolares durante el proceso educativo para conseguir aprendizajes significativos a través del pensamiento creativo en los estudiantes, y no solo en las asignaturas como Educación Artística y Música, sino en el resto de las materias. Así mismo, existe un problema mayor, sobre todo en los sistemas metodológicos, donde la mayoría de los casos están exentos de creatividad (Herrera y Orozco, 2015).

Resulta evidente que la enseñanza de la creatividad es una de las metas más complicadas de nuestro sistema educativo, puesto que a través de ella podemos fomentar actitudes divergentes en un entorno que es evaluado de forma convergente, por ello podemos valernos de la Educación Artística para el desarrollo de la creatividad en el alumnado (Fioravanti, 1978).

5.1.4 La alfabetización visual

Según la *International Visual Literacy Association* (IVLA), el concepto alfabetización visual se refiere al grupo de competencias visuales que los humanos pueden desarrollar al mismo tiempo que integran otras experiencias sensoriales. El desarrollo de esta competencia es esencial para el aprendizaje. Una persona alfabetizada puede interpretar objetos, símbolos y acciones de su entorno, además a través del uso creativo de esta serie de competencias podemos comunicarnos con otras personas, se puede decir que es un lenguaje global. Por lo que esta definición afirma que la alfabetización visual está al alcance de todo el mundo. También implica la necesidad de desarrollo en las docencias, donde es necesario explorar métodos y estrategias que fomenten la alfabetización visual en los alumnos (León, 2017).

A lo largo de la vida, la lectura de textos exige al sujeto prepararse continuamente para mejorar su desempeño como lector, donde previamente debe interiorizar una serie de reglas y normas. Ocurre lo mismo con la lectura de las imágenes, es necesario un conocimiento previo de los elementos que forman parte del lenguaje visual y de la manera en la que se incluyen estos elementos en la producción de mensajes. Al reconocer las imágenes como textos, es necesario tener en cuenta los ámbitos en los que se llevan a cabo los procesos de lecto-escritura y cualquier recurso o material que pueda servir de apoyo en clase para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje que tengan como objetivo la lectura de imágenes (Orrego, 2008).

Las artes visuales constituyen una gran parte del mundo que nos rodea, están en la publicidad, en los objetos, cine, libros... Estas son solo algunas de las tipologías de las representaciones visuales que tenemos a nuestro alrededor, lo que hace que la Educación Artística englobe mucho más que las artes visuales, sumergiéndonos en la denominada cultura visual. Por lo que es necesario analizar el impacto que tiene las imágenes en el alumnado, para así poder diseñar y programar prácticas educativas. Además, en la actualidad vivimos en una sociedad de consumo, donde la publicidad juega un papel importante, por lo que podemos hablar de una sociedad superdesarrollada en el lenguaje visual, esto muestra lo necesaria que es la educación visual en la escuela (Acaso, 2009).

Por otra parte, las tecnologías de la información y de la comunicación, han creado un espacio idílico en el cual se emplea una gran variedad de lenguajes: oral, escrito, sonoro y visual. Así que, es necesario que los alumnos no solo sean capaces de comprender los textos verbales y escritos, sino que también las imágenes que observan, donde deben desvelar sus posibles significados e integrarlos a los textos verbales de los que provienen, esto enriquece la comprensión lectora considerablemente. Por eso es

imprescindible educar sobre la alfabetización visual, para enriquecer así todos los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación. (Orrego, 2008).

Las imágenes han estado apareciendo en los materiales y estrategias didácticas empleadas en Educación Primaria durante siglos, pero esto no significa que los estudiantes desarrollen de manera espontánea competencias específicas que favorezcan a extraer significados que se obtengan de las imágenes que ven en su día a día. Para ello los docentes debemos proporcionar las herramientas necesarias para desarrollar esta serie de competencias visuales, puesto que comprender y expresar de manera oral la información que se expresa de manera no verbal es una de las competencias en lenguajes que se espera de los estudiantes obtengan en cursos altos de Educación Primaria (Orrego, 2008).

5.2 La actividad física en el entorno escolar

Sobre el concepto de Actividad Física existen diversas definiciones y juicios, coincidiendo todos ellos en que esta conlleva un aumento de gasto energético, y que incluyen diversos aspectos, variables y categorías como la edad, interés y cultura pertenezca el individuo que realice Actividad Física (Claros, Álvarez, Cuellar, y Mora, 2011). Teniendo en cuenta la definición de Actividad Física proporcionada por la OMS, como cualquier movimiento corporal producido por los músculos, con el consiguiente consumo de energía, esta no solo aporta beneficios desde el punto de vista físico, sino que también mejora el estado de ánimo, disminuye la depresión, eleva la autoestima y la imagen corporal, ofrece oportunidades de interacción social, generalizando, el ejercicio, al mejorar el estado funcional, favorece a la independencia personal, es decir, mejora la calidad de vida (Cala y Navarro, 2011).

Por lo tanto, se puede afirmar que la Educación Física contribuye a las recomendaciones de realización de actividad física diaria por la OMS, pero en realidad debido a la limitación de horario escolar de esta área no se alcanzan los niveles adecuados. Esto se puede ver en diversos estudios que corroboran esta afirmación, pues algunos demuestran que el tiempo de la Actividad Física de movimiento vigoroso en la clase de Educación Física tan solo es de 9,17% (Fargo, 2014). Por otro lado, la distribución del tiempo en la clase de Educación Física depende de múltiples factores como el nivel motriz de los alumnos, el contenido de la clase, la hora en la que se desempeñe la sesión, número de alumnos, la implicación del maestro y del centro educativo, el entorno en el que se desarrolla...

También se debe tener en cuenta que no solo se realiza Actividad Física en la clase de Educación Física, sino que hay otros momentos dentro del entorno escolar en los que también se realiza Actividad Física, como el recreo. Durante los recreos escolares se realiza el 26% de Actividad Física diaria, tanto vigorosa como moderada recomendada en para alumnos en la etapa escolar (Guinhouya et al., 2006). Es el momento en el que se realiza la Actividad Física diaria recomendada, por lo que el recreo adquiere un papel fundamental. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no en todos los recreos se fomenta

la Actividad Física por parte de los docentes, ya que estos son espacios libres, donde muchas veces los docentes son meros vigilantes. Por ello los profesores podemos utilizar los patios activos como herramienta para diseñar propuestas que fomenten y faciliten la realización de Actividad Física en el patio (Lodeiro, 2019).

Otro momento en el que podemos aprovechar para fomentar la realización de Actividad Física es la clase ordinaria, mediante la inclusión de descansos activos. Se tratan de pequeños momentos que se llevan a cabo durante la jornada escolar cuyo objetivo principal es satisfacer las necesidades específicas de los alumnos a través de la Actividad Física. Como conclusión, se puede afirmar la positividad de programas basados en los descansos activos, puesto que ayudan a mejorar el rendimiento académico de los alumnos y alumnas, contribuyendo a que los niveles de Actividad Física aumenten y favoreciendo así un estilo de vida saludable, que no solo favorecen a un bienestar cognitivo y mental, si no que ayudan en otros campos de la salud, reduciendo problemas como la obesidad y otras enfermedades derivadas de la inactividad física (Pastor-Vicedo et al, 2019).

Según Vaca y Valeria (2008), que explican los tipos de cuerpos que los alumnos experimentan durante la jornada escolar, estos son los distintos momentos en que los alumnos hace uso o no de su cuerpo, implicando o no el movimiento en la escuela:

- **Cuerpo Implicado:** Son situaciones en las que se da tolerancia del movimiento, son actividades en las que el alumno se traslada de una clase a otra, o se cambia de ropa. También se da este tipo de cuerpo cuando el alumno está concentrado en la realización de una tarea, por ejemplo, cuando está pintando.
- **Cuerpo Instrumentado:** Este tipo de cuerpo se utiliza al comprender algún concepto que resulta más abstracto y complejo al alumno.
- **Cuerpo Silenciado:** Se da en ocasiones en las que no es necesario el movimiento, más bien todo lo contrario, inmovilidad. Por ejemplo, cuando el profesor reclama atención sobre los discentes para que estos le escuchen.
- **Cuerpo Suelto:** Es en momentos donde el alumno explora de manera autónoma sus propias posibilidades motrices. Por ejemplo, este tipo de cuerpo se da en momentos de la jornada escolar como es el recreo.

Como se ha podido comprobar la Actividad Física que se realiza en la escuela no es suficiente para cumplir lo recomendado por la OMS, por eso es necesaria introducirla en otros momentos del cronograma diario, por ejemplo, en las clases de Educación Artística. La actividad físico-deportiva y la actividad plástica visual no se encuentran en polos opuestos, sino que, por el contrario, ambas actividades se complementan mutuamente y en ocasiones las dos disciplinas se pueden conectar de forma natural. Las dos actividades son expresiones humanas que enlazan y mantienen un espacio de intersección donde se complementan. En estas áreas se trabajan competencias educativas

como la inteligencia espacial, corporal-cinética, personal y social (San Pedro, López y González, 2013).

En conclusión, la Educación Física es uno de los momentos en los que se practica y promociona la actividad física. Además, durante la jornada educativa se dan otros momentos en los que existe la práctica de actividad física diaria recomendada, pero, insistimos, aun así, muchas veces no es suficiente. Por lo que se debe trabajar dentro del aula con herramientas y metodologías que fomenten esta práctica de actividad física fuera de la jornada escolar, facilitando así que nuestros alumnos adquieran hábitos de vida saludable. Esto se consigue a través de actividades gratificantes dentro y fuera del aula. Por lo tanto, facilitar recursos que ayuden a llevar a cabo actividad física, puede contribuir a que lo aprendido en la escuela lo utilicen más tarde en su día a día. De esta manera, se va a favorecer el desarrollo de una Educación Física de calidad, intentando conectar diferentes contextos de práctica, donde los alumnos obtengan una serie de experiencias positivas que permitan realizar y mantener actividad física a lo largo de su vida (Peiró-Velert, et al., 2012).

5.3 Interdisciplinariedad: La relación entre la educación física y la educación artística

Para comenzar con este punto vamos a exponer alguna definición del concepto interdisciplinariedad. “Se puede definir este elemento de la educación como intercambio mutuo entre varias disciplinas, donde existe una interacción y cruzamiento de contenidos” (Ander-Egg, 1996, p. 3). Por consiguiente, “esto supone una interconexión profunda y evolutiva de los componentes” (Barreto, 1998, p. 3). Una interacción debe realizarse en todos los sentidos, como los procesos de comunicaciones y lingüísticos, la integración de conceptos, de las normas, reglas, metodología, procedimientos etc.

