

LA GAMIFICACIÓN, Y EL ARTE A TRAVÉS DEL PENSAMIENTO VISIBLE

El potencial didáctico del arte



Universidad de Valladolid

Autor: **Daniel Lázaro Sanz**

Tutor académico: **María Cristina Hernández
Castelló**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

2022/2023

Resumen

El objetivo general del presente Trabajo Fin de Grado de Educación Primaria es conocer los beneficios que tiene el recurso de la gamificación a través del hilo conductor de una serie de artistas contemporáneos ilustres. Además de la fundamentación teórica correspondiente al tema tratado, veremos una propuesta de intervención con seis sesiones donde se trabajan diversos juegos de mesas y los autores seleccionados: Picasso, Matisse, Kandinsky, Van Gogh y Pollock. Una vez expuesta la propuesta del aula, analizaremos la importancia de visibilizar el pensamiento en nuestro alumnado a través del uso de diversas rutinas de pensamiento. Se finaliza este trabajo con una reflexión sobre la trascendencia educativa del tema del trabajo y su viabilidad en el aula.

Palabras clave

Educación artística, pensamiento visible, gamificación, inclusión y aprendizaje cooperativo

Abstract

The aim of this final degree project in Primary Education is inquiring about the benefits of the resource of gamification through the common thread of the most illustrious contemporary artists. In addition to the theoretical foundation of the subject, we will treat an intervention proposal made of six sessions in which we will work with various table games and the selected artists: Picasso, Matisse, Kandinsky, Van Gogh and Pollock. Once the classroom proposal has been presented, we will analyse the importance of making thinking visible in our students through the use of different thinking routines. This final degree project ends with a reflection about the educational importance of the subject of the work and its viability in the classroom.

Keywords

Artistic education, visible thought, gamification, inclusion and cooperative learning.

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

Siguiendo las propuestas actuales, también haremos un uso del lenguaje no discriminatorio, evitando términos que puedan resultar ofensivos. Nos referimos en particular a que denominaremos la actividad que realizan, no a la persona, pues estamos de acuerdo en que esto no solo resulta más preciso (la actividad no puedan realizarla), sino también más humano y menos discriminatorio.

Por último, hemos decidido usar expresiones originales en aquellos casos en que dicho uso esté generalizado (*cut out*) o no existe un término equivalente en castellano, lo cual exigiría el uso de perífrasis que atentaría drásticamente contra el principio de economía lingüística.

ÍNDICE

Introducción	5
Objetivos	6
1. Objetivos teóricos	6
Justificación	7
1. Justificación personal	7
2. Justificación acorde a las competencias del grado	8
Marco teórico	9
1. Gamificación, motivación, interés y aprendizaje significativo	9
2. Visibilizar el pensamiento	11
3. Educación artística: inclusiva y cooperativa	12
4. Relación del arte con el currículo de Educación Primaria	14
Propuesta de intervención	15
1. Legislación educativa	15
2. Justificación de la propuesta de intervención	15
3. Objetivos generales de la propuesta de intervención	16
4. Contenidos	17
5. Competencias	18
6. Metodología	19
7. Recursos temporales	19
8. Actividades	21
9. Alumnado con necesidades educativas especiales	32
10. Evaluación	32
10.1 Criterios de evaluación	32
10.2 Estándares de aprendizaje evaluables	33
10.3 Técnicas de evaluación	34
Consideraciones finales: conclusiones y viabilidad de la propuesta	34
Referencias bibliográficas	37

ÍNDICE TABLAS

Figura 1: elaboración propia	20
Figura 2: elaboración propia.	20
Figura 3: Elaboración propia	33
Figura 4: Elaboración propia	34

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Rutina de pensamiento KWL	40
Anexo 2: Rutina de pensamiento: 3,2,1 puente.	40
Anexo 3: Rutina de pensamiento la brújula:.....	41
Anexo 4: Rutina de pensamiento antes pensaba ahora pienso	41
Anexo 5: Rutina de pensamiento: Afirma Apoya Cuestiona (AAC).....	42

Introducción

El presente Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG), consiste en generar un conocimiento a partir de una propuesta de intervención, haciendo uso de la gamificación como recurso educativo, a través del hilo conductor de los siguientes artistas: Picasso, Matisse, Kandinsky, Van Gogh y Pollock. Además de explorar acerca del pensamiento visible de los alumnos, a través de las rutinas de pensamiento.

Tras esta introducción podremos ver los objetivos que se plantean para este trabajo, tanto los de carácter teóricos, dividiéndolos en generales y específicos, que veremos en la propuesta de intervención, adecuada al 5º curso de educación Primaria. Seguidamente, conoceremos la justificación, la cual dividiremos en dos apartados, tanto a nivel personal y como futuro docente de Educación Primaria y por consiguiente con las competencias del grado que adopta el título por el cual realizo este Trabajo Fin de Grado.

A continuación, hablaremos de la fundamentación teórica, que hemos dividido en tres grupos, que darán respuesta a qué es el recurso de la gamificación, en qué consiste, cómo genera interés y motivación en el alumnado y cómo se logra un aprendizaje significativo. Analizando también la educación artística como un recurso que genera un aprendizaje de cooperación y de inclusión en el aula y, por consiguiente, analizando la importancia de hacer visible el pensamiento de los discentes.

Después del marco teórico, daremos rienda suelta a nuestra imaginación ofreciendo una propuesta de intervención sobre cómo trabajar la gamificación en un aula de Educación Primaria siguiendo el hilo conductor de los artistas contemporáneos más representativos. Teniendo en cuenta que tendrá una duración de dos semanas donde tres días a la semana conoceremos a diferentes artistas, uno cada día a través de diferentes juegos de mesas.

Finalmente aparecerán las referencias bibliográficas consultadas para la realización de este trabajo y se mostrarán los anexos donde veremos los gráficos de cada rutina de pensamiento para cada una de las propuestas de intervención.

Objetivos

1. Objetivos teóricos

El objetivo principal de este trabajo fin de grado, es conocer las posibilidades didácticas que tienen los juegos de mesa para la asimilación de contenidos mediante un aprendizaje significativo en un aula de Educación Primaria (en adelante EP), logrando visibilizar el pensamiento del alumnado haciendo uso de la creatividad.

A lo largo de este documento, veremos que, por un lado, profundizaremos acerca de la gamificación y el pensamiento visible. Mientras que, por otra parte, presentamos una propuesta de intervención que incluirá la gamificación a través de la cual se visibilizará el pensamiento del alumnado mediante una propuesta de educación artística con la que conocerán a diversos autores, como Picasso, Matisse, Kandinsky, Van Gogh y Pollock., logrando desarrollar su creatividad a través de los diferentes tipos de juegos de mesa.

Para la propuesta se van a ir desarrollando los objetivos que se plantean a continuación, dividiéndolos en objetivos generales y específicos.

- **Objetivos generales (en adelante O. G.)**

- O. G. 1. Elaborar una propuesta didáctica en Educación Plástica y Visual.
- O. G. 2. Conocer los artistas históricos como Picasso, Matisse, Kandinsky, Van Gogh y Pollock, a través de la gamificación.
- O. G. 3. Visibilizar el pensamiento visible de cada discente.

- **Objetivos específicos (en adelante O. E.)**

- O. E. 1. Utilizar la gamificación para obtener un aprendizaje significativo en nuestros alumnos.
- O. E. 2. Conseguir en el aula la intervención e interacción de todos los alumnos potenciando el trabajo en equipo.
- O. E. 3. Emplear los juegos de mesa para adquirir conocimientos sobre el arte.

