



Universidad de Jaén
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

PROPUESTA DIDÁCTICA: *LAS TICS EN EDUCACIÓN FÍSICA*

Alumno/a: Isabel Aragón Segura

Tutor/a: Prof. D. Javier Cachón Zagalaz

Dpto.: Didáctica de la Expresión Corporal

Mayo, 2022

Índice

<u>INTRODUCCIÓN</u>	3
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	4
<u>OBJETIVOS</u>	5
<u>MARCO TEÓRICO</u>	5
<u>UNIDAD DIDÁCTICA 1: “FOMENTAMOS LA CREATIVIDAD”</u>	13
<u>CONCLUSIÓN</u>	30
<u>ANEXOS</u>	30
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	35

Resumen

Con este trabajo podemos conocer conceptos como motivación, creatividad o tecnología. Sobre todo, está dedicado a la enseñanza en educación Primaria, así como conocer la importancia de la globalización en nuestra sociedad y como ha hecho que los profesores y los alumnos se actualicen también en el ámbito escolar.

Como objetivo principal tenemos la importancia que tiene conocer las necesidades del alumnado con el que estamos trabajando para no perder la motivación en clase ni caer en la monotonía.

En la primera parte del trabajo, como he dicho anteriormente se pondrá en conocimiento los diferentes conceptos. Para terminar la segunda parte se ha realizado una unidad didáctica en un centro de la ciudad de Granada, en la cual se ha trabajado con las nuevas tecnologías que disponíamos en el colegio.

De esta forma tenemos la demostración de como incrementaba la motivación del alumnado de 6º de primaria con el uso de algunos aparatos electrónicos para realizar las actividades.

Palabras claves: Tecnología de la información, creatividad, motivación, actividad física.

Abstract

With this study we can learn about concepts such as motivation, creativity or technology. Above all, it focuses on teaching in primary education, as well as on the importance of globalization in our society and how it has created the need for teachers and students to update their knowledge in the school environment.

The main aim is to raise awareness of the importance of knowing the students' needs in order not to lose motivation in class and not to have a monotonous atmosphere.

In the first part of the study, as mentioned above, the different concepts will be introduced. In the the second part, a didactic unit has been carried out in a school, located in Granada, in which the new technologies available in the school have been put to use.

With this didactic unit, it was proved how the motivation of the 6th grade students increased with the use of electronic devices while carrying out the activities.

Key words: Information technology, creativity, motivation, physical activity.

INTRODUCCIÓN

La sociedad cambia y las personas nos tenemos que actualizar con ella. El motivo principal de este cambio es por la globalización. He visto muchas definiciones de globalización referidas a la política, pero la que más me ha gustado es una definición citada por John Dunning y originalidad de los autores McGrew y Lewis en el libro: *Globalization and the Nation States* (1992). Y nos dice lo siguiente: “La globalización se refiere a la multiplicidad de los vínculos e interconexiones entre los Estados y las sociedades, que conforman el actual sistema mundial. Describe los procesos mediante los cuales los acontecimientos, decisiones y actividades en una parte del mundo tienen consecuencias significativas para los individuos y las comunidades en lugares bastante distantes del planeta”.

No se debe de abusar de su uso, sino que nos ayude como un complemento más, como puede ser el típico libro de texto. No se debe de usar de una manera forzada y el profesorado deberá de tener un mínimo de formación.

La formación hacia el profesorado es vital y así se ha demostrado después del confinamiento. Muchos profesores no sabían cómo incorporar la tecnología en su metodología. Al igual que los alumnos han crecido acompañados de un teléfono, tablet u otro dispositivo, pero en ciertas ocasiones no saben lo básico de un Power Point o realizar un Word.

Un problema que tenemos en nuestra sociedad con el incremento de las nuevas tecnologías lo vemos reflejado en las situaciones económicas de ciertas familias y en la imposibilidad de costearse un ordenador para que el alumno trabaje en clase o en casa con él. Por eso la UNESCO durante la pandemia realizó una serie de proyectos para conseguir una educación inclusiva. Según la UNESCO (2008), a través de la educación inclusiva, entendida como proceso de cambio y mejora, se favorecerá la atención a todo el alumnado, independientemente de sus necesidades, al apostar por una mayor participación en el aprendizaje y favorecerla tanto en el ámbito educativo como en el social. En este sentido, cabe destacar la importancia que tiene también la inclusión digital (digital inclusión), entendida como la participación plena de la ciudadanía, en igualdad de condiciones, en la sociedad del conocimiento, garantizando tanto el acceso a las nuevas tecnologías, a través de programas de ayudas a la infraestructura, como

mediante la asunción, aplicación y promoción de los estándares y directrices de accesibilidad; y, naturalmente, mediante la formación y la educación (Gutiérrez, 2001).

JUSTIFICACIÓN.

Es importante estar actualizado en la forma de enseñanza relacionada con las tic que se demanda hoy en día. De esta manera, se puede evitar enfermedades como la obesidad infantil. A su vez, incrementa la motivación, ya que se sienten más familiarizados con algunos aparatos electrónicos y otorga la posibilidad de realizar un gran rango de actividades lúdicas diferentes a las tradicionales.

Por motivación se entiende por el provecho o las ganas que siente el alumno por aprender algún contenido. Como bien nos dice (E. Martínez-Salanova), su intención principal sería la siguiente: despertar el interés del alumnado, dirigir el esfuerzo y finalmente, que el alumnado adquiera el aprendizaje determinado de antemano.

La **creatividad** es un factor importante que se debe de fomentar en el aula y que se ve reflejada en el uso de las nuevas tecnologías.

Como dice (Novak y Cañas, 2006), la creatividad requiere de una motivación para crear y así favorece el aprendizaje significativo. Para ello requiere de inteligencia y confianza y habilidad. La inteligencia puede ser emocional o cognitiva. La confianza y habilidad puede estar determinada por la herencia y el contexto social.

Cuando se habla de creatividad el autor Navarro Lozano, J (2009), explica que hay que tener en cuenta aspectos como la persona, el producto, el proceso, el ambiente y el contexto, como he dicho anteriormente.

Teresa Huidobro cita en su tesis doctoral “una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados”. Citado por Navarro Lozano, J (2009), (Huidobro Salas, 2002). Caracteriza unos 4-5 adjetivos centrándonos en los aspectos anteriormente citados:

En relación a la persona, esta autora habla de una creatividad combinada de características que “capacitan a la persona para un uso óptimo de la metacognición”.

Si se habla del proceso, la creatividad sucede para la generación de soluciones que sirve para rellenar un hueco.

