



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO EN EL  
USO DE LOS MEDIOS EN EDUCACIÓN  
FÍSICA*



**Autor/a:** Alba García Lázaro

**Tutor/a académico/a:** Ruth Pinedo González

*En coherencia con el valor de igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este Trabajo Fin de Grado se efectúan en género masculino, cuando hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.*

## **Agradecimientos**

Dedico este trabajo a mi madre, a mi hermana, a mi tutora del centro del Prácticum II, a mi tutora académica del Trabajo de Fin de Grado, a las tutoras de Araucaria y a todas las personas que me han ayudado a crecer durante estos años académicos.

*“Si existe para la humanidad una esperanza de salvación y ayuda, ésta no podrá venir  
más que del Niño, porque en él se construye el Hombre”*

María Montessori

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende abordar la Educación Física desde un enfoque innovador, motivador, y estimulante para el alumnado. A través de la propuesta, se pretende que los discentes realicen producciones audiovisuales como productos finales ante diversas temáticas, trabajando de esta manera los contenidos relacionados con el área de Educación Física y de forma interdisciplinar con otras áreas. Con esta propuesta educativa se pretende que el alumnado desarrolle un pensamiento crítico acerca del uso responsable y ético de los medios, y que conozca y experimente de primera mano las posibilidades que estos nos proporcionan. En este caso, nos centramos en la aplicación de Tik Tok, creando nuestra propia versión adaptada a los objetivos y contenidos curriculares de la etapa correspondiente, buscando un aprendizaje global y significativo del alumnado a través de una propuesta educativa que reúne un total de dieciséis sesiones.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación Física, Tik Tok, Educación Primaria, alfabetización digital, uso responsable de los medios.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project aims to approach Physical Education from an innovative, motivating and stimulating approach for students. Through this proposal, the aim is for students to produce audiovisual productions as final products on different themes, working in this way on content related to the area of Physical Education and in an interdisciplinary way with other areas. The aim of this educational proposal is for pupils to develop critical thinking about the responsible and ethical use of the media, and for them to learn about and experience first-hand the possibilities they provide us with. In this case, we focus on the application of Tik Tok, creating our own version adapted to the objectives and curricular contents of the corresponding stage, seeking a global and significant learning of the students through an educational proposal that brings together a total of sixteen sessions.

## **KEYWORDS**

Physical Education, Tik Tok, Primary Education, digital literacy, responsible use of media.

## INDÍCE

CAPÍTULO 1	INTRODUCCIÓN.....	1
1.1	Introducción.....	1
1.2	Justificación.....	2
1.3	Objetivos.....	4
CAPÍTULO 2	MARCO TEÓRICO.....	5
A.	MARCO NORMATIVO.....	5
2.1	Ley Educativa.....	5
2.2	Área Educación Física.....	5
2.3	Alfabetización mediática/digital.....	6
B.	EDUCACIÓN Y REDES SOCIALES.....	7
2.4	Conceptualización de las TIC y las nuevas tecnologías.....	7
2.5	Uso de los medios y educación.....	8
2.6	Las nuevas tecnologías en el sistema educativo actual.....	9
2.7	Formación de los docentes.....	10
2.8	Pros y contras de las nuevas tecnologías en la educación.....	12
2.9	Las nuevas tecnologías en el área de educación física.....	12
CAPÍTULO 3	PROYECTO de Aprendizaje.....	15
3.1	Título del proyecto.....	15
3.2	Contextualización de la propuesta.....	15
3.3	Competencias clave.....	16
3.4	Interdisciplinariedad con otras áreas.....	19
3.5	Aspectos curriculares.....	19
3.6	Metodología.....	25

3.7	Actividades .....	26
3.8	Temporalización de las sesiones.....	35
3.9	Recursos materiales, espaciales y humanos .....	36
3.10	Atención a la diversidad .....	36
CAPÍTULO 4 DESARROLLO DEL PROYECTO .....		38
4.1	Desarrollo de la propuesta .....	38
CAPÍTULO 5 CONCLUSIÓN Y VIABILIDAD DE LA PROPUESTA .....		42
5.1	Conclusiones generales.....	42
5.2	Viabilidad de la propuesta .....	47
BIBLIOGRAFÍA .....		48
ANEXO 1	Aspectos curriculares.....	52
ANEXO 2	Actividades .....	57



## **CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN**

### **1.1 INTRODUCCIÓN**

El tema seleccionado para realizar este proyecto es la educación ética y crítica de los medios inspirándonos en la aplicación de Tik Tok.

Uno de los principales temas por los que decidí realizar este proyecto es que, los niños, desde temprana edad se ven involucrados de manera activa en las redes sociales, ya sea por la viralidad de los bailes, trends o simplemente por la música que ponen en la radio y la televisión. Esto sucede cada vez a más temprana edad, por lo que, un aprendizaje correcto y guiado de actuación ante las posibles situaciones que podemos encontrar en las redes sociales les permitirá tener una respuesta más segura para el propio individuo, y, por ende, una relación con las redes más sana y segura para los menores.

A través de esta idea hacemos que los alumnos pasen de ser usuarios de esta plataforma con un simple rol de observadores para pasar a ser creadores de contenidos, y en este caso, contenidos que tengan un fin enriquecedor y productivo para los niños. De esta manera, además de trabajar con ellos la selección correcta de contenidos a la hora de navegar por aplicaciones como esta, les enseñamos como introducir las TIC correctamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje, dándoles unas pautas y una independencia que les permita desarrollar un aprendizaje integral de los conocimientos a tratar a través de diferentes medios y metodologías, dejando de lado, en el caso de educación física, los juegos y deportes tradicionales, y adaptando esto a la sociedad actual. Respecto a la educación física, es una manera de hacer actividades físicas a través de bailes y retos que les llamen la atención y les motiven.

A través de la puesta en marcha de este proyecto podemos ofrecerles a los alumnos las herramientas necesarias para que empiecen a tener una relación fructífera con los medios de comunicación, concienciando acerca del uso correcto y responsable para poder sacar todo el potencial a los medios y las TIC con las que interactúan y fomentando el aprendizaje ubicuo.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

La educación crítica y ética de los medios en los centros educativos es un tema de gran importancia a nivel social y educativo en la sociedad actual. Vivimos en una era digital donde los medios de comunicación y las tecnologías digitales tienen un impacto significativo en la formación de opiniones, la construcción de identidades y la participación ciudadana. En este contexto, es fundamental desarrollar competencias en los estudiantes que les permitan ser consumidores críticos y responsables de los medios, así como promover una ciudadanía informada y comprometida.

A nivel social, la educación crítica y ética de los medios promueve una ciudadanía activa y comprometida. Según Ferrés y Piscitelli (2012), la alfabetización mediática permite a los individuos comprender cómo funcionan los medios de comunicación, cómo se construyen los mensajes y cómo influyen en la opinión pública. Esto empodera a los ciudadanos para cuestionar la información que reciben, detectar la manipulación mediática y participar de manera crítica en la esfera pública.

En el ámbito educativo, la educación crítica y ética de los medios desarrolla habilidades clave en los estudiantes. Según Martínez-Guzmán (2019), esta educación fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, la evaluación de la veracidad de la información y la reflexión sobre el impacto de los medios en la sociedad. Estas competencias son fundamentales para que los estudiantes se conviertan en consumidores y productores responsables de contenido mediático, así como para que se transformen en ciudadanos activos en una sociedad cada vez más mediática y digital.

Mi TFG se centra precisamente en la educación crítica y ética de los medios en los centros educativos, ya que considero que es un tema relevante y necesario en el contexto actual. A través de mi propuesta, busco desarrollar competencias relacionadas con la comprensión crítica del uso responsable de los medios y la evaluación de un uso correcto de la información proporcionada en internet y las redes sociales. Al abordar este tema en mi TFG, contribuyo a la formación integral de los estudiantes y al fortalecimiento de su capacidad para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrecen los medios de comunicación y las tecnologías digitales.

Por otro lado, quiero destacar la idea de que la educación crítica y ética de los medios ayuda al desarrollo de competencias del grado en la formación de profesionales de la educación. Al

desarrollar un TFG sobre este tema, se exploran y aplican los conocimientos adquiridos durante la formación académica, al tiempo que se promueven competencias transversales, como la investigación, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis.

Como afirma Area (2020), "la educación en medios y la competencia mediática deben formar parte de la formación de los futuros docentes, ya que estos serán responsables de educar a las generaciones futuras en la sociedad mediática". La realización de un TFG que aborde la educación crítica y ética de los medios en los centros educativos permite al estudiante profundizar en este campo, investigar y desarrollar propuestas pedagógicas que promuevan la competencia mediática en el contexto escolar.

En conclusión, la educación crítica y ética de los medios en los centros educativos es fundamental a nivel social y educativo. Promueve una ciudadanía informada y participativa, así como el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes. Realizar un TFG sobre este tema permite al estudiante desarrollar competencias del grado, profundizar en la temática y contribuir a la formación de profesionales comprometidos con la educación mediática. Como menciona Area (2020), "la educación mediática no solo es una competencia necesaria para la ciudadanía del siglo XXI, sino también para los futuros docentes, que deben estar preparados para abordar el uso responsable, crítico y ético de los medios en el entorno educativo".

Con el desarrollo de este TFG se han promovido todas las competencias del título, pero en especial, me gustaría destacar:

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.
6. Que los estudiantes desarrollen, un compromiso ético en su configuración, como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables., Garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

### 1.3 OBJETIVOS

Los objetivos a alcanzar con el presente trabajo son los que se presentan a continuación:

Objetivos específicos teóricos:

- Indagar sobre los conocimientos de la alfabetización digital.
- Reflexionar sobre la estrecha conexión entre los medios y la educación.
- Sopesar acerca de los pros y los contras de las TIC en el ámbito educativo.
- Concienciar de la importancia de la formación de los docentes en las TIC.

Objetivos específicos prácticos:

- Elaborar una propuesta de intervención educativa vinculada al uso correcto y responsable de las redes sociales en Educación Primaria.
- Llevar a la práctica una propuesta didáctica para 6º de Primaria sobre la elaboración y producción de productos audiovisuales.
- Analizar los resultados de la propuesta llevada a cabo.

## **CAPÍTULO 2    MARCO TEÓRICO**

### **A. MARCO NORMATIVO**

#### **2.1    Ley Educativa**

Según el Real Decreto, nos encontramos ante la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, también denominada como LOMLOE, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, conocida como LOE.

Este proyecto se basa en la legislación del Boletín Oficial de Canarias (BOC), en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 156, de 13 de agosto). (Derogado, de aplicación en los cursos segundo, cuarto y sexto de la Educación Primaria, durante el curso académico 2022-2023, teniendo los estándares de aprendizaje evaluables carácter meramente orientativo).

#### **2.2    Área Educación Física**

La Educación Física a nivel de la escuela primaria está dirigida a partir de la competencia motriz, la cual se entiende como una síntesis de conocimientos, procedimientos, actitudes y emociones relacionadas con el comportamiento deportivo como objetivo final de esta disciplina. De esta manera se busca resolver de manera efectiva todas aquellas interacciones en contextos cotidianos entre los individuos con el resto y con el entorno. Así, a través de esta área de conocimiento, se prepara a los discentes en su realización personal y la ciudadanía activa.

La Educación Física contribuye al logro de los objetivos generales de esta etapa de desarrollo: mediante la interacción en el desarrollo de las tareas motrices; preservando actitudes contrarias a la violencia en la resolución civilizada y serena de los posibles conflictos; a través del respeto a la diversidad, el multiculturalismo y a los derechos humanos y suscitando a la igual de los mismos entre géneros, y evitando la discriminación de las personas con cualquier tipo de discapacidad en el desarrollo de prácticas físicas. Además, se fomenta el desarrollo integral de las capacidades afectivas de la personalidad y en las relaciones interpersonales, evitando juicios

de valor y estereotipos sexistas, incitando a la práctica a nivel grupal e individual, al hábito del esfuerzo y de responsabilidad en la actividad física, la confianza en uno mismo, el interés, la curiosidad y la creatividad en el proceso de enseñanza en el ámbito educativo.

### **2.3 Alfabetización mediática/digital**

En pleno siglo XXI es indudable que las TIC son imprescindibles en nuestro día a día, tanto a nivel personal como a nivel social, siendo necesaria y estando presente en todos los ámbitos de nuestra vida, ya sea a la hora de socializar, en el ámbito laboral o simplemente hacer un uso lúdico de estos. Además, internet es un medio que nos permite acceder a todo tipo de información de manera instantánea, ya sea para ampliar conocimientos a nivel académico o por propio interés.

De esto surge la necesidad de desarrollar paralelamente un alfabetismo digital, que nos facilite interpretar y desarrollar correctamente la información que encontramos a través de los medios digitales.

De esta manera, no se trata solo de comprender qué información nos están enseñando, o qué estamos consumiendo indirectamente, sino que, de manera consciente, saber evaluar y estimar de forma crítica el contenido mediático que encontramos en la nube y poder reconocer tanto las ventajas como las limitaciones de dicho contenido.

Las personas deben desarrollar ciertas habilidades para hacer un uso crítico y correcto de la información que nos exponen los medios. Es por ello, por lo que, si desde temprana edad alfabetizamos y enseñamos a los más pequeños a hacer un uso responsable y consciente del manejo de la información, más sencillo será para ellos introducirse en el mundo tecnológico y social, facilitando la seguridad de la navegación por la red y los medios.

Uno de los mayores inconvenientes de esto es que hay un gran porcentaje de discentes que además de desconocer metodologías correctas para introducir una alfabetización mediática en el aula, se niega a actualizarse e innovar con las TIC de manera lúdica y didáctica en sus clases.

## **B. EDUCACIÓN Y REDES SOCIALES**

### **2.4 Conceptualización de las TIC y las nuevas tecnologías**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que las personas acceden, procesan y comparten información. Las nuevas tecnologías, como los dispositivos móviles, internet y las redes sociales, han transformado nuestra sociedad y han tenido un impacto significativo en diferentes ámbitos, incluyendo la educación, la salud, el trabajo y la comunicación. En este marco teórico, se explorará la conceptualización de las TIC y las nuevas tecnologías, su evolución y su relevancia en la sociedad actual.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refieren a un conjunto de herramientas, dispositivos y aplicaciones que facilitan el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información de manera electrónica (Valverde, 2018). Las TIC engloban diversas tecnologías, como computadoras, internet, telefonía móvil, redes sociales, entre otras, que han transformado la forma en que las personas se comunican, trabajan, estudian y se relacionan.