La propuesta que se va a exponer en este trabajo se considera interdisciplinar puesto que combina la Educación Física y la Educación Artística. Se conectarán ambas materias para potenciar las ventajas que tiene cada una de ellas, de esta manera evitaremos que se desarrollen acciones de una manera aislada. Creemos que es necesaria la interrelación de varias materias, porque sabemos de la complejidad del ser humano y del conocimiento. Además, en las propuestas artísticas actuales se diluyen las fronteras entre las distintas formas de expresión (Callejón y Pérez, 2010).

La Educación Física y la Educación Artística tienen múltiples elementos en común, que muchas veces las personas desconocen u obvian. Por eso vamos a exponer diferentes aspectos que tienen en común ambas disciplinas. Para comenzar un elemento que comparten estas materias es la dimensión estética. Esta desarrolla la capacidad de las personas para interactuar entre ellas y con el entorno que las rodea, todo ello desde la sensibilidad, apreciando lo bello, para poder así expresar el mundo interior de forma inteligible y comunicable. (Villareal. 2008). Ambas materias tienen un alto componente estético, la Educación Plástica y visual en todas sus producciones, y la Educación Física en la Expresión corporal.

“El ser humano es comunicativo y expresivo, tanto en pensamiento como acción. La expresividad está en la base de todas las artes y su lenguaje son las metáforas, verdaderos vehículos de su fuerza simbólica. Y es a través de la metáfora que el argumento artístico, la energía de la música, de la pintura, del teatro, de la danza, puede llegar a conectar con el sentimiento de cada persona” (Sánchez, 2010, p. 7). Conectamos ambas disciplinas de formas de representación de estas, a través de la Educación plástica los alumnos expresan sentimientos al realizar creaciones artísticas. Lo mismo pasa con la Educación Física, a través del teatro, dramatización de representaciones los alumnos trabajan las emociones, todo esto favorece la comunicación y la forma de expresión del alumnado.

La Actividad Plástica y la Actividad Física mantienen como conexión fundamental que ambas se centran en el estudio de las diferentes formas de expresión de las personas, que sirven para comunicarse. Por lo tanto, desde el contexto educativo debemos desarrollar la sensibilidad y la creatividad, valiéndonos de los recursos expresivos mediante diferentes medios de expresión como: lenguaje verbal, musical, plástico y corporal (Mesa, Manrique y Veledo, 2013).

Otro elemento que une ambas disciplinas es el fomento de la creatividad. Ambas dejan más libertad que otras asignaturas en muchos momentos por lo que esto favorece a la creación y elaboración de producciones por parte del alumnado. La creatividad es un proceso muy personal que depende del grado de madurez de los alumnos, también de la formación e información sobre el tema a trabajar, esto delimita el suceso que se traduce luego en un producto creativo (González, 2008). La creatividad suele relacionarse más con la Educación Plástica y Visual, pero cada vez está ganando más importancia en la Educación Física, por eso es necesario romper con la educación más tradicional e iniciar experiencias educativas transversales e interdisciplinarias que favorezcan la creatividad como hacen estas dos disciplinas.

Por otro lado, estas dos asignaturas generan un alto nivel de motivación en el alumnado. La motivación de nuestro alumnado es un gran potenciador del aprendizaje y adquisición de conocimientos, se deben potenciar y valorar estas materias altamente motivadoras para generar aprendizajes más significativos. Como futuros docentes debemos conocer estrategias y herramientas de motivación que resulten beneficiosas para el alumnado, puesto que, si estimulamos su interés, por estas materias, los alumnos se implican de una manera más activa en el proceso de aprendizaje, además de generar gusto por lo que hace y por lo que aprende, mejorando así en sus resultados. La motivación de estos alumnos sobre estas asignaturas puede deberse a un factor importante como es el grado de disfrute, este se convierte en un factor multidimensional y se relaciona con el entusiasmo de alumno (Hashim et al., 2008)

Como se ha comentado con anterioridad la actividad físico deportivo y la actividad plástica visual tienen más cosas en común de lo que creemos, por ejemplo, ambas requieren un desarrollo adecuado de la percepción visual y un manejo correcto del espacio para poder realizarlas correctamente, por lo tanto, estas necesitan la inteligencia espacial,

la inteligencia corporal y cinética. Además, tanto en el deporte como en la Educación Artística, la percepción de la profundidad nos permite la visión del relieve y cálculo de distancia, también relaciones espaciales entre elementos, contenidos directamente relacionados con la educación plástica y visual, que también son elementos importantes en la Educación Física (San Pedro, López y González, 2013).

Uno de los aspectos que favorece la Educación Artística y la Educación Física es la socialización entre el alumnado. Las relaciones sociales es un elemento que forma parte de la jornada escolar de manera innata, los alumnos se relacionan entre sí, con los profesores, y personal del centro educativo, mediante las cuales se construyen y se aceptan las normas de comportamiento social. Y como ya se sabe, el arte es uno de los lenguajes universales, donde las personas comparten emociones, experiencias, vivencias, por lo que a su vez contribuye a la expresión y comunicación entre las personas. La Educación Artística es una herramienta que se puede usar para favorecer las relaciones sociales en el aula, donde se puede favorecer a la cohesión del grupo-clase. Todo esto conlleva al desarrollo de un espacio familiar, en el que los alumnos se sienten con confianza para expresar sus sentimientos, por lo que el desarrollo emocional y social favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.4 La gamificación

Gamificar es hacer uso de elementos, mecanismos y técnicas de juegos, en contextos donde los juegos no son para involucrar a las personas y resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012). Es necesario entender la diferencia entre juego y jugar, donde el primero implica un sistema donde hay unas reglas que conducen a los jugadores hacia unas metas, con una estructura cerrada. Este se encuentra separado del mundo real, por lo que la gamificación se centra en meter al usuario dentro de este mundo, e intentar que se involucre en él. Por otro lado, el término jugar, implica más libertad, pero en un círculo limitado, simplemente se fomenta en el hecho de disfrutar y divertirse con la propia acción (Borrás, 2015).

El aprendizaje puede realizarse de varias formas, pero sobre todo depende de la persona y el contexto. Hay dos tipos de aprendizajes: formal e informal. En el aprendizaje formal se aprende a través de recursos como libros y se realiza desde una perspectiva tradicional. Pero se sabe, que se pueden utilizar otros modelos de aprendizaje que lleguen más allá, y estos pueden presentarse a través del juego, por lo que a través de la gamificación se puede incluir actividades como la observación, la evaluación, la práctica, la reflexión. La gamificación en el aula es necesaria para dar respuesta a una necesidad específica en un contexto educativo (Baldeón, et Al, 2017). Por lo que los entornos formales son importantes para el aprendizaje, pero los entornos informales van adquiriendo más importancia en la educación moderna (Black, Castro y Lin, 2015)

Como ya se sabe la gamificación se basa en elementos del juego, y además dentro de estas misma hay tres aspectos fundamentales que no podemos olvidar cuando gamificamos: las mecánicas, las dinámicas y los componentes del juego (Herranz, 2013).

Las mecánicas son las reglas que favorecen al disfrute del juego, son las que se pueden considerar como normas que generan compromiso por parte de los alumnos, estas son retos, turnos, colaboración, puntos... (Cortizo, 2011). Las dinámicas son diferentes aspectos en los que la gamificación debe orientarse, estos están relacionados con las motivaciones, deseos y efectos que tienen como objetivo la participación activa, estas son las restricciones que hay en el juego o emociones como la curiosidad al enfrentarse a un reto (Herranz, 2013). Y por último los componentes son elementos asociados a los dos anteriores. Tiene que ver con la creatividad que se desarrolle en el juego, estos son los logros, avatares, pruebas, insignias...

Uno de los factores más destacables en la gamificación es la motivación que genera en el alumnado, ya que esta hace que lleve al individuo a hacer algo. Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva (Valderrama, 2015). Existen varios tipos de motivación (Borrás, 2015):

- Motivación extrínseca: Esta es la motivación que procede fuera del individuo, es decir, las recompensas externas son el factor de motivación, ya que estas proporcionan satisfacción, ya que la tarea no puede proporcionar esta satisfacción. En sí misma esta se subdivide en cuatro tipos:
 - Introyección: La acción que realiza se percibe como controlada, la iniciativa no procede del alumno, pero su realización podría mejorar su autoestima.
 - Regulación externa: Sin autonomía, el individuo realiza lo que se le dice. La acción es controlada.
 - Integración: La más autónoma de todas, en la que el alumno realiza la acción porque sabe que es beneficiosa para él. La finalidad de la actividad es más instrumental.
 - Identificación: El alumno sabe que lo que hace le servirá de algo y es importante, la acción es más autónoma.
- Motivación intrínseca: El alumno realiza la acción por la satisfacción en sí de realizarla.

La gamificación proviene del contexto de la Educación Física, y surge por el afán del profesorado de modificar lo tradicional con el objetivo de motivar al alumnado en lo referente a la práctica y la producción de aprendizajes significativos. Mediante el entorno gamificado el docente logra conducir el comportamiento de su clase a través del factor de la motivación, fomentando la participación e interacción en el aula. Tanto la Educación Física y cómo la gamificación pretenden favorecer un aprendizaje activo, permitiendo al alumnado aprender de una forma lúdica, cooperativa, personal y social, desde un punto de vista educativo. Esto siempre y cuando no se utilice para discursos como el rendimiento y/o la competición, ya que estos son aspectos que se fomentan en la

educación tradicional en Educación Física (León, Ó., Martínez, L. F., & Santos, M. L., 2019).

Podemos observar que el juego tiene muchas características comunes con el arte, por lo que se puede mostrar como el factor lúdico puede utilizarse como paradigma para relacionarlo con el arte, tomando como ejemplo algunas características del juego y que se desarrollan en ambos fenómenos de manera implícita. Uno de los elementos en común es que ambas tienen un fin en sí mismo, además estas buscan el placer entendido como el placer que proporciona la actividad y de realizarlo, independientemente de la finalidad. Ambas actividades pueden desarrollarse libremente, donde se practican en unos límites de tiempo y espacio donde existe un orden propio y absoluto. Y por último y no menos importante ambos poseen una función didáctica reconocida (Párraga, 2009).