En relación al producto, la creatividad consistirá en “la producción de algo nuevo y adecuado, que solucione un problema mal definido”.

Por último, en el contexto o ambiente. Se caracteriza por las situaciones económicas, culturales, familiares que dispone el alumno.

OBJETIVOS

1. Conocer los beneficios de las tic en la materia de Educación Física
2. Conocer los beneficios de la educación física para evitar problemas de salud
3. Saber la importancia de fomentar la motivación en un aula.
4. Conocer qué es la creatividad y sus elementos.
5. Unidad didáctica en la que se fomenta la creatividad y la motivación con el uso de las nuevas tecnologías.
6. Dominar con facilidad el uso de las nuevas tecnologías.
7. Conocer la facilidad que ofrece los códigos Q en la búsqueda de información.

MARCO TEÓRICO

Como se afirmará luego, la motivación se ve incrementada en clase con el uso de las nuevas tecnologías, así como reduce la obesidad infantil en España. Es importante saber cómo usarlas en clase y por qué hay que saber cuándo sí y cuando no. Como se puede observar mediante las *encuestas realizadas* a niños de entre 10 y 12 años su motivación fue mayor al trabajar la expresión corporal con aparatos electrónicos.

Para empezar, es conveniente conocer que son las TICS, que como sus siglas indican se refiere a “Tecnologías de la información y comunicación”. Pueden servir para comunicarnos con otras personas mediante las redes sociales, como también se pueden utilizar para algo didáctico, así como en lo referido a la educación. Cada vez se va aumentando su utilidad, de hecho, hay muchas acciones u operaciones que ya solo se pueden hacer mediante aparatos electrónicos. Gracias a su inmaterialidad puedes tener acceso a cualquier material de manera muy rápida y gratuita.

También pueden servir de ayuda gracias a su instantaneidad, ya que podemos obtener información sin importar la distancia. La interactividad es una característica que facilita

para comunicarse a través de páginas web, emails, blogs... Por último, la automatización de tareas ha facilitado para programar actividades sin tener que preocuparnos.

<http://www.bmns.sld.cu/que-son-las-tic>

Las tic se pueden clasificar en tres grupos que serían los siguientes:

- *Redes*: Son los más conocidos y tradicionales, como pueden ser el teléfono móvil, la televisión, la banda ancha...
- *Terminales*: Aquí se encuentran los teléfonos móviles, las consolas, el navegador de internet...
- *Servicios en las TIC*: Por último, se habla de los servicios que nos ofrecen a las personas que estamos usando, es decir, a los consumidores, y pueden ser los servicios móviles, la educación, el correo electrónico.

Gracias a la actividad física que realizan los alumnos fuera del colegio y en horas lectivas en el centro se consigue evitar o disminuir la obesidad infantil, ya que es un gran problema para la salud.

Pueden causar problemas como hipertensión, trastornos alimenticios, trastornos locomotores, problemas en la memoria. Todo este tipo de enfermedades pueden afectar en el ámbito escolar y abocar a un fracaso escolar.

A continuación, inserto un gráfico sobre el índice de masa corporal infantil de niños entre 2 y 17 años.

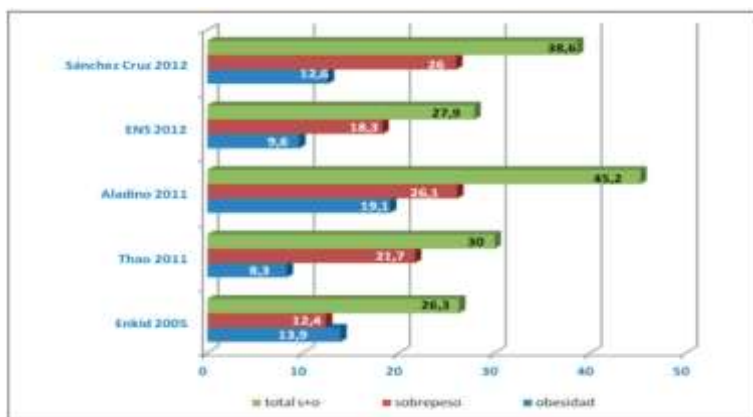


Fuente: Encuesta nacional de salud (2006)

Obesidad infantil en España [infografía].
<https://www.fundacionsaborysalud.com/web/portal/images/documentacion/OBESIDAD-INFANTIL.pdf>

Hay multitud de estudios que investigan sobre el sobrepeso y la obesidad de los niños, algunos de ellos son Aladino, Ens 2012, Thao 2011...

En ese gráfico se puede ver la comparativa entre esos estudios:



Fuente: Comparativa entre las prevalencias de exceso de peso, sobrepeso y obesidad entre diferentes estudios. [infografía].

<https://www.fundacionsaborysalud.com/web/portal/images/documentacion/OBESIDAD-INFANTIL.pdf>

Para hablar de innovación, primero hay que saber que es la innovación y que beneficios e inconvenientes tiene.

Según Hoyle (1969 136), entiende por innovación como algo nuevo que capta el individuo. Hay autores que hablan de innovación como una serie de actuaciones e iniciativas por un cambio. Para ello se deberá seguir una serie de procesos y prácticas pedagógicas. Con esto podemos entender que la innovación provoca unos cambios en la persona.

Se han clasificado dos tipos de innovaciones, según Elmore (1990) están los cambios estructurales, los cambios curriculares, cambios profesionales y los cambios político-social

- Cambios estructurales: Son los cambios que afectan a todo el sistema educativo.
- Cambios curriculares: Estos cambios son muy importantes y afectan al diseño del curriculum, es decir, las modificaciones que habrá que tener en cuenta en los indicadores, contenidos, objetivos, evaluación etc.
- Cambios profesionales: Son los cambios que están referidos al docente.

- Cambios político-social: Afecta al poder que tiene el gobierno de ese momento en la educación.

Si se centra el interés en el último cambio, el cambio político-social, hay que tener en cuenta que la educación cambia dependiendo del gobierno y en cada cambio, suele haber reformas educativas. Para Ángulo Rasco (1993) la palabra reforma está muy vinculada con los ideales políticos, puesto que hay un interés económico y social por parte de quienes gobiernan.

Cuando los docentes quieren innovar tienen que tener muy en cuenta el curriculum, ya que hay que partir de esa base para trabajar lo que se pide en cada ciclo. Por lo que hay que sumarle esa complejidad. Beltrán (1994: 370), explica que el curriculum está interrelacionado, es decir, “el currículo no es un objeto sino un proceso en el que nos vemos implicados porque nosotros, como estudiantes o profesores hacemos currículo”.