Por otro lado, el concepto de nuevas tecnologías se refiere específicamente a los avances y desarrollos tecnológicos más recientes, que han surgido a partir de la convergencia de la informática y las telecomunicaciones (Cobo, 2017). Estas nuevas tecnologías incluyen dispositivos móviles, aplicaciones móviles, realidad virtual, internet de las cosas (IoT), inteligencia artificial (IA), entre otras, que están impulsando cambios significativos en la sociedad y transformando la forma en que interactuamos con el entorno y con los demás.

Las TIC y las nuevas tecnologías han experimentado una evolución constante desde sus inicios. En sus primeras etapas, las TIC se centraban principalmente en el procesamiento y la gestión de datos, mientras que, con el surgimiento de internet, se abrió la puerta a la comunicación y el acceso a información a nivel global (Cepeda, 2019). Con la aparición de las nuevas tecnologías, como los dispositivos móviles y las aplicaciones, se ha avanzado hacia una mayor movilidad, interacción y personalización de la información y los servicios.

En la sociedad actual, las TIC y las nuevas tecnologías desempeñan un papel crucial en diversos ámbitos. En la educación, por ejemplo, han abierto nuevas oportunidades para el aprendizaje en línea, la formación a distancia y el acceso a recursos educativos digitales (Area, 2019). En el ámbito de la salud, las tecnologías digitales han facilitado la telemedicina, el seguimiento de

pacientes y el acceso a información médica (García, 2018). En el trabajo, las TIC han impulsado el teletrabajo, la colaboración en línea y la automatización de procesos (Cobo, 2017). Además, las redes sociales y las plataformas digitales han transformado la forma en que nos comunicamos, compartimos información y nos relacionamos con los demás (Castells, 2015).

Las TIC y las nuevas tecnologías han experimentado una evolución constante, desde su concepción inicial hasta la actualidad, transformando nuestra forma de vida y teniendo un impacto significativo en diferentes aspectos de la sociedad. La conceptualización de las TIC y las nuevas tecnologías nos permite comprender su importancia y sus implicaciones en la sociedad actual, abriendo nuevas posibilidades y desafíos en diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana.

## **2.5 Uso de los medios y educación**

El uso de medios en la educación ha adquirido una importancia creciente en las últimas décadas. Los medios de comunicación, como la televisión, el cine, la radio y las tecnologías digitales, han demostrado ser herramientas poderosas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este marco teórico, se explorarán los beneficios, las aplicaciones y los desafíos del uso de medios en la educación.

El uso de medios en la educación ofrece una serie de beneficios significativos. En primer lugar, los medios pueden captar la atención de los estudiantes y hacer que los contenidos sean más interesantes y atractivos (Sancho, 2012). Además, los medios pueden ayudar a visualizar conceptos abstractos, facilitando la comprensión y la retención de la información (Scolari, 2018). Asimismo, los medios permiten el acceso a una amplia gama de recursos educativos, enriqueciendo el aprendizaje y proporcionando diferentes perspectivas sobre un tema (López de Ayala y Gros, 2017).

El uso de medios en la educación se ha aplicado en diferentes contextos y disciplinas. Por ejemplo, los documentales y las películas educativas se han utilizado como herramientas para explorar temas históricos y culturales (Aguaded y Cabero, 2015). Las simulaciones y los juegos digitales han permitido la aplicación práctica de conceptos en áreas como las ciencias y las matemáticas (Hernández-Ruiz et al., 2019). Además, las redes sociales y las plataformas en



línea han fomentado la colaboración y el intercambio de conocimientos entre estudiantes y docentes (Area, 2017).

A pesar de los beneficios, el uso de medios en la educación también presenta desafíos. Uno de ellos es la necesidad de desarrollar habilidades críticas para analizar y evaluar la calidad de los contenidos mediáticos (Ferrés, 2018). Además, es necesario considerar la brecha digital, que puede limitar el acceso equitativo a los medios y la tecnología (García-Ruiz, 2016). También se deben abordar las preocupaciones sobre la dependencia excesiva de los medios y la pérdida de habilidades comunicativas cara a cara (Scolari, 2018).

El uso de medios en la educación ofrece beneficios significativos, como el aumento de la motivación, la comprensión y el acceso a recursos educativos. Sin embargo, se deben abordar los desafíos, como el desarrollo de habilidades críticas y la brecha digital. Con una implementación adecuada y un enfoque equilibrado, el uso de medios en la educación puede mejorar la calidad y la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## **2.6 Las nuevas tecnologías en el sistema educativo actual**

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación ha tenido un impacto significativo en el sistema educativo actual. Las nuevas tecnologías, como los dispositivos móviles, el acceso a Internet y el desarrollo de aplicaciones educativas, han transformado la forma en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan. En este marco teórico, se explorarán los beneficios, los desafíos y las implicaciones de estas nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

El uso de nuevas tecnologías en el sistema educativo ha demostrado una serie de beneficios significativos. En primer lugar, las tecnologías digitales pueden facilitar el acceso a la información y los recursos educativos, lo que permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos y explorar temas de manera más profunda (Gros, 2014). Además, las herramientas tecnológicas pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, brindando oportunidades para la colaboración, la interacción y el aprendizaje autónomo (Álvarez-Valdivia et al., 2019). Estas tecnologías también pueden personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y promoviendo un enfoque más centrado en el estudiante (Santiago y Pérez, 2017).

Aunque las nuevas tecnologías ofrecen numerosos beneficios, también presentan desafíos en su implementación efectiva en el sistema educativo. Uno de los desafíos es la brecha digital, que se refiere a la falta de acceso equitativo a la tecnología y a las habilidades necesarias para utilizarla (Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo, 2016). Esta brecha puede ampliar la desigualdad educativa entre estudiantes de diferentes entornos socioeconómicos. Además, la integración de nuevas tecnologías requiere una capacitación adecuada para los docentes, quienes deben adquirir habilidades tecnológicas y pedagógicas para aprovechar al máximo estas herramientas (Area, 2010).

El uso de nuevas tecnologías en el sistema educativo también plantea implicaciones éticas y sociales. Por ejemplo, el uso de datos personales de los estudiantes para personalizar el aprendizaje puede plantear preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información (Lara, 2019). Además, existe la preocupación de que la dependencia excesiva de las tecnologías digitales pueda limitar las habilidades sociales y el tiempo dedicado a actividades físicas y recreativas (Valverde-Berrocoso et al., 2020). Es importante abordar estos aspectos éticos y sociales para garantizar un uso responsable y equilibrado de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

Las nuevas tecnologías han transformado el sistema educativo actual, ofreciendo beneficios significativos en términos de acceso a la información, participación activa y personalización del aprendizaje. Sin embargo, también se deben abordar los desafíos, como la brecha digital y la necesidad de una capacitación adecuada para los docentes. Además, es crucial considerar las implicaciones éticas y sociales de estas tecnologías en el ámbito educativo. Con una implementación adecuada y un enfoque equilibrado, las nuevas tecnologías pueden mejorar significativamente la calidad y la efectividad de la educación.

## **2.7 Formación de los docentes**

La formación de los docentes en el uso de las TIC es fundamental en el contexto educativo actual. Las TIC ofrecen numerosas oportunidades para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje, pero requieren que los docentes adquieran competencias y habilidades específicas para su integración efectiva en el aula. En este marco teórico, se explorarán los enfoques, las estrategias y los desafíos de la formación de los docentes en las TIC.

Existen diferentes enfoques para la formación de docentes en las TIC. Uno de ellos es el enfoque centrado en las habilidades tecnológicas, que se enfoca en proporcionar a los docentes el conocimiento técnico necesario para utilizar las herramientas y recursos digitales (García-Valcárcel, 2018). Otro enfoque es el centrado en la pedagogía, que busca desarrollar habilidades pedagógicas para aprovechar el potencial educativo de las TIC y diseñar actividades de aprendizaje significativas (Prendes-Espinosa, 2014). También se ha propuesto el enfoque de integración curricular, que busca integrar las TIC en los contenidos curriculares existentes, promoviendo una enseñanza más contextualizada y auténtica (Tecnológico de Monterrey, 2019).

Para la formación de docentes en las TIC, se han utilizado diversas estrategias. Una de ellas es la formación inicial en las universidades, donde se incluyen asignaturas específicas sobre el uso de las TIC en la educación (Castañeda y Adell, 2016). Otra estrategia es la formación en servicio, que implica la capacitación continua de los docentes en el uso de las TIC a lo largo de su carrera profesional (Prendes-Espinosa, 2014). Además, se han promovido comunidades de aprendizaje en línea, donde los docentes pueden intercambiar experiencias, recursos y buenas prácticas relacionadas con las TIC (Area y Adell, 2019).

La formación de docentes en las TIC también enfrenta desafíos significativos. Uno de ellos es la resistencia al cambio, ya que algunos docentes pueden sentirse incómodos o inseguros al adoptar nuevas tecnologías (Tecnológico de Monterrey, 2019). Además, se debe superar la brecha digital, asegurando que todos los docentes tengan acceso equitativo a las TIC y a la conectividad necesaria (Castañeda y Adell, 2016). También se deben abordar las limitaciones de tiempo y recursos, ya que la formación en las TIC requiere inversiones tanto económicas como de tiempo por parte de las instituciones educativas (García-Valcárcel, 2018).

La formación de los docentes en las TIC es esencial para aprovechar todo el potencial educativo de estas tecnologías. Los enfoques centrados en las habilidades tecnológicas, la pedagogía y la integración curricular, junto con estrategias como la formación inicial, en servicio y las comunidades de aprendizaje, pueden ayudar a los docentes a adquirir las competencias necesarias. Sin embargo, se deben superar desafíos como la resistencia al cambio, la brecha digital y las limitaciones de tiempo y recursos para lograr una formación efectiva en las TIC.

## **2.8 Pros y contras de las nuevas tecnologías en la educación**

Las nuevas tecnologías han transformado profundamente el ámbito educativo, ofreciendo numerosas oportunidades y desafíos. En este marco teórico, se explorarán los aspectos positivos y negativos de la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación, desde el enfoque de los beneficios y las limitaciones.

Las nuevas tecnologías ofrecen una serie de beneficios significativos en el ámbito educativo. Por un lado, proporcionan acceso a una amplia gama de recursos y materiales educativos en línea, enriqueciendo el aprendizaje y permitiendo la personalización de los contenidos (Area, 2012). Además, las tecnologías digitales facilitan la colaboración y el trabajo en equipo, tanto entre estudiantes como entre docentes y estudiantes (Santiago y Pérez, 2017). Asimismo, las nuevas tecnologías fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, al hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y atractivo (Gros, 2014).

A pesar de los beneficios, el uso de nuevas tecnologías en la educación también plantea desafíos y limitaciones. Uno de los principales desafíos es la brecha digital, que implica la falta de acceso equitativo a las tecnologías y a la conectividad (Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo, 2016). Además, el uso excesivo de las tecnologías puede llevar a problemas de distracción y falta de concentración en el aula (Valverde-Berrocoso et al., 2020). También es necesario abordar las cuestiones relacionadas con la privacidad y la protección de datos, garantizando la seguridad y la confidencialidad de la información de los estudiantes (Lara, 2019).

Las nuevas tecnologías en la educación ofrecen beneficios significativos, como el acceso a recursos educativos, la promoción de la colaboración y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, también presentan desafíos, como la brecha digital, la distracción y las preocupaciones de privacidad. Es fundamental abordar estos aspectos y adoptar un enfoque equilibrado en la integración de las nuevas tecnologías en la educación.

## **2.9 Las nuevas tecnologías en el área de educación física**

Las TIC cada vez se encuentran más presentes e integradas en todos los contextos de nuestra vida cotidiana, por lo que, a la vez que lo hace la sociedad, debemos adaptarnos a los cambios que van surgiendo. Es por esto, por lo que, desde el ámbito educativo, los docentes tenemos la obligación de desarrollar nuestros conocimientos digitales para dejar atrás las clases

magistrales, e integrar en el aula nuevas metodologías que nos permitirán que los discentes realicen aprendizajes más significativos.

En el ámbito de la educación física, las tecnologías pasan a un segundo plano, centrándose en la mayoría de los casos en la actividad física y juegos que requieren movimiento.

Es evidente que para una introducción correcta de las TIC en las sesiones de educación física es inevitable cambiar la manera que tenemos de pensar y organizar las sesiones de esta asignatura.

Aunque las tecnologías llevan años acompañándonos y cada día están más presentes en las aulas de los centros educativos, en muchos casos la mayor integración que estos han tenido ha sido pasar de introducir a los alumnos a través de libros y apuntes impresos a hacerlo a través de diapositivas y power points. Siendo conscientes de esta situación, hemos de tener en cuenta que, el principal requisito para poder integrar correctamente las tecnologías en el aula es la búsqueda y selección de una correcta metodología, es decir, el enfoque educativo que queremos darle a cada una de nuestras sesiones.

Las nuevas tecnologías están transformando el campo de la Educación Física, ofreciendo nuevas oportunidades y enfoques para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. En este marco teórico, se explorarán las aplicaciones y los beneficios de las nuevas tecnologías en el área de Educación Física.

Estas tecnologías tienen diversas aplicaciones en el ámbito de la Educación Física. Una de ellas es el uso de aplicaciones móviles y dispositivos portátiles, como los relojes inteligentes o las pulseras de actividad, que permiten a los estudiantes monitorizar su rendimiento físico y obtener retroalimentación en tiempo real (Hernández-Mendo et al., 2018). Además, las tecnologías de realidad virtual y aumentada ofrecen la posibilidad de simular experiencias y entornos virtuales para la práctica de habilidades y la exploración de diferentes actividades físicas (Montes-Rodríguez et al., 2019). Asimismo, las plataformas en línea y las redes sociales pueden utilizarse para compartir recursos, colaborar con otros profesionales y fomentar la participación activa de los estudiantes en actividades físicas (Gutiérrez et al., 2018).