Justificación

1. Justificación personal

El objetivo principal de un maestro debe ser conseguir en sus alumnos un desarrollo integral. Para ello, debemos lograr que ese aprendizaje sea significativo, en otras palabras, que todo lo que aprendan lo recuerden y tenga una repercusión en el futuro. Lo que pretendo con este trabajo es favorecer el aprendizaje del alumnado, partiendo de una serie de habilidades y métodos para lograr ya no solo que sean buenos ciudadanos del futuro, sino que obtengan un pensamiento crítico.

Cuando estás disfrutando durante el juego, en cualquiera de sus variantes, aprendes de manera inconsciente. Desde mi experiencia, muchas habilidades como la mímica o el recordar definiciones o hechos históricos, las he adquirido gracias al disfrute de las actividades lúdicas y concretamente con los juegos de mesa. Indudablemente, jugando se aprende; es por ello que, decidí buscar información sobre la metodología de la gamificación. A lo largo de este trabajo profundizo sobre ello y planteo una propuesta didáctica de intervención para llevar a cabo con niños de la etapa de Educación Primaria, queriendo así fomentar esta metodología en el aula para favorecer el aprendizaje significativo, ayudando a los discentes a interiorizar los contenidos que pretendemos que adquieran.

De igual manera y atendiendo a las necesidades de los alumnos, considero de vital importancia conocer que piensan, que saben, que no, que quieren aprender, cómo lo han aprendido, o incluso saber si son capaces de autoevaluar su propio aprendizaje a través de las herramientas que nos ofrecen las rutinas de pensamiento para lograr visibilizar el pensamiento. Todo ello es fundamental para una correcta evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje.

La elección de este TFG se debe a que como futuro docente creo que deberíamos buscar un cambio en las clases magistrales, ya que estas pueden ser arduas y poco motivantes para los alumnos. Considero que utilizar la gamificación puede ser una buena metodología para obtener en nuestros alumnos la atención, el aprendizaje significativo y exprimir el ingenio que hoy en día requiere nuestra sociedad. Entiendo que esta es una manera de fomentar y favorecer ciertas competencias que debemos tener muy presentes los docentes, tales como son la creatividad (evitando hacer todos lo mismo), la expresión y comunicación o incluso el respeto por las diferentes opiniones.

Por último, he de indicar que los juegos de mesa consiguen que los alumnos adquieran ciertas aptitudes que los maestros queremos fomentar en nuestro alumnado. Podemos estar hablando de las relaciones sociales, la interacción entre los compañeros, el trabajo en equipo, el respeto, la inclusión, la planificación y organización, entre muchas otras.

2. Justificación acorde a las competencias del grado

El presente TFG contribuye al desarrollo de todas las competencias docentes del grado de Educación Primaria, que nos indica el Real Decreto 1393/2007 específicamente a:

- Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares, sociales y escolares (p.4).
- Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado (p.4).
- Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de Educación Primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos (p.5).
- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes (p.12).

Marco teórico

1. Gamificación, motivación, interés y aprendizaje significativo

En los últimos años, la gamificación ha surgido en las aulas de Educación Primaria como un elemento fundamental de aprendizaje de nuestros discentes. Haciendo que el juego sea uno de los puntos clave de la enseñanza, como lo definen Detering, et. al. (2011, p. 23), es “el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos”. Werbach (2014) define la gamificación como un “proceso”, que está destinado “a realizar actividades de forma parecida a un juego” (p.14).

Muchos estudios muestran que el carácter lúdico de los juegos ayuda a interiorizar contenidos de manera más significativa y duradera, a diferencia de la memorización y repetición de frases para asimilar un contenido.

Este método ha venido a sustituir a la ya conocida “clase magistral”, que ya se empleaba en la antigua Grecia, es decir, una clase en la que el profesor era el eje central y el discente era un simple espectador, y por tanto tenía un papel pasivo y simplemente escuchaba.

Centrándonos en la Educación Primaria, la gamificación se ha abierto paso para convertirse en una de las principales metodologías implementadas en prácticamente todas las áreas. Ciertos autores como Marín y Hierro (2013, p. 34), la definen como una técnica de aprendizaje de prácticamente nuevo surgimiento en la actual educación, que se caracteriza por promover la motivación, el interés y el aprendizaje significativo. En este sentido, Espinosa (2017), indica que, para motivar el usuario, este debe contar con cierto grado de libertad para decidir sus acciones, y en un juego, los jugadores tienen cierto grado de libertad para elegir qué tareas llevarán a cabo, pero en función de sus habilidades y de sus preferencias personales.

Además, es importante generar en nuestros alumnos interés por querer aprender, a través de esta metodología podemos conseguir captar la atención de nuestros discentes. Como docentes, es necesario tener presente que educar es ayudar a nuestros alumnos a desarrollarse atendiendo a todas sus habilidades, ya sean físicas o intelectuales. Y es que, “los docentes debemos transmitir conocimientos, actitudes y valores, con el objetivo de desarrollar y perfeccionar una capacidad o una cualidad y acostumbrarse a actuar de manera determinada” (Bueno, 2017. p. 23). Debemos contar con las herramientas necesarias para que nuestros discentes quieran aprender. Además, dentro de la gamificación, podemos aplicar la pedagogía

del asombro que se mostraba en la filosofía Reggio Emilia, basada en el aprendizaje a través de la experimentación, y que constata como sin asombro y emoción (sin diversión) no hay aprendizaje posible. Asimismo, Quicios (2018, p.45), nos menciona que es un método de enseñanza vivencial basado en el compromiso de todos los miembros encargados de la educación de los niños.

Aprender a través de la alegría y el placer contribuye a dejar huella en el cerebro (Bueno, 2017). El poeta y novelista italiano Cesare Pavese, nos dice que la sorpresa es el motor en cada descubrimiento y por lo tanto en cada aprendizaje Bravo (2015, p. 16).

Según Battro (2011), es importante conseguir que el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, que el maestro sea un guía en ese proceso y, por consiguiente, que las actividades planteadas se puedan realizar en diferentes espacios, aportándoles así un mayor enriquecimiento en sus aprendizajes.

Junto a la importancia de motivar a los discentes y de generar en ellos el querer aprender, hay que señalar el valor del aprendizaje significativo. Ausubel (1983), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Es por ello, que los docentes, debemos favorecer las metodologías que ofrezcan a nuestros alumnos un aprendizaje significativo, consiguiéndolo, haciendo uso de estas metodologías, Ausubel (1983) indica que ayudando así a generar un aprendizaje por descubrimiento el cual involucre al alumno. Deba reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca así el aprendizaje deseado.

En conclusión, utilizar la gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación. Es posible motivar a los alumnos con la introducción de una metodología que incluya retos, metas, etc. Estos elementos fomentan la participación o la acción en los seres humanos en general. Sin embargo, hay que tener en cuenta incluso el contexto cultural o las experiencias previas Espinosa (2017, p.46).

2. Visibilizar el pensamiento

Es necesario hacer mención en este apartado al enfoque del pensamiento visible, el cual busca conseguir que nuestros discentes no solo aprendan a pensar por sí mismos, sino que también nosotros, como docentes, conozcamos lo que piensa.

“Para que el pensamiento ocurra, los estudiantes, primero que todo, deben tener algo en qué pensar y hay que pedirles que piensen al respecto. Como docentes, debemos crear oportunidades de pensamiento. Sin embargo, aun cuando existen las oportunidades para pensar, tenemos que reconocer que el pensamiento es básicamente un proceso interno.”

Ritchhart, Church y Morrison (2011, p. 69).

Tishman y Palmer (2005) definen el pensamiento visible como la observación visible del contenido que se encuentra en el pensamiento representando de manera visual aquellas ideas y reflexiones que tiene una persona o colectivo.

Actualmente, vivimos en una época en la que estamos rodeados constantemente de información, y esta puede ser de todo tipo, desde imágenes visuales hasta mensajes de voz. Todo ello se almacena en la memoria, la procesamos y reflexionamos sobre ella, para obtener la información más relevante y entender el significado. Este proceso lo envolvemos dentro de las características del pensamiento.

