



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Arte urbano en Educación Primaria en un ABP: “Step up: un mundo mágico

Alumno/a: Daniel González campos

Tutor/a: Prof. D. Amador Jesús Lara Sánchez
Prof. D. Daniel Mayorga Vega

Dpto.: Departamento de la Didáctica de la
Expresión Plástica, Musical y Corporal

Junio, 2022

ÍNDICE

1. MARCO TEÓRICO	2
1.1. El arte y el arte urbano.....	2
1.2. Categorías de arte urbano.....	3
1.2.1. Parkour	3
1.2.2. Break dance	4
1.2.3. Grafiti.....	6
1.3. El arte urbano en educación.....	7
1.4. ¿Qué es un ABP?	10
1.4.1. Principios didácticos.....	10
1.4.2. Orientaciones metodológicas.....	11
1.4.3. Organización.....	12
1.4.4. Técnicas, métodos y estrategias metodológicas.....	13
1.4.5. Estructuración de las clases.	17
2. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	17
2.1. Justificación.....	17
2.2. Contextualización.....	19
3. OBJETIVOS.....	20
3.1. Objetivos generales.	20
4. CONTENIDOS.....	22
5. TEMPORALIZACIÓN.....	23
6. DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y TAREAS.	24
7. EVALUACIÓN.....	27
8. CONCLUSIONES Y EXPERIENCIA PERSONAL.	31
9. BIBLIOGRAFÍA.....	33
10. ANEXOS.....	35

1. MARCO TEÓRICO

1.1. El arte y el arte urbano.

Ya en sus épocas, Aristóteles y Platón decían “que el arte es una disposición de mover al hombre a hacer una creación, acompañada de razón y belleza”. También es una actividad de la mente, o sea un conocimiento, esta creación artística se diferencia de la natural, tus habilidades se enfrentan a tus inspiraciones, y la regla sustrae el arte a la rutina. Podemos interpretar muchas cosas y de ellas muchas diferentes de la creación del arte, cada uno tenemos percepciones distintas ya sea al sentir, apreciar, ver o al contemplar nos dirá algo diferente a otras personas (Tolstoi, 2021). A continuación, veremos cómo definían el arte grandes personajes de la historia:

- Tomás de Aquino (Filósofo y Teólogo Italiano): “El arte es el recto ordenamiento de la razón”.
- John Keats (Poeta Británico del Romanticismo): “Una obra de arte es un gozo eterno”.
- Gustave Flaubert (Escritor Francés, considerado uno de los mejores novelistas occidentales): “El arte es de todas las mentiras la que engaña menos”.
- Aristóteles (Filósofo, lógico y científico de la antigua Grecia): “Arte es aquella producción humana realizada de manera consciente. Fruto, por tanto, de su conocimiento”.

Podemos afirmar que el arte es universal y nos encontramos muchos tipos. En las bellas artes, lo dividimos en arquitectura, pintura, escultura, música, danza, literatura o incluso el cine, a todas estas les podemos añadir la fotografía y el comic, incluso lo dividimos por pueblos de la antigüedad, como el arte inca, el arte romano, el arte japonés, y por el estilo de las obras creadas como el arte barroco, contemporáneo o neoclásico.



Ilustración 1. Las siete bellas artes. Fuente: .
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/cuales-son-las-7-bellas-artes-24355.html>

En cuanto al arte urbano o *street art*, Duque (2011), nos decía que es todo el arte que se desarrolla en espacio público, es decir, en las calles. Aunque este término, el de arte urbano, normalmente se refiere a un acto espontáneo de naturaleza, no como esas iniciativas que está promovidas por el gobierno, otros ven la calle como ese espacio urbano con un entorno sin explotar para fines personales y poder crear obras de arte. Fernández (2017) apoya lo anterior y nos dice que “el concepto de arte urbano, también llamado arte callejero, que es una versión traducida de la expresión adoptada del inglés y esta forma de arte público sucede por iniciativa exclusiva del artista, sin permiso ni encargo previos, y cuyo resultado es abandonado así que la obra está terminada”.