El uso de nuevas tecnologías en el área de Educación Física ofrece diversos beneficios. Por un lado, proporciona a los estudiantes un enfoque más interactivo y motivador para el aprendizaje, aumentando su participación y compromiso (Prieto-Ayuso et al., 2020). Además, las

tecnologías digitales ofrecen la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales de los estudiantes y promoviendo su autonomía (González-Víllora et al., 2017). También facilitan la evaluación continua y formativa, permitiendo recopilar datos objetivos sobre el rendimiento físico de los estudiantes y ajustar la enseñanza en consecuencia (Hernández-Mendo et al., 2018).

Las nuevas tecnologías en el área de Educación Física, como las aplicaciones móviles, la realidad virtual y aumentada, y las plataformas en línea, ofrecen aplicaciones y beneficios significativos. Estas tecnologías brindan a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más interactiva, personalizada y motivadora, además de facilitar la evaluación continua. Sin embargo, es importante destacar que el uso de nuevas tecnologías debe estar respaldado por una planificación pedagógica adecuada y una reflexión crítica sobre su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **CAPÍTULO 3    PROYECTO DE APRENDIZAJE**

### **3.1    Título del proyecto**

El nombre propuesto para el proyecto es Araucatik.

### **3.2    Contextualización de la propuesta**

El centro donde pude realizar el prácticum II y desarrollar mi propuesta es el CPEIP Kaizen Montessori, el cual se encuentra ubicado en la calle plan loreto número 34 en el municipio de Tafira en Las Palmas de Gran Canaria.

Al tratarse de un centro basado en el aprendizaje a través de la metodología Montessori, la división de los grupos es diferente a la educación ordinaria, dividiendo la Educación Primaria en taller 1 y taller 2. En cuanto al alumnado con el que se han llevado a cabo varias de las sesiones del proyecto, contamos con los dos grupos de taller 2, es decir, discentes comprendidos entre el curso de 4º y 6º de primaria.

Una de las particularidades de este centro es que, en vez de nombrar a los grupos-aulas de manera numérica (es decir, 4º, 5º y 6º de primaria), los grupos son designados con nombres de plantas. En el caso de taller 2, también denominado grupo de Araucaria, comprendido con un total de 32 alumnos, se encuentra dividido en dos pequeños grupos, el primero de ellos, el grupo de Pehuén, con 17 alumnos y el segundo, el grupo de Arauco, con 15 alumnos.

En este centro, los alumnos de taller 2 cuentan con una tablet particular para cada uno de ellos que utilizan como herramienta para poder acceder a Moodle y como instrumento de búsqueda de información. Este hecho ha facilitado la puesta en práctica de este proyecto, puesto que todos cuentan con un aparato electrónico particular con el que acceder a internet y un instrumento con el que poder ofrecer un producto final tal y como se requiere en las sesiones, teniendo acceso a la búsqueda de información y la edición de vídeos.

En el caso de este proyecto, el curso al que va destinado es sexto de primaria, pero dadas las circunstancias del centro, la idea planteada se ha llevado a cabo con el alumnado de los tres cursos superiores de esta etapa educativa.

### 3.3 Competencias clave

Si mencionamos las competencias clave que se desarrollan a lo largo del proyecto son las siguientes:

#### - **Comunicación lingüística (CL)**

Es el resultado de la comunicación en prácticas sociales concretas, donde el individuo interactúa con otras personas mediante diversas modalidades y soportes. El individuo participa en una amplia y múltiple red de posibilidad comunicativas a través de las cuales amplía su capacidad de intercambio de ideas y opiniones con otras personas, ya sea dentro o fuera del ámbito educativo. Dentro de esta competencia encontramos los siguientes componentes a trabajar, que son:

- Componente lingüístico: el cual comprende las dimensiones léxica, gramatical, semántica, fonológica, ortográfica y ortoépica.
- Componente pragmático-discursivo: incluye la dimensión pragmática (relación entre la lengua, los hablantes y el contexto), la discursiva (coherencia semántica, cohesión léxica y gramatical) y la sociolingüística (adecuación de producción y recepción de mensajes en los distintos contextos sociales)
- Componente socio-cultural: referido a la dimensión intercultural y la percepción del mundo.
- Componente estratégico: el cual permite resolver las dificultades que surgen en el acto comunicativo, ya sea por vía oral o escrita. Asimismo, las estrategias generales de carácter cognitivo, metacognitivo y socioafectivas son imprescindibles para una comunicación eficiente.
- Componente personal: en cuyo caso interviene en la interacción entre individuos en tres dimensiones mediante la actitud, la motivación y la personalidad.

#### - **Competencia digital (CD)**

Implica el empleo de las TIC de manera crítica, segura y creativa, llegando a lograr los objetivos en relación con el aprendizaje, la inclusión y el trabajo. Para ello se requiere de un conocimiento básico del lenguaje específico básico, además de desarrollar destrezas que le permiten comprender el procesamiento de la información, el uso correcto de diversas aplicaciones y de los derechos y libertades como usuarios de internet y del mundo digital, así como la resolución de problemas reales a través de recursos electrónicos.



Elige las fuentes de información más precisas para las tareas colaborativas, clasificándolas en sus dispositivos para posteriormente exponerlas a sus compañeros.

Lleva un seguimiento de su proceso de aprendizaje en el que va actualizando información nueva y relevante según van aprendiendo y en el que reciben valoraciones sobre el trabajo realizado.

Controla y regula el tiempo de uso de los dispositivos electrónicos y es consciente de los límites entre un uso responsable y excesivo de dichos aparatos.

#### - **Aprender a aprender (CPAA)**

Se pretende que el alumnado controle su proceso de aprendizaje planificando y ejecutando sus investigaciones y tareas con autonomía y siendo responsables. Para ello deberán conocer y elegir entre las estrategias tanto individuales como grupales idóneas para lograr alcanzar los objetivos establecidos, además de saber adaptarse a los tiempos y las demandas que requiera cada actividad. Emplea estrategias de razonamiento para dar solución a problemas o realizar estudios relacionados con su realidad inmediata y para determinar la validez de los resultados a lo largo del proceso, definiendo el propósito, las necesidades y el método de trabajo adecuados. Recoge toda la información recibida y realiza una síntesis de la misma para poder reflexionar acerca de la evolución del proceso trabajado, valorando el nivel inicial, las causas y consecuencias del plan seleccionado, y proponiendo nuevos logros para progresar en su aprendizaje. La progresión planteada durante este proyecto desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

#### - **Competencias sociales y cívicas (CSC)**

Supone la capacidad y habilidad de comprender la sociedad desde diversas perspectivas para poder aplicar los conocimientos y actitudes necesarios para entender fenómenos y problemas sociales. Además, se sustenta en la concepción crítica de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.

Defiende sus propias ideas, escucha opiniones ajenas e integra aquellas que son adecuadas en sus argumentos, fomentando un pensamiento abierto, divergente y moderador con la diversidad. Se esfuerza por lograr los objetivos comunes, considerando las normas de convivencia y los derechos y deberes de cada uno de los integrantes, reconociendo el beneficio tanto personal como social de la cooperación y la colaboración. Determina referentes en la sociedad que le permiten entender la realidad social actual, identificando los efectos causados por las acciones

humanas sobre el entorno y haciendo una reflexión crítica y creativa que les ayude a realizar las acciones necesarias para conseguir el bienestar colectivo.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)**

Asume la tarea de liderar el grupo para coordinar y plantear las diferentes labores, lo que requiere de una colaboración común durante el desarrollo de las actividades y una atención a las sugerencias planteadas, contando con las propuestas mejor aceptadas por el grupo y motivando al resto en los momentos más flojos de los participantes.

Proporciona información relevante para el progreso de la tarea grupal por iniciativa propia y procura generar un ambiente cómodo y confortable de trabajo en el que prime el respeto a la diversidad de opiniones y el diálogo, integrando todas las ideas propuestas por los integrantes para lograr una idea conjunta final. Se basa en la confianza generada en el grupo de trabajo para motivar a mejorar el trabajo y alcanzar los objetivos comunes establecidos.

Para ello se requiere de habilidades o destrezas como la capacidad de comunicación, presentación y representación, la habilidad para trabajar en grupo y valores personales como la autonomía, el esfuerzo, el interés, la independencia y el espíritu emprendedor entre muchos otros.

- **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**

Supone conocer, comprender y valorar con actitud abierta y respetuosa, y espíritu crítico las diversas manifestaciones artísticas y culturales, considerándolas patrimonio y riqueza de nuestra cultura. Cuenta con un componente expresivo, el cual se refiere a la capacidad creadora y estética, además del dominio de los códigos artísticos y culturales en todas sus posibilidades para una mayor expresión personal.

Produce imágenes estáticas y dinámicas como ilustraciones, presentaciones y grabaciones audiovisuales a través de diferentes herramientas, técnicas y materiales que les permite expresarse mediante lenguaje verbal y no verbal, enlazando dichas creaciones con contextos reales y cotidianos.

Representa e improvisa coreografía y diversidad de piezas musicales, utilizando su cuerpo como de expresión y acompañado de dispositivos electrónicos, divirtiéndose e interactuando a través de estas actividades. Valora el patrimonio cultural en todas sus formas y colabora en su conservación a partir de producciones donde integra diversos puntos de vista, iguales y dispares a los suyos, contando con un punto de vista lo más amplio y completo posible.

### 3.4 Interdisciplinariedad con otras áreas

La interdisciplinariedad es una estrategia pedagógica que nos permite integrar saberes de disciplinas heterogéneas, consiguiendo un aprendizaje significativo y la consolidación de los conocimientos a través de diferentes áreas educativas. El objetivo principal de esta idea es conseguir el desarrollo integral del alumno a través de la enseñanza desde diversos puntos de vista de los contenidos. A lo largo de este proyecto hemos podido introducir contenidos varias áreas trabajadas en el centro a través de las actividades planteadas.

Comenzando por música, los alumnos han realizado coreografías y danzas tradicionales, por lo que, además de trabajar con música actual, hemos hecho un recorrido por la danza y la cultura tradicional, ya sea a nivel nacional o a nivel internacional.

También se trabaja de manera transversal el área de ciencias sociales, ya que, en los diferentes temas presentados durante el proyecto, se hace énfasis en el conocimiento de las diferentes culturas, así como los deportes típicos de su tierra, es decir, las Islas Canarias. En una de las sesiones se le proporcionarán temas relacionados con la diferencia de sexos entre hombres y mujeres en el deporte, además de cultura general relacionada con el ámbito deportivo.

En todo momento se trabaja el área de lengua castellana, puesto que el alumnado, desde el primer tema, debe buscar información, leer y seleccionar aquella que considere más relevante para poder dar respuesta a la pregunta planteada en cada sesión. Además, en la mayoría de las grabaciones de los videos, los discentes deben preparar y estructurar un guión para llevar a cabo la grabación, ya sea mediante una entrevista, una enumeración de sucesos, una recopilación de datos, o la explicación ordenada y detallada de alguna actividad.

### 3.5 Aspectos curriculares

En la Tabla 1 quedan reflejados los aspectos curriculares del área de Educación Física. En el Anexo 1 encontraremos las Tablas 2 y 3 que recogen los aspectos curriculares que se trabajan en este proyecto de las áreas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales.

**Tabla 1.** Aspectos curriculares del área de Educación Física.

<b>Bloque de aprendizaje 1: Realidad corporal y conducta motriz.</b>		
<b>Contenidos de aprendizaje</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices.	1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.	3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices.		
4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.		
5. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos.		
8. Toma de conciencia, práctica y regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos.		
1. Uso de las estrategias básicas de juego motor en juegos deportivos modificados individuales, de cooperación, de oposición y de cooperación- oposición.		
		10. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

<p>2. Resolución de retos motores con actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.</p>		<p>12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>
<p>3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices.</p>		<p>18. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).</p>
<p>3. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales.</p>	<p>3. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, opciones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas, introduciendo nuevas estructuras rítmicas</p>	<p>19. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.</p> <p>26. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia rítmicas</p>

<p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las capacidades físicas básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, la frecuencia cardíaca, aeróbico-anaeróbico, la cooperación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales, deportes colectivos e individuales.</p>	<p>4. Integrar en las actividades físico-motrices los conocimientos propios de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.</p>	<p>motriz entre los niños y niñas de la clase.</p> <p>37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.</p> <p>38. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.</p> <p>39. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.</p>
<p>2. Efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables.</p>	<p>5. Realizar la actividad física, identificar y aplicar hábitos preventivos para la salud y el bienestar, manifestando una actitud contraria a los malos hábitos y valorando críticamente los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.</p>	

<p>1. Adecuación de las capacidades físicas básicas a la mejora de la ejecución motriz.</p>	<p>6. Regular y dosificar eficazmente la intensidad o duración del esfuerzo en las situaciones físico-motrices de diversa complejidad, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas y sus posibilidades motrices.</p>	
<p>3. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</p>	<p>6. Regular y dosificar eficazmente la intensidad o duración del esfuerzo en las situaciones físico-motrices de diversa complejidad, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas y sus posibilidades motrices.</p>	
<p>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos.</p>	<p>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	
<p>2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área.</p>	<p>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	
<p>3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida.</p>	<p>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	
<p>4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</p>	<p>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	

<p>1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles y deportes populares y tradicionales de Canarias.</p> <p>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</p> <p>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales</p> <p>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor y en los deportes populares y tradicionales. 5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>	<p>8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</p>	
---	--	--



### 3.6 Metodología

La principal metodología utilizada para llevar a cabo este proyecto educativo es el aprendizaje basado en proyectos (ABPy). Se trata de una metodología cuyo objetivo es que el alumnado proporcione un producto o una respuesta ante un problema real. A través de este método, el docente debe buscar escenarios en el que los discentes trabajen para lograr dar solución al problema a la situación planteada, además de guiarles en el desarrollo de sus habilidades.

Por su parte, este método busca un aprendizaje colaborativo del alumnado, es decir, un método de trabajo en el que cada uno de los integrantes del grupo debe asumir responsabilidades individuales para lograr un objetivo final. En este caso, los discentes tendrán que organizarse y establecer unas pautas de trabajo para poder desarrollar las ideas para la resolución del problema planteado.