Se puede decir entonces que el pensamiento es ajeno a nosotros mismos, es un proceso invisible que se produce en nuestro cerebro y no somos conscientes de ello. El objetivo del maestro es comprender lo que no es fácil de observar. Como bien afirma Perkins (1997), el aprendizaje es consecuencia del pensamiento. Por lo que podemos usar este enfoque para visibilizar el aprendizaje de nuestro alumnado. Por la importancia que ello acarrea, se puede recurrir a las destrezas y rutinas del pensamiento como herramientas que posibilitan la visibilización del pensamiento y el aprendizaje, además de favorecer que los estudiantes aprendan a pensar de forma eficaz, dado que se guía su pensamiento a lo largo de los pasos que se llevan a cabo con las destrezas y rutinas (Tishman y Palmer, 2005).

Es por ello que, a lo largo de la propuesta de intervención, se realizarán diferentes tipos de rutinas de pensamiento. Logrando así visibilizar el pensamiento de nuestros alumnos. “Las rutinas de pensamiento son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y

otra vez, hasta convertirse en parte del aprendizaje de la asignatura misma” (Perkins, 1997, p. 134).

3. Educación artística: inclusiva y cooperativa

A lo largo de este apartado vamos a hablar sobre el proceso que conlleva conseguir la inclusión en las aulas y el efecto positivo de la Educación artística en ello.

Es primordial tener en cuenta que como bien nos indican Hernández, Pinedo, García-Martín y Rascón (2019) en su artículo “Pre-service teacher experiences: art and thinking” vivimos en una sociedad donde la descodificación de imágenes es más rápida y sencilla, ya que estas se asemejan a la realidad, mientras que la descodificación escrita es más compleja puesto que requiere de un conocimiento previo. Es por ello que considero necesario la educación artística como base principal para la inclusión en el aula, puesto que de esta manera animamos así a nuestros alumnos a ser partícipes de su aprendizaje.

Debemos destacar que para lograr la inclusión en las aulas es necesario que se cumplan tres elementos:

- 1) Presencia, se refiere al acceso y la permanencia en la escuela u otras modalidades no formales
- 2) Participación, que hace alusión al currículo y las actividades educativas, las cuales deben contemplar todas las necesidades de los estudiantes,
- 3) Progreso o logro, que hacen referencia a la necesidad de todos los estudiantes adquieran en la medida de lo posible los aprendizajes establecidos en el currículo escolar, necesarios para su desarrollo personal y la socialización.

(Unesco, 2008).

Para alcanzar la inclusión educativa, previamente debemos conseguir la presencia de los alumnos en el aula. Y para ello, es necesario que el niño venga motivado a la escuela, que venga con ganas e ilusión por aprender. Sin los cimientos que consolidan la inclusión educativa no conseguiremos llevar al propósito de las escuelas (Melba, et. al, 2017).

Ha sido ya mencionado como la Educación Artística aporta un aprendizaje inclusivo en el aula, ya que no solo contribuye crear contenidos manuales, sino también a generar pensamiento crítico en nuestros discentes, donde podemos ver las diferencias de cada época

artística, sus autores principales, y, por ende, aprender que no todos somos iguales ni tenemos las mismas habilidades.

Para terminar con los puntos fundamentales para alcanzar la inclusión educativa, tan solo nos falta mostrar esos aprendizajes, es decir el progreso o los logros que han ido obteniendo nuestros alumnos.

Esto destaca la responsabilidad moral de garantizar que los grupos estadísticamente en situación de mayor riesgo sean cuidadosamente monitoreados y qué, donde se estime necesario se tomen las medidas para asegurar su presencia, participación y progresos o logros en el sistema educativo.

(Ainscow 2004, p. 12)

Por último y para concluir con la importancia que tiene lograr una educación inclusiva en las escuelas y de acuerdo con Booth, (1996), la educación inclusiva es un proceso que hostiga en dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado. Y por ello redimirla a través de una mayor participación e involucración en el aprendizaje. Atendiendo tanto a la cultura como a la comunidad. Es por ello, por lo que la educación inclusiva tiene como finalidad reducir la exclusión dentro de las escuelas.

Atendiendo con lo ya hablando sobre la inclusión que genera la educación artística en el aula, no podemos olvidarnos de que, además, es una herramienta con mucho potencial para ofrecer un clima de cooperación en el aula.

Teniendo en cuenta las necesidades que muestra la escuela hoy en día, tener un ambiente de cooperación en el aula es algo primordial, puesto que nuestros alumnos están rodeados de competitividad y desde las escuelas es nuestro deber favorecer ese clima de cooperación entre nuestros discentes, en donde ayudarse los unos a los otros para alcanzar un logro en común, sea el objetivo que principal, y tanto el docente como el alumnado, debemos pararnos a pensar en el porqué, porque competir entre nosotros cuando podemos cooperar para conseguirlo. Ayudándonos los unos a los otros.

En consonancia con lo que nos dice Moriña, (2011), y de acuerdo con Johnson, et al (1993), el aprendizaje cooperativo hace frente al uso de pequeños grupos para que los discentes trabajen juntos, logrando así optimizar su propio aprendizaje junto con sus compañeros,

siendo por ende el objetivo del aprendizaje cooperativo: conseguir juntos unos objetivos comunes.

Para finalizar con este apartado, he de mencionar que la competitividad basada en la superación personal, en la cooperación con los compañeros y el respeto hacia los demás, son tres elementos fundamentales en el proceso de formación integral del alumnado. La clave, pues, no es otra que la interdependencia positiva, pero con un elemento motivador personal añadido, ya que para alcanzar las metas personales hay que resolver las metas del equipo, y a su vez, contribuir al éxito del equipo retribuye en el éxito personal (García, et al 2013, p. 181).

4. Relación del arte con el currículo de Educación Primaria

Haciendo alusión al currículo de Educación Primaria, la Educación Artística se define como una serie de conocimientos que tienen como finalidad la elaboración y relación de esas obras y manifestaciones (producciones) artísticas. Pese a que la Educación Artística esté consiguiendo un papel más relevante en las escuelas, aún se encuentra por debajo del resto de áreas, como nos muestra Osorio, (2009) la Educación Artística se identifica erróneamente con las manualidades, cuando habría que darle mayor importancia a que la Educación Artística de nuestros días es una enseñanza interdisciplinar, que a través del conocimiento de los hechos artísticos genera un pensamiento crítico y no solo manual.

En referencia con lo que nos indica el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Atendemos a las competencias que se trabajan de manera interdisciplinar a través de la educación artística. Como son la competencia lingüística (CL), emprendedora (CE), personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) digital (CD), comunicación lingüística, competencia ciudadana (CC), y como no, la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Como bien podemos observar el trabajar el área de la educación artística estamos favoreciendo al desarrollo de todas las competencias que nos indica el currículo.

Como bien aparece en el Decreto 38/2022: El arte es inherente al ser humano y como tal forma parte de su cultura (p. 35). Las capacidades tanto de apreciarlo, de conservarlo como de producirlo son indispensables para el desarrollo de las sociedades. Y no podemos

olvidarnos que en EP tiene gran relevancia, ya que involucra las dimensiones sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa, y se aprenden mecanismos que permiten desarrollar distintas capacidades que influyen directamente en la formación integral del alumnado. Además de favorecer el desarrollo de la atención, estimular la percepción, la inteligencia, la memoria a corto y largo plazo, el sentido estético, la sensibilidad, la participación, la cooperación y potencia la imaginación, la emotividad y la creatividad.

Propuesta de intervención

“JugARTEla”

1. Legislación educativa

Para la programación de esta propuesta de intervención me basaré en la ley educativa en vigor correspondiente a la comunidad autónoma en la que se pondría en práctica, en este caso CyL:

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.