Como bien nos dice Leonor M.G (2006) hay que tener como centro de la acción pedagógica al alumno, es decir, buscar su autonomía personal, conocer sus gustos, relacionar la escuela y los contenidos con la sociedad, defender siempre la libertad...

Algo muy importante a recalcar es que el uso de las TICS no asegura ni garantiza una efectividad en el aprendizaje, así como nos dice Zapata, (2012) y Quirós (2009), este cambio en el contexto educativo implica una búsqueda de recursos digitales que se adapten perfectamente a los objetivos particulares. Pueden ser de útil ayuda para la comprensión o la apropiación de la información por su fácil acceso, pero a su vez hay que saber cómo utilizarlo.

Silvio (2006), señala dos factores importantes de la innovación: la intensidad y la velocidad. Los protagonistas de estos factores se encuentran en las personas que quieren desarrollarlo.

Como dice J. Salinas (2008) la creatividad es muy importante a la hora de trabajar la innovación y, sin embargo, “no hay innovación sin creatividad, aunque no hay innovación solo con creatividad”.

J. Salinas (2008), indica los dos tipos de innovación que se pueden dar, la innovación continua y la radical y dependerán de como se quiera llevar a cabo.

La *innovación continua*: Son las herramientas que ya teníamos y utilizábamos en las que se les añade o modifica el servicio, herramienta etc. Es decir, se la añade una

novedad a algo que ya usábamos. Un ejemplo podría ser, un cuento motor en el que anteriormente el docente iba indicando las ordenes que debían de expresar los alumnos y con la innovación, los alumnos lo escucharían con unos cascos individuales que se les ofrece en el centro escolar.

La *innovación radical*, es cuando se tiene que modificar toda la herramienta y se realiza un gran cambio.

El introducir innovación al centro requiere de muchos cambios y esfuerzos, los cambios pueden ser drásticos o progresivos.

Para añadir las tecnologías de la información y comunicación en el centro tenemos que centrarnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, más que en el uso de la tecnología puesto que al estar en una edad temprana, puede que no se trabaje de manera correcta.

Kezar A (2001) explica tres fases que habría que llevar a cabo para realizar una innovación con sentido. Se puede ver en el Anexo.

Tipos de motivación

Clavijo, B (2009) clasifica la motivación en cuatro tipos:

- *Motivación intrínseca*: Se relaciona con el aprendizaje que queremos conseguir en esa materia. Es decir, dicha motivación ira incrementándose a la vez de que el alumno vaya adquiriendo el aprendizaje que tenía el docente como objeto de estudio.
- *Motivación referida al yo*: Un factor importante será el deseo de superación. En cuanto al alumno tenga éxito en el contenido que se trabaje, se despertará un nuevo interés y su autoestima subirá.
- *Motivación centrada en la valoración social*: El docente tiene un papel importante, ya que, si el alumno recibe la aceptación y aprobación de una persona que, para él, puede servir como modelo, su motivación aumentará.
- *Motivación con recompensa*: En este caso, pueden ser premios o regalos que puede recibir el alumno cuando haya conseguido con lo que se esperaba. Como premio o regalo, podemos referirnos a una felicitación por parte del docente delante de sus compañeros, ofrecerle como ayudante del profesor, aumentar su tiempo de recreo... Hay variedad de recompensas que pueden ayudar al alumno.

Es importante conocer algunos de los aspectos a tener en cuenta a la hora de incrementar la motivación, así como nos dice Clavijo, B (2009).

- Es necesario que los alumnos tengan claro cuáles son los objetivos educativos que se quieren alcanzar.
- Planear actividades de una forma secuenciada.
- Fomentar la comunicación entre los alumnos, es conveniente hacer actividades en grupo.
- Hacerles entender que el razonamiento y la comprensión son las mejores herramientas para resolver conflictos.
- Aprender de los errores.

(E. Martínez-Salanova), nos cita la siguiente afirmación, “es más importante crear el interés por la actividad que por el mensaje”. Es decir, es bueno conocer a la perfección los gustos que tienen nuestros alumnos, y así relacionarlo con los objetivos que se quiere conseguir.

Hay técnicas muy interesantes para trabajar la motivación pero que no despiertan la motivación del alumno. Es importante realizar actividades en el que el alumno se sienta participe. Por eso, el uso de las nuevas tecnologías provoca interés entre el alumnado.

Creatividad

Teresa Huidobro cita en su tesis doctoral un estudio sobre la búsqueda de la definición de creatividad elaborada por 24 autores seleccionados. Citado por Navarro Lozano, J (2009), (Huidobro Salas, 2002). Caracteriza unos 4-5 adjetivos centrándonos en los aspectos anteriormente citados:

En relación a la persona, esta autora nos habla de una creatividad combinada de características que “capacitan a la persona para un uso óptimo de la metacognición”.

Si se habla del proceso, la creatividad sucede para la generación de soluciones que sirve para rellenar un hueco.

En relación al producto, la creatividad consistirá en “la producción de algo nuevo y adecuado, que solucione un problema mal definido. Dicho producto debe tener suficiente trascendencia y producir un impacto”.

Por último, en el contexto o ambiente. Se caracteriza por las situaciones económicas, culturales, familiares que dispone el alumno.

Elementos de la creatividad

Como se ha visto anteriormente y nos citaba Juan Navarro (2008), los cuatro elementos que determinan la creatividad son la persona, el proceso, el producto y el ambiente.

Los cuatro elementos están relacionados entre sí, pero hay dos de ellos que destacan, son la persona y el contexto. Estos elementos hacen que la creatividad tenga original y tenga cualidades diferentes. Por lo que son variables independientes. Podemos destacar que la cualidad de la persona es la más importante en este proceso.

Las dos cualidades restantes también están relacionadas entre sí, ya que son variables dependientes y están condicionadas por la actividad.

Si se profundiza en el elemento más importante de la creatividad, la persona, se debe de tener en cuenta que hay muchos factores a los que tener en cuenta, como, por ejemplo, identificar rasgos psicológicos, que pueden ser intelectuales o de personalidad.

La biología es un factor importante que determina el nivel de creatividad del niño.

Como cita, Juan Navarro (2008) sacado del libro de (Csikszentmihalyi, 2006), la primera cualidad a tener en cuenta será la “predisposición genética”. Los primeros años de vida son fundamentales para el crecimiento personal. La educación tiene un papel importante para el potenciar dicha creatividad. Por lo tanto, la creatividad pasa de ser evolutiva y pasa a ser más objetiva. Los docentes tienen que darle la importancia que se merece para no dejar que los niños se vinculen y despierten el interés y la curiosidad.