Otra metodología que podemos observar durante la propuesta es el aprendizaje por descubrimiento, donde los alumnos adquieren e interiorizan los conocimientos a través de la búsqueda de información y la experimentación. Se trata de un método de trabajo que les permite, además de aprender interactuando con el docente, aprender por sí mismos, dando libertad para que sean ellos los que busquen, investiguen y conozcan la información que ellos consideran necesaria para dar respuesta a la propuesta planteada en el aula. De este modo, conseguimos que el alumnado adquiera aprendizajes más significativos y que vaya a realizar esquemas cognitivos que les permitan relacionar los conocimientos nuevos con los ya adquiridos.

Por otro lado, el aprendizaje cooperativo consiste en un empleo didáctico de pequeños grupos, a través del cual los alumnos aprenden junto a sus compañeros y no de manera individual. De este modo, lograron alcanzar objetivos comunes, sacándole el mayor potencial a su propio aprendizaje y el de sus compañeros. Este método de trabajo se realiza a través de grupos reducidos, en el que cada uno de los integrantes del grupo debe adquirir un rol y reparar un cabo correctamente para el perfecto desarrollo de la tarea. De esta manera, además de conseguir lograr los objetivos planteados de las propuestas, cada uno de los integrantes adquiere un aprendizaje óptimo de los contenidos trabajados.

### 3.7 Actividades

Para este proyecto contamos con un total de 16 sesiones, de las cuales se desarrollarán más detalladamente en este apartado aquellas que se han podido llevar a cabo con el grupo de alumnos. El resto de las sesiones se encontrarán desarrolladas en el Anexo 3.

En este apartado encontramos los objetivos propuestos para cada sesión, el desarrollo de cada una de ellas y una lista de control que integra la evaluación de dichos objetivos donde se darán respuesta a los ítems marcados a través de una breve respuesta de si o no y posibles observaciones. Para esta lista de control utilizaremos una escala de 3 ítems: Conseguido/En progreso/No conseguido para la evaluación de las respuestas proporcionadas por el alumnado.

En las correspondientes tablas de la 4 a la 18 encontramos descritas las sesiones con objetivos, desarrollo de la sesión y evaluación de las mismas.

**Tabla 4.** Sesión 1.

<b>SESIÓN 1</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	- Concienciar e introducir conocimientos responsables sobre las redes sociales.
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Nos reunimos en asamblea e introducción a los alumnos el tema de las redes sociales e internet. Comenzamos hablando del tema desde una perspectiva más amplia y según va avanzando la conversación vamos encaminando el tema de conversación hasta centrarnos en las redes sociales. A través de preguntas y de las propias intervenciones de los alumnos generamos una conversación o debate donde los discentes comentan sus puntos de vista acerca de los temas mencionados y sobre lo que ellos consideran que es un uso responsable y un uso irresponsable de las TIC y las plataformas a las que tienen acceso.</p> <p>A continuación, mencionamos la plataforma de Tik tok, y preguntamos a los alumnos si ellos cuentan con acceso a esta plataforma o alguna similar. En el caso de sea así les pediremos que nos mencionen qué tipo de contenidos buscan y observan ellos en internet y más concretamente, en esta plataforma y generaremos una lluvia de ideas de todos los contenidos a los que tienen acceso cuando navegan por esta y otras aplicaciones similares, intentando hacerles pensar acerca de si el uso que realizan ellos</p>

	<p>es responsables o si, por el contrario, deberían de modificar o adaptar su forma de navegar por internet a la edad en la que se encuentran. En esta asamblea se debe puntualizar la importancia de tener cuidado con las redes sociales y con el contenido que publican y consumen siendo menores, y nombrarles algunas de las consecuencias que pueden suceder si empiezan a ser imprudentes navegando por internet.</p> <p>A continuación, realizamos la presentación del proyecto. Para ello, contaremos a los alumnos la propuesta que les vamos a plantear durante las próximas semanas. La idea será crear nuestro propio tik tok, o en este caso, un rincón dentro de su aula virtual en el que podrán buscar y ver los vídeos que estarán realizando a lo largo de las siguientes semanas, pudiendo hacer comentarios acerca de las producciones de sus compañeros y de las suyas propias.</p> <p>Los alumnos conocerán diferentes retos o actividades a través de multimedia encontrada en dicha red social, y además podrán innovar, introduciendo, creando y grabando temas y cuestiones que ellos consideren de interés, manteniendo así el entusiasmo y la incertidumbre que les permitirá trabajar con más ganas. (García, A., 2023)</p>
<p><b>Lista de control</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han comprendido el concepto de uso responsable de los medios de comunicación</li> <li>- Han reflexionado acerca de su uso personal de las redes sociales</li> </ul>

**Tabla 5.** Sesión 2.

<p>SESIÓN 2.</p>	
<p><b>Objetivos de la sesión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer hábitos de vida saludables</li> <li>- Conocer y practicar deportes autóctonos de Canarias</li> <li>- Fomentar la expresión corporal a través de la danza</li> <li>- Adquirir conciencia para llevar una vida activa</li> </ul>
<p><b>Desarrollo de la sesión</b></p>	<p>Para comenzar con la sesión haremos una asamblea inicial en la que repasaremos lo comentado en la clase anterior.</p>

	<p>Posteriormente, dividiremos a los alumnos en grupos y les presentaremos cuatro carpetas de colores con cuatro posibilidades de temáticas diferentes para la realización del primer vídeo. A elección, dejaremos que los alumnos elijan uno de los cuatro temas a trabajar y tras ello se reagruparán por el espacio para comenzar a organizar y planificar la idea para llevar a cabo el tema.</p> <p>Para esta primera sesión estableceremos los grupos los docentes con ayuda de las maestras tutoras, ya que, en este primer tema se busca que los alumnos cooperen y trabajen entre iguales, integrando a todos los compañeros por igual. Por la experiencia con este grupo, si dejamos que sean ellos los que se agrupen a elección libre, se van a formar los grupos por afinidad y según sus amistades, y en este caso, uno de los objetivos que se buscan es que los alumnos aprendan a trabajar con personas más y menos afines entre ellos, para que puedan descubrir las cualidades del resto de sus compañeros y potenciar las suyas propias ante diferentes situaciones de trabajo. El resto de las agrupaciones se realizará de manera aleatoria al inicio de cada nueva sesión, es decir, en las asambleas iniciales, donde se les agrupará y posteriormente se les explicará en que van a consistir las siguientes sesiones. (García, A., 2023)</p>	
	<p><b>Temas primer vídeo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrevista al cocinero/cocinera para saber cómo llevar una dieta saludable.</b></li> </ul> <p>Los alumnos deberán agruparse y pensar un total de 15 preguntas que realizarán al cocinero y cocinera sobre curiosidades que tengan de cómo poder llevar a cabo una alimentación sana. (García, A., 2023)</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Deporte típico canario → enseñar normas con ejemplos, cómo jugar y si da tiempo un poco de historia de dónde viene.</b></li> </ul> <p>Los alumnos deberán buscar información acerca de un deporte típico canario, sus normas y un poco de su historia, todo ello acompañado de ejemplos visuales para aclarar toda la información proporcionada. (García, A., 2023)</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Coreografía → baile libre.</b></li> </ul> <p>Los alumnos deberán crear/buscar bailes que les llamen la atención para realizar un par de vídeos bailando. (García, A., 2023)</p>

	<p>- <b>¿Qué tienes que preparar para irte de acampada? → tener en cuenta mochila, ropa, clima, etc.</b></p> <p>El grupo tendrá que recopilar información de lo que consideren necesario tener en cuenta a la hora de realizar una acampada, teniendo en cuenta el tiempo que dure, el clima y lo que necesitan llevar en la mochila. (García, A., 2023)</p>
	<p>Estas ideas que se les propone a los discentes no son temas cerrados, ya que los niños podrán hacer una libre interpretación y realizar los vídeos siguiendo la estructura que ellos quieran. Se les da un tema por grupo para que los alumnos a través de una idea inicial indaguen, trabajen y busquen información para poder responder a la pregunta inicial.</p> <p>El resto de la sesión será dedicada la estructuración de sus opiniones, comenzando por una lluvia de ideas, puliendo y organizando todas las propuestas en el papel (o en este caso, las tablets) para llevar a cabo la grabación del vídeo y posteriormente, editarlo. Contarán con tiempo de la siguiente sesión para poder terminar el vídeo. (García, A., 2023)</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han elaborado preguntas originales y adecuadas para conocer datos relevantes sobre cómo llevar una alimentación sana.</li> <li>- Han explicado y ejemplificado correctamente las normas del deporte Canario.</li> <li>- Los alumnos se han involucrado la producción y desarrollo de la coreografía.</li> <li>- Han dado una respuesta coherente respecto al tema planteado y han sabido enumerar el material necesario</li> </ul>

**Tabla 6.** Sesión 3.

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir las TIC</li> <li>- Trabajar correctamente con aplicaciones de edición de vídeos</li> </ul>

<p><b>Desarrollo de la sesión</b></p>	<p>En esta tercera sesión seguirán trabajando en el desarrollo del producto de aprendizaje de la sesión anterior. Siguiendo la programación, los alumnos terminarán de pulir y seleccionar las ideas pensadas, para posteriormente grabar la propuesta, editarla.</p> <p>Los niños cuentan con los conocimientos necesarios para trabajar con aplicaciones como canva, capcut o el propio tik tok entre otras muchas aplicaciones de edición. En este caso, aunque los alumnos cuenten con cuentas personales de la plataforma de tik tok, no dejaremos a los alumnos que las usen, ya que al editarlo con esta aplicación se guarda el vídeo con la marca de agua con el nombre de la cuenta, y siendo menores, no está permitido ni que estos tengan una cuenta personal en dicha plataforma, ni, en el caso de que la tengan, sea expuesta a sus compañeros y docentes.</p> <p>Con esta sesión, se concluye el tiempo que dedicaremos al primero de los temas que trabajaremos en este proyecto. (García, A., 2023)</p>
<p><b>Lista de control</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han comprendido el concepto de uso responsable de los medios de comunicación</li> <li>- Han reflexionado acerca de su uso personal de las redes sociales</li> </ul>

**Tabla 7.** Sesión 4.

<p>SESIÓN 4.</p>	
<p><b>Objetivos de la sesión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar las capacidades y habilidades físicas básicas mediante retos lúdicos.</li> <li>- Desarrollar la coordinación de los alumnos.</li> <li>- Trabajar la puntería.</li> <li>- Control del equilibrio y del propio cuerpo en situaciones motrices estáticas y dinámicas.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo de la sesión</b></p>	<p>Comenzaremos la cuarta sesión con una asamblea inicial para preguntar a los alumnos acerca de cómo se han sentido realizando los vídeos y trabajando sobre los diferentes temas propuestos. Los niños nos contarán los puntos fuertes y los puntos débiles que han visto tanto de los temas como de su cooperación en grupo.</p> <p>Después de esto, les presentaremos cuatro nuevas carpetas con cuatro nuevas temáticas para organizar un nuevo vídeo.</p>

	<p>Para esta sesión, les pediremos vídeos más enfocados a la actividad física. A cada grupo se le repartirá un tema diferente para trabajar las capacidades a través de retos, propuestas y juegos que les llamen la atención. En este tema, los alumnos tendrán que hacer varios vídeos, el primero será un reto de la propia plataforma de Tik tok, retos virales que he encontrado por dicha red social, y el segundo de estos (o tercero en el caso del grupo que tenga flexibilidad) lo tendrán que pensar, organizar y trabajar ellos solos a través de diferentes retos, propuestas, ideas, juegos o actividades que propongan entre ellos. El tema será el mismo que en el primer vídeo, pero esta vez serán ellos los que tendrán que pensar ideas para trabajar todas estas capacidades.</p> <p>De esta manera, trabajaremos con los alumnos las capacidades físicas básicas a través de actividades que les generen interés e invitándoles a que ellos mismos creen contenido relacionado con el trabajo de dichas capacidades a través de retos y ejercicios lúdicos e interactivos. (García, A., 2023)</p>	
	<p><b>Temas segundo vídeo.</b></p> <p>Relacionado con las capacidades físicas básicas.</p>	<p>- <b>Retos de flexibilidad (escoba), flexibilidad por parejas.</b></p> <p>Para el reto de flexibilidad, enseñaremos a los componentes del grupo un reto que se hizo viral durante la cuarentena sobre un ejercicio de flexibilidad con un palo. (Este vídeo, si los alumnos son flexibles, es muy sencillo y rápido de hacer y grabar, por lo que a este grupo se les propondrá dos vídeos diferentes).</p> <p>El segundo de los vídeos propuestos es de hacer figuras de yoga y pilates por parejas.</p> <p>- <b>Retos de fuerza (vídeo flexiones).</b></p> <p>Para llevar a cabo el reto de la fuerza, enseñaremos a los alumnos un vídeo de un reto por parejas de hacer flexiones. Al ser de dos en dos, el vídeo tendrá que realizarlo todos los integrantes del grupo, teniendo que grabarlo dos veces. (García, A., 2023)</p> <p>- <b>Retos puntería. (balón y aros y libre)</b></p> <p>Para el reto propuesto para trabajar la puntería necesitaremos aros, una pelota y una portería. Los alumnos verán un vídeo como ejemplo de cómo deben llevar a cabo el reto y los alumnos deberán de colocar el</p>

	<p>material en el espacio y hacer la actividad propuesta. El juego consiste en intentar colocar la pelota en el aro que se le asigne a cada uno de ellos, teniendo que trabajar tanto la puntería como la fuerza con la que empujen la pelota. (García, A., 2023)</p>
	<p>- <b>Acrosport (5/6 figuras)</b></p> <p>El grupo que tenga este tema deberá de buscar con las tablets figuras de acrosport en función al número de componentes que tenga el grupo y llevarlas a cabo con la supervisión de un guía. Los alumnos tendrán que organizarse y ayudarse para formar todas las figuras y para hacer nexos entre las mismas. Para llevar a cabo este tema los alumnos deberán buscar figuras de acrosport e ir ensayando hasta que encuentren las indicadas para ellos, es decir, aquellas figuras en las que todos se sientan cómodos en participar y sean sencillas para cambiar de una a otra y realizar los nexos entre las figuras. (García, A., 2023)</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han participado de manera activa en la propuesta</li> <li>- Han presentado dificultades en el desarrollo de las actividades</li> <li>- Han trabajado las habilidades físicas básicas a través de propuestas innovadoras</li> </ul>