5.5 El uso de las TIC como recurso educativo.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son un soporte que utiliza el profesorado para los nuevos paradigmas de la educación, además estas, ayudan a generar razonamiento en nuestra sociedad, puesto que estas forman parte de la vida cotidiana y del día a día de las personas (Granda et al., 2019). Varios autores ponen en común las ventajas educativas que tienen las TIC, estas se adaptan a diferentes ritmos y estilos de aprendizajes. Favorecen la soberanía del alumnado, además de facilitar posibilidades para que los alumnos indaguen e investiguen sobre sus propios intereses y facilitan la comunicación entre estudiantes, maestros y familias, cosa indispensable para la situación que vivimos hoy en día. (Gavilanes et al., 2019)

En la actualidad la existencia de la tecnología en el aula es una realidad cada vez más necesaria, pero estas últimas por sí solas no van a mejorar el trabajo dentro del aula, para ello es necesario un mayor esfuerzo por parte de los profesores y de los alumnos, al desarrollar actividades con las TIC que verdaderamente generen aprendizajes significativos en el alumnado (Casillas, A, Ramírez, Ortega, & Carlos, 2016). Por lo que se puede decir que el cambio hacia estas metodologías innovadoras ha seguido una progresión, aunque haya sido un proceso bastante acelerado, ya que es necesario hacer frente a las actuales exigencias que nos supone esta nueva sociedad en la que vivimos (Barberán, 2021). Uno de los problemas que se encuentra es la dotación de equipos y acceso a estos en los centros, puesto que existen diferencias en cuanto al capital de cada centro sobre las nuevas tecnologías, esto genera desigualdad en el proceso de aprendizaje. Por lo que esto conlleva al abandono de esta práctica por parte del profesorado, al no disponer de las herramientas y espacios adecuados para su labor (Montes y Machado, 2011).

Por otro lado, se debe tener en cuenta que en el proceso de enseñanza aprendizaje hay cambios en todos los ámbitos. Esto nos lleva a señalar que existen diferentes concepciones sobre las TIC por parte de los docentes. Hay maestros que evitan involucrarse en estas nuevas metodologías, instrumentos y formas de enseñar, defendiendo que sus métodos más tradicionales siempre han funcionado y creen

innecesario realizar cambios, por el contrario, tenemos a otros docentes con una mentalidad más abierta e innovadora, que están dispuestos a formarse e integrar estas nuevas metodologías y formas de enseñar en el aula, para buscar técnicas que mejoren el aprendizaje de los alumnos (Riascos, Quintero y Ávila, 2009). Se debe ir evolucionando a la vez que lo hace nuestra sociedad, por lo que es imprescindible incrementar el uso de las TIC en el aula, puesto que es importante que los maestros de hoy en día tenga la disponibilidad y las técnicas de aprendizaje, que son necesarias para que el profesorado esté en constante formación sobre cursos que propicien la incorporación de las TIC en el aula ordinaria (Morales, 2015).

En el uso adecuado de las TIC encontramos numerosos beneficios que se generan en el aula. Estas fomentan el desarrollo pedagógico dentro de la clase, por lo que debemos configurar el escenario educativo, puesto que es necesario la formación y perfeccionamiento del entorno educativo y administrativo, creando un entorno diferente para propiciar el aprendizaje (Cabrero, 2007). Las TIC tiene numerosos beneficios y no solo en el desarrollo educativo, sino que también en el desarrollo económico, productivo, en el diálogo y en el ejercicio democrático, aspectos que forman al alumno para su vida adulta (Rivero 2012). Otro de los beneficios de metodologías basadas en las TIC es el aumento de la motivación y la implicación de los estudiantes, favoreciendo a un trabajo más continuo y la efectividad en cuanto a los aprendizajes. (Ruiz-Jaramillo y Vargas-Yáñez, 2018)

No debemos obviar, las dificultades que pueden conllevar el uso de las TIC en el aula. Hay que tener en consideración que no se es competente por el simple hecho de utilizar la tecnología en el aula, y se debe tener en cuenta que las nuevas tecnologías no vienen a sustituir a las tradicionales, sino a buscar una combinación entre ambas que conlleve el equilibrio para un mayor aprendizaje, además de tener en cuenta las necesidades específicas que se tiene en el aula, adaptando así las herramientas y materiales que usemos en el aula (Sierra y Mora 2018).

Si ponemos en relación las TIC con la Educación Artística y la Educación Física debemos señalar lo siguiente. En relación con la Educación Artística, en el mismo currículo selecciona uno de los bloques como la educación visual, donde aparecen contenidos como fotografía, el cine, secuenciación de imágenes, uso de recursos electrónicos para crear imágenes, todo ello conlleva las TIC para su aprendizaje (Bueno, 2016). Con respecto al uso de las TIC en el aula de Educación Física son convenientes para el desarrollo de habilidades como el trabajo colaborativo, la autonomía, la capacidad crítica, la responsabilidad y la búsqueda y selección de información. Muchos estudios corroboran esta afirmación, incluso el uso adecuado de las redes sociales también puede fomentar los hábitos de vida saludable en el alumnado. (Capllonch, 2005). Y de acuerdo con Capasso y Jean, (2013, p.7): “Las TIC deben considerarse, desde el punto de vista didáctico, medios y recursos, es decir, herramientas, material instrumental al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. Situación inicial

Tal y como hemos argumentado en el punto 5.1, tanto la Educación Artística como la Educación Física puede enlazarse con cualquier área educativa favoreciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que esta fomenta la creatividad y la motivación en el alumnado.

Esta propuesta se basa en la realización de una serie de retos semanales que incluyen aspectos característicos de la Educación Artística, junto a la Educación Física. Estos retos se enviarán a través de *Teams*, y en esta misma plataforma se realizará el *feedback*. Se trabajará por grupos aleatorios, donde todos los alumnos acabarán trabajando con todos sus compañeros. Con la consecución de cada reto se recibirá una recompensa, en este caso son trozos de un misterioso cuadro. El fin último es obtener todos los trozos del misterioso cuadro para localizar la recompensa final.

El nombre de esta propuesta es “GamificArte”, este nombre viene dado de la suma de la palabra gamificación y arte, ya que esta propuesta incluye una metodología basada en elementos del juego. Para ello vamos a valernos de un tablero interactivo de Genial, donde irán apareciendo los retos semanalmente y los alumnos podrán ir viendo su avance en el mismo. Es necesario en muchos de los retos el uso de las TIC, tanto para realizarlos como para enviarlos. Los alumnos conseguirán trozos de cuadro con la consecución de cada reto, además irán avanzando casillas. El número de casillas avanzadas dependerá de la creatividad y el esfuerzo de los alumnos durante el reto.

6.2. Contextualización

La presente propuesta “GamificArte” está destinada a la clase de 6º de Primaria de un colegio público situado en un pequeño pueblo perteneciente a la ciudad de Segovia. Este centro está formado por dos edificios, uno para Educación Primaria y otro para Educación Infantil. Cuenta con dos patios y hace uso del pabellón municipal para realizar las clases de Educación Física. Es un centro pequeño con una línea y una media de 12 alumnos por clase. Las familias del centro viven en este mismo municipio y el nivel socioeconómico es medio. Como curiosidad, no hay alumnos inmigrantes en este colegio.



Figura 1: Fachada del colegio.

El centro cuenta con gran variedad de recursos tecnológicos, puesto que, en años anteriores decidieron apostar por la participación en el Proyecto *Samsung Smart School*, que les dotó de ordenadores y *tablets* para potenciar la utilización de las nuevas tecnologías como recurso para el aprendizaje y el uso de metodologías innovadoras. Hoy en día cuentan con televisiones táctiles en varias aulas, ordenadores individuales para 5º y 6º, y *tablets* que comparten en el resto de los cursos.

Según aparece en el Proyecto Educativo de Centro de este colegio, este ha sido un elemento fundamental de creación, cohesión y dinamización del tejido social del pueblo, puesto que un elevado porcentaje de la población de este centro está formado por familias que se han instalado en el municipio sin ser originarias del mismo. También es interesante contar que el colegio forma parte de la red de centros BIST de Castilla y León, esto permite que el profesorado reciba diferentes líneas de formación, además de como se ha comentado antes de dotación de materiales tecnológicos.

La clase a la que está destinada esta propuesta es 6º de Primaria, formada por 13 alumnos, ocho niñas y cinco niños. He elegido esta clase puesto que creo que va a ser enriquecedor y donde se va a sacar más partido a las actividades. A este grupo he dado clase como alumna del Prácticum II de Educación Física, creo que es una propuesta que puede beneficiar a esta aula, tanto a nivel competencial, como a ayudar generar una mayor cohesión de grupo, puesto que suele haber pequeños problemas de convivencia a nivel general en la clase.



Figura 2: Clase 6° de Primaria.

6.3. Objetivos de etapa

La siguiente propuesta didáctica que vincula las áreas de Educación Artística y Educación Física, cumple con los siguientes objetivos generales que aparecen en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, relacionados con la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- Desarrollar capacidades afectivas de la propia personalidad y en sus relaciones con los demás.

6.4. Objetivos específicos

Esta propuesta didáctica que relaciona estrechamente la Educación Artística y la Educación Física, a su vez plantea una serie de objetivos al grupo/clase al que va dirigida. Estos objetivos van enfocados a varios aspectos, por un lado, se centra en la adquisición de contenidos relacionados con la Educación Artística, desarrollados tanto de manera práctica como teórica. Y por otro lado en la adquisición de hábitos saludables como la

Actividad Física diaria, a través de retos y juegos que generen motivación. Todo ello apoyándose en las TIC como recurso fundamental para la realización y consecución de los mismos. Por lo que los objetivos planteados son los siguientes:

1. La adquisición de conceptos y contenidos sobre Educación Artística propios a la etapa educativa.
2. Fomentar la realización de Actividad Física y conocer sus beneficios.
3. Saber trabajar en equipo, respetando y valorando las opiniones de los demás, cooperando con los mismos.
4. Hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de aprendizaje.
5. Adquirir nuevas competencias sociales a través de retos que requieren la colaboración y cooperación.