Para finalizar, Rodríguez Estrada (2005), nos cita las características de una persona creatividad dividida en tres aspectos:

- Cognoscitiva: Rasgos como la imaginación, el interés, la curiosidad intelectual, capacidad crítica...
- Afectivas: Referidas más a la persona, como la autoestima o la soltura.
- Volitivas: Características como la constancia, la fuerza de voluntad, el poder para decidir...

El papel del docente

El docente debe de tener claro los objetivos, las metas y los contenidos que maneja. (Torre, 2006). El docente tiene muchos aspectos a trabajar, pero el más importante sería ser un educador pensante-creativo. (Gervilla 2006).

El docente debe de facilitarle al alumnado todo tipo de métodos para llegar a lograr sus objetivos. Debe de crear un clima reflexivo, afectivo y productivo en el grupo.

Juan Navarro (2008) cita de Paul Torrance, unas actividades escolares que se basan en la estimulación que debe de tener el docente para el alumno (Torrance y Myers, 1976):

1. *Hallar las potencialidades creativas de los alumnos.* Es decir, realizar estudios integrando actividades en el aula que genere el despertar de la creatividad. La función del docente será investigar y reconocerlo.
2. *Respetar las preguntas y las ideas.* En edades tempranas, los niños suelen tener curiosidad sobre muchas cosas y por ese motivo realizan preguntas por muchas cosas. El docente deberá de interesarse por ese tipo de preguntas y sentirse cómodo para responderlas. Al contrario, deberá de recibirlo como un castigo.
3. *Realizar preguntas estimulantes.* Es una buena idea que el docente realice preguntas “atípicas”, es decir, que despierten el interés y la imaginación del niño.
4. *Evaluar y recompensar la originalidad.* Aunque hay que tener presente la respuesta concluyente de lo que el docente pregunta, no debemos de rechazar ese tipo de respuestas.
5. *Olvidar la evaluación.* Dedicarles tiempo a actividades relacionadas con la creatividad sin evaluarla, para que no se sientan presionados por una nota y sean libres para hacerlo.
6. *Fomentar la lectura creativa.* Intentar que el alumno vaya más allá de lo que ha leído. Elaborar análisis sobre lo leído e indagando en su imaginación.

Otras características que señala el autor Hallman (1967) que un maestro debe de trabajar son:

1. *Aprobar el aprendizaje autoiniciado por parte de los alumnos.*
2. *Trabajar el aprendizaje no autoritario*
3. *Estimular procesos intelectuales creativos*

4. *Promover la flexibilidad intelectual.*
5. *Utilizar preguntas adecuadas*

UNIDAD DIDÁCTICA 1: “FOMENTAMOS LA CREATIVIDAD”

JUSTIFICACIÓN LEGAL

- BOE. Equivale a la Orden ECD/65/2015.

Por el que se establecen las competencias, objetivos de etapa y orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permiten trabajar por competencias en el aula.

- REAL DECRETO 126/2014.

“La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente.”

El Real Decreto destaca los elementos curriculares y enlaza los criterios de evaluación con estándares de aprendizaje.

- BOJA 21. Orden 15 enero de 2021.

Se desarrollan las competencias, objetivos y estrategias metodológicas. Además, viene asociado contenidos, criterios y estándares con el bloque de contenidos correspondiente por Ciclos.

- Legislación Junta.

En la que se establecen los Bloques de contenidos, del 1 al 4. Expone las orientaciones metodológicas.

Viene una relación de objetivos del área para la etapa. Los contenidos, estándares, objetivos del área para la etapa, indicadores y orientaciones y ejemplificaciones vienen dadas por Ciclos.

CONTEXTO

Esta unidad didáctica está destinada al centro “San José” en Cartuja (Granada) es un centro privado concertado que tiene como domicilio Plaza Santa Bonifacia, Está ubicado en una zona de la capital en la que hay un alto porcentaje de paro. El centro consta de: - Tres unidades de Educación Infantil (3,4 y 5 años) - Dos líneas en Educación Primaria - Dos líneas en Educación Secundaria excepto en 4º que sólo hay uno. El Centro tiene como principal misión formar, promocionar y educar a los alumnos desde los rasgos propios de su identidad: Trabajo, Fe y Amor. Todo ello desde la sencillez y abiertos a los cambios que demanda la sociedad.

En cuanto a los servicios complementarios que nos encontramos en el centro son los siguientes:

- Aula matinal a las 7:30h
- Comedor subvencionado
- Logopeda y gabinete psicopedagógico
- Extraescolares subvencionadas
- Aula de siestas y ludoteca
- Transporte escolar concertado

Información sobre el entorno:

Según el análisis urbanístico de Barrios Vulnerables en España (2001), el colegio San José se encuentra ubicado en la zona sur del barrio de Cartuja, perteneciente al distrito Norte de la provincia de Granada. Esta zona está considerada como peligrosa, con un gran índice de población marginal y problemas de tráfico de drogas y violencia. Las familias que residen en este entorno tienen una tasa de paro superior al 35% según el informe de urbanística (2001). La población es humilde, sobre todo residen familias de clase media-baja a otras que provienen de los realojos chabolistas.

Información sobre el alumnado:

El alumnado es de un nivel socioeconómico bajo, donde los valores de la educación ya no interesan y priman, sobre todo, la satisfacción inmediata sin importar sus consecuencias. Hay un alto índice de absentismo, abandono escolar a temprana edad. Tienen alumnado de varias nacionalidades y algunos con poco conocimiento del idioma lo cual dificulta a veces su integración como la adquisición del currículo. Además, observan, cada vez con mayor frecuencia, un retroceso en cuanto a la percepción de la

igualdad de género. Las adolescentes, consideran que el papel de la mujer está unido al hogar y al cuidado de sus hijos como ya lo venían haciendo sus abuelas y que el papel de la mujer se debe al marido. Este retroceso hace aún más latente la permisividad hacia la violencia de género.

Es un grupo compuesto por 24 alumnos, en el que se conocen ya la mayoría de ellos y ellas desde cursos anteriores, exceptuando los alumnos que han llegado nuevos al centro y que han tenido una aceptación muy buena. La mayoría de los alumnos están asistiendo a clase y es un grupo que trabaja muy bien, realiza las actividades diariamente, existe una cooperación entre ellos a destacar y tiene gran facilidad a la hora de aceptar las normas del aula. Es un grupo que tiene una actitud muy positiva ante el trabajo autónomo dentro de clase y con las diferentes tareas que se proponen. Hay un pequeño porcentaje de alumnos que se distrae en el aula y que no realiza las tareas diariamente, pero a pesar de ellos muestran atención a las órdenes dadas y facilita el poder ayudarles. Se puede destacar que son constantes en su aprendizaje y en el trabajo diario. En lo referente a actitud, el alumnado respeta las decisiones de los demás, interaccionan entre ellos, prestan su ayuda cuando se les pide, suelen respetar el turno de palabra, están motivados y disfrutan de las clases. Además, respetan las normas de clase y material del aula. Por lo general, su actitud es positiva.