**Tabla 8.** Sesión 5.

<b>SESIÓN 5</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar el uso correcto de las TIC</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Esta sesión se dedicará a seguir con el desarrollo del segundo tema. La sesión comenzará con una breve asamblea donde iremos preguntando por grupos acerca del trabajo que llevan realizado y lo que les queda para terminar y según nos vayan informando podrán desplegarse por el espacio para seguir trabajando y progresando en su actividad. Contarán con toda la sesión para grabar y editar los vídeos, y en el caso de que les sobre tiempo, podrán terminar de editar los vídeos del tema anterior en caso de que les haya faltado algo o realizar vídeos con alguna de las temáticas trabajadas en las últimas clases. (García, A., 2023)</p>



<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce y emplea las TIC adecuadamente</li> <li>- Resuelve adecuadamente los problemas surgidos con las TIC</li> <li>- Participa de manera activa en la actividad</li> </ul>
-------------------------	--

**Tabla 9.** Sesión 6.

SESIÓN 6	
<b>Objetivos de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquirir conciencia de hábitos de higiene saludables</li> <li>- Comprender diferencia entre juego limpio y juego sucio</li> <li>- Conocer la preparación previa a una competición</li> <li>- Buscar información relevante acerca de los deportistas de élite</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>En este caso, quiero puntualizar que, al comenzar dicha propuesta en el centro, como no contábamos con el tiempo suficiente para poder desarrollar todo el proyecto, se usó la última sesión, que en este caso fue la sexta sesión, (si nos referimos al proyecto se trataría de la sesión 18) para realizar la asamblea final a modo de evaluación y puesta en común. En esta puesta en común, se manifestaron las distintas opiniones y sensaciones que habían experimentado los discentes durante las diferentes sesiones y temáticas repartidas.</p> <p>Si seguimos el cronograma establecido para el proyecto, esta sesión comenzará con una asamblea, donde pediremos a los alumnos que nos cuenten sus experiencias del último reparto de temas. Seguidamente, les proporcionaremos cuatro nuevas tarjetas con nuevas temáticas para trabajar en las dos siguientes sesiones. (García, A., 2023)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>¿Rutina de higiene?</b></li> </ul> <p>Les plantearémos a los alumnos la siguiente pregunta relacionada con los hábitos saludables y las rutinas y hábitos de higiene que deben de seguir las personas para conseguir tener una vida sana y activa. A partir de esta cuestión, los alumnos deberán buscar información y recopilar datos para posteriormente nombrarlos en el vídeo. (García, A., 2023)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>¿Qué es el juego limpio? Ejemplos de juego limpio y juego sucio.</b></li> </ul>

	<p><b>Temas tercer vídeo.</b></p>	<p>Les pediremos a los alumnos que nos expliquen en qué consiste el juego limpio y el juego sucio y que ejemplifiquen situaciones en las que podemos observarlo en la práctica de cualquier deporte. (García, A., 2023)</p>
		<p>- <b>¿Qué debes hacer antes de una competición? ¿Cómo debes prepararte?</b></p> <p>Para este tema primero preguntaremos al alumnado si alguna vez ha participado en alguna competición. En el caso de que sea que sí, deberán contarnos a través de qué deporte han ido a una competición y cuáles son las indicaciones que podrían dar a una persona que va a ir por primera vez en el deporte en el que hayan practicado. En el caso de que nunca hayan participado en una competición les pediremos que busquen la información necesaria y que pregunten para recopilar la información necesaria y, posteriormente, una vez hayan recogido la información necesaria que lo expliquen paso a paso dando datos relevantes. Tendrán que hacer un listado con las indicaciones necesarias y plasmarlas en el vídeo participando todos los integrantes del grupo en el mismo, ya sea a través del relato de las indicaciones o de la ejemplificación de los pasos a seguir. (García, A., 2023)</p>
		<p>- <b>¿Qué implica ser un deportista de élite?</b></p> <p>El alumnado deberá buscar información relacionada con los deportistas de élite, que edades deben de tener, qué requisitos deben cumplir para poder ser un deportista de élite, si existe alguna clasificación para nombrar a un deportista de élite y nombrar algún deportista que conozcan que cumpla todas las condiciones. Además, en el caso de que encuentren más información que consideren relevante sobre este tema deberán de guardarla para más adelante reflejarla en la grabación del vídeo. (García, A., 2023)</p>
<p><b>Lista de control</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han comprendido las pautas necesarias para llevar una rutina de higiene correcta</li> <li>- Han comprendido e interiorizado la importancia del juego limpio</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han enumerado y desarrollado correctamente las pautas necesarias para realizar un correcto calentamiento previo a una competición</li> <li>- Han extraído información relevante acerca de los deportistas de élite</li> </ul>
--	--

### 3.8 Temporalización de las sesiones

El proyecto se llevará a cabo durante 8 semanas, 16 sesiones de 1 hora y media aproximadamente, en la hora de Educación Física. En la Tabla 20 observamos un esquema con la organización de la puesta en práctica.

**Tabla 20.** Organigrama de las sesiones.

<b>Sesión 1</b>	Introducción sobre las TIC, las redes sociales y su uso
<b>Sesión 2</b>	Explicación y desarrollo del primer vídeo
<b>Sesión 3</b>	Repaso, grabación y edición del primer vídeo
<b>Sesión 4</b>	Evaluación y propuestas de nuevas ideas. Explicación y desarrollo del segundo vídeo
<b>Sesión 5</b>	Repaso, grabación y edición del segundo vídeo
<b>Sesión 6</b>	Explicación y desarrollo del tercer vídeo
<b>Sesión 7</b>	Repaso, grabación y edición del tercer vídeo
<b>Sesión 8</b>	Explicación y desarrollo del cuarto vídeo
<b>Sesión 9</b>	Grabación del cuarto vídeo. Edición y organización de los vídeos trabajados hasta ahora
<b>Sesión 10</b>	Estructuración y desarrollo del quinto vídeo
<b>Sesión 11</b>	Organización y grabación del quinto vídeo
<b>Sesión 12</b>	Explicación del sexto vídeo y desarrollo
<b>Sesión 13</b>	Desarrollo y grabación del sexto vídeo

<b>Sesión 14</b>	Propuestas de vídeo grupal
<b>Sesión 15</b>	Organización y grabación del vídeo grupal
<b>Sesión 16</b>	Asamblea final, evaluación conjunta

### 3.9 Recursos materiales, espaciales y humanos

- **Recursos materiales:** para llevar a cabo dicho proyecto necesitaremos diversos materiales, tantos como los alumnos necesitarán durante la realización de cada temática. Durante las semanas en las que se han implantado las sesiones del proyecto hemos utilizado diversidad de materiales tales como cartulinas de colores, folios, rotuladores y material deportivo: aros, conos, pelotas, palos, colchonetas, conos chinos. Además, contaban con tabletas y diversidad de aplicaciones de edición de vídeos para la entrega del producto audiovisual.

- **Recursos humanos:** contaremos con dos maestros para ir observando y guiando el proceso según vayan surgiendo necesidades por parte de los grupos a nivel general y de cada uno de los alumnos a nivel individual. En el caso de las sesiones que se pueden implantar, contamos con tres maestros, siendo tutelado el grupo-aula por el profesor de Educación Física y teniendo de apoyo a dos alumnos de prácticas.

- **Recursos espaciales:** las sesiones previstas se realizarán dentro del recinto del centro escolar, teniendo a nuestra disposición el jardín, es decir, un espacio amplio y abierto con césped y huerto; además del patio, con una cancha de fútbol y un aula al aire libre (también llamado taller de herramientas, donde trabajan las materias de ciencias y matemáticas de manera práctica). En el interior del edificio se encuentra el gimnasio, el cual dispone de espacio suficiente en el caso de que las temperaturas o el clima no nos permitan realizar la sesión en el exterior.

### 3.10 Atención a la diversidad

A lo largo la puesta en marcha del proyecto, todas las sesiones, a excepción de las asambleas, han sido ejecutadas en grupos reducidos. Esto se debe a las metodologías seleccionadas para trabajar, ya que tanto en ABP como en el aprendizaje cooperativo se busca una división de

grupos reducidos del grupo para una mejor organización y proyectar tareas por parte de los participantes.

Respecto a las características del alumno con necesidades de apoyo educativo en las aulas de taller 2, en uno de los grupos contó con un alumno con autismo, dos niños con TDAH y un Síndrome de Asperger. En el segundo grupo se encontró un alumno con retraso madurativo y un Síndrome de Asperger.

Durante el desarrollo de las diferentes sesiones, ninguno de los discentes ha requerido de adaptaciones curriculares específicas, ya que, a través de la cooperación con sus compañeros, han logrado participar de manera activa y desarrollar los objetivos planteados para cada una de las sesiones. A través de esta propuesta se buscó, además de un aprendizaje significativo, una colaboración y cooperación por parte de los discentes para poder lograr un fin común, que en este caso se trata de producciones audiovisuales. Todo ello a través de la escucha activa, el aprendizaje entre iguales, el respeto a la diversidad de opiniones, la adaptación a las capacidades de los compañeros y, sobre todo, la diversión de estos durante las sesiones, consiguiendo de esta manera unos resultados óptimos.

## CAPÍTULO 4 DESARROLLO DEL PROYECTO

### 4.1 Desarrollo de la propuesta

Respecto a los resultados obtenidos es importante analizar de manera detallada las observaciones realizadas en las distintas sesiones con los alumnos. En este caso, solo se pudieron llevar a cabo cinco sesiones, en las cuales se desarrollaron dos de los temas propuestos y dos asambleas, una introductoria y una final, para hablar de lo aprendido y dejando una temática libre para que los niños trabajen alguno de los temas según sus intereses.

La sesión inicial tuvo un papel introductorio respecto al proyecto. En esta primera toma de contacto con el contenido a trabajar realizamos una asamblea en la que conversamos y cuestionamos a los niños todo lo que sabían acerca de las redes. La asamblea comenzó teniendo un tema muy general como son las redes sociales y los medios de comunicación y a medida que iba avanzando fuimos enfocando la conversación hacia el tema del proyecto.

En primer lugar, dimos inicio a la asamblea realizando una pregunta general acerca de si realmente sabían qué es hacer un uso responsable de internet y las redes sociales. A partir de este interrogante, los alumnos fueron exponiendo sus opiniones, mostrando así un debate entre todos. Según iban explicando sus puntos de vista, íbamos encauzando la conversación hacia la temática principal del proyecto.

Una vez que todos dieron sus argumentos sobre la diferencia entre un uso responsable y un uso no responsable, se preguntó acerca de su conocimiento sobre la plataforma Tik Tok. Todos ellos confirmaron conocer dicha aplicación y más de uno de los discentes afirmó que contaba con una cuenta personal en esta aplicación. Los niños objetaron que la finalidad de esta aplicación era consumir y producir vídeos, entretener al espectador y enseñar talentos.

Respecto a las respuestas proporcionadas acerca del conocimiento de dicha aplicación, los alumnos dieron referencias como la aplicación de YouTube (la cuál proporciona el mismo contenido multimedia, que en vez de llamar Tik Tok es llamado short, es decir, vídeos de corta duración sobre una gran diversidad de temas). Además, menciona otra diferencia con respecto a la plataforma de youtube, ya que en tik tok no eliges el contenido multimedia que consume, sino que a través del algoritmo van a salir vídeos aleatorios, donde, además, puedes darme gusta

y guardar en contenidos cualquier multimedia que encuentres. Esta respuesta mostró bastante controversia entre el alumnado, ya que algunos alumnos opinaron que no es buena idea para los niños, el no poder decidir qué contenido multimedia consumir, puesto que una vez estás navegando por tik tok, también puedes encontrar vídeos violentos o que inciten a la violencia, agresividad, gente fumando, sangre, robos, palabrotas y cosas inadecuadas. De esta conversación también salió mencionado el peligro que esta plataforma supone debido a los desafíos y experimentos que hacen los usuarios. Alguno de los alumnos mencionó casos reales que conocían de niños que habían sufrido grandes secuelas o incluso muerto debido a desafíos que no habían tenido un buen desenlace.

Tras sus respuestas, preguntamos acerca del contenido que consumían cuando navegaban por esta red social y algunas de las respuestas fueron: construcciones, vídeos, bailando, coches, maquillajes, cocina, gamers, chistes, etc.

Al alumnado que respondió que contaba con una cuenta en esta aplicación les preguntamos también si además de consumidores eran productores de dicho contenido multimedia, y todos mencionaron que, siendo conscientes de que son menores, ninguno de ellos publicaba el contenido que producía. Asimismo, todos ellos afirmaron tener las cuentas privadas, usándolas únicamente para chatear con sus amigos y enviarse vídeos sobre los temas mencionados anteriormente.

Durante esta conversación hubo un comentario que llamó la atención e hizo que los docentes que nos encontrábamos allí nos inquietáramos ante su participación en este diálogo. Un alumno de uno de los grupos dijo que él se dedicó a enviar contenido multimedia a través de sus cuentas de redes sociales a otras cuentas que seguían con mayor número de seguidores. En este caso, le preguntamos acerca del contenido que enviaba y su respuesta fue que únicamente mandaba aquellos vídeos graciosos y memes que encontré por las redes sociales. Ante la intervención de este alumno aprovechamos para explicar y ejemplificar los problemas que podría acarrear un mal uso de los medios, intentando hacer conscientes a todos ellos, y en especial a dicho alumno, de lo realmente peligroso que es exponerse a ciertas situaciones cuando navegamos por Internet. Esta respuesta fue un caso aislado, y en el caso de este alumno, informamos a las tutoras de los actos realizados por este alumno para prevenir posibles problemas al respecto.