2. Justificación de la propuesta de intervención

Como futuro docente me gustaría recalcar la importancia que considero tiene la creatividad. De acuerdo con Ramírez, (2008) la creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear.

El propósito de esta propuesta de intervención no es otra que favorecer y fomentar en los discentes la creatividad. Ayudándome del arte en todas sus vertientes y a ser posible trabajando esta área de manera transversal con otras áreas del currículo, como puede ser el área lingüística, natural, cultural, entre otras. Sin olvidarnos de lo mucho que nos tiene que ofrecer el currículo oculto, quien se encarga de enseñar todo aquello que no viene ileso en la ley pero

que enseñamos en nuestros alumnos de manera inconsciente con nuestros actos o manera de ser y de pensar.

Por ello, considero que, a través de esta programación, que vaya adaptada más a la etapa de educación primaria, pudiéndola adaptar al resto de ciclos, se desarrolla la creatividad, se potencia el arte en todas sus modalidades y podemos favorecer a nuestros alumnos a obtener un aprendizaje partiendo de sus intereses, de su motivación y generando en ellos un aprendizaje significativo. Por qué no debemos olvidar que en todas las etapas educativas se desarrolla el discente, pero es sobre todo en la Educación Infantil y Primaria, donde se asientan las bases para poder desarrollarlas en un futuro.

Según Dacey (1989), el niño en la primera infancia se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

3. Objetivos generales de la propuesta de intervención

Los objetivos específicos estarán reflejados de manera más explícita dentro de cada actividad, aunque los objetivos específicos generales de la propuesta de intervención son los siguientes:

- Conocer las características generales de los artistas más representativos de la historia del arte.
- Descubrir una nueva metodología, como es la gamificación, para la adquisición de contenidos.
- Lograr visibilizar el pensamiento del alumnado a través de las rutinas de pensamiento.
- Favorecer la inclusión educativa con todo tipo de alumnado atendiendo a las necesidades educativas especiales.

4. Contenidos

En relación con 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. Se plantea esta propuesta de intervención para efectuarla en el curso de 5º de Primaria.

Acorde al área al que va dirigida la propuesta de intervención: expresión plástica, según aparece en el currículum. Aun considerando que este término es reduccionista, ya que no engloba todo lo que es la educación artística, y se centra tan solo en comprimir el arte al área de la creación, reproducción o incluso realización de manualidades, y la Educación Artística es mucho más.

A continuación, procedo a exponer los contenidos que selecciono para trabajar en el proyecto:

EDUCACIÓN PLÁSTICA	<p>BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La obra artística. Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en su creación. - Vocabulario de términos referidos a materiales, instrumentos o aspectos de la creación artística. Utilización adecuada en los comentarios orales y escritos. Análisis de obras y técnicas. - Apreciación de la originalidad; rechazo de la imitación y la copia.
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	<p>BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL, HABLAR Y ESCUCHAR</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de documentos audiovisuales y medios de comunicación social para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes para ampliar los aprendizajes.
	<p>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de textos según su tipología.
	<p>BLOQUE 3. COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa

5. Competencias

A lo largo de la propuesta de intervención se trabajarán las siguientes competencias:

Competencia en comunicación lingüística: habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. Esta competencia se trabaja a lo largo de toda la unidad ya que tendrán que usar la lengua en diferentes contextos.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Curiosidad, imaginación. Actitud curiosa, observadora y crítica ante lo que nos rodea... Formularse preguntas, investigar. Gusto por aprender. Observar, leer, buscar información Experimentar, explorar soluciones diferentes, distinguir causas y consecuencias.

Competencia personal, social y aprender a aprender: competencia en la cual los alumnos desarrollan su capacidad para iniciar el aprendizaje, siendo capaces así de alcanzar los conocimientos por sí mismos y lograr un aprendizaje significativo. Esta competencia se trabaja en algunas actividades en las que construirán su propio aprendizaje.

Autonomía e iniciativa personal: Aprender a ser feliz, aceptarse, sentirse persona digna y capaz de tomar decisiones y enfrentarse con las dificultades Adaptación a las circunstancias cambiantes, a nuevos entornos Control emotivo y del estrés. Inteligencia emocional. Capacidad para expresar los sentimientos.

Competencia emprendedora: La competencia emprendedora en el área Educación Plástica y Visual implica desarrollar de forma individual y en equipo un enfoque vital utilizando la imaginación, la creatividad y la toma de decisiones, mediante la planificación y gestión de proyectos culturales, plásticos, visuales y audiovisuales.

Competencia en conciencia y expresión culturales: Por último, la competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar las ideas y el significado expresados de forma creativa en las diferentes culturas a través de manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales. El acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas, tanto del entorno próximo como de otros pueblos y culturas, dota al alumnado de instrumentos para respetarlas, valorarlas y formular opiniones cada vez más fundamentales en el conocimiento. A través del acercamiento a los distintos códigos artísticos, a la utilización de técnicas y recursos propios del área, el impulso a la imaginación y la creatividad se contribuye al desarrollo de esta competencia.

6. Metodología

Dentro del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Se observan algunas líneas metodológicas claras que debemos tener en cuenta a la hora de crear actividades para los niños, logrando que estas sean lo más completas y globalizadas posibles para ayudarles así en su desarrollo.

Como bien marcar el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. En esta etapa educativa, teniendo en cuenta el nivel psicoevolutivo propio de la edad y la enorme aportación de la motivación al aprendizaje, debe procurarse una orientación lúdica del trabajo con el uso de actividades, elementos y recursos que fomenten la motivación, la imaginación y la creatividad.

El maestro debe utilizar unas metodologías adecuadas para así lograr que se genere un vínculo en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que esto llevará a que el niño sea capaz de realizar aprendizajes significativos.

Algo imprescindible en Educación Primaria es el juego, ya que este pueda ser un medio de aprendizaje y disfrute que favorece la imaginación y la creatividad. Posibilita interactuar con otros y así ayudar a ampliar las actitudes hacia los demás (lo social).

Los alumnos deben tener relación directa con todos los objetos a su alcance dentro del aula. Su manipulación y utilización hace de estos una excelente herramienta a la hora de desarrollar habilidades motrices. Por último y no menos importante recalcar lo importante de realizar una buena evaluación junto con unos adecuados criterios de evaluación.

7. Recursos temporales

Para plantear la propuesta de intervención, debemos tener en cuenta el tiempo del que disponemos para cada sesión. En un principio la programación está hecha para que se realicen 6 sesiones alternas con las otras actividades y programaciones que se van realizando en el aula.

Se plantean tres sesiones por semana, los lunes, miércoles y viernes de 50 minutos cada una.

Para ubicarlo de manera más visual, a continuación, muestro como ejemplo el del mes de marzo donde se podría llevar a cabo la propuesta de intervención con las sesiones que se realizarán cada día y el título correspondiente de las mismas:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

7calendar.com/es/

Figura 1: Elaboración propia

Día de la semana	Número de la sesión	Título de la actividad
Lunes 6	sesión nº1	<i>“Me pierdo con Picasso”</i>
Miércoles 8	sesión nº2	<i>“¿Pintar con tijeras?”</i>
Viernes 10	sesión nº3	<i>“Escaneando a Kandinsky”</i>
Lunes 13	sesión nº4	<i>“Dominando a Van Gogh”</i>
Miércoles 15	sesión nº5:	<i>“Lanza a lo loco con Pollock”</i>
Viernes 17	sesión nº6	<i>“Cataneando... conquistando... y terminando”</i>

Figura 2: Elaboración propia.