Ilustración 2. Arte urbano reivindicativo. Fuente: <https://concepto.de/arte-callejero/>

1.2. Categorías de arte urbano.

El arte urbano es una cultura que tiene diferentes vertientes como el grafiti, el break dance, el parkour, el skate, batallas de rap y en cada lugar del mundo tienen diferentes alternativas y diferentes formas de englobar esta cultura. Nosotros nos vamos a centrar en varias de ellas, que creemos necesarias para que nuestros alumnos aprendan los valores y competencias que nos pueden abastecer estas grandes disciplinas y llegar a aprendizajes significativos con las actividades que les vamos a proponer.

1.2.1. Parkour

El parkour desarrollado en Francia, por un militar llamado Raymond Belle y luego apoyado y promovido por su hijo, David Belle y algunos de sus amigos, que empezaron a llamarse *Yamakasi*, a finales de los años 80's. Esta disciplina o esta parte del arte urbano se empezó a popularizar al final de la década de 1990 y se afianzó en los 2000, ya que se empezaron hacer películas, documentales y anuncios que estaban protagonizados por el grupo *Yamakasi* o por algunos de sus componentes.

El parkour se basa en la capacidad motriz de cada individuo, es una disciplina del método natural. A las personas que realizan parkour se les denomina *traceurs* o *traceuses* y su objetivo es ir de un punto a otro del entorno que les rodea de la forma más rápida y eficiente posible, así deberán ir adaptándose a las exigencias que oponga el entorno y solo utilizando su propio cuerpo. También es considerado como una forma de expresar la libertad, contactando con el medio externo y dominando los movimientos del propio cuerpo.

Este arte puede realizarse de forma individual o de forma colectiva, en destacar que no solo se practica en entornos urbanos. Cada *traceurs* elige su entrenamiento y como llevarlo a cabo. Practicarlo implica esa adaptación al entorno que se elija, para así superar los obstáculos que se encuentren en su recorrido. A esto se le llama el arte del desplazamiento popularmente por los practicantes.



Ilustración 3. David Belle en la película Distrito 13. Fuente: <https://sites.google.com/site/pk2cm22/el-parkour-por-david-belle>

Álvarez y Fernández-Río (2012) en su investigación “El parkour en la escuela”, nos da una muestra de cómo aplicar todo esto a la educación. Detallan la historia, filosofía y evolución hasta nuestros días. Estos persiguen transmitir este arte de manera educativa, lo recomiendan para todos los docentes, “no es un libro para instructores sino más bien para educadores”. Nos sirve para enseñar parkour a los niños y niñas de manera pedagógica bastante acertada y usando varias metodologías. Podemos ver imágenes de las técnicas para comprenderlo de forma más fácil y así poder ponerlo en práctica.

1.2.2. Break dance

Este término que también lo conocemos como *breaking*, *b-boying* o *b-girling*, es un baile de estilo urbano que está dentro de la cultura o arte urbano o Hip-hop, que tuvo su origen en comunidades de latinoamericanos y afroamericanos que Vivian en los barrios del Bronx o Brooklyn en Nueva York en la década de 1970. Seguramente este tipo de baile es el más conocido dentro del Hip-hop. Este baile está en constante evolución y su ejecución es de muy alto nivel de dificultad. Esos saltos acrobáticos, contorsiones que desafían cara a cara la gravedad y giros de improvisación al instante sobre partes del cuerpo imposibles, hacen de esta

categoría de arte urbano un movimiento de los jóvenes que de las grandes ciudades están en barrios marginales escapen de su día a día de alguna manera.

El break dance comenzó en 1969 gracias a la música de James Brown. En los programas de TV como *Lost in Space*, los robots asombraron a los jóvenes con los toques de animación y de estilo futurista. En ese mismo año Don Campbell, que era un joven de barrio, se hizo muy popular en las calles L.A. (California) porque creó y popularizó un estilo único de baile que lo llamó *Campbellock*. Mezcló esos bailes de los robots de la TV, que luego acabaron llamándose *Boby popping*, con unos movimientos que parecían incrotolados de *Tap* y con expresiones de cara que había sacado de los mimos de Francia. Ahora a este tipo de baile se le conoce como *Locking*. Cuando llegaron los 70's don Campbell creó los *The Lockers* una banda que llevaban zapatos de plataforma, con calcetines de rayas, guantes blancos, sombreros muy altos y unas camisetas muy abstractas. Estos destacaban tanto que Toni Basil, una coreógrafa, los llamó para que actuaran en su show de TV.