A continuación, contextualizamos la situación de los alumnos. Les informamos de que las próximas sesiones iban a estar dirigidas a llevar a la práctica algunas de las sesiones presentadas en mi trabajo de final de grado para, además de hacerles partícipes de su proceso de aprendizaje,

pedirles colaboración y una actitud positiva y activa en el desenlace de las mismas. La respuesta ante esta noticia fue alentadora, ya que a la gran mayoría les fascinó la idea de poder unir las sesiones de educación física y una de las plataformas que más contenido multimedia genera en la actualidad. Se les explicó el procedimiento que se llevaría a cabo en las próximas clases para una correcta y lo más sencilla posible labor para el alumnado.

Debido a que contábamos con tiempo limitado para la puesta en marcha de la propuesta, se utilizó el tiempo sobrante en esta primera sesión, para organizarles en grupos reducidos, de tres o cuatro miembros y, una vez agrupados, seleccionaron de manera ordenada las temáticas para el desarrollo del primer tema. Según iban escogiendo, iban repartiéndose por el espacio para dialogar sobre cómo llevar a cabo la idea y estructurar las funciones de los integrantes de cada grupo y la finalidad de cada vídeo.

En la segunda sesión, pudimos ver el avance de las propuestas de cada grupo, y al final de la sesión los productos audiovisuales que crearon cada uno de los grupos. Un dato muy curioso al respecto es que al tratarse de un tema concreto pero muy amplio de trabajar, las propuestas de los dos grupos fueron diferentes y originales. Por ejemplificar este hecho, respecto al tema de la entrevista al cocinero, el grupo de la clase de Arauco realizó la lista con las preguntas y se grabaron de manera que en la grabación se les veía a los cuatro integrantes del grupo realizando las correspondientes cuestiones a la cocinera, mientras que el grupo de Pehuén optó por anotar las respuestas ofrecidas por la cocinera y posteriormente, se repartieron las preguntas y grabaron un vídeo en el que salían todos los integrantes del grupo leyendo la pregunta y respondiendo ellos mismos a las preguntas. La edición de este segundo vídeo fue muy original, ya que cada vez que mencionaban un alimento colocaban la imagen de este mismo en la pantalla para acompañar la explicación.

En el caso del tema sobre ¿qué tienes que preparar para irte de acampada?, el grupo de Pehuén optó por realizar un organigrama en el que planteaba una excursión programada a una ciudad de la península. En el caso de esta grabación, los alumnos se turnaron para contar uno a uno todos los acontecimientos que habían programado para un fin de semana. Por el contrario, el grupo de Arauco optó por realizar un vídeo en el que mencionaban todos los objetos necesarios que debes llevar en una maleta si deseas hacer una acampada. Para la producción del vídeo, los alumnos iban nombrando y enseñando todos los elementos necesarios, y dando consejos sobre cómo poder darle un uso correcto en el caso de que surgiera cualquier hecho inesperado.



En la tercera sesión, comenzamos con una asamblea inicial para saber las opiniones y emociones acerca de esta propuesta de actividades. Los alumnos, de manera ordenada, fueron dando sus puntos de vista, desde el respeto y a través de críticas constructivas.

A continuación, los alumnos se agruparon, eligieron un tema relacionado con las habilidades físicas básicas (flexibilidad, fuerza, resistencia y puntería) y procedieron a repartirse por el espacio para desarrollar sus ideas respecto al tema. Los miembros de cada grupo se pusieron de acuerdo con la hora de establecer roles, organizar el tiempo y espacio, estructurar sus ideas, etc. Finalmente, todos los grupos lograron finalizar su video.

La cuarta sesión estuvo dedicada a la reflexión y desarrollo de la propuesta libre respecto al tema proporcionado en la primera sesión. Se planteó a cada grupo una lluvia de ideas con el objetivo de encontrar otra actividad con la que desarrollar el tema otorgado. El tiempo que sobró se aprovechó para finalizar la edición de las producciones audiovisuales realizadas hasta el momento.

Por último, respecto a la quinta sesión el objetivo fue realizar un video de manera grupal. Comenzamos con una asamblea en la cual cada alumno, de manera ordenada, propuso una idea para la temática del video. Tras las diferentes propuestas se llevó a cabo una votación para escoger la idea final. En este caso fue una coreografía grupal en la que todos pudieron aportar ideas sobre los diferentes pasos y movimientos que compondrían la coreografía final.

Cabe destacar que a lo largo del desarrollo de esta quinta sesión todo el alumnado se vio muy motivado y entregado. La implicación por parte del grupo fue muy alta y gracias a ello la sesión resultó enriquecedora para todos y todas. El ambiente de trabajo fue muy positivo y colaborativo.

El tiempo restante se dedicó a una asamblea final como cierre de la propuesta didáctica. En ella se preguntó a los alumnos sobre sus sentimientos y emociones a lo largo de las sesiones, las actividades que más y menos les han gustado y las posibles propuestas de mejora. Por parte de los alumnos, las respuestas más mencionadas fueron relacionadas a la producción de vídeos relacionados con el fútbol y otros deportes por parte de los alumnos y mayor número de coreografías y temáticas relacionadas con la gimnasia artística y deportiva por parte de las alumnas. Un dato a destacar es que alumnos que en un primer momento no mostraron interés ni motivación por el baile finalmente disfrutaron y agradecieron este tipo de actividades.

## CAPÍTULO 5 CONCLUSIÓN Y VIABILIDAD DE LA PROPUESTA

### 5.1 Conclusiones generales

Como estudiante de magisterio y futuro docente, considero imprescindible una educación en las TIC en los centros educativos y en todas y cada una de las etapas educativas. Es realmente sensato y necesario la implementación de la alfabetización mediática y la integración de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, pudiendo así ofrecer a los discentes un aprendizaje integral y significativo cada vez más actualizado. Esto les permitirá desarrollar habilidades críticas, expresivas y comunicativas, así como adquirir conocimientos y competencias necesarias para participar de manera activa y responsable en la sociedad digital. La incorporación de la alfabetización mediática en la educación primaria garantiza que los estudiantes se conviertan en consumidores críticos y ciudadanos digitales informados.

Debemos invertir en formar ciudadanos competentes, potenciando una educación actualizada que vaya evolucionando a medida que lo hace la sociedad y las nuevas tecnologías, proporcionándoles las herramientas, habilidades y competencias necesarias para aprovechar las oportunidades que brindan las tecnologías digitales a través de un uso ético.

Es por esto por lo que la formación de los docentes en TIC es esencial para garantizar una educación de calidad en la era digital. Les capacita para utilizar las nuevas tecnologías de manera efectiva, promoviendo un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes, fomentando la alfabetización digital.

La formación docente en TIC es un pilar fundamental en la sociedad actual, donde las tecnologías digitales están transformando la forma en que se enseña y se aprende. La preparación adecuada de los docentes en el uso efectivo de las TIC les permite aprovechar todo su potencial para mejorar la calidad de la enseñanza y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, utilizando las herramientas tecnológicas adecuadas, teniendo en cuenta los objetivos educativos y los contenidos curriculares. Esto les permite aprovechar las ventajas de las TIC para diversificar las estrategias de enseñanza, fomentar la participación y la colaboración entre los estudiantes, así como para evaluar de manera más efectiva los resultados del aprendizaje.

La importancia de la formación docente en TIC radica en varios aspectos fundamentales. En primer lugar, los docentes son agentes clave en el proceso de integración de estas en el aula. Su formación les permite diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje enriquecidas con el uso

de tecnologías digitales, adaptándolas a las necesidades de sus estudiantes y promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

La formación en TIC también brinda a los docentes las habilidades necesarias para promover el pensamiento crítico y la alfabetización digital entre los estudiantes. Los docentes capacitados en TIC pueden guiar a los estudiantes en el uso responsable, ético y seguro de las tecnologías digitales, enseñándoles a evaluar y gestionar la información en línea, así como a proteger su privacidad y seguridad en el entorno digital.

Asimismo, la formación en TIC contribuye al desarrollo profesional continuo de los docentes, permitiéndoles estar actualizados en cuanto a las nuevas tendencias y avances tecnológicos. Les brinda la oportunidad de explorar y experimentar con nuevas herramientas y enfoques pedagógicos, enriqueciendo su práctica docente y promoviendo la innovación educativa.

La educación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha vuelto fundamental en los centros educativos debido a la creciente importancia de estas tecnologías en la sociedad actual. La formación en TIC proporciona a los estudiantes las habilidades y competencias necesarias para comprender, utilizar y aprovechar de manera crítica y ética las herramientas digitales disponibles.

La importancia de educar en las TIC radica en varios aspectos. En primer lugar, las TIC son herramientas que facilitan el acceso a la información y promueven la comunicación, lo que amplía las posibilidades de aprendizaje y colaboración entre estudiantes y docentes. Además, las TIC permiten el desarrollo de habilidades digitales fundamentales, como la búsqueda y evaluación de información, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Asimismo, la educación en las TIC prepara a los estudiantes para una sociedad digital en constante evolución, donde el uso de tecnologías digitales es omnipresente en diferentes ámbitos de la vida. Las habilidades adquiridas a través de esta enseñanza son relevantes no solo para el ámbito educativo, sino también para la vida ciudadana, puesto que las habilidades digitales son cada vez más necesarias para participar activamente en la sociedad.

Además, fomente el uso responsable, ético y seguro de las tecnologías digitales, promoviendo la alfabetización digital y la conciencia sobre temas como la privacidad, la seguridad en línea y el ciberacoso. Por ello, dicha enseñanza en los centros educativos es esencial para preparar a los estudiantes para el mundo digital en el que vivimos.

Asimismo, la alfabetización mediática en la educación primaria ofrece numerosos beneficios que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. La adquisición desde pequeños de competencias y habilidades en la alfabetización mediática ayuda a los individuos a participar de manera más responsable en nuestra sociedad digital, además de consolidar el conocimiento y la capacidad de análisis de los medios de comunicación y el contenido que estos nos ofrecen.

La incorporación de la alfabetización mediática en la educación primaria tiene ventajas significativas. En primer lugar, permite a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico al enseñarles a cuestionar, analizar y evaluar los mensajes mediáticos. Según Ferrés y Piscitelli (2012), esto les permite ser consumidores más críticos de medios y tecnologías digitales, discerniendo entre información verídica y manipulada, y adoptando una postura reflexiva frente a los contenidos mediáticos.

Además, dicha alfabetización en la etapa educativa de primaria fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión. Según García-Matilla, Castro y Sánchez-García (2020), los estudiantes aprenden a utilizar los medios y las tecnologías de manera creativa para comunicar ideas, compartir conocimientos y expresar sus propias opiniones. Esto no solo les permite desarrollar habilidades de expresión oral y escrita, sino también fomentar su capacidad de trabajar en equipo y colaborar en proyectos multimedia.

Es por ello por lo que la alfabetización mediática en educación primaria contribuye al desarrollo de la ciudadanía digital. Tal y como menciona Scolari (2018), los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades necesarios para proteger su privacidad, comprender los riesgos en línea y actuar de manera ética y responsable en el entorno digital. Esto los prepara para ser ciudadanos digitales responsables y conscientes de su participación en la sociedad digital.

Siguiendo la línea de estas ideas nos encontramos con el aprendizaje ubicuo, también conocido como aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar, surgido como una poderosa tendencia educativa en la era digital y un enfoque pedagógico innovador que busca la introducción de las TIC en el aula para facilitar un aprendizaje flexible y continuado. Según Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2016), este enfoque pedagógico se caracteriza por la integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que los estudiantes accedan a recursos educativos de manera continua y personalizado, independientemente del tiempo y lugar.

La implementación del aprendizaje ubicuo en entornos educativos ofrece múltiples beneficios. En primer lugar, según García-Valcárcel y Tejedor-Tejedor (2019), el aprendizaje ubicuo promueve la flexibilidad y la adaptabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a contenidos educativos a través de dispositivos digitales y plataformas en línea, lo que les permite organizar su tiempo y ritmo de estudio de acuerdo con sus preferencias y necesidades individuales.

Además, el aprendizaje ubicuo fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Según Ordóñez de Pablos, Tovar-García y Sevillano-García (2018), el uso de tecnologías digitales y herramientas interactivas en el aula brinda una experiencia educativa más atractiva y dinámica, lo que favorece el interés y la participación activa de los estudiantes.

Un aspecto relevante de esta enseñanza es que promueve el desarrollo de habilidades digitales y competencias tecnológicas en los estudiantes. Conforme a la idea de Gutiérrez-Portlán, Barchino-Plaza y Saorín-Iborra (2019), el uso constante de dispositivos y aplicaciones digitales en el aprendizaje ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades para buscar, evaluar y utilizar información de manera eficiente y crítica en el entorno digital.

Otro beneficio destacado es su capacidad para fomentar la colaboración y el aprendizaje social. Según Sharples (2019), las tecnologías móviles ofrecen herramientas y aplicaciones que facilitan la comunicación, la colaboración y el intercambio de conocimiento entre estudiantes, tanto en entornos presenciales como virtuales. Esto promueve la construcción colectiva del conocimiento, el trabajo en equipo y la interacción social, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

En conclusión, el aprendizaje ubicuo se presenta como una estrategia educativa innovadora y efectiva en la sociedad digital actual. La integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite la flexibilidad y la personalización del aprendizaje, favoreciendo la motivación y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, el aprendizaje ubicuo contribuye al desarrollo de habilidades digitales y competencias tecnológicas que son fundamentales para el éxito en la vida personal y profesional de los estudiantes.

Si nos centramos en el área de Educación Física, podemos observar que la integración de las TIC en esta disciplina ofrece numerosas ventajas y oportunidades para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, así como para fomentar un estilo de vida activo y saludable.

La importancia de introducir las TIC en el área de Educación Física radica en varios aspectos fundamentales. En primer lugar, las TIC brindan recursos y herramientas digitales que permiten complementar y ampliar las actividades físicas tradicionales. A través de aplicaciones móviles, dispositivos de seguimiento de la actividad física y juegos interactivos, los estudiantes pueden monitorear su rendimiento, establecer metas y recibir retroalimentación en tiempo real, lo que motiva su participación y mejora su rendimiento.

Además, la introducción de las TIC en Educación Física facilita la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos. Las plataformas en línea y los recursos digitales ofrecen la posibilidad de acceder a información actualizada, videos instructivos, rutinas de ejercicios y programas de entrenamiento personalizados, lo que enriquece la experiencia de los estudiantes y promueve su autonomía en la práctica de actividades físicas.