OBJETIVOS

Según la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la enseñanza del área Educación Física en la etapa de Educación Primaria tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás
Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales
Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades
Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

COMPETENCIAS CLAVE

Nos basamos en la Orden de 15 de enero de 2021 para la contribución de las competencias clave en el área de Educación Física. Las que se van a trabajar durante este curso 2020/2021 van a ser los siguientes. Las competencias claves se encuentran desarrolladas en el apartado 2 de Anexos.



CONTENIDOS

Atendiendo a la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía se presentan los contenidos seleccionados para el desarrollo de esta unidad didáctica. Los contenidos desarrollados se encuentran en los anexos.

BLOQUES DE CONTENIDOS	CONTENIDOS
3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	3.1. / 3.4. / 3.5. / 3.6. / 3.7. / 3.8. / 3.9.

Tabla contenidos. Creación propia

1.1 Objetivos didácticos

- Utilizar la imaginación para representar situaciones, ideas o actividades cotidianas.
- Respetar a los compañeros a la hora de expresarse
- Cumplir las normas de manera correcta fomentando el juego limpio.
- Explorar su propio cuerpo en el espacio
- Dominar el uso de aparatos electrónicos

1.2. Criterios de evaluación

EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida

EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física. CAA, CSC, CEC.

EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás. CSC.

1.3. Estándares de aprendizaje evaluables

EF.01.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF.01.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF.01.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF.01.02.05. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

EF.01.02.06. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

METODOLOGÍA

Para esta sesión se va a utilizar diferentes tipos de metodologías y técnicas.

Para empezar, a la hora de trabajar la expresión corporal es importante trabajar desde una metodología cooperativa. De esta manera, los alumnos tienen diferentes retos y roles que deben de cumplir.

En la mayoría de las sesiones que se exponen posterior, cuando se hacen actividades de grupo, se necesita el apoyo de todos los compañeros para llegar al objetivo. Ellos mismos tienen una evaluación grupal para saber si lo han podido lograr o no. Cuando trabajamos la expresión corporal se intenta hacer de una manera en la que la competencia sea algo muy secundario e incluso inexistente. Puede llegar a ser un bloque difícil para el alumnado de educación primaria, por lo que es muy importante la motivación. Si nos centramos en los estilos de enseñanza que se puede trabajar en este bloque, principalmente nos encontramos con el estilo socializador, participativo y creativo.

El estilo socializador se caracteriza por la cooperación, que como hemos dicho anteriormente, es importante.

En cuanto al participativo, nos encontramos una metodología recíproca y con microenseñanzas. Por último, el estilo creativo, es de lo más importantes en el bloque,

ya que la creatividad es la base para las actividades de estas sesiones. El alumnado tendrá que imaginar, simular y recrear situaciones ya sean cotidianas o imaginativas.

Se va a trabajar la indagación, pero a su vez, habrá ocasiones en la que también se va a trabajar la instrucción directa. Por indagación entendemos, una técnica en la que el alumno es el centro de la actividad. Anteriormente se plantea como va a ser, pero sin tener un ejemplo del profesor ni siguiendo unas instrucciones claras. Esto hace que el alumno fomente su creatividad. Para un bloque así es muy importante trabajar esta técnica ya que dejará que el alumno se desarrolle libremente.

En cuanto a la técnica de instrucción directa, el alumno sigue/ imita los movimientos que antes se ha ejecutado por el profesor. También es importante cuando se va a trabajar algo nuevo y no se tiene una base o una referencia. En general, se reproduce el modelo hecho por el profesor.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En nuestra clase de 6º de primaria del colegio San José nos encontramos a un alumno que padece diabetes.

Según la Ley Orgánica de Educación (BOE 106, 4/5/2006), se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, “aquel que requiera, por un período de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conductas”.

En este bloque no va a necesitar adaptaciones grandes ya que tampoco requiere un esfuerzo físico. Es importante conocer las necesidades y problemas del alumno, así como el tipo de diabetes que padece y llevar un control de su glicemia. En el caso de que el alumno se encontrara cansado, agobiado o sin fuerzas siempre podrá parar y reposar el tiempo que necesite.

EVALUACIÓN

Al acabar cada sesión y tras una pequeña asamblea en el pabellón o en el patio subirán los alumnos a clase y en la pantalla de la pizarra aparecerá un código QR que los alumnos escanearán con su dispositivo móvil, tablet o lo realizarán en casa, en el caso de no ser posible, el docente escaneará el código y se los facilitará a los alumnos que no puedan hacerlo en casa, realizará la autoevaluación, evaluación y asistencia de cada sesión.

Es un formulario de Google en el que los alumnos deben de indicar su nombre y apellidos, grupo, cómo se han sentido, cuál ha sido la actividad más fácil y más difícil para ellos y del 1 al 3 siendo 1 poco y 3 mucho, cómo se han implicado. Este formulario va a ser tanto para pasar lista cada día y llevar un control del aula por si ocurriese cualquier incidencia, como para evaluar a los alumnos.

Principalmente la función del formulario es de autoevaluarse ellos mismo y para el profesor evaluar cómo ha ido la sesión y qué actividades funcionan mejor y peor para futuros juegos. Este tipo de evaluación irá de la mano con la observación directa del profesor junto a su diario personal en el que anotará lo más destacable de la sesión y que luego se contrastará con los resultados del formulario.

En anexo adjuntaré el código QR y los enlaces para los formularios que se realizarán en casa sesión.