Este tipo de baile y muchos tipos de vertientes empezaron a surgir en California y Nueva York. En barrios como el Bronx se realizaba al estilo de batallas que llamarían *Uprock* y consistían hacer un círculo y los bailarines iban entrando uno por uno y tenía un tiempo para realizar su baile, cuanto más loco y más peligroso más le gustaba a la multitud que decidía quien ganaba, mientras la otra pandilla abucheaba (Silva, 2008).



Ilustración 4. Don Campbell.

Fuente:

<https://www.nytimes.com/2020/04/23/arts/dance/don-campbell-dead.html>

Aguilera et al., (2011) decían que el break dance se podía utilizar como una forma cultural que haría participe a los jóvenes, para que la nueva sociedad sea más positiva, esa producción artística que harán su espacio expresivo para darle un giro a su cotidianidad, y sin olvidar las posibilidades que tiene ese arte para ese cambio en nuestro día a día.



Ilustración 5. Niños aprendiendo break dance. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=A0agsYptVII>

Todo esto apoyado por Bohórquez (2016) en su trabajo de grado “Break Dance una experiencia pedagógica. Aportes de la formación corporal del teatro en el desarrollo de dimensiones humanas para adolescentes que participan en procesos de aprendizaje” que cuenta de una investigación, donde su experiencia personal en la práctica de esta cultura tan juvenil que llamamos Hip Hop, realizada desde sus conocimientos del baile del break dance, que nos cuenta que cuando se enseña esta práctica, que normalmente la realizan adolescentes, no conlleva ese estudio pedagógico que haga pensar a la población, simplemente se hace de forma analítica y de reproducir patrones.

1.2.3. Grafiti

El Grafiti, principal manifestación del arte urbano que se asocia a la calle, aunque hay muchas manifestaciones de este tipo que también se vinculan. El propósito de este arte es sorprender a los ciudadanos que pasan por las calles, se suelen hacer en zonas públicas que están concurridas. Estas creaciones a veces llevan un mensaje, que suele ser atractivo para el que lo ve, normalmente con crítica social y de revolución, haciéndolos con ironía y con toques de burla para llegar a una lucha social, también vemos críticas a la política o arte vistoso. En los tiempos que corren este arte está en plena división, algunos dicen que los artistas lo hacen para perjudicar las zonas públicas y otras simplemente se quedan con la esencia de cuando este arte surgió (Ballaz, 2009).

La palabra grafiti proviene del término grafito, que significa “palabras escritas en la pared”. Este término proviene de los años 60, donde los jóvenes hacían pequeñas firmas en las paredes y muros de los barrios de estados unidos. Estos competían por hacer una firma muy original, y lo realizaban con aerosoles, este siguió hasta que las firmas se hicieron mas grandes y llevaban más colores y adornos. Todos sabemos que el metro siempre a sido elegido por los grafiteros para hacer su arte, esto se debe a que es una de las zonas más transitadas. Para todos los grafiteros del mundo se siguen reglas no escritas que respetan y son seguidas por todos desde los años 70, este arte se encuentra expandido por todo el planeta (Gándara, 2020).