Otro aspecto relevante es que las TIC en Educación Física fomentan la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes. A través de la gamificación y las aplicaciones interactivas, se pueden adaptar las actividades físicas según las necesidades y capacidades individuales, además de que cada estudiante encuentre una forma de participación que se ajuste a sus características. Esto promueve la diversidad, la cooperación y el respeto mutuo en el contexto de la clase de Educación Física.

De igual modo, la introducción de las TIC en el área de Educación Física contribuye a la adquisición de competencias digitales por parte de los estudiantes. El uso de herramientas tecnológicas les permite desarrollar habilidades relacionadas con la búsqueda, selección y gestión de información, así como con el uso responsable y ético de las tecnologías digitales. Estas competencias son fundamentales en la sociedad actual, donde el entorno digital está presente en diferentes entornos de la vida cotidiana.

Como idea general, la introducción de las TIC en el área de Educación Física representa una oportunidad única para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un estilo de vida activo y saludable entre los estudiantes e introduciendo numerosas alternativas innovadoras para motivar, personalizar y evaluar su progreso. Además, la integración de las TIC promueve la inclusión, el desarrollo de competencias digitales y la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad digital actual.

## 5.2 Viabilidad de la propuesta

Aunque no ha sido posible llevar a cabo la propuesta en su totalidad se han ejecutado un número de sesiones suficientes para valorar la viabilidad de la propuesta.

Una de las mayores limitaciones que se ha planteado para la puesta en práctica de este trabajo es la cantidad de tiempo que requiere y las horas con las que disponía para llevar a la práctica las sesiones.

Respecto a las sesiones que si se han podido efectuar puedo comentar la viabilidad de las mismas y en mi opinión y viendo los resultados obtenidos, la reacción de los participantes ante las temáticas y la resolución de las situaciones planteadas con cada uno de los temas puedo afirmar que se trata de un proyecto con mucho potencial educativo. Hablamos de una intervención que, a través del uso de una plataforma digital como tema principal y herramienta al mismo tiempo, consigue enganchar y captar la atención del alumnado haciendo que el propio alumnado se involucre de manera más activa en el desarrollo de las sesiones y más importante aún, en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, gracias a la interdisciplinariedad de todas sus actividades, es un proyecto que podría desarrollarse a mayor escala, es decir, introducir un mayor número de sesiones con más variedad de temas. De esta manera, se podrían abarcar todas las áreas a través de un mismo proyecto, introduciendo a los alumnos conocimientos de manera transversal y con temas de interés para los mismos discentes.

## BIBLIOGRAFÍA

Aguaded, I., y Cabero, J. (2015). Educación y medios de comunicación. *Comunicar*, 23(45), 7-15.

Álvarez-Valdivia, I., Romero-González, M., y Hervás-Gómez, C. (2019). Integración de tecnologías emergentes en la educación: análisis de prácticas docentes innovadoras. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1), 83-105.

*Aprendizaje cooperativo*. (2022, 7 diciembre). Kit de Pedagogía y TIC. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-cooperativo/>

Area, M., y Adell, J. (2019). Aprender y enseñar en la cultura digital: de la ciudadanía digital a la ciudadanía planetaria. Octaedro.

Area, M. (2012). Competencia digital y tratamiento de la información en educación. *Aula Abierta*, 38(1), 3-16.

Area, M. (2020). Competencia mediática en la formación inicial del profesorado. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 24(3), 309-325.

Area, M. (2019). Nuevas tecnologías en educación: propuestas pedagógicas y evaluación. *Revista Española de Pedagogía*, 77(273), 427-444.

Area, M. (2017). Redes sociales en educación: potencialidades y retos. *EduTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 60, 1-14. Carme. (2022, 20 junio). Tipos de aprendizaje | Universidad Europea. *Universidad Europea*. Recuperado de <https://innovacion-educativa.universidadeuropea.com/noticias/tipos-de-aprendizaje/>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2016). Aprendizaje ubicuo: características, métodos y herramientas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 49, 157-171.

Cabero-Almenara, J., y Llorente-Cejudo, M. C. (2016). Brecha digital y competencia digital docente: una revisión sistemática de la literatura científica. *Educación XX1*, 19(2), 233-258.

Castañeda, L., y Adell, J. (2016). Tecnología educativa: del aula al entorno personal de aprendizaje. Marcombo.

Castells, M. (2015). Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet. Alianza Editorial.



- Cepeda, G. (2019). La era digital: análisis y consecuencias. *Obra Digital*, (1), 7-21.
- Cobo, C. (2017). La educación en la era de la inteligencia artificial: nuevas perspectivas para un viejo debate. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 14(1), 14-23.
- Competencias clave*. (s. f.). | Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomce/competencias-clave.html>
- Ferrés, J. (2018). Educar en medios para un mundo mejor. *Comunicar*, 26(56), 7-15.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 19(38), 75-82.
- Garvía, A. (2023). Memoria de prácticas. Universidad de Valladolid.
- García, J. (2018). El uso de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito de la salud. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 335-349.
- García-Matilla, A., Castro, D., & Sánchez-García, J. (2020). La alfabetización mediática en la educación primaria: experiencias y análisis en el aula. *Comunicar*, 28(63), 41-51.
- García-Ruiz, R. (2016). Brecha digital y competencias mediáticas: más allá del acceso a las TIC. *Comunicar*, 24(48), 9-17.
- García-Valcárcel, A. (2018). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. Ediciones Paraninfo.
- García-Valcárcel, A., & Tejedor-Tejedor, F. J. (2019). M-Learning and university students' academic performance: an empirical study. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 34-41.
- González-Víllora, S., Pastor-Vicedo, J. C., y Bastida-Castillo, A. (2017). Uso de tecnologías de la información y la comunicación en el área de Educación Física: una revisión sistemática. *Retos*, 31, 280-285.
- Gros, B. (2014). El diseño de entornos virtuales de aprendizaje: reflexiones y propuestas. *Revista de Educación a Distancia*, 42, 1-11.
- Gutiérrez, D., Romero, V., y Ambrós, A. (2018). Redes sociales en educación física: una revisión sistemática. *Retos*, 33, 257-262.

Gutiérrez-Portlán, I., Barchino-Plaza, B., & Saorín-Iborra, C. (2019). Mobile learning and digital literacy skills development in higher education students. *Comunicar*, 27(59), 59-69.

Hernández-Mendo, A., Martín-Albo, J., Lopes de Carvalho, H., y Solis, G. (2018). Mobile applications for teaching physical education: A systematic review. *Retos*, 34, 161-168.

Hernández-Ruiz, A., Cáceres-Reche, M. P., y Gutiérrez-Portlán, I. (2019). Los videojuegos en la educación: revisión sistemática de la literatura científica. *Comunicar*, 27(57), 9-19.

*Inter\_ECODAL - dimensión textual.* (s. f.). Inter\_ECODAL. Recuperado de <https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-dimension-textual#:~:text=La%20dimensi%C3%B3n%20textual%20de%20an%C3%A1lisis,movimientos%20o%20moves%2C%20etc>

Lara, T. (2019). Privacidad y protección de datos en el entorno digital educativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(2), 1-87.

López de Ayala, M. C., y Gros, B. (2017). La alfabetización mediática en la sociedad digital. *Revista de Educación a Distancia*, 52, 1-15.

Martínez-Guzmán, A. (2019). La alfabetización mediática en la era digital: hacia una ciudadanía crítica e informada. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 113, 47-56.

Montes-Rodríguez, R., Manero-Pérez, J., y Molina-García, J. (2019). Realidad virtual y aumentada en Educación Física: una revisión sistemática. *Retos*, 35, 435-440.

Ordóñez de Pablos, P., Tovar-García, E. D., & Sevillano-García, M. L. (2018). M-Learning and University Teaching Staff: Influential Factors on the Use of Mobile Devices. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(2), 102-109.

Prendes-Espinosa, M. P. (2014). La formación del profesorado en TIC: de la competencia digital a la pedagogía digital crítica. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 48, 1-13.

Prieto-Ayuso, A., Cañas, J., y Tornero-Quiñones, I. (2020). La gamificación en Educación Física: una revisión sistemática. *Retos*, 38, 599-606.

Real Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 156, de 13 de agosto de 2014.

Sancho, J. M. (2012). Medios de comunicación y educación: hacia un modelo de alfabetización mediática. *Comunicar*, 19(38), 7-14.

Santiago, R., y Pérez, M. P. (2017). Aprendizaje adaptativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 51, 1-19.

Santiago, R., y Pérez, A. (2017). Impacto del uso de las tecnologías en el aprendizaje colaborativo. *Revista de Educación*, 376, 84-105.

Scolari, C. A. (2018). Hacia una pedagogía de la comunicación expandida: educación y medios en la sociedad digital. *Comunicar*, 26(55), 9-18.

Sharples, M. (2019). The pedagogical foundations of mobile learning. In Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.), *Handbook of mobile learning* (pp. 17-32). Routledge.

Tecnológico de Monterrey. (2019). Modelo de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Recuperado de <https://tec.mx/es/educacion/recursos/modelo-integracion-tecnologias-informacion-comunicacion-educacion>

Valverde, J. (2018). Las TIC en la sociedad del conocimiento. *Revista de Estudios Sociales*, (67), 66-77.

Valverde-Berrocoso, J., Martín-Fernández, F., y Villalustre, L. (2020). Efectos del uso de dispositivos móviles en el tiempo de ocio y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Comunicar*, 28(65), 69-78.

Valverde-Berrocoso, J., Rodríguez-Hoyos, C., y Alonso-Ferreiro, A. (2020). El uso de tecnologías móviles en educación: ventajas y desventajas percibidas por los estudiantes universitarios. *RELATEC*, 19(1), 27-42.

## ANEXO 1 ASPECTOS CURRICULARES

**Tabla 2.** Aspectos curriculares del área de Lengua Castellana.

<b>Bloque de aprendizaje 1: El alumnado como agente social</b>		
<b>Contenidos de aprendizaje</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>2.Aplicación de las estrategias y normas para del intercambio comunicativo oral: dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas; turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás...</p>	<p>2. Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un</p>	<p>1.Emplea la lengua oral con distintas finalidades (académica, social y lúdica) y como forma de comunicación y de expresión personal (sentimientos, emociones...) en distintos ámbitos.</p> <p>2.Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección.</p> <p>4. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.</p> <p>6.Se expresa con una pronunciación y una dicción</p>
<p>3.Organización y planificación de las propias intervenciones orales a través de la elaboración de guiones previos a estas en los que se organice la información a transmitir.</p>	<p>3. Producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un</p>	<p>3. Se expresa con una pronunciación y una dicción adecuadas a las situaciones comunicativas.</p>

	intercambio comunicativo asertivo.	correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.
1. Aplicación de normas y estrategias para la consulta de información en fuentes 49, 55, 56, 66, 68, 69, 70, 94. bibliográficas o digitales adecuadas, y su tratamiento en producciones propias: acceso a las fuentes apropiadas y discriminación de la información válida de la no válida, construcción de una ruta a través de los hipertextos; análisis, interpretación y manipulación de la información...; comunicación posterior de está utilizando diferentes soportes y formatos.	6. Analizar de manera crítica diferentes tipos de textos en fuentes bibliográficas y digitales, utilizando las TIC de forma adecuada y responsable, para buscar y tratar información, y para la realización de tareas o la elaboración de trabajos o proyectos personales, integrando en su trabajo el uso de distintos recursos para resolver dudas y alcanzar una expresión adecuada, de manera que se construya un aprendizaje propio.	7.Expresa sus propias ideas comprensiblemente, sustituyendo elementos básicos del modelo dado.  9.Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.  25.Organiza y planifica el discurso adecuándose a la situación de comunicación y a las diferentes necesidades comunicativas (narrar, describir, informarse, dialogar) utilizando los recursos lingüísticos pertinentes.  26.Utiliza de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando activamente, recogiendo datos pertinentes a los objetivos de la comunicación.  49. Es capaz de consultar diferentes fuentes bibliográficas y textos de soporte informático para
2. Análisis crítico de diferentes tipos de textos en fuentes bibliográficas o digitales para la integración de conocimiento e informaciones y su utilización en las propias producciones.		
6. Valoración de los medios de comunicación social y de las tecnologías de la información y la		

<p>comunicación como instrumentos de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias ajenas.</p>		<p>obtener datos e información para llevar a cabo trabajos individuales o en grupo.</p>
<p>7. Valoración de las nuevas formas culturales de comunicación, difusión y acceso a la información propia de las tecnologías digitales.</p>		<p>55. Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.</p> <p>56. Es capaz de interpretar la información y hacer un resumen de la misma.</p> <p>69. Presenta un informe de forma ordenada y clara, utilizando soporte papel y digital, sobre problemas o situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), siguiendo un plan de trabajo y expresando conclusiones.</p>

**Tabla 3.** Aspectos curriculares del área de Ciencias Sociales.

<b>Bloque de Aprendizaje 1: Contenidos comunes</b>		
<b>Contenidos de aprendizaje</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda, selección y organización de información,</p>	<p>1. Realizar, de manera individual y cooperativa, trabajos y presentaciones de distinto tipo mediante procesos de investigación</p>	<p>1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona</p>

<p>y la presentación de conclusiones.</p>	<p>dirigidos a obtener información concreta y</p>	<p>acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o</p>
<p>10. Uso correcto de diversos materiales de trabajo.</p>	<p>relevante sobre hechos, fenómenos y temas de carácter social, geográfico o histórico, en diferentes textos y fuentes (directas e indirectas), analizarla y organizarla, apoyándose en el uso de las TIC, con la finalidad de alcanzar conclusiones y comunicarlas oralmente o por escrito, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptación respetuosa de las diferencias y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas.</p>	<p>por escrito.</p> <p>2.Utiliza la tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs, redes sociales...) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.</p> <p>6.Expone oralmente, de forma clara y ordenada, contenidos relacionados con el área, que manifiesten la comprensión de textos orales y/o escritos.</p>
<p>1. Iniciativa emprendedora del alumnado en la realización de proyectos (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).</p>	<p>2. Participar y cooperar en la realización de distintos trabajos y tareas colectivas con iniciativa, constancia, esfuerzo y sentido de la responsabilidad, mostrando flexibilidad para aprovechar la información, las ideas propias y ajenas, asumir los cambios, evaluar los procesos y resultados y presentar conclusiones</p>	<p>7.Realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter geográfico, social e histórico.</p> <p>9.Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los</p>
<p>5. Empleo de estrategias de coordinación de equipos y técnicas de liderazgo en la</p>	<p>innovadoras, con la finalidad</p>	