8. Actividades

Sesión N.º 1	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 06/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	<i>“Me pierdo con Picasso”</i>	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de reconocer las obras más ilustres de Picasso. • Saber en qué consiste la rutina de pensamiento del KWL. (Anexo 1) • Descubrir el juego del laberinto, versión de Harry Potter. 	
Recursos materiales:	Recursos espaciales:	Recursos temporales:
<ul style="list-style-type: none"> - El propio juego del laberinto con las fichas de las obras más representativas de Picasso. - Plantilla de la rutina de pensamiento del KWL. 	El aula	50 minutos
Presentación de la actividad	<p>En primer lugar, lo que se hará será proyectar una presentación con las obras más ilustres de este autor, junto con el título de la obra. Para que los alumnos vayan familiarizándose con ellas y las sepan reconocer e identificar cuando estemos jugando en el laberinto.</p> <p>Antes de comenzar a jugar, les explicaremos a los niños que vamos a realizar la rutina de pensamiento del KWL, pero que al principio tan solo vamos a rellenar las casillas de la “K” que se corresponde al Know, en inglés que significa, que quiero saber acerca del tema, y la casilla de la “W” correspondiente a What, qué sé sobre este autor.</p> <p>Los niños escribirán que quieren saber y que saben sobre Pablo Picasso. Dejando en blanco la “L” que rellenaremos al finalizar la sesión.</p>	
	<p>Una vez que hemos rellenado la rutina de pensamiento, pasaremos a la acción, jugando al laberinto de Picasso, es una versión adaptada a la temática del arte, al igual que hicieron con el juego original que</p>	

<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>está adaptada a Harry Potter, en el que el tablero aparece con las fichas de los personajes principales de la saga. Para trabajar las obras más representativas de este autor y que los alumnos sepan reconocerlas e identificarlas, lo que haremos será poner una obra de Picasso como carta del juego en vez de un personaje de Harry Potter.</p> <p>El juego consiste en escoger una carta del mazo y al darle la vuelta descubrir que obra nos ha tocado, y visualizar la misma en el tablero, lo que deberemos hacer será mover las fichas del tablero hasta llegar a la obra artística que nos ha tocado. Pero ¡cuidado! El tablero está en continuo cambio y movimiento, puesto que el juego deberá de realizarse por grupos de 4 personas, y se jugará de manera individual, cada jugador deberá de ir a por la obra artística de Picasso que le haya tocado. Cada vez que alcancen dentro del tablero la obra que les haya tocado, deberán decir el título de la obra, por ejemplo: “El Guernica”; si lo dicen correctamente, obtendrán dos puntos, y si no lo dicen de manera correcta, la ficha no será válida y solo obtendrán un punto.</p> <p>El jugador que consiga llegar a más obras artísticas será el ganador. En el mazo de cartas donde aparecen las imágenes de las obras, constará de un total de 20 obras, una vez que hayamos llegado en el laberinto a por una, tendremos que robar otra del mazo. Hasta que se acaben, cuando hagamos recolecta de cuantas obras hemos alcanzado cada uno, el que más haya conseguido dentro del laberinto, será el ganador.</p>
<p>Cierre de la actividad y reflexión</p>	<p>Una vez que se haya terminado el juego volveremos a repartir a los alumnos sus respectivas fichas de la rutina de pensamiento, para rellenar la última casilla, que consistirá en poner que es lo que han aprendido en la sesión de hoy.</p>

Sesión N.º 2	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 08/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	“¿Pintar con tijeras?”	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir el método artístico <i>cut out</i> que seguía Matisse para sus obras artísticas. • Lograr visibilizar el pensamiento de los discentes a través de la rutina de pensamiento del titular y 3-2-1 puente. (Anexo 2) • Reconocer las principales obras de Matisse a través del juego del memory. 	
Recursos materiales: - Cartas de memory hechas por el maestro con las obras más reseñables del autor.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 50 minutos
Presentación de la actividad	<p>Primeramente, mostraremos algunas fotografías de las obras de este autor, para que los alumnos a través de preguntas que les vayamos realizando, consigan extraer las características principales de las obras de arte de Matisse, como puede ser que formase sus obras a través de formas o recortes que realizaba, es decir que no pintaba.</p> <p>Una vez que conocemos las características del autor, pasamos a rellenar la ficha de la rutina de pensamiento de 3, 2, 1, puente, siguiendo las indicaciones: los alumnos tienen que escribir tres ideas acerca del tema, en este caso el arte y los diferentes autores, se deben hacer dos preguntas y escribir 1 metáfora, o analogía sobre el tema.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>Una vez que hemos rellenado la rutina de pensamiento y conocido un poco las obras las características de Matisse al igual que la técnica del <i>cut out</i> para la composición de sus obras, vamos a jugar con ellas. Jugaremos al memory con las obras más ilustres de Matisse que el maestro previamente habrá colocado en unas cartas y</p>	

	<p>en gran grupo jugaremos dando la vuelta a las cartas quedándonos con la imagen de donde están las dos obras que son iguales, Haremos rondas donde cada vez uno deberá de ir levantando una de las obras, hasta que consiga encontrar la otra pareja.</p> <p>Una vez que ya hemos encontrado todas las parejas de las obras de Matisse, habrá un ganador que será el que más parejas haya conseguido levantar.</p> <p>Pero el juego no termina aquí, entre todos, crearemos nuestra propia obra con las tijeras y con las propias obras del artista (impresas) haremos los recortes que nosotros queramos, cada alumno deberá tener al menos una pareja de obras del memory. Una vez que han recortado de diferentes formas, entre toda la clase, lo que haremos será crear y color de diferente forma los recortes de las propias obras. Creando nuestra gran composición de Matisse.</p>
Cierre de la actividad y reflexión	<p>Una vez que hemos terminado de conocer a Matisse, volveremos a realizar la rutina de pensamiento de 3,2,1 puente, pero para dar por finalizada la sesión, pediremos a los alumnos que pongan un titular al día de hoy. Como puede ser: “Descubriendo a Matisse con el memory. Componiendo nuestro propio Matisse”.</p>

Sesión N.º 3	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 10/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	<i>“Escaneando a Kandinsky”</i>	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Saber quién es Kandinsky, sus características artísticas y rasgos más destacables. • Realizar la rutina de pensamiento de la brújula. (Anexo 3) • Experimentar como se pinta con el lápiz del pictionary haciendo uso de aparatos electrónicos. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir en que consiste la mesa de luz para crear sus propias obras. 		
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Mesa de luz con diferentes recortes de formas geométricas con papel celofán. - Material del pictonary electrónico, uso del lápiz y de la app que deberemos descargarlos en el móvil. 	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 50 minutos	
Presentación de la actividad	<p>En un primer lugar expondremos algunas obras más ilustres de este autor en el proyector de la clase, pidiéndoles a los alumnos que nos digan qué ven en las obras, por ejemplo, figuras geométricas, o colores apagados entremezclados, abstracción o realidad, etc. Una vez que hemos conocido las características de este autor, pedimos a los niños, como viene siendo habitual que rellenen la rutina de pensamiento de la brújula: en el Oeste, deberán de poner las objeciones o inconvenientes que encuentran a realizar una obra de este autor: en el Este, deberán de escribir cuales son las Emociones que están sintiendo, previamente a la realización de la obra, puede ser frustración, agobio, diversión, alegría, incertidumbre... mientras que en la N del Norte deberán de poner las Necesidades que tienen para poder realizar una obra del autor; por último, en el sur, tendrán que escribir las sugerencias que tienen para hacer una obra de Kandinsky, como, por ejemplo, utilizar pinturas fluorescentes.</p>		
Desarrollo de la actividad	<p>Una vez que el maestro conoce cuales son las necesidades, sugerencias, inquietudes y emociones de los alumnos, les explicará que de manera individual cada uno creará diferentes obras de arte al estilo de Kandinsky haciendo uso de las figuras geométricas que ya están recortadas sobre la mesa de luz. Cada niño dispondrá de 1 minuto para hacer su obra a través de la superposición de elementos ya recortados.</p> <p>Cuando ya hemos explorado y experimentado con las características</p>		