*Ilustración 6. Grafiti en Linares, autor: Belin.
Fuente: <https://www.barlosjamones.com/que-ver-en-linares-belin-y-sus-graffitis/>*

1.3. El arte urbano en educación.

En 2017, Delgadillo de manera generalista con la cultura urbana ya describía y analizaba de qué forma el arte urbano, ya sea break dance, grafiti, parkour o el mismo rap facilitan un pensamiento crítico, creativo, con fluidez y elaborado de los estudiantes. De acuerdo a lo anterior lo primero que se realiza es reconocer incógnitas del pensamiento creativo en los jóvenes y barrios de las ciudades, para así fortalecer este tipo de pensamiento en el alumnado. En paralelo se crea y se realiza un proyecto para el aula implementando los elementos del arte urbano y el hip-hop, y estos los relacionamos con ejercicios creativos. A partir de lo anteriormente escrito, se usa el arte urbano como medio para afianzar la creatividad de los estudiantes, haciendo que la presencia de este arte este en el aula y convivan con ella. Esto también nos hace que se asocie la educación formal de la escuela con la no formal de la calle.

Martín et al., (2018) nos dicen que el parkour se puede realizar de muchas maneras en la educación. Nos dan algunas pautas para hacer de este tipo de arte urbano un deporte seguro, de compañerismo, integrador e innovador. Para ello implicamos al alumnado en la estructuración de terrenos; haciendo planteamientos que hagan que estos trabajen a ritmo propio, también se les ofrece escenarios extraescolares para que el aprendizaje sea más fácil. De esta manera el alumnado queda enganchado a la actividad física con este tipo de contenidos y de ese modo se adentran en el mundo del parkour no solo en clase si no desarrollan ese apego para poder realizarlo de manera lúdica de forma extraescolar.

Si hablamos de metodologías en educación físicas, a veces no son las correctas, se deja de lado los trabajos de fuerza explosiva, esto impide que los beneficios que nos dan estas actividades los obtengan en la edad adulta. Podemos enseñar este tipo de fuerza con el parkour, esta sería una buena alternativa y solución a este problema. Con esto también aportamos mas beneficios como desarrollar las habilidades motrices, resistencia, fuerza y crear una base deportiva lo suficientemente eficaz para practicar muchos deportes. El desarrollo de estas habilidades en la escuela se debe tomar en cuenta, los estudiantes se esta formando y puede llegar a su máxima capacidad, esto hará una adhesión al deporte y una vida saludable. Concluimos con el parkour desarrolla llamativamente la fuerza explosiva y aspectos de hábitos que pueden llegar a ser buenos para la edad adulta (Rocha y Flores, 2022).

El parkour al ser una disciplina en la que no tienen por qué haber competición la hace muy interesante para introducirla en la educación, precisamente en la Educación Física. Este arte responde a todo lo que un niño o una niña a desarrollado en su infancia: saltar, trepar, correr, etc., con todos los movimientos que podemos hacer para desplazarnos en nuestro entorno. Si depuramos y filtramos todo esto podemos introducirlo y enseñarlo en la escuela (Barbero, 1989) como se cita en (León, 2018). Proyecto parkour.



Ilustración 7. Niña realizando ejercicio pasa vallas en plinto en el colegio. Fuente: <https://www.parkourenlaescuela.com/>

Seguimos viendo como el break dance también se introduce en la educación. En 2017, Castillo et al., en un seminario se enfocaron en las nuevas alternativas de trabajar en la escuela y la comprensión de estas, siempre buscando un avance, en especial en la Educación física. Esto se hace con herramientas extraídas del Hip Hop y el arte urbano, ya que tiene la disciplina del break dance, que como no es expresión corporal, y atrae a la población joven.

En una investigación sobre el tema, Medina (2021) se centró en encontrar los aportes que el break dance da a la convivencia de niños y niñas, este enseñado por los docentes. Como estos tuvieron contacto con la danza, les dio la curiosidad de enseñar esto en la niñez. Lo hicieron a través de relatos contados sobre historias de vida y lo que enseñan tres maestros de Bogotá. Después de la lectura de todos estos textos se identificaron todas las propuestas y las dificultades de los barrios. Esto hizo que se conocieran esas vivencias sobre enseñar el break dance y su transcendencia en la sociedad.

Según González (2016), pretende abordar el grafiti como conductor de emociones, y también de manejo e identificación de estas. De esta manera exponían sus emociones con colores y diseños de los grafitis realizados. Se utilizaron seis emociones principales para un análisis cualitativo para así describirlas. También se usaron otros recursos tecnológicos que