SESIONES

SESION Nº1: VOLAMOS EN NUESTRA IMAGINACIÓN			
Unidad Didáctica	Centro educativo	Ciclo	FECHA
Nº 1	San José (Cartuja)	3º	3/05/2022
Profesor	Instalación	Curso	Nº de alumnos
Isabel Aragón	Pabellón	6º	24
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
- Utilizar la imaginación para representar situaciones, ideas o actividades cotidianas.			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES
3.1. 3.8 3.6	EF.01.02.		EF.01.02.01. / EF.01.02.02
INTERVENCIÓN DIDÁCTICA			
TAREAS			
DESCRIPCIÓN			REPRESENTACIÓN
I. <u>CALENTAMIENTO:</u> “Busco a mi pareja” Este calentamiento consiste, en que todos los alumnos van a tener una etiqueta en la espalda, pegada por un post-it. Tendrán que buscar a alguien que le lea lo que tiene y describirle con gestos lo que quiere decir la palabra de su espalda. Tendrán que agruparse en parejas, ya que va a haber otra persona que tiene su misma palabra. Irán por la pista al ritmo de la música. Si la música se para, tendrán 5 segundos para ir corriendo a buscar a su compañero.			<u>Tiempo:</u> 10 minutos <u>Organización:</u> Gran grupo

II. <u>PARTE PRINCIPAL:</u> "FOTOGRAFÍA EN GRUPO" Dividimos la clase en grupos de 5 grupos de 5 alumnos. Tendrán que recrear situaciones de la vida cotidiana en grupo. Se les hará una foto con el consentimiento de todos los padres. El objetivo principal es quedarse parados representando esa situación justo en el momento en el que se va a hacer la foto. "LOS SALUDOS" Los alumnos tendrán que ir andando por el pabellón mientras suena la música. El profesor irá dando una serie de consignas (con alegría, con tristeza, indiferencia...) ellos tendrán que imitarlo saludando al compañero que esté más cerca cuando la música pare. Al finalizar el primer saludo, volverá a sonar la música y tendrán que buscar a otro compañero. El objetivo es conseguir saludar al mayor número de compañeros posible.	<u>Tiempo:</u> 30 minutos <u>Organización:</u> En grupos
III. <u>VUELTA A LA CALMA:</u> "CADENA DE LA RISOTERAPIA" Tumbados en el suelo, apoyo mi cabeza en la barriga del compañero e intento no reírme.	<u>Tiempo:</u> 10 minutos <u>Organización:</u> En grupo
OBSERVACIONES	
En esta sesión meteremos la cámara como instrumento digital. La cámara de fotos nos la facilita el centro.	

SESION Nº2 "Somos animales"			
Unidad Didáctica	Centro educativo	Ciclo	FECHA
Nº 1	San José (Cartuja)	3º	6/05/2022
Profesor	Instalación	Curso	Nº de alumnos
Isabel Aragón	Pabellón	6º	24
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			

- Respetar a los compañeros a la hora de expresarse - Utilizar la imaginación para representar situaciones, ideas o actividades cotidianas.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES
3.1 3.4 3.5 3.6	EF.01.02. EF.01.13.	EF.01.02.01. EF.01.02.02. EF.01.02.04.
TAREAS		
DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN
<u>I. CALENTAMIENTO:</u> “Los animales del mundo” Para empezar nuestro calentamiento de expresión corporal, vamos a recorrer el mundo entero en nuestra imaginación, metiéndonos en la piel de distintos animales y objetos colocamos a nuestros alumnos al principio del pabellón, y tienen que venir nosotros de la siguiente manera: “Hace mucho frío, mucho frío, y tenemos que venir como si fuéramos osos polares en el polo norte”. “Ahora estamos en la arena de la playa, y la arena quema. Como somos cangrejos, tenemos qué andar de lado”. “Ahora estamos en el campo, y tenemos que trabajar la tierra, cogemos a nuestro compañero de la derecha y lo usamos de carretilla”. “¡Cuidado! hay un león y tenemos que ir escondidos pegaditos al suelo para qué no nos vea.” “somos gambas, pero...el suelo es lava”.		<u>Tiempo:</u> 15 minutos <u>Organización:</u> Individual
<u>II. PARTE PRINCIPAL:</u> “Cuento motor” Cuento motor enfocado en la representación de animales. Tendrán que representar todo lo que estén escuchando por un MP3 con auriculares. El audio es creado por la profesora.		<u>Tiempo:</u> 25 minutos <u>Organización:</u> Individual y grupos.

Tendrán que simular que están perdidos en medio del océano. Se encuentran a una tribu y animales que les ayudará a sobrevivir, pero para ellos, se tendrán que poner en grupos para poder llegar hasta el final	
III. <u>VUELTA A LA CALMA:</u> “La orquesta” Para terminar la sesión, realizaremos estiramientos de flexibilidad	<u>Tiempo:</u> 10 minutos <u>Organización:</u> Individual
OBSERVACIONES	
Para realizar esta sesión se ha preguntando previamente sobre la obtención del MP3 y todos los alumnos menos uno tenía algún dispositivo donde se podía escuchar. Desde el centro se le ha dejado prestado el aparato electrónico al alumno que no disponía de él. Los alumnos ya habían realizado anteriormente un cuento motor, por lo que se les hizo una encuesta para valorar la diferencia entre usar el aparato electrónico. Véase en ANEXOS.	

SESION Nº3 “Somos un grupo de teatro”			
Unidad Didáctica	Centro educativo	Ciclo	FECHA
Nº 1	San José (Cartuja)	3º	10/05/2022
Profesor	Instalación	Curso	Nº de alumnos
Isabel Aragón	Pabellón	6º	24
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
- Utilizar la imaginación para representar situaciones, ideas o actividades cotidianas.			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES
3.6 3.7	EF.01.02. EF.01.08. EF.01.13.		EF.01.02.01 EF.01.02.02. EF.01.02.05. EF.01.02.06.
TAREAS			
DESCRIPCIÓN			REPRESENTACIÓN
I. <u>CALENTAMIENTO:</u> “Espejo” De frente un miembro de cada pareja, realiza un movimiento sencillo cada vez que el profesor da una señal, en el otro realiza el mismo movimiento, pero como si fuera un espejo, donde se está mirando el primero			<i><u>Tiempo:</u></i> 10 minutos <i><u>Organización:</u></i> Parejas
II. <u>PARTE PRINCIPAL:</u> “Adivina que represento”			<i><u>Tiempo:</u></i> 30 minutos

En el pabellón del centro nos encontramos un proyector y un ordenador. El profesor proyectará en la pantalla diferentes oficios, situaciones, emociones... El alumnado debe de buscar en aproximadamente 5 minutos todos los materiales que están en el centro del pabellón para representarlo. Posteriormente se pondrán en grupos para representarlo delante de los demás.	<u>Organización:</u> Individual y grupos.
III. <u>VUELTA A LA CALMA:</u> “Solo una parte de nuestro cuerpo” Se pondrá una canción y solo se podrá bailar con la parte del cuerpo que se diga, por ejemplo: brazo, pierna, tobillo...	<u>Tiempo:</u> 10 minutos <u>Organización:</u> Individual
OBSERVACIONES	
No se necesitan adaptaciones ya que no requiere un gran esfuerzo.	