<p>planificación y ejecución de acciones, tareas y proyectos para la adquisición de objetivos (toma de decisiones, aceptación de responsabilidades, valoración de ideas, intuición, apertura y flexibilidad, asunción de errores...).</p>	<p>de desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor.</p>	<p>principios básicos del funcionamiento democrático.</p> <p>15. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.</p> <p>16. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.</p> <p>17. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma decisiones y acepta responsabilidades.</p>
---	---	---



## ANEXO 2 ACTIVIDADES

**Tabla 10.** Sesión 7.

SESIÓN 7	
<b>Objetivo de la sesión</b>	- Desarrollar la propuesta con el uso de las TIC
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Comenzaremos con una breve asamblea donde se realizará un repaso de lo trabajo en la sesión anterior. De esta manera podremos llevar un control del ritmo de trabajo de cada grupo y, al igual que en las sesiones anteriores, según alumnos informan de sus progresos podrán continuar con sus proyectos.</p> <p>Durante las sesiones, los docentes observaremos y analizaremos cómo el alumnado trabaja en los diferentes espacios. Examinaremos el método de trabajo y el desarrollo de las ideas de cada grupo. Así mismo, en caso de que alguno requiera de nuestra ayuda o se aprecie una situación incómoda para alguno de los integrantes del grupo podremos intervenir y encauzar de nuevo el espacio de trabajo a una zona de confort para todos y todas. En caso de que falte alguno de los integrantes en los días de grabaciones, pediremos a los grupos que adapten su idea al número de integrantes con los que cuentan, o, en el caso de que no sea posible, esa posición la ocupará alguno de los docentes.</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomenta el trabajo en equipo</li> <li>- Escucha y valora las propuestas de sus compañeros</li> <li>- Muestra interés por la actividad</li> <li>- Se siente cómodo con la sesión</li> </ul>

**Tabla 11.** Sesión 8.

SESIÓN 8	
<b>Objetivos de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acercar diferentes estilos y modalidades de baile al alumnado</li> <li>- Fomentar el trabajo en equipo y toma de decisiones</li> <li>- Conocer y realizar las diferentes danzas tradicionales</li> </ul>

<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Para la puesta en marcha de esta sesión daremos comienzo a una asamblea algo diferente al resto de asambleas realizadas a lo largo de las sesiones. En este caso, dejaremos al alumnado que se involucre en la toma de decisiones de la temática. Para ello, se planteará el tema al principio de la sesión, explicando el contenido a desarrollar, y proponiendo diferentes opciones. De manera democrática, serán los alumnos y alumnas los que decidan que prefieren interpretar.</p> <p>La primera de las opciones serán bailes folklóricos de nuestro país, teniendo una gran variedad de opciones como la jota, el flamenco, la muñeira, el chotis, la sardana o las danzas vascas entre muchas otras. La segunda de las opciones serán modalidades de baile, teniendo un abanico de posibilidades muy amplio como la capoeira, el break dance, el vals, la danza del vientre, la bachata, el merengue, el hip hop, el pasodoble, el claqué o la cumbia entre otros.</p> <p>Tras la votación y decisión de una de las dos opciones, se repartirán los bailes que deseen cada uno de los grupos (sin repetir ninguno de los grupos) y los alumnos se distribuirán por el espacio para buscar información y coreografías de los temas elegidos.</p>	
	<b>Temas cuarto vídeo.</b>	<p align="center"><b>- Danzas tradicionales.</b></p> <p>Cada grupo que elija una danza tradicional y grabar vídeo.</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra motivado frente a la actividad</li> <li>- Comprende los diferentes tipos de bailes y modalidades</li> <li>- Se muestra predispuesto a realizar cualquier tipo de baile</li> <li>- Participa de manera activa en el desarrollo de la danza</li> </ul>	

**Tabla 12.** Sesión 9.

<b>SESIÓN 9</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear las TIC</li> <li>- Elaborar una coreografía grupal</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Para dar comienzo a la sesión, preguntaremos a los diferentes grupos acerca de la evolución de sus coreografías. Aquellos grupos que requieran de ayuda serán</p>

	acompañados de alguno de los docentes para prestar apoyo y poder seguir con el desarrollo de la idea. De esta manera, los grupos que ya hayan dejado organizado su tema en la sesión anterior; únicamente deberán practicar la coreografía y pensar en lo que deben de utilizar para contextualizar su baile. A continuación, cada uno de los grupos grabará, como en el resto de las sesiones, su coreografía y la editará, dando por finalizada la novena sesión.
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce y emplea las TIC adecuadamente</li> <li>- Resuelve adecuadamente los problemas surgidos con las TIC</li> <li>- Escucha las propuestas de sus compañeros</li> <li>- Muestra interés por la actividad</li> </ul>

**Tabla 13.** Sesión 10.

<b>SESIÓN 10</b>	
<b>Objetivos de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear las TIC para la realización de un video.</li> <li>- Conocer datos sobre diferentes deportes.</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Para la siguiente sesión, a modo de asamblea, presentaremos a los alumnos cuatro carpetas de colores con temáticas diferentes. Cada grupo seleccionará una de ellas y se organizarán para buscar información necesaria, estructurar sus ideas y llevarlas a cabo en la grabación del vídeo.</p> <p>Este tema lo dedicaremos a conocer datos más concretos relacionados con el deporte. En este caso, será un tema no tanto relacionado con la actividad física sino con el ámbito deportivo. Trabajarán diferentes aspectos relacionados con el deporte a través de sus propios intereses. Al igual que en el resto de los temas trabajados anteriormente, enfocamos la búsqueda de información y respuestas a través de la propuesta de un tema.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>- Mujeres y deportes/ Las mujeres en el deporte</b></p> <p>Para realizar una grabación sobre este tema, los alumnos deberán buscar información relacionada con la influencia de las mujeres en los diferentes deportes, las desigualdades que pueden encontrar en las disciplinas que practican y consumen a través de los medios, deportes</p>

	<p><b>Temas quinto vídeo.</b></p>	<p>en los que destaquen el género femenino (o deportes más conocidos por la práctica del género femenino) y por qué sucede esto. También se preguntará si conocen mujeres deportistas, sus logros y la disciplina deportiva en la compiten.</p> <p>A través de la búsqueda de esta información, pediremos al grupo que relaten en el vídeo aquellos datos más relevantes a mostrar a sus compañeros.</p> <hr/> <p>- <b>Hombres y deportes/ Los hombres en el deporte</b></p> <p>La siguiente sesión consiste en una indagación sobre los hombres y el deporte, su influencia en ciertas disciplinas, las desigualdades que pueden encontrar y la justificación de estos sucesos. Además, preguntaremos acerca de deportistas que conozcan a través de los medios o de la práctica de los mismos, sus logros y la disciplina deportiva en la que compiten.</p> <p>Una vez recopilada toda esta información, pediremos a los alumnos que expliquen cuáles han sido los datos que más llamativos y cuáles de ellos les gustaría que supiesen sus compañeros.</p> <hr/> <p>- <b>Curiosidades/ Datos curiosos</b></p> <p>Se pedirá al alumnado que busquen información relacionada con el deporte. Sin centrarse en ningún tema en particular. Se pretende que los niños realicen un vídeo contando o interpretando (en el caso de que sea posible y los alumnos accedan) datos y sucesos que no son comúnmente conocidos. Por ejemplo, la práctica de ciertos deportes en los diferentes continentes, de dónde surgió la idea de los distintos deportes que conocemos o cualquier dato relevante que les haya generado curiosidad.</p> <hr/> <p>- <b>Récord Guinness</b></p> <p>Con este tema se busca que los alumnos indaguen, busquen, se informen y descubran datos que les llamen la atención relacionados con los temas de la educación física, el deporte y la salud.</p>
--	-----------------------------------	--

		El vídeo consistirá en hacer un guion donde todos ellos cuenten sus descubrimientos y porqué han elegido esos datos.
<b>Lista de control</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea las TIC adecuadamente</li> <li>- Recopila datos acerca de los diferentes temas deportivos</li> <li>- Muestra interés por la actividad</li> </ul>

**Tabla 14.** Sesión 11.

<b>SESIÓN 11</b>		
<b>Objetivo de la sesión</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear las TIC para la realización de un video.</li> <li>- Organizar y estructurar la información obtenida.</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>		<p>En la próxima sesión se pretende final el video sobre el sexto tema. Los discentes tendrán que plantearse cómo van a exponer toda la información que han estado recopilando.</p> <p>Posteriormente, realizaremos una pequeña asamblea para preguntar acerca de lo que han aprendido tras la búsqueda de información. De esta manera se pretende que el resto de los alumnos conozcan datos curiosos a través de la explicación de sus compañeros.</p>
<b>Lista de control</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza un uso adecuado de las TIC</li> <li>- Recopila datos e información de manera clara y ordenada</li> </ul>

**Tabla 15.** Sesión 12.

<b>SESIÓN 12</b>		
<b>Objetivos de la sesión</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar adecuadamente las TIC</li> <li>- Desarrollar ideas para la integración de la diversidad en actividades y juegos.</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>		En esta sesión los alumnos tendrán un solo tema común. Para comenzar la clase, realizaremos una pequeña asamblea donde presentaremos al alumnado la temática para el siguiente vídeo.

	<p><b>Temas sexto vídeo.</b></p> <p>- <b>Juegos de inclusión: Crear o adaptar juegos para niños con discapacidades.</b></p> <p>En este caso, se les presentará a los alumnos un solo tema, los juegos adaptados para todos. Estos tendrán que responder de manera libre, explicando porqué han elegido ese juego, esas adaptaciones y cómo se juega. Además, tendrán que añadir un vídeo ejemplificando como se juega.</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han participado de manera activa en la sesión</li> <li>- Han comprendido la finalidad de la temática y realizado las actividades correctamente</li> </ul>

**Tabla 16.** Sesión 13.

<b>SESIÓN 13</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar de las TIC</li> <li>- Participar de manera activa en la asamblea, proporcionando sus puntos de vista y respetando el turno de palabra</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Al comienzo de la sesión, realizaremos una puesta en común sobre el progreso del tema, para saber el avance de cada grupo respecto a la idea planteada. En este caso, todos los grupos escucharán las ideas propuestas del resto de los grupos, para así comparar y complementar las ideas en caso necesario. Seguidamente, dejaremos que los grupos se repartan por el espacio y continúen trabajando en su propuesta.</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Han realizado un uso adecuado de las TIC</li> <li>- Aporta ideas de manera ordenada y da su punto de vista desde el respeto</li> </ul>

**Tabla 17.** Sesión 14.

<b>SESIÓN 14</b>	
<b>Objetivos de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear adecuadamente las TIC</li> <li>- Participar de manera activa y participativa en el desarrollo de la sesión</li> </ul>

<b>Desarrollo de la sesión</b>	Para esta sesión, comenzaremos con una asamblea inicial donde presentaremos a los alumnos la temática correspondiente. En este caso, en vez de dividirles en grupos, se realizará un vídeo grupal de la clase. De manera democrática, propondrán ideas para llevar a cabo el video. Para ello, antes de comenzar con el desarrollo de la propuesta, deberán adjudicarse los roles que se requieran para que cada uno de ellos participe de manera activa en el desarrollo de la idea. Seguidamente, cada uno de ellos se dividirá según las pautas marcadas en la asamblea, es decir, según las tareas que se hayan repartido entre ellos y trabajarán en la propuesta.	
	<b>Temas sexto vídeo.</b>	- Temática grupal libre.
<b>Lista de control</b>	- Realiza un uso adecuado de las TIC - Aporta ideas innovadoras	

**Tabla 18.** Sesión 15.

<b>SESIÓN 15</b>	
<b>Objetivo de la sesión</b>	- Aplicar un uso correcto de las TIC - Editar vídeos con diferentes aplicaciones - Ofrecer opiniones desde la empatía y respetando el turno de palabra
<b>Desarrollo de la sesión</b>	Daremos comienzo a la sesión con una asamblea general para saber la evolución de la propuesta grupal. Pediremos al alumnado una opinión sobre el desarrollo de la idea y que nos proporcionen nuevas ideas en caso de que las haya antes de la grabación del vídeo. A continuación, dejaremos que terminen de pulir sus tareas y realizaremos la grabación del vídeo correspondiente.
<b>Lista de control</b>	- Conoce y emplea las TIC adecuadamente - Resuelve adecuadamente los problemas surgidos con las TIC - Escucha las propuestas de sus compañeros - Muestra interés por la actividad

**Tabla 19.** Sesión 16.

SESIÓN 16	
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionar opiniones constructivas acerca del proyecto</li> <li>- Observar la diferencia de opiniones desde el inicio del proyecto hasta ahora</li> </ul>
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Para esta última sesión, empezaremos con una asamblea inicial donde los alumnos deberán reflexionar sobre el trabajo realizado en las últimas sesiones. De este modo, escucharemos las opiniones positivas y negativas de cada uno de ellos, así como las opiniones que tenían acerca de tik tok y el contenido que se puede consumir en esta plataforma antes y después de comenzar con el proyecto.</p> <p>Con estas preguntas generaremos un debate entre los alumnos que les haga plantearse las ideas que tenían en un principio y las que tienen ahora. Del mismo modo, preguntaremos acerca de lo aprendido sobre tener un uso responsable de los medios y de cómo ha influido en sus actuaciones ante estas plataformas.</p> <p>Para finalizar la sesión, dejaremos que los alumnos realicen un vídeo con temática libre, siempre y cuando sea relacionado con los contenidos mencionados a lo largo de las propuestas, sin repetir ninguno de ellos.</p>
<b>Lista de control</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha y comprende las aportaciones de sus compañeros</li> <li>- Participa de manera activa en la asamblea</li> <li>- Realiza aportaciones coherentes que acompañan al tema mencionado</li> </ul>