A continuación, se expone en la Tabla 1 la conexión entre los objetivos de etapa y los objetivos específicos:

6.5. Metodología

La metodología es un aspecto fundamental dentro de cualquier programación didáctica o proyecto, esto se debe a que encontramos diversas estrategias o instrumentos que acompañan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El problema está en encontrar qué tipo de metodología es la que se ajusta al tipo de propuesta que se plantea. Por lo que siguiendo los objetivos propuestos y el tipo de actividades planteadas podemos definirnos por un tipo de metodología determinado.

Para esta propuesta didáctica no nos valdremos de metodologías tradicionales, puesto que algunos de sus elementos como el juego y las TIC, requieren metodologías más actualizadas e innovadoras. La sociedad de conocimiento es una sociedad de aprendizaje y como expone Esteve, (2003):

“Esta idea está íntimamente ligada a la comprensión de toda educación en un contexto más amplio: el aprendizaje a lo largo de toda la vida, donde el sujeto precisa ser capaz de manipular el conocimiento, de ponerlo al día, de seleccionar lo que es apropiado para un contexto específico, de aprender permanentemente, de entender lo que se aprende y, todo ello de tal forma que pueda adaptarlo a nuevas situaciones que se transforman rápidamente” (Esteve, 2003, p. 6).

Por estos motivos, la metodología que se va a llevar a cabo durante la propuesta es la gamificación a través del aprendizaje basado en retos, todo ello dinamizado por las TIC, puesto que es muy difícil hablar de gamificación separado de las nuevas tecnologías en la actualidad. Las estrategias didácticas basadas en la gamificación fomentan el compromiso y la motivación del estudiante con su proceso formativo, donde se incorporan elementos significativos. En este tipo de metodologías el eje central en el

proceso enseñanza-aprendizaje es el alumno, favoreciendo así el aprendizaje autónomo y la toma de decisiones (Vargas y Polo, 2021).

Como se ha comentado, estas estrategias fomentan la autonomía del alumnado, los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje, puesto que los mismos deben gestionar el que, como, cuando y donde, realizar los retos. Deberán gestionarse ellos mismos, el docente es solo el facilitador de la información precisa de cada reto. El papel del docente es pasivo, dejando total libertad y autonomía los alumnos, podrá intervenir para la resolución de dudas o preguntas. Así se conseguirá uno de los objetivos planteados, el fomento de la autonomía.

Además, este tipo de actividades y retos lúdicos hace crecer la motivación por parte del alumnado, esto provoca que ellos mismos participen de manera dinámica y activa, incrementando así su bagaje cognitivo, afectivo, social y motriz, sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje (Omeñaca et al., 2001). “Se puede decir que la gamificación motiva y establece un vínculo entre el alumno y contenidos que se están trabajando, cambiando su perspectiva, ya sea para adquirir conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (Prieto, 2020, p.75).

6.6. Espacios y materiales

En cuanto a la utilización de espacios, para la realización de los diferentes retos podrán utilizar instalaciones y materiales escolares. En alguno de los retos se precisa un material concreto, pero en otros son más libres y podrán hacer uso de su creatividad pudiendo escoger el cuándo, cómo y dónde.



Figura 3: Patio del colegio.

Los espacios con los que cuentan son, la propia clase de 6º de Primaria, el patio del propio centro y el polideportivo La Flecha, instalación que usamos en el área de Educación Física. Pero también pueden realizar estos retos fuera del centro y fuera del horario escolar, para ello se necesitarán recursos TIC para la grabación y consecución de algunos retos. Esto no es un problema ya que los alumnos disponen de algún recurso tecnológico en su casa. Además, el centro hace uso habitual de la plataforma *Teams* para la realización de tareas, libro electrónico, comunicación con las familias, por eso sabemos que todos los alumnos tienen este tipo de recursos en casa. Y si fuera necesario el centro presta al alumnado ordenadores o *tablets* bajo consentimiento.



Figura 4: Polideportivo del municipio.

6.7. Atención a la diversidad

Refiriéndose a la atención a la diversidad, como se expone en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, esta se entiende como el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios. Por lo que sus principios generales que se van a seguir en esta propuesta son los siguientes:

- La consideración y el respeto a la diferencia y la aceptación de todas las personas como parte de la diversidad y la condición humana.
- La personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, dando respuesta a las necesidades educativas del alumnado, ya sean de tipo personal, intelectual, social, emocional o de cualquier otra índole, que permitan el máximo desarrollo personal y académico.

- La equidad y excelencia como garantes de la calidad educativa e igualdad de oportunidades, ya que esta solo se consigue en la medida en que todo el alumnado aprende el máximo posible y desarrolla todas sus potencialidades.
- La igualdad de oportunidades en el acceso, la permanencia y la promoción en la etapa.
- La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas facilitadoras para la individualización de la enseñanza y mejora de la atención a la diversidad del alumnado.

Esta propuesta se ha organizado y planificado, después de conocer en profundidad al grupo de alumnos a la que va destinada, por lo que se ajusta a las necesidades específicas del aula. En el grupo de alumnos, se encuentra un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDA/H). Este alumno está bastante integrado en el aula tanto a nivel cognitivo como social. Aunque algunas veces tiene conductas disruptivas, en ambientes tensos, pero por lo general, se tranquiliza rápidamente y entra de nuevo a la dinámica de la clase. Este también tiene una ligera obsesión por los videojuegos y consume mucho *YouTube*, por eso mismo se ha elegido las TIC como herramienta dinamizadora y motivadora en esta propuesta, para hacerla llamativa para este tipo de alumnado.

A nivel cognitivo esta propuesta se ajusta perfectamente a las necesidades del alumnado, tan solo se le prestará más atención y apoyo si resulta necesario. La tarea podrá fraccionarse o repartirse en tiempo y trabajo ajustándose a sus necesidades. A nivel social, como se ha dicho antes el alumno se encuentra integrado en el aula, por lo que no hay ningún problema a la hora de trabajar relacionarse en los distintos grupos. En cuanto a nivel motriz, no padece ningún problema motor, pero al padecer hiperactividad este alumno necesita actividades que fomenten el movimiento y no el sedentarismo, por lo que esta propuesta satisface esta necesidad puesto que requiere de actividad física en la consecución de los retos.

6.8. Evaluación

Lo que se quiere conseguir con esta propuesta es el aprendizaje significativo por parte de los alumnos de lo que se trabaja en la misma, pero no solo el aprendizaje de contenidos y conceptos, sino que también de actitudes, comportamientos, trabajo en equipo, valores... Es decir, lo que buscamos es la adquisición de competencias clave. Para ello, se pretende recolectar información suficiente del aprendizaje que van adquiriendo los alumnos durante la consecución de cada reto, además la información que aportan durante el reto servirá para mejorar durante la programación y en futuras puestas en acción.

El procedimiento evaluativo que va a seguir esta programación consiste en dos partes. Los retos se tendrán que realizar desde el día que se envía al alumnado hasta una semana o quince días después, dependiendo del tipo de reto. Durante la realización de los

retos y la preparación de estos la profesora irá observando mediante una rúbrica de evaluación de los retos (anexo 1). En esta rúbrica se miden aspectos como saber, saber hacer, saber ser y saber estar, los dos primeros van cambiando según el tipo de reto y su contenido más teórico y práctico, los dos últimos siempre tienen la misma estructura y miden el comportamiento y actitud de los alumnos. Estos ítems se evaluarán desde una escala con los siguientes valores: Muy mejorable (MM), regular (R), bien (B) y muy bien (MB).

La segunda parte cuenta con una autoevaluación (anexo 2) por parte de los alumnos donde ellos mismos evaluarán su propio proceso en los retos. También se evalúan aspectos como saber, saber hacer, saber ser y saber estar. Básicamente lo mismo que ha evaluado la profesora en la rúbrica, lo harán los propios alumnos. Esta ficha nos hará conocedores sobre todo de las actitudes y conocimientos que han adquirido los alumnos durante los retos. Todos estos aspectos acompañados de algunas preguntas de comprobación donde los mismos verán si lo que han aprendido y lo que les falta por mejorar.

6.9 Actividades de la propuesta

La propuesta didáctica planteada va a ser desarrollada en la clase de 6º de Educación Primaria. Los retos se irán realizando semanalmente, aunque las fechas pueden variar según la dificultad y el tiempo que conlleve cada reto. Estos retos principalmente se realizan fuera del horario escolar, pero los alumnos disponen de tiempo en la jornada escolar para realizarlos si es preciso.

Estos retos irán apareciendo en un tablero interactivo (Figura 5) en la plataforma *Genially*, donde los alumnos verán las instrucciones de los retos (Figura 6), puesto que se va avanzando casillas en la consecución de cada reto. El número de casillas depende del grado de consecución del reto. Además, en cada reto resuelto se concede al alumnado una pieza de un misterioso cuadro. Una vez finalizados todos los retos, todos los grupos deberán juntarse para montar este cuadro (véase anexo 3) y conseguir la recompensa final. En este tablero también se anuncian los grupos en los que se deben juntar los alumnos.



Figura 5: Tablero interactivo de retos. Fuente:

<https://view.genial.ly/622f48113f427f00113e4abf/interactive-content-jumanly>

La clase está compuesta por trece alumnos por lo que se trabajará en cuatro grupos, tres de ellos de tres y otros de cuatro. De todas formas, los grupos podrán ir variando según las necesidades de los mismos.

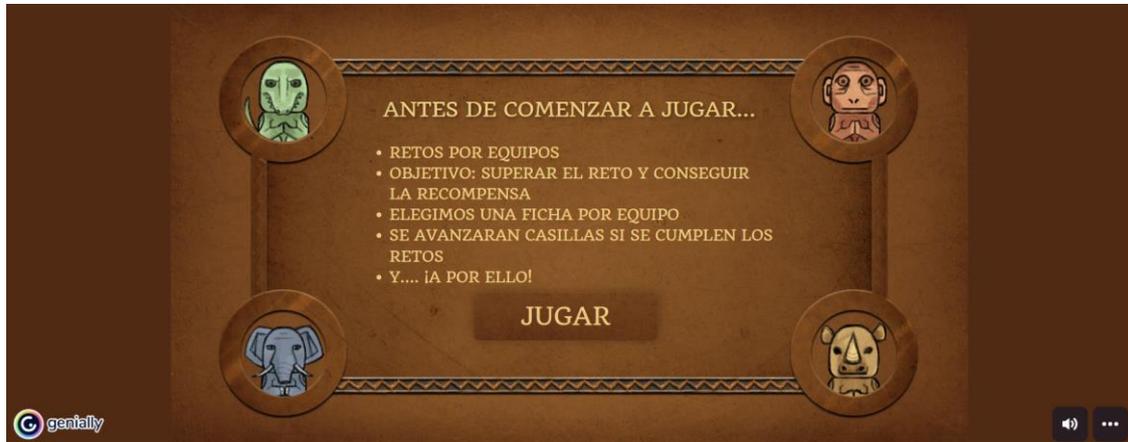


Figura 6: Instrucciones generales de los retos. Fuente:

<https://view.genial.ly/622f48113f427f00113e4abf/interactive-content-jumanly>

RETO 1: “ENCUADRAMOS”

Objetivos:

- Conocer pintores y cuadros famosos. Movimientos artísticos de los mismos.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
- Ir desarrollando la autonomía y el espíritu crítico.