	<p>básicas de las obras de este autor, lo que les diremos es que ahora vamos a crear nuestra propia obra de Kandinsky, pero jugando, y dibujando de una manera diferentes. Pintaremos en el aire con un lápiz invisible en el cual solo se podrá ver el cuadro que estamos dibujando a través de la pantalla del móvil del maestro.</p> <p>Para ello les diremos que tienen que ponerse por parejas, una pintará la obra de arte elegida y el compañero lo adivinará. Luego haremos un cambio de roles.</p> <p>Para ello deberá escoger de un taco de folios una de las obras de arte que previamente hemos visto en la presentación de Kandinsky, e intentar dibujarla con el lapicero del pictonary y el compañero tiene que procurar descubrir de que obra de arte de Kandinsky se trata. Para ello habrá tenido que estar atento en la presentación y explicación del nombre de las obras de arte. Como tan solo disponemos de un lapicero del pictonary tan solo habrá 1 minuto por pareja.</p>
<p>Cierre de la actividad y reflexión</p>	<p>Una vez que hemos terminado de jugar todos y ya manejamos tanto el estilo artístico como las características de este autor, volveremos a repartir la rutina de pensamiento de la brújula y pediremos a los alumnos si cambiarían alguna de las ideas que habían puesto al principio en los puntos cardinales, por ejemplo, si la emoción que sentían al principio a cambiando ahora que hemos terminado la actividad.</p>

Sesión N.º 4	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 13/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	<i>“Van Gogh’s dominoes”</i>	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer cuáles son las principales obras de Van Gogh. • Llevar a cabo la rutina de pensamiento antes pensaba ahora pienso. (Anexo 4) • Mostrar a los niños uno de los juegos tradicionales de mesa como es el dominó. 	
Recursos materiales: - Fichas de dominó modificadas con las obras más ilustres de Van Gogh.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 50 minutos
Presentación de la actividad	<p>Antes de comenzar el juego por parejas, les diremos a los alumnos quien es Van Gogh, si le conocen o si le viene a la cabeza alguna de sus obras, en cuanto veamos que empiezan a activar su mente recordándolo. Les pediremos que escriban en el recuadro de la rutina de pensamiento correspondiente a la de antes pensaba. Plasmando ahí todo lo que piensan o conocen de Van Gogh.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>Una vez que ya estamos conociendo más en profundidad a nuestro autor, es hora de jugar con sus obras. Para ello, hemos escogido un juego tradicional, como es el dominó. Les pediremos que se coloquen por parejas, las fichas de dominó no serán como conocemos de números, sino que tendrán en cada parte de la ficha una obra de van Gogh, deberán de ir jugando robando fichas y uniendo ambos lados con la misma obra, pero al colocar la pieza tendrán que indicar el título de la obra. Si no es así, la ficha no valdrá, y el turno pasará al contrincante.</p> <p>Podremos repetir el número de rondas tantas veces como de tiempo dispongamos, pero cada vez que cambiemos de ronda, se cambiará de pareja. Si algún grupo ha de ser de tres alumnos, ese grupo se ira</p>	

	rotando entre sí. Uno de ellos observará la jugada de ambos y se irá aprendiendo los títulos de las obras de este autor.
Cierre de la actividad y reflexión	Cuando hayamos terminado las rondas de juego, les diremos a los niños que vuelvan a coger la ficha de la rutina de pensamiento, y rellenen el apartado de ahora pienso. En el cual tendrán que exponer que es lo que después de la actividad piensan de las obras de Van Gogh que han conocido durante el juego.

Sesión N.º 5	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 15/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	<i>“Lanza a lo loco con POLLOCK”</i>	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el estilo artístico que tenía Jackson Pollock. • Realizar la rutina de pensamiento: “afirma apoya, cuestiona” AAC. (Anexo 5) • Ser capaces de seguir las instrucciones de los compañeros. 	
Recursos materiales:	Recursos espaciales:	Recursos temporales:
<ul style="list-style-type: none"> - Pintura acrílica de diferentes colores. - Papel continuo grande. 	El aula	50 minutos
Presentación de la actividad	Una vez que la maestra hace una pequeña explicación sobre las características principales de este autor, les pide a los alumnos que rellenen la ficha con los apartados que tiene la rutina de pensamiento AAC, es decir que, en primer lugar, deberán de afirmar de este autor, por ejemplo: abstracción. Seguidamente deberán de Apoyar con una idea o argumento las características artísticas de este autor, por ejemplo, decir que fue un artista revolucionario para las características artísticas que se daban en la	

	<p>época. Y por último deberán de rellenar la casilla de cuestión, en la cual se podrán hacer una pregunta que les inquiete acerca del estilo artístico o del propio autor, como por ejemplo puede ser: ¿Cómo llego a crear este tipo de arte con lo diferente que es este estilo al realista de la época?</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>Una vez que ya tenemos las ideas asentadas acerca de este autor y sus características artísticas principales, vamos a jugar con su estilo. Para ello les pediremos que se coloquen por grupos de 4, sabiendo que uno deberá de ser de 5. Les daremos un bote de cada color a cada grupo. El juego consistirá en crear nuestro propio Pollock, pero de una manera diferentes, el alumno al que le toque lanzar la pintura deberá estar con los ojos cerrados y sus compañeros les irán dando indicaciones sobre como tienen que pintar, por ejemplo, lanzando la pintura en diagonal de abajo hacia arriba en dirección a la derecha. De esta manera trabajamos también la coordinación y la lateralidad de cada alumno. Una vez que un compañero ya haya realizado las indicaciones previamente propuestas por el resto, le toca al siguiente compañero, cada alumno deberá de hacerlo al menos cuatro veces. La elección de los colores también deberán de debatirlo los compañeros que dan las indicaciones.</p>
<p>Cierre de la actividad y reflexión</p>	<p>Una vez que se tenga hecho el cuadro, un representante de cada grupo saldrá al centro del aula a exponerlo para explicar el uso del color y por qué han elegido las indicaciones que se han ido dando, si para completar la zona de pintar, o por estética u otros motivos. Además, les pediremos que vuelvan a coger la ficha donde habíamos rellenado la rutina de pensamiento e intenten responderse a la cuestión que se habían planteado previamente. Si no es así, deberán decirla en voz alta e intentar que se resuelva su cuestión entre todos los alumnos de la clase.</p>

Sesión N.º 6	Categoría: 5º de Educación Primaria	Fecha: 17/03
N.º de alumnos	25	
Título de la actividad	<i>“Cataneando... conquistando... y terminando”</i>	
Objetivos específicos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar todo lo aprendido a lo largo de la propuesta de intervención. • Comprender en que consiste la rutina de pensamiento: el semáforo. • Conocer el funcionamiento y normas del juego:” Catan” 	
Recursos materiales:	Recursos espaciales:	Recursos temporales:
<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes cartas con las obras más representativas de cada artista visto a lo largo de la propuesta. - El material propio del juego del catan. - Cartulinas de color verde, amarillo y rojo. Una de cada color para cada alumno. 	El aula	50 minutos
Presentación de la actividad	<p>En un principio les explicaremos a los alumnos que esta será la última sesión que realizaremos de la propuesta de intervención que hemos estado haciendo a lo largo de todo el mes de marzo. Les diremos que aquí será donde tendrán que demostrar todo lo que han aprendido acerca de los autores artísticos más representativos. Para ello deberán de colocarse por grupos de 4 personas, uno de los grupos deberá de ser de 5 personas.</p> <p>Primeramente, les explicaremos las normas básicas del juego de mesa, en este caso hemos seleccionado “El Catán”. El cual consiste en ir consiguiendo diferentes materiales para lograr ir haciendo o bien poblados o bien ciudades, que dan 1 o 2 puntos respectivamente.</p>	