SESION Nº4 “Scape room”			
Unidad Didáctica	Centro educativo	Ciclo	FECHA
Nº 1	San José (Cartuja)	3º	13/05/2022
Profesor	Instalación	Curso	Nº de alumnos
Isabel Aragón	Pabellón y patio	6º	24
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
- Dominar el uso de aparatos electrónicos			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES
3.5 3.7	EF.01.08.		EF.01.02.02. EF.01.02.04.

		EF.01.02.05. EF.01.02.06.
TAREAS		
DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN
I. <u>CALENTAMIENTO: “Estiramientos”</u> Se realizarán estiramientos donde un alumno estarán en el centro dirigiendo el calentamiento.		<u>Tiempo:</u> 5 minutos <u>Organización:</u> Individual
II. <u>PARTE PRINCIPAL: “Buscamos al superhéroe”</u> El objetivo de la parte principal de esta sesión estará en la superación de pruebas en grupos heterogéneos. Las pistas estarán repartidas por todo el patio y el pabellón del centro. Para ir superando las pruebas deberán de escanear un código QR que les ofrecerá el docente. Habrá una tablet al lado de cada prueba y el docente estará observando junto con los alumnos en prácticas el uso de dicho aparato electrónico. Para cada prueba tendrán que realizar algo relacionado con la actividad física, centrándose en el trabajo de la expresión corporal. Tendrán que realizar un baile típico o imitar una escena de una película... En esta sesión se realizarán 4 pruebas y se terminará en la siguiente clase.		<u>Tiempo:</u> 45 minutos <u>Organización:</u> Grupos
OBSERVACIONES		
Las tablets las ofrecerá el centro educativo y a su vez el grupo de AMPA.		

SESION Nº5 “Scape room final”			
Unidad Didáctica	Centro educativo	Ciclo	FECHA
Nº 1	San José (Cartuja)	3º	17/05/2022
Profesor	Instalación	Curso	Nº de alumnos
Isabel Aragón	Pabellón y patio	6º	24
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
- Dominar el uso de aparatos electrónicos			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES
3.5 3.7	EF.01.08.		EF.01.02.02. EF.01.02.04. EF.01.02.05. EF.01.02.06.
TAREAS			
DESCRIPCIÓN			REPRESENTACIÓN
I. <u>CALENTAMIENTO:</u> “Baile del cuadrado” Realizarán el baile del cuadrado para trabajar el calentamiento.			<u>Tiempo:</u> 5 minutos <u>Organización:</u> Individual
II. <u>PARTE PRINCIPAL:</u> “Encontramos al superhéroe” Para terminar, deberán de realizar las últimas 3 pruebas. Al igual que en la anterior sesión las pistas para alcanzar llegar al objetivo estarán en códigos QR. El grupo ganador que consiga encontrar al superhéroe será premiado con un diploma para cada miembro del			<u>Tiempo:</u> 40 minutos <u>Organización:</u> Grupos

grupo. Véase en el ANEXO	
--------------------------	--

CONCLUSIÓN

Tras el análisis de los resultados obtenidos, se puede afirmar que los niños se sienten más motivados en el aula cuando se añade aparatos electrónicos.

Al terminar las sesiones y con los resultados de las encuestas realizadas en el colegio el índice de alumnos que se ha sentido motivados incrementa. Como anteriormente se ha dicho, para ello hay que trabajar y conocer conceptos como pueden ser innovación, saber cómo trabajar las tics y sus posibles ventajas, al igual que es importante conocer sus inconvenientes si no se consigue trabajar bien.

Esto debe deberse a que los alumnos están más familiarizados con dichos aparatos electrónicos puesto que, la mayoría los usa a diario.

ANEXOS

Etapa	Características	Dilemas y desafíos
Iniciación		
Primera vez que se introduce, por lo que es deseable.	Se trabajan los valores educativos, la presión y el apoyo. Se llevará a cabo la resolución de problemas.	- Ver las mejoras en los contenidos - Saber cómo trabajarlo. - Conseguir motivación
Implementación		
Flexibilidad y rigidez Participación significativa Cambio en los contenidos y programaciones	El alcance podrá ser mayor si tenemos una mentalidad abierta y queremos añadir cantidades de factores.	Dificultad para relacionar la coordinación del proceso social con la planificación

Continuación o Institucionalización		
El docente adquiere un poder superior y de liderazgo.	Nos encontramos con factores que confirman el avance del cambio, como pueden ser: - Participación activa - Apoyo	No encontrar la misma pasión en los participantes como en el docente.

Tabla: Fases para el cambio de la innovación (elaborada por Isabel Aragón basado en Kezar A (2001).

2. Competencias clave

- *Competencia digital (CD)*. Esta competencia se contempla por el uso de los medios de comunicación digital, para la búsqueda y organización de información relevante que sirva para la realización de trabajos propuestos. Es la competencia más importante, ya que es la base para la realización de las sesiones.
- *Competencia de aprender a aprender (CAA)*. Esta competencia la veremos reflejada en prácticamente todas las sesiones ya que creemos que es muy importante que trabajemos con los alumnos el conocimiento sobre su propio proceso de aprendizaje. Se trabajarán ciertas estrategias de aprendizaje como la utilización de recursos necesarios y el ordenando de las tareas a realizar, proporcionando constantemente feedback, tanto propuestas de mejora como felicitaciones.
- *Competencias sociales y cívicas (CSC)*. En todas sesiones que componen esta unidad didáctica está incluida esta competencia ya que es la base de la Educación Física. Las relaciones sociales que se generan propician el desarrollo de una participación ciudadana activa, adoptando comportamientos de respeto. La mayoría de las actividades a realizar son en gran grupo o pequeños grupos, estas son un medio eficaz para facilitar aprendizajes competenciales como el trabajo cooperativo, asumiendo diferentes roles. Cabe destacar también que las actividades colectivas suelen acarrear la aparición de conflictos que deberán ser resueltos de forma pacífica y constructiva.