Contenidos:

- Pintores, a qué tipo de movimiento artístico pertenecen y sus cuadros.
- Expresión y comunicación a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, con espontaneidad y creatividad.

Temporalización: Una semana. El reto es presentado al alumnado a través de *Genialy* (véase anexo 4) el 16/03/22 y tiene como fecha límite para las exposiciones 23/03/22

Desarrollo de la actividad: Los alumnos por grupos de trabajo deberán buscar información sobre un cuadro famoso en la historia del Arte, la docente les proporcionará ejemplos para así guiar al alumnado en su búsqueda. Antes de comenzar con el trabajo los alumnos deben enseñar el cuadro seleccionado a la profesora para ver si es acertado para la propuesta. Después de seleccionar autor y cuadro deberán indagar sobre el movimiento artístico al que pertenece. Posteriormente deberán realizar una foto o video (véase anexo 5) donde muestre a los estudiantes imitando el cuadro, este podrá realizarse como los alumnos deseen, pueden utilizar objetos, diferentes ropas, recursos TIC.

Finalmente elaborarán una presentación con todo lo visto anteriormente y la expondrán al resto de compañeros.

Atención a la diversidad: En este reto el alumno con TEA y TDA/H podrá realizar aparte su trozo de la presentación puesto que así trabaja normalmente en el aula la hora de hacer presentaciones. Por lo demás no necesita ninguna adaptación.

RETO 2: “RINGO”

Objetivos:

- Realizar la autoconstrucción de un material plástico de manera creativa para usarlo en la clase de Educación Física.
- Utilizar las TIC para la creación y difusión de un tutorial del material autoconstruido.

Contenidos:

- Elaboración de producciones tridimensionales, utilizando técnicas mixtas de elaboración, aplicadas a un fin determinado.
- Preparación y práctica de juegos y deportes alternativos. Ringo.
- Las TIC para el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y su empleo para la difusión de los trabajos elaborados. Uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.

Temporalización: Una semana. El reto es planteado a través de Genialy (véase anexo 6) a los alumnos el 23/03/22, y tendrán que enviar el tutorial el 30/03/22. El lunes 4 de abril tendrán que traer el Ringo y practicaremos este deporte en Educación Física.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos de manera individual o grupal deberán realizar la autoconstrucción con un material llamado “Ringo”. El Ringo es un deporte alternativo, donde el nombre del deporte coincide con el nombre del material que se utiliza, este es una especie de aro. Para ello deberán grabarse realizando una especie de tutorial sobre la construcción de este material, como si fuesen auténticos youtubers. Tienen que realizar un video y enviárselo a la profesora. Para ello la profesora proporcionará materiales visuales donde podrán ver como se construye este Ringo (véase anexo 7). De los alumnos depende la decoración del mismo, cuanto más creativa mejor. Después los alumnos llevarán el Ringo a clase de Educación Física donde realizaremos una sesión dedicada a este deporte alternativo utilizando sus propios materiales construidos (véase anexo 8).

Atención a la diversidad: En este reto el alumno con TEA y TDA/H, no necesitará ninguna adaptación, puesto que se le da muy bien el uso de las TIC para grabar y editar videos es más esta actividad está inicialmente planteada para llamar su atención y generar motivación en este alumno, ya que sabemos su gusto por los YouTube y la grabación de tutoriales.

RETO 3: “VIAJAMOS EN EL TIEMPO”

Objetivos:

- Conocer esculturas importantes del mundo antiguo y su historia.
- Representar de manera creativa y artística esculturas romanas y griegas con el cuerpo.

Contenidos:

- Criterios para el desarrollo de un pensamiento estético en la comunicación oral y escrita.
- Interacción de propuestas audiovisuales con otras formas de expresión artística con objeto de desarrollar un proyecto.
- Adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma económica y equilibrada.

Temporalización: Esta actividad será presentada a través de *Genialy* (véase anexo 9) al alumnado el 30/03/22, y tendrá como fecha límite de entrega el 6/04/22, día de exposiciones.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos se dividirán por grupos de trabajo tendrán que seleccionar una escultura griega o romana. La profesora aportará ejemplos de esculturas para guiar la búsqueda al alumnado. Deberán buscar información sobre ella y contar su historia a través de una presentación en el aula. También deberán representar la escultura elegida con sus cuerpos y añadirlo a la presentación (véase anexo 10). Podrá utilizarlas herramientas de edición y presentación que ellos quieran para exponerlas en la clase.

Atención a la diversidad: No se necesitará ninguna adaptación para el alumno con TEA y TDA/H. Simplemente se facilitará, a él alumno y a su grupo, la realización de la escultura con el cuerpo a través de video o foto dentro de la jornada escolar, puesto que este alumno tiene dificultades para quedar con los compañeros fuera del horario escolar.

RETO 4: “MONUMENTO/ACROSPORT”

Objetivos:

- Conocer monumentos importantes de la arquitectura a nivel mundial y hacer uso del cuerpo para su representación mediante *acrosport*.
- Hacer uso creativo y responsable de las TIC para elaborar una presentación con contenidos relacionados con lo artístico.

Contenidos:

- Las TIC para el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y su empleo para la difusión de los trabajos elaborados.
- Análisis y valoración de alguno de los bienes declarados Patrimonio de la Humanidad en su relación con el arte.
- Adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma económica y equilibrada.

Temporalización: Se informa de la actividad a los alumnos el 20/04/22 a través de *Genialy* (véase anexo 11) y durante la jornada escolar, y tendrán como fecha límite de entrega el 26/05/22 día de exposiciones.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos se dividirán por grupos de trabajo tendrán que seleccionar un monumento arquitectónico famoso, para ello la profesora les dará ejemplos de diferentes monumentos para guiarles la búsqueda del alumnado. Deberán buscar información sobre la construcción, autor y movimiento artístico. Después deberán representar mediante *acrosport* el monumento seleccionado y hacerse una fotografía (véase anexo 12). Después todo ello será recogido en una presentación y expuesto a los demás compañeros.

Atención a la diversidad: No se necesitará ninguna adaptación para el alumno con TEA y TDA/H. Simplemente se facilitará, a él alumno y a su grupo, la realización de la foto representado el monumento mediante *acrosport* dentro de la jornada escolar, puesto que este alumno tiene dificultades para quedar con los compañeros fuera del horario escolar.

RETO 5: “EL CIRCO”

Objetivos:

- Mejorar los movimientos coordinativos óculo manuales.
- Conocer diferentes juegos convencionales como los malabares y hacer un uso responsable del material.
- Utilizar las TIC de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.

Contenidos:

- Uso de las habilidades motrices, coordinación de movimientos óculo-manual.
- Fabricación de nuevos materiales para usos en la clase de Educación Física.
- Uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.

Temporalización: Se informa del reto a los alumnos el 27/04/22 a través de *Genialy* (véase anexo 13) y durante la jornada escolar, y tendrán como fecha límite de entrega el 04/05/22 día de exposiciones de los vídeos.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos en pequeños grupos deberán construir malabares. Para ello deberán grabarse haciendo un tutorial sobre cómo elaborar este material. Tienen que realizar un video, editándolo y enviárselo a la profesora antes de la fecha. Para ello la profesora proporcionará materiales que ofrecen explicaciones de cómo construir estos malabares. De los alumnos depende la decoración del mismo, cuanto más creativa mejor. En el video deben aparecer los alumnos utilizando los malabares (véase anexo 14). Después los alumnos llevarán este material a clase el día de la exposición de los videos, donde este material se utilizará para el reto final.

Atención a la diversidad: En este reto el alumno con TEA y TDA/H realizará un parte del video individual puesto que se grabará el centro ya que se esté alumno tiene problemas

para quedar con sus compañeros. Simplemente se unirá el video de sus compañeros junto al suyo.

RETO 6: “FINALLY”

Objetivos:

- Fabricar materiales plásticos con elementos reciclados para utilizarlos en diferentes juegos.
- Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales.
- Fomentar la cooperación en el grupo/clase.

Contenidos:

- La composición plástica y visual. Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos.
- Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación

Temporalización: Este reto se comunicará a través de *Genialy* (véase anexo 15) y realizará el mismo día 11 de mayo del 2022. Los alumnos tienen diez minutos para realizarlo.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos deben construir bolos con unas botellas de plástico que se les han ido pidiendo los días anteriores. Tienen diez minutos para construirlos, decorarlos, rellenarlos para poder jugar después a una partida cooperativa de bolos. En esta partida los alumnos deberán tirar todos los bolos contruidos usando los malabares que han construido en el reto anterior (véase anexo 16). Cada uno puede tirar una vez el malabar y deben conseguir derribarlos todos trabajando en equipo. Al finalizar el reto se les proporcionará las últimas piezas del cuadro y los alumnos descubrirán el lugar donde se esconde su recompensa (véase anexo 17).

Atención a la diversidad: En este reto el alumno con necesidades específicas de TEA y TDA/H no será necesario ninguna adaptación, puesto que la actividad se realiza dentro del horario escolar y se adapta al alumno. Lo único que fue necesario es que los compañeros y la misma docente trajeran botellas de plástico de sobra por si este alumno no trae ninguna.

7. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

El fin último de este trabajo era la creación de una propuesta innovadora que sustenta sus bases en la Educación Artística como elemento principal para fomentar la realización de actividad física en el alumnado. A su vez, nos hemos valido de dos elementos muy importantes durante el desarrollo: las tecnologías de la información y la

comunicación y la gamificación. Durante toda la programación se han tenido presentes en una serie de objetivos que hemos planteado al inicio de esta propuesta, por lo que en este apartado se va a exponer el grado de adquisición de los mismos.