	<p>La finalidad del juego consiste en que tendrán que sumar un total de 10 puntos.</p>
Desarrollo de la actividad	<p>Pero el desarrollo de la actividad no solo consistirá en conseguir las cartas donde aparecen los distintos materiales para ir construyendo o bien las carreteras, o los poblados o las ciudades, sino que, para conseguir estos materiales, deberán de ir robando de un mismo taco de cartas en el cual habrá diferentes obras de los diversos autores que hemos ido viendo a lo largo del proyecto. Por lo que tendrán que saber reconocer cuando roben dos iguales, por qué será ahí cuando puedan canjear las dos obras artísticas por una carta de material, para poco a poco poder ir consiguiendo los materiales para la construcción de los poblados que dan 1 punto o de las carreteras que dan 2 puntos.</p>
Cierre de la actividad y reflexión	<p>La finalidad del juego será hasta que uno de los jugadores logre conseguir los 10 puntos habiendo construido las ciudades y poblados a través de las carreteras, habiendo reconocido correctamente las obras artísticas de los autores.</p> <p>Una vez que uno de los equipos haya terminado, nos explicará el ganador para toda la clase cuales han sido las obras artísticas que le han ido saliendo y a que autor pertenecen. De esta manera haremos una recopilación de las grandes obras y sus autores. Cerrando así la propuesta de intervención.</p> <p>Para darlo por finalizado, les explicaremos a los discentes que deberán de evaluar la sesión en concreto y el proyecto en general a través de la rutina de pensamiento del semáforo, la cual consiste en que deberán de colocar la cartulina verde pegada en la pizarra, si les ha gustado, han aprendido y comprendido todos los conceptos, artistas y obras. Mientras que, si se han quedado con alguna duda, deberán de escribir cual en la cartulina de color amarilla que también deberán de colocarla en la pizarra y, por último, si no han aprendido las características básicas de cada estilo de arte, o no saben reconocer las obras de arte de los autores o incluso que algún</p>

	juego de mesa realizado durante el proyecto no lo han comprendido deberán de escribirlo en la cartulina de color rojo y ponerlo también en la pizarra.
--	--

9. Alumnado con necesidades educativas especiales

Dicha propuesta está programada para poder adaptarse a cualquiera de las necesidades de los alumnos ACNEE (Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales) aunque no estén explicadas y detalladas las posibles adaptaciones, ya que no sabemos hacia qué tipo de aula iría destinada la propuesta puesto que no se podrá llevar a cabo.

10. Evaluación

Para evaluar la propuesta de intervención planteada, establecemos una serie de criterios de evaluación que están estrechamente relacionados con los objetivos que nos habíamos planteado al comienzo de este documento. Para ello me basaré 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.

Acorde al área al que va dirigida la propuesta de intervención: expresión plástica, junto con el curso en el que impartiría las actividades: 5º. Y puesto que en esta propuesta se pretende trabajar de manea interdisciplinar, se compagina con el área de lengua castellana y literatura. A continuación, procedo a exponer los criterios de evaluación que selecciono para evaluar en el proyecto.

10.1 Criterios de evaluación

	BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA	- Representar de forma personal, original y creativa ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.

	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final.
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL, HABLAR Y ESCUCHAR
	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar y utilizar la información verbal y no verbal. - Ampliar el vocabulario para lograr paulatinamente mayor precisión.

Figura 3: Elaboración propia

10.2 Estándares de aprendizaje evaluables

Del mismo modo que con los criterios de evaluación, se va a proceder a la selección de los estándares de aprendizaje evaluables que se siguen acorde al 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.

EDUCACIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2: EXPRESIÓN ARTÍSTICA
	<p>2. Distingue el tema o género de obras plásticas.</p> <p>2.1 Utiliza las técnicas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>2.2 Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p> <p>2.3 Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.</p>

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL, HABLAR Y ESCUCHAR
	<p>1.3. Transmite las ideas con claridad corrección, orden y dicción adecuadas, adaptando su expresión oral a las situaciones de comunicación en el aula.</p> <p>2.1. Emplea conscientemente recursos lingüísticos y no lingüísticos para comunicarse en las interacciones orales.</p> <p>3.1. Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atenta y participación con respeto a las ideas y opiniones de los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.</p>

Figura 4: Elaboración propia

10.3 Técnicas de evaluación

Se llevarán a cabo en cada sesión diferentes rutinas de pensamiento. Para así lograr dar visibilidad al pensamiento. Dichas rutinas de pensamiento se han especificado en cada apartado correspondiente a la sesión.

Así mismo, también se llevará a cabo una observación conductual de cada alumnado llevando un seguimiento en el cuaderno de campo del maestro donde se anotarán los momentos más reseñables. Además de realizar fotografías tanto del proceso como del producto final de las diferentes actividades realizadas por los discentes. Quedando guardado el proceso de aprendizaje de dicho proyecto.

Consideraciones finales: conclusiones y viabilidad de la propuesta

Atendiendo a los objetivos generales propuestos para este TFG, concluimos que todos ellos han sido alcanzados. Se ha elaborado una propuesta didáctica en Educación Plástica y Visual (O. G. 1), que permite conocer a varios artísticas importantes -Matisse, Kandinsky, Van

Gogh y Pollock, a través de la gamificación (O. G. 2), visibilizando además el pensamiento de cada discente a través de rutinas del pensamiento (O. G. 3).

Asimismo, se ha utilizado la gamificación para obtener un aprendizaje significativo en nuestros alumnos (O. E. 1), consiguiendo en el aula la intervención e interacción de todos los alumnos potenciando el trabajo en equipo (O. E. 2) mediante el uso de juegos de mesa para adquirir conocimientos sobre el arte (O. E. 3).

Como consideraciones finales de este TFG, podemos concluir que la gamificación es un buen recurso educativo para llevar a cabo en el aula, favorece la participación, generando interés y motivación del alumnado y, por lo tanto, la inclusión del mismo. Por otra parte, a través del juego el alumnado aprende a seguir sus reglas y a respetarlas. Además, la propuesta de intervención planteada contribuye a que el alumnado conozca varios de los artistas contemporáneos más influyentes dentro de la historia del arte de una manera lúdica, jugando. Y, a través de las rutinas de pensamiento, logramos visibilizar el pensamiento del alumnado y conocer cuáles son sus inquietudes.

La propuesta de intervención que se ofrece en este trabajo proporciona un aprendizaje dentro del área de la expresión artística, ampliando la visión que tienen los alumnos de EP sobre el arte, conociendo autores a través de un recurso innovador, cooperativo e inclusivo que produce que el aprendizaje de nuestros alumnos sea significativo. De esta manera podemos darnos cuenta de que es un recurso útil para llevarlo a la práctica en el aula. Del mismo modo, mencionar que la propuesta que incluye el trabajo puede tener una visión aún más amplia si cabe, puesto que muchas de las actividades que se presentan tienen la opción de adaptarlas según el nivel del alumnado que tengamos, es decir, que podemos hacerlas más complejas o disminuyendo su dificultad.

Además, podríamos incluso trabajar la propuesta desde un ámbito más globalizador, en el cual trabajemos otros contenidos dentro de las propias actividades, como por ejemplo podríamos trabajar las operaciones matemáticas en la sesión 4 donde estamos jugando al dominó. De esta manera logramos globalizar el aprendizaje y a su vez aumentar la dificultad de la actividad en este caso, aunque del mismo modo podríamos disminuirla.

Asimismo, dentro de la propuesta podríamos indicar también que su viabilidad la podemos transpolar a contextos no formales, como por ejemplo pueden ser las salidas a visitar museos, casas de arte o incluso exposiciones de los artistas que ya hayamos trabajado o estemos

trabajando, aprendiendo más allá sobre ello, y logrando un aprendizaje interdisciplinar como es la valoración, uso y reconocimiento de edificio de un museo.