3. Contenidos.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

- 3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, respiración, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).
- 3.4. Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.
- 3.5. Realización de dramatizaciones y juegos dramáticos, representación de cuentos motores e imitación de personajes, objetos y situaciones, cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/niñas.
- 3.6. Utilización de objetos y materiales en diferentes situaciones de expresión y comunicación.
- 3.7. Mejora de la espontaneidad y de la creatividad dentro del universo simbólico a través del juego corporal individual.
- 3.8. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.
- 3.9. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

4. Evaluación

Formulario para evaluar la unidad didáctica:

<https://docs.google.com/forms/d/1NbkuZmyF28424s9UoHxGwdepqHzv3ZnTrDnjtZ3vPM/prefill>

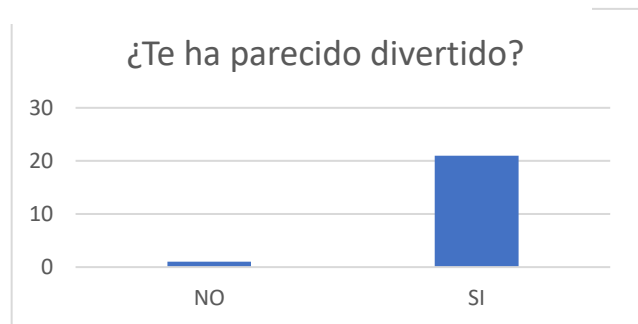
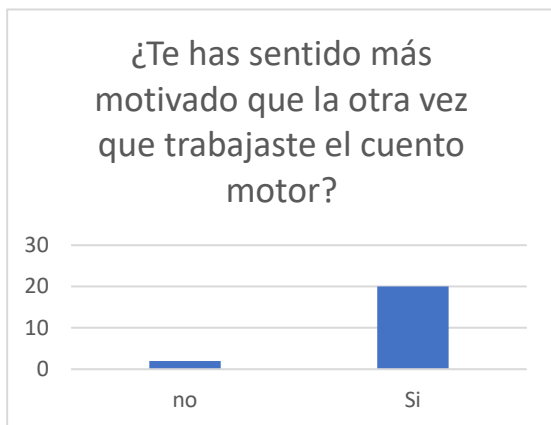
Código QR para acceder a él:



5. Encuesta Unidad didáctica sesión nº3

Las preguntas que se les formularon al alumnado de 6º de primaria fueron las siguientes:

- ¿Te has sentido más motivado que la otra vez que trabajaste el cuento motor?
- ¿Te ha parecido divertido?
- ¿Volverías a repetir la actividad?



Como se puede ver en el resultado de las encuestas realizadas en clase, la motivación incrementó a diferencia del anterior cuento motor que realizaron.

6. Diploma Unidad didáctica sesión 6



BIBLIOGRAFÍA

- Beltrán Llavador, F. (1994). Las determinaciones y el cambio del curriculum. En ANGULO. F. y BLANCO. N. (1994). Teoría y Desarrollo del curriculum. Archidona: Aljibe.369-383 byacenteMapasConceptuales.html
- Carbonell, J. (2001). La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Madrid: Morata
- Congregación Siervas de San José (2019). Reglamento de Régimen Interior. Granada.
- Congregación Siervas de San José (2020). Plan de Convivencia. Granada
- Contreras. J. (1994). El curriculum como formación. En ANGULO, f. y BLANCO, N
- Csikszentmihalyi, M. (2006). Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.
- De Clavijo, B., Motivación M.E.E.A & secundaria E.P. Y. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje.
- De Clavijo, B., MOTIVACIÓN, M. E. E. A., & SECUNDARIA, E. P. Y. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje.
- Elmore. K. (1990). Restructuring Schools. The next generation of Educational Reform. San Francisco: JosseyBass.
- Encuesta Nacional de Salud de España 2006. Ministerio de sanidad y consumo. Accedido en URL: <http://www.msssi.gob.es/estadEstudios/estadisticas/encuestaNacional/encuesta2006.htm>
- García, L. M., & Martija, A. A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. Perspectiva educacional, formación de profesores, (47), 13-31.
- Gervilla, Á. (2006) Creatividad y actividad profesional. En comprender evaluar la creatividad.
- Gobierno de España (2001). Descripción urbanística. Cartuja, Granada. Número: 18087003.
- Gutiérrez, E. (2001). La educación en Internet e Internet en la educación como factor supresor de la brecha digital. Congreso la Educación en Internet e Internet en la Educación. Ministerio de Educación, Madrid, 23 de noviembre-12 de diciembre
- Hallman, R. (1967). Techniques of creative teaching. Journal of creative behavior.

HOYLE. E. (1969). How does the Curriculum Change? I. A Proposal for Inquiry. *Journal of Curriculum Studies*. 1.2. 132-141
<http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TeoriaCmaps/TeoriaSu>

John Dunning. 1994. Globalization, economic restructuring and development. Geneva, UNCTAD, p. 12.

Kezar, A. (2001): Understanding and Facilitating Organizational change in the 21st Century. Recent Research and Conceptualizations ASHE – ERIC Higher Education Report Volume 28, Number 4

Legislación Junta basada en el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y enseñanzas correspondientes a la Educación primaria en Andalucía y la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo perteneciente a la Educación Primaria en Andalucía, determina los aprendizajes básicos para cada área curricular

Martínez Álvarez, J. R., Villarino Marín, A., García Alcón, R. M., Calle Purón, M. E., & Marrodán Serrano, M. D. (2013). Obesidad infantil en España: hasta qué punto es un problema de salud pública o sobre la fiabilidad de las encuestas. *Nutr clín diet hosp*, 33(2), 80-8.

Matínez-Salanova Sánchez, E. “La motivación en el aprendizaje”.
<https://educomunicacion.es/didactica/0083motivacion.htm>

Navarro Lozano, J. (2009). Mejora de la creatividad en el aula de primaria. Proyecto de investigación:.

Navarro Lozano, Juan. (2008, enero). Mejora de la creatividad en el aula de primaria. Universidad Murcia.
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/3049/1/NavarroLozano.pdf>

NOVAK, J.D. y CAÑAS, A.J. (2006) La Teoría Subyacente a los Mapas Conceptuales y a Cómo Construirlos. Technical Report IHMC CmapTools 2006. 01, Florida Institute for Human and Machine Cognition (IHMC)

Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Quirós, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo cooperativo en línea. *Revista Electrónica@ Educare*. XIII(2), 47-62

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan. Recuperado de: [Archivo PDF].

Rodriguez Estrada. M (2005). Manual de creatividad. Los procesos psíquicos del desarrollo. Editorial: MAD.

Salinas Ibáñez, J. (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía.

Torrance, E. P. y Myers, R. E. (1976). Enseñanza creativa.

Torre, S. D. (2006). Creatividad comunitaria y social. En *Comprender y evaluar la creatividad*.

Villa-Fernández, N., & Martín-Gutiérrez, Á. (2020). Educación inclusiva y digital: desafíos y propuestas a partir del COVID-19. *Virtu@ lmente*, 8(2), 7-27.

Villa-Fernández, N., & Martín-Gutiérrez, Á. (2020). Educación inclusiva y digital: desafíos y propuestas a partir del COVID-19. *Virtu@ lmente*, 8(2), 7-27.

INTRODUCCION UNESCO

Zapara, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Programa Integración de Tecnologías a la docencia. Universidad de Antioquia.