1. Generar conocimientos de Educación Plástica y Visual a través de una propuesta innovadora.

Mediante los diferentes retos los alumnos han aprendido múltiples contenidos de educación artística y educación plástica y visual. En cada actividad se trabajan tres tipos de contenidos: uno específico de Educación Física relacionado con la expresión corporal; otro de Educación Plástica relacionado con aspectos más teóricos como son autores, cuadros, movimientos artísticos y otro de ellos también está relacionado con la Educación Plástica y visual pero más práctico y relacionado con la alfabetización visual. Podemos decir que este objetivo planteado si se ha llegado a conseguir revisando todo el proceso de la propuesta llevado a cabo. Además, al finalizar los retos se hizo una autoevaluación (véase anexo 2) con preguntas de comprobación donde se vio como los alumnos habían aprendido sobre los diferentes contenidos trabajados

2. Relacionar la Educación Artística y la Educación Física para fomentar la actividad física.

Durante toda la propuesta y en cada uno de los retos que se han planteado es visible la conexión de estas dos áreas educativas. La idea principal era que, a través de la Educación Artística, como elemento principal, incitemos al alumnado a realizar actividad física puesto que como se expone en el punto del marco teórico 5.2 La educación física en el entorno escolar, el tiempo de actividad física recomendado para los niños y niñas no se cumple dentro de la jornada escolar. Creo que no solo he conseguido aumentar el tiempo de actividad física dentro de la jornada escolar, sino que también se ha generado fuera del horario escolar puesto que muchos de los retos los alumnos los han realizado por las tardes en sus casas o en la calle.

El éxito de la propuesta ha sido tal, que el centro ha decidido darle continuidad. Más concretamente, como se ha realizado esta propuesta dentro del periodo de Prácticum II, esta alumna en prácticas ha tenido una tutora en el centro que va a seguir continuando esta propuesta con el grupo de alumnos que se ha llevado a cabo.

3. Generar motivación en el alumnado a través de la gamificación.

Con la puesta en práctica de las diferentes actividades, los alumnos estaban muy predisuestos y motivados desde un inicio de la propuesta. Y creo que esto también ha ayudado a que no perdieran la motivación en ningún momento. El tablero interactivo en *genialy* donde se presentaban los retos y podían ver cómo avanzaban en los mismos, ha sido la clave y donde he podido observar que estaban realmente motivados puesto que los alumnos por su cuenta accedían al enlace del tablero y se informaban de los retos antes de que yo se los presentara en el aula. También les ha generado motivación el trabajar en grupos e ir cambiando de compañeros en cada reto. Los alumnos siempre estaban a la

expectativa de haber con quien le había tocado en el reto para ponerse a trabajar en ello en grupo.

4. Realizar un uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aula y fuera de la misma.

Aunque los alumnos ya sabían utilizar alguno de los recursos tecnológicos que se han necesitado para el desarrollo de la propuesta también han aprendido muchos otros que desconocían. Uno de los puntos a favor que he tenido para desarrollar adecuadamente la propuesta es que todos los alumnos poseían un ordenador individual para trabajar en el centro y todos tenían en casa algún dispositivo tecnológico para poder grabar, editar y procesar imágenes. Si esto no hubiese sido así la consecución de muchos retos hubiese sido nula ya que es necesario un dispositivo tecnológico para ello. Pero en líneas generales el alumnado ha usado en la totalidad de los retos herramientas TIC y ha realizado un uso adecuado de las mismas como he podido observar en las diferentes entregas de los retos que exponemos en el aula, aunque previamente me las enviaban a mí y yo las revisaba y les daba *feedback*. He proporcionado herramientas educativas que los alumnos podrán usar durante su vida académica y fuera de la misma.

8. LÍNEAS DE FUTURO

La propuesta se ha desarrollado adecuadamente en el grupo de 6º de Educación Primaria. Podría realizarse con el primer y segundo ciclo de primaria para dar importancia a la Educación Artística desde las primeras etapas. También puede ser beneficioso que formase parte del proyecto de centro donde todas las clases participen en la esta propuesta para crear un proyecto que conecte y una a toda la comunidad educativa, con esta propuesta que potencia la creatividad del alumnado, muy necesaria fomentarla hoy en día en las aulas no se le da la importancia que debe de dársele.

En esta propuesta se trabajan contenidos de Educación Artística y Educación Física, pero es posible modificarla para que se trabaje cualquier tipo de contenido de cualquier área, conectándose con la Educación Artística. Esta propuesta es muy maleable y podría utilizarse en cualquier asignatura para potenciar la motivación y aprendizaje de la misma de una manera diferente e innovadora, potenciando así las capacidades de nuestro alumnado utilizando la Educación Plástica y Visual como elemento principal.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.

Altisen, C. J., & de OBSEQUIO, S. I. N. O. P. S. I. S. (2002). *Alfabetización visual*. Buenos Aires, Argentina.

Ander-Egg, E. (1996). *Interdiscipliniedad en Educación*. Buenos Aires, Colección Respuestas Educativas. Arnaud, L. (1970). *Sport, the Aesthetic and Art*. *British Journal of Educational Studies*, 1970, 18, 245-258.

- Arteaga, M. (2003). *Fundamentos de la expresión corporal*. Ámbito pedagógico. Granada Universitaria.
- Baldeón, J., Rodríguez, I., Puig, A., y López, M. (2017). *Evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador*. R. Contreras y J. Eguia, J. (Eds.), *Experiencias de gamificación en aulas*, 95-111.
- Barberán, G. M. S. (2021). *Tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 2246-2260.
- Barreto de R., N. (2006). Colección Clase Magistral N° 2. *Terminología Esencial en Currículo e Investigación Educativa*. Caracas, IPM José Manuel Siso Martínez.
- Bascon, M. A. (1994). *Actividad física y salud*.
- Bautista, A.; Tan, L.; Ponnusamy, L. y Yau, X. (2015). *Curriculum integration in arts education: connecting multiple art forms through the idea of 'space'*. Journal of Curriculum Studies, 48(5), 610-629.
- Berrocal, M., Caja, J. y González, J. M. (2010). *Educación visual y plástica hoy*. En J. Caja (Coord.), *La educación visual y plástica hoy*. Educar la mirada, la mano y el pensamiento (pp. 9- 79). Barcelona: Graó
- Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015). *Youth practices in digital arts and new media: Learning in formal and informal settings*. Springer. Boix, V. (2016) *Interdisciplinary learning: A cognitive epistemological foundation*. En R. Frodeman y J. Klein (Eds). Oxford Handbook of Interdisciplinarity. UK: Oxford University Press.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*.
- Bueno, M. (2016). *Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza*.
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. Tecnología y Comunicación Educativas, 21(45), 45-58.
- Cala, C. & Navarro, B. (2011). *La actividad física: un aporte para la salud*. Lecturas: Educación física y deportes, (159), 5.
- Calléjon, D., & Pérez-Roux, T. (2010). *Arte y movimiento de la interdisciplinariedad al enfoque integrador de los diferentes saberes artísticos*. *Arte y movimiento*.
- Capasso, V. y Jean M. (2013). *Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde la cultura visual contemporánea*. Question, vol. 1 n° 38.

- Capllonch, M (2005). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas*. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.
- Cárdenas-Pérez, R. E., & Troncoso-Ávila, A. (2014). *Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente*. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202.
- Casillas, M., Ramírez, M., Ortega, G., & Carlos, J. (2016). *Afinidad tecnológica de los estudiantes universitarios*. *Innovación Educativa*, 16(70), 151–175.
- Castro, R. K., Millán, M., Rivera Torres, N., & Motta, L. E. (2011). *El papel de la didáctica en la educación artística*. *PRA*, 11(12), 26–39.
- Claros, J. A. V., Álvarez, C. V., Cuellar, C. S., & Mora, M. L. A. (2011). *Actividad física: estrategia de promoción de la salud*. *Hacia la Promoción de la Salud*, 16(1), 202-218.
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.
- de Mesa, C., Manrique, I., & Veledo, J. C. S. P. (2013). *La expresión y la dimensión estética como conexión entre la actividad física y la actividad plástica*. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (402), 78-94.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente* (p. 21). Barcelona: Paidós.
- Elichiry, N. y Regatky, M. (enero-diciembre, 2010). *Aproximación a la educación artística en la escuela*. *Anuario de Investigaciones*, 17, 129-134
- Elisondo, R. C. (2018). *Creatividad y educación: llegar con una buena idea*.
- Ellen, W., Thalia, G., & Stéphan, L. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística: La influencia de la educación artística*. OECD Publishing.
- Fioravanti, E. (1978). *Ni eurocomunismo ni Estado*. Ediciones Península.
- Fontanet, A (2017). *Adequació del perfil del mestre davant les necessitats socioeducatives actuals: consideracions i propostes per a la formació inicial*. (Tesi doctoral. Universitat Ramon Llull, Catalunya).
- Frago, J. M. (2014). *Niveles de actividad física en escolares de educación primaria: Actividad física habitual, clases de educación física y recreos*. Tesis doctoral, Universidad de Zaragoza.
- Gavilanes, M. A., Yanza, W. G., Inca, A. F., Torres, G. P., y Sánchez, R. F. (2019). *Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. *Ciencia Digital*, 3(2.6), 422–439.