Por último, es importante señalar que el uso de la gamificación dentro del aula no solo debe ser a través de sesiones planteadas para el aprendizaje de un contenido, sino que también lo podemos llevar a cabo como forma de descanso entre actividad y actividad, ya que es una manera de mantener a los alumnos atentos, pero descansando de su actividad habitual. Esto lo podemos conseguir de forma fácil si tenemos a mano cualquier tipo de juego educativo que mantenga activo el aprendizaje del alumno, como por ejemplo el dominó, el dooble, ¡el Sushi go!, el Laberinto, el virus, entre otros. Es una manera de mantener a los alumnos en un descanso activo a lo que sería la tarea inicial.

Referencias bibliográficas

- Ainscow, M. (2004). El desarrollo de sistemas educativos inclusivos: ¿Cuáles son las palancas de cambio? *Journal of Educational Change*, 5(4), 1–20.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.
- Bueno, D. (2017). Neurociencia para educadores. Octaedro- Rosa Sensat. Barcelona.
- Battro, A. (2011). Neuroeducación: el cerebro en la escuela. La pizarra de Babel. Puentes entre neurociencia, psicología y educación, 25-70.
- Bravo, M. G. (2015). ¿Funciona el efecto sorpresa sobre el aprendizaje? Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Funciona-el-efecto-sorpresa-sobre>
- Booth, T. (1996). A Perspective on Inclusion. *Cambridge Journal of Education*, 26 (1), 87-99.
- Dacey, J. (1989). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil: Perspectiva constructivista. *Revista Creatividad y Sociedad*, 12, 7-20.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011) “From game design elements to gamefulness: Defining gamification.” En: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). New York: ACM.
- Espinosa, R. S. C. (2017). Gamificación en escenarios educativos. revisando literatura para aclarar conceptos. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 11-17.
- García, V. J. L., y Millán, J. C. V. (2013). Innovaciones didácticas para fomentar el aprendizaje y la cohesión social en el aula. La técnica puzle con equipo de sabios. *Innovación educativa*, (23).
- Hernández, C., Pinedo, R., García-Martín, N., y Rascón, D. (2019). Pre-service teacher experiences: art and thinking. University of Valladolid (Spain)
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1993). *Cooperation in the Classroom*. Edina. Interaction Book Company.

- Unesco. (2008). Dossier: Educación inclusiva. *Revista Trimestral De Educación Comparada*, XXXVIII (0304–3053), 1–181. Retrieved from: www.ibe.unesco.org
- Moriña Díez, A. (2011). Aprendizaje cooperativo para una educación inclusiva: desarrollo del programa PAC en un aula de Educación Primaria.
- Melba A, Gutiérrez de Piñeres C. y Velázquez J. (2017). Estrategias de inclusión en contextos escolares. *Diversitas*, 13(1), 13–26. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982017000100013
- Ramírez, I. C. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 20.
- Osorio. G.A. (2009). La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual.
- Quicios. B. (2018). Pedagogía Reggio Emilia para niños o como aprender mediante la observación. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/pedagogia-reggio-emilia-para-ninos-o-como-aprender-mediante-la-observacion/>
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Hacer visible el pensamiento*. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de Los estudiantes. Recuperado de: www.paidosargentina.com.ar
- Tishman, S., y Palmer, P. (2005). Pensamiento visible. *Leadership compass*, 2(4), 1-3.
- Perkins, D. (1997). *¿Cómo hacer visible el pensamiento?* Artículo publicado por la Escuela de Graduados de la Universidad de Harvard. Traducido por Patricia León y María Ximena Barrera.

Marín, I. y Hierro, E. (2013) Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes, Barcelona: Empresa Activa.

Werbach, K. (2014) “(Re) Defining Gamification: A Process Approach.” En: Persuasive Technology (pp. 266–272). Springer International Publishing

Anexos

Organizadores gráficos de las rutinas de pensamiento que se llevarían a cabo en la propuesta de intervención.

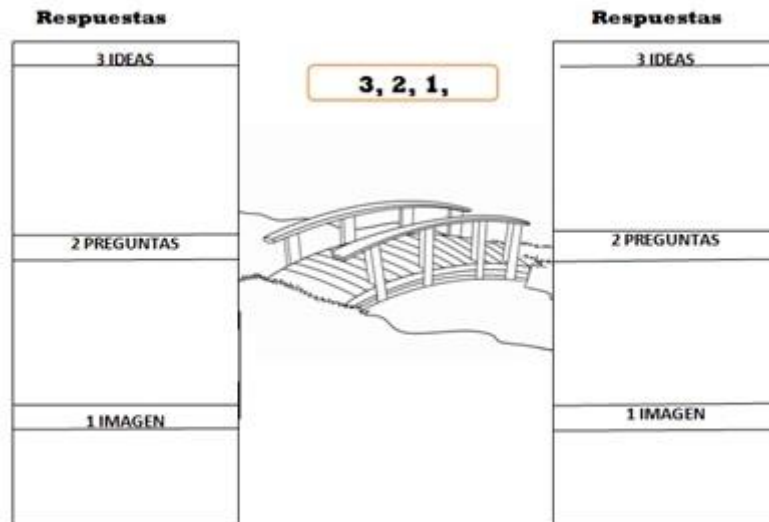
Anexo 1: Rutina de pensamiento KWL

Pertenciente a la actividad de: “Me pierdo con Picasso”

K, W, L (Know, Want, Learn)			Rutina de Pensamiento
Tema:			
K Lo que sé	W Lo que quiero saber	L Lo que he aprendido	busco información

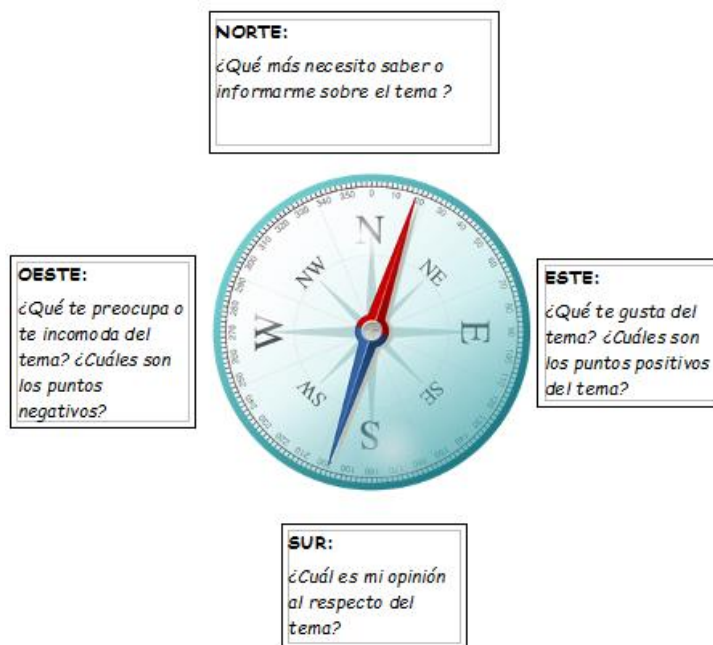
Anexo 2: Rutina de pensamiento: 3,2,1 puente.

“¿Pintar con tijeras?”



Anexo 3: Rutina de pensamiento la brújula:

“Escaneando a Knadinsky”



Anexo 4: Rutina de pensamiento antes pensaba ahora pienso

“Dominando a Van Gogh”

:

Rutina de pensamiento

Nombre: Fecha:



Antes pensaba






Ahora pienso


Uruguay Educa
Un portal en movimiento
uruguayeduca.anep.edu.uy

Anexo 5: Rutina de pensamiento: Afirma Apoya Cuestiona (AAC)

“Lanza a lo loco con Pollock”

EXPLICA	APOYA	CUESTIONA
		

© ELESAPIENS  www.elesapiens360.com