- Giráldez, A., & Palacios, A. (2014). *Educación Artística en Iberoamérica: Educación Primaria*. Organización de Estados Iberoamericanos: Madrid, Spain.
- González, D., Sicilia, Á., Beas-, M. y Hagger, M. S. (2013): «*Broadening the trans-contextual model of motivation: A study with Spanish adolescents*», en Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports.
- González, L. (2008). *El proceso creativo en el diseño arquitectónico*. Encuentros multidisciplinares, 28 (10), 47-54
- Granda, A., Yajaira, L., Freire, E., Edudaldo, E., Espinoza, M., y Sotil, E. (2019). *Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos, 15(66), 104–110.
- Guinhouya, CB, Hubert, H., Soubrier, S., Vilhelm, C., Lemdani, M. y Durocher, A. (2006). *Actividad física de moderada a vigorosa entre los niños: discrepancias en los puntos de corte basados en la acelerometría*. Obesidad, 14 (5), 774-777.
- Hashim H., Grove J.R. y Whipp, P. (2008). Validating the youth sport enjoyment construct in high school physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 79, pp. 183-195.
- Hernández, F. (2007), *Espigador@s de la cultura visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales*, Barcelona, Octaedro.
- Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática*. Universidad Carlos III Madrid España.
- Herrera, M. A. P., & Orozco, L. C. (2015). *Las artes plásticas como eje transversal en la educación artística para el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo en estudiantes de básica primaria*. Escenarios, 13(2), 135-145.
- Jiménez, L., Aguirre, I., & Pimentel, L. G. (2009). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.mn
- León, Ó., Martínez, L. F., & Santos, M. L. (2019). *Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales*. Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 8(1), 110-124.
- León, R. L. (2017). *Fotografía, alfabetización visual y educación en diseño*. Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos, (31), 65-69.
- Lodeiro, M. D. L. Á. R. (2019). *Proyecto de patios activos inclusivos*. DYLE: Dirección y liderazgo educativo, (4), 45-49.
- López, J. C., & Sánchez, G. S. (2010). *Educación artística por el movimiento: la expresión corporal en educación física*. Aula, 16, 113-134.
- Lowe, B. (1977) *The beauty of sport*. Nueva York: Prentice Hall.

- Montes de Oca, N. y Machado, E. (2011). *Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior*. Humanidades Médicas, 11(3), 475-488.
- Monroy, M. L. B. (2011). *Estado del arte y definición de términos sobre el tema " La investigación en educación artística"*. El artista, (8), 224-241.
- Morales, M. (2015). *Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Universidad*. Revista de Medios y Educación, 46(1), 103-117
- OEI. (2011). 2011: *Miradas sobre la educación en Iberoamérica*. Madrid: OEI
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., & Ruiz, J. V. (2001). La cooperación como alternativa en educación física. "Explorar, jugar y cooperar". *Paidotribo. Barcelona*.
- OMS. Consejo Ejecutivo. 109ª reunión. Régimen alimentario, actividad física y salud. EB 109/14 de 24 noviembre de 2001.
- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.
- Orrego, N. H. V. (2008). *Propuesta de alfabetización visual para estudiantes de educación básica apoyada en recursos hipermediales: Un aporte a la comprensión lectora*. Revista Interamericana de Bibliotecología, 31(1), 207-225.
- Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 51-71.
- Pastor, J. C., Martínez, J., Tévar, Y. J, y Prieto-Ayuso, A. (2019). *Los descansos activos y la mejora de los aprendizajes en educación infantil: una propuesta de intervención*. SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte, 67-72.
- Peiró, C., Valencia, A., & Pérez, E. (2012). *Facilitación de la autonomía en el alumnado dentro de un modelo pedagógico de educación física y salud*. Tándem: Didáctica de la educación física.
- Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.
- Prieto, J. M. (2020) Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Ediciones Universidad de Salamanca. Teri, 32 (1), 73-99. doi:
- Riascos, S. C., Quintero, D. M., y Ávila-, G. P. (2009). *Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios*. Educación y educadores, 12(3).

- Ríos, A. S. G. (2005). *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística*. El artista, (2), 80-97.
- Rivero, P. (2012). *TIC, desarrollo y educación: sociedades en transformación y paradigmas de cambio en Bolivia*. Panorama, 6(11), 47-64.
- Ros, N. (2004). *El lenguaje artístico, la educación y la creación*. Revista Iberoamericana de educación, 35(1), 1-8.
- Ruiz, J. y Vargas, A. (2018). *Teaching structures on Architecture degrees. ICT-based methodology and teaching innovation*. Revista Española de Pedagogía, 76(270), 353–372.
- Sánchez Sánchez, G. (2010). Educación estética y educación artística: reflexiones para una enseñanza creativa. *Aula: revista de pedagogía de la Universidad de Salamanca*.
- San Pedro J. C., López I., & González, C. (2013). *Relación entre actividad físico-deportiva y actividad plástica*. Journal of sport and health research, 5 (1), p. 117-130 (2013).
- Sierra, J. G., & Mora, R. (2018). *Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases*.
- Slingerland, M. y Borghouts, L. (2011). *Direct and indirect influence of physical education-based interventions on physical activity: a review*. Journal of Physical Activity and Health, 8, 866-878.
- Vaca, M y Varela, M.S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal* (3-6). Barcelona: Graó.
- Valderrama, B. (2015). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. Capital humano, 295, 73-78.
- Vargas, O. B., & Polo, L. M. (2021). Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar procesos de educación superior bajo la modalidad virtual.
- Vygotsky, L.S. (1982). *Imaginación y el arte en la infancia*. (ensayo psicológico). Bs. As. Akal,
- Villarreal, J. (2008): Dimensiones del Ser Humano Desde Visión Comprensiva. Aula virtual, Iberoamericana.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Werner, L. (2001). *Changing Student Attitudes Toward Math: Using Dance to Teach Math*. Arts for Academic Achievement, 10, 2-8.

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

10. ANEXOS

EVALUACIÓN DE RETOS		RETO:												
ITEMS		Grupo 1			Grupo 2			Grupo 3			Grupo 4			
		Alumno	Alumno	Alumno										
Saber														
Saber hacer														
Saber ser	Actitud/Intere													
	Valores													
	Partic./Implic.													
	Motivación													
Saber estar	N. Actividades													
	N. Convivencia													
	Respeto material													
	Trabajo individ.													

Anexo 1: Rúbrica de evaluación de adquisición de aprendizajes.

Anexo 2: Cuestionario de autoevaluación:

GAMIFICARTE	
NOMBRE:	FECHA:
<p>1. He aprendido cosas diferentes relacionadas con la Educación Artística.</p> <p style="text-align: center;">Muy bien Bien Regular Muy Mejorable</p> <p>¿Qué has aprendido?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>2. He aprendido a manejar diferentes recursos tecnológicos y he realizado un uso adecuado de los mismos.</p> <p style="text-align: center;">Muy bien Bien Regular Muy Mejorable</p> <p>¿Qué recursos tecnológicos has utilizado en los retos?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>3. He utilizado mi cuerpo para expresar y representar arte en los distintos retos de manera adecuada.</p>	

Muy bien

Bien

Regular

Muy Mejorable

Explica tu respuesta:

.....
.....
.....
.....

4. He ayudado a mis compañeros cuando lo necesitan y he participado de manera activa en los retos.

Siempre

Casi siempre

A veces

Pocas veces

Por qué:.....

.....
.....

5. He tenido una actitud adecuada durante todo el proceso.

Siempre

Casi siempre

A veces

Pocas veces

Explica por qué:

.....
.....

6. ¿Qué puedo mejorar?

.....
.....
.....

7. Valoración general sobre lo que has aprendido y como se te ha dado.

Muy bien

Bien

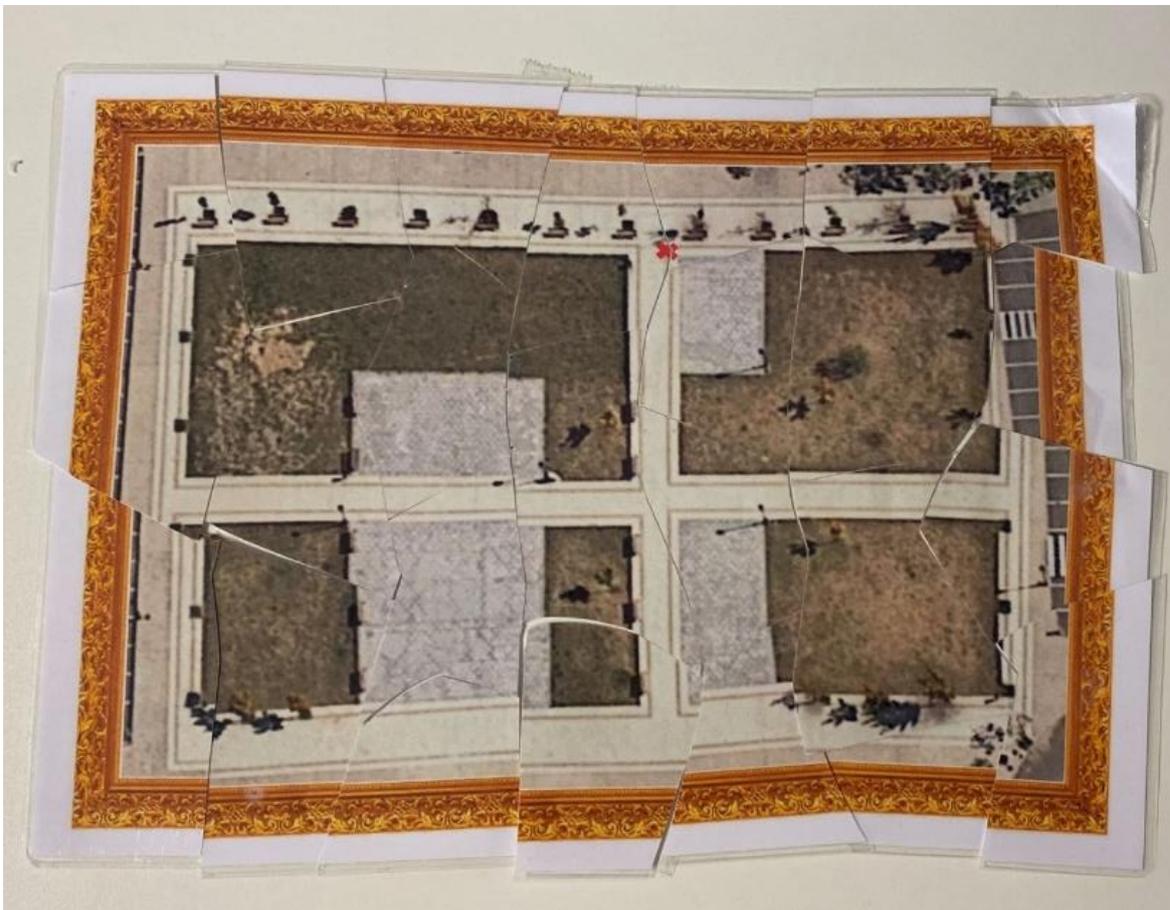
Regular

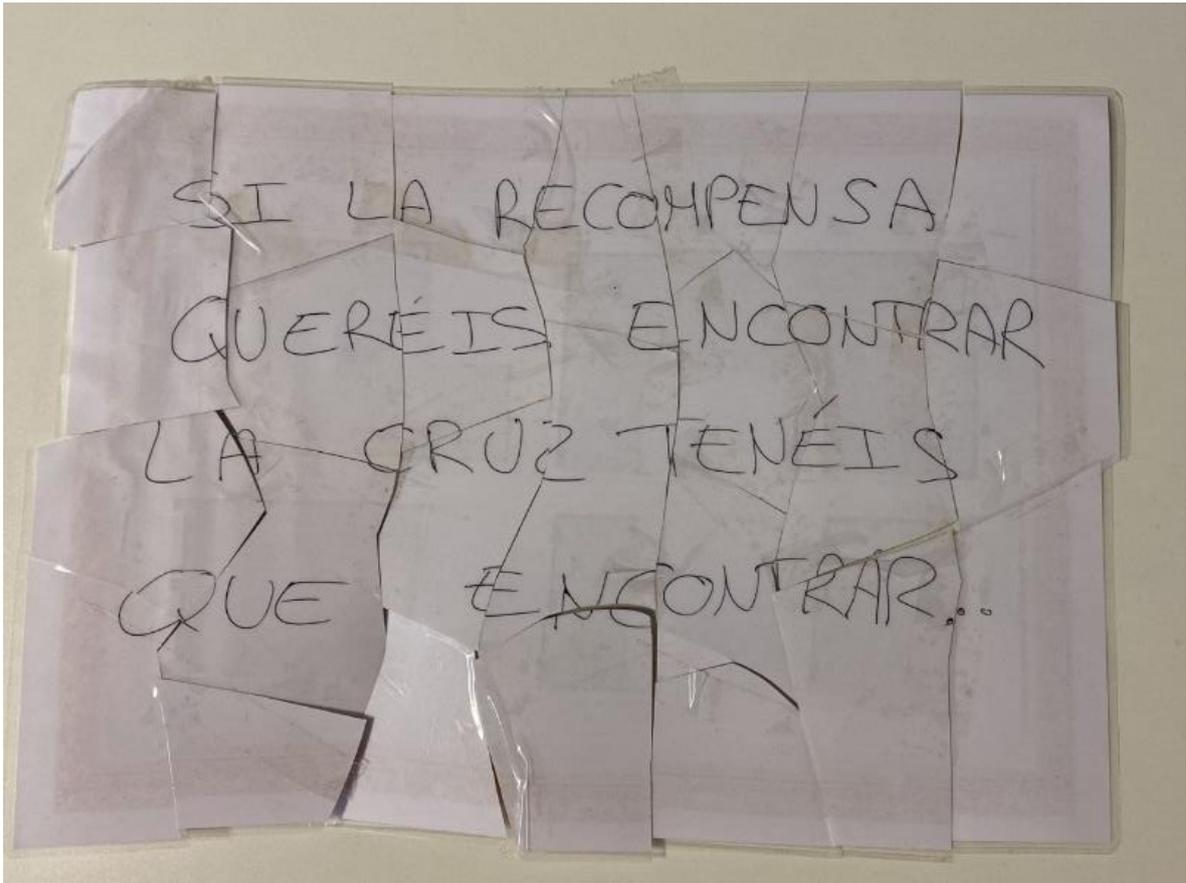
Muy Mejorable

Explica por qué:

.....
.....
.....

Anexo 3: Puzzle de cuadro/mapa.





Anexo 4: Presentación de Reto 1: Encuadramos.

RETO 1: "Encuadramos"

- Por grupos escoged un cuadro famoso.
- Investiga sobre el cuadro, el autor movimiento artístico.
- Haz una foto representado el cuadro con mímica.
- Recoge todo lo anterior en una presentación.

👉 ¡A POR ELLO! 👉

genially

Anexo 5: Reto 1: Encuadramos.

Grupo 1: “Tres niños con perro” de Sofonisba Anguissola.



Grupo 2: “Las meninas” de Diego Velázquez.





Grupo 3: "Paseo a orillas del mar" de Joaquín Sorolla.



Grupo 4: "La creación de Adán" de Miguel Ángel.



Anexo 6: Presentación del Reto 2: Ringo.

A screenshot of a YouTube video player. The video title is "RETO 2: 'Ringo'". The video player shows a progress bar at 0:01 / 2:31. The video content includes a list of instructions:

- Nos vamos a convertir en auténticos Youtubers.
- Vamos a construir un Ringo. ¿Qué es un Ringo? (https://www.youtube.com/watch?v=iaPLbz_EA)
- Grábate haciéndolo y explicándolo como un tutorial.
 - Juega con el y métele en el video.

The video also includes a sticker that says "¡Con ganas!". The video player interface includes a "MÁS VIDEOS" button, a play button, a volume icon, a settings icon, a YouTube logo, and a full screen icon. The video player is displayed on a dark background with a "genially" logo in the bottom left corner.

Anexo 7: Reto 2: Ringo.



Anexo 8: Clase de Educación Física jugando al Ringo.



Anexo 9: Presentación del Reto 3: Viajamos en el tiempo.

RETO 3: "Viajamos en el tiempo"

- Busca una escultura de temática griega o romana.
- Investiga sobre la obra, el autor, el movimiento artístico.
- Hazte una foto representando la escultura.
- Realiza una presentación con todo lo anterior.

👍 ¡A por todas! 👍

genially

ALUMNO 13

Anexo 10: Reto 3: Viajamos en el tiempo.

Grupo 1: "El discóbolo" de Mirón.



Grupo 2: "Las tres gracias" de Canova.

TRES GRACIAS

Las tres gracias es una escultura de mármol basada en tres diosas griegas:

- *Aglaya, diosa de la belleza, el esplendor, la gloria y el adorno.*
- *Eufrosina, diosa de la alegría.*
- *Thalía, musa del teatro y de la poesía bucólica o pastoril.*



Original

Recreación



Grupo 3: "Hécate"



Grupo 4: "Atenea Parthenos" de Fidias



Anexo 11: Presentación del Reto 4: Monumento/Acrosport.



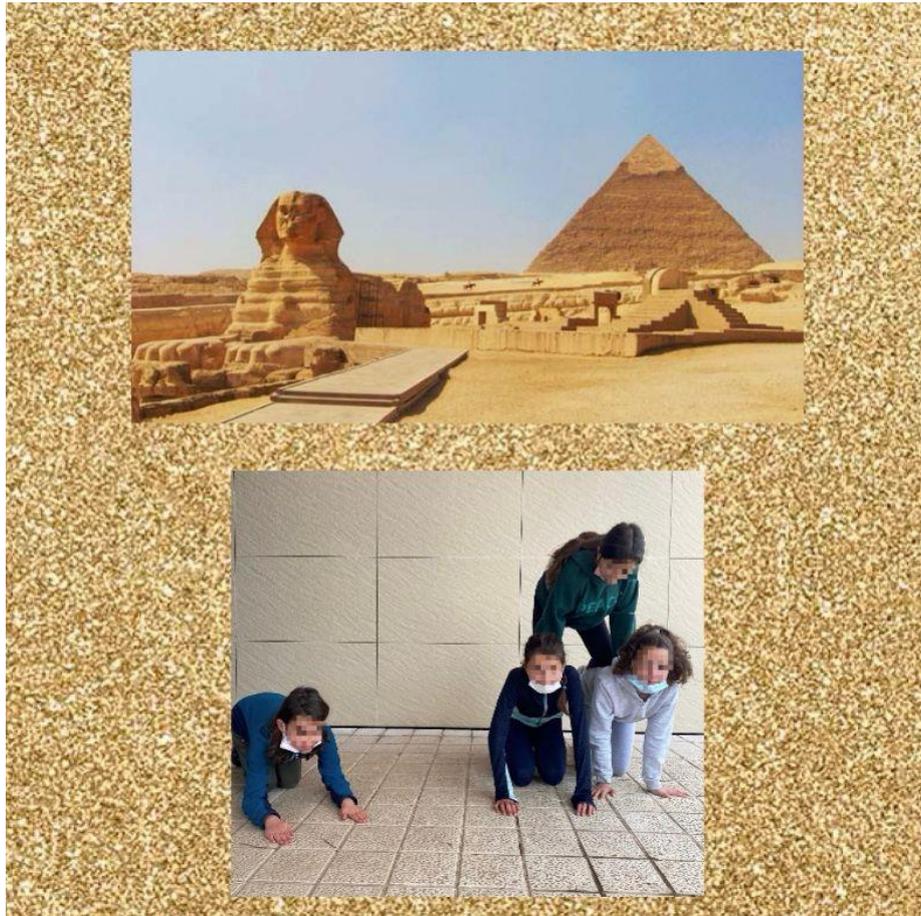
The image shows a screenshot of a Genially presentation slide. At the top, there are three small images: a stone bridge, a row of colorful arches, and a group of people performing acrosport. Below these images, the text reads: **RETO 4: "Monumentos/ Acrosport"**. Underneath, there are three bullet points:
- Busca monumento arquitectónico famoso.
- Investiga sobre la obra, el autor, el movimiento.
- Hazte una foto representando el monumento mediante acrosport.
- Realiza una presentación con todo lo anterior.
At the bottom of the slide, there is a small emoji and the text "¡Juntos es mejor!". The Genially logo is visible in the bottom left corner of the presentation window.

Anexo 12: Reto 4: Monumentos/Acrosport

Grupo 1: Puente "Golden Gate" en San Francisco



Grupo 2: Pirámides y Esfinge de Egipto.



Grupo 3: Las torres gemelas de Minoru Yamasaki



Anexo 13: Presentación de Reto 5: El circo.



Talleres infantiles

Ver en YouTube

RETO 5: "El circo"

- Vamos a construir unos malabares.
- Graba un tutorial haciéndolos. ¿Cómo se hacen? (<https://www.youtube.com/watch?v=2nX4GZgRW1I>)
- Después juega con ellos y mételes en el video.
- Realiza una presentación con todo lo anterior.

¡ya no quedanada!

genially

Anexo 14: Reto 5. El circo.





Anexo 15: Presentación del Reto 6: Finally.

RETO 8: "Finally"
- TODOS JUNTOS
- Tenéis 10 minutos para crear unos bolos.
- Necesitáis botellas de plástico y arena.
- Después juega con ellos para ver si funcionan.

🌟 ¡EL FINAL HA LLEGADO! 🌟

genially

Anexo 16: Reto 6: Finally





Anexo 17: Recompensa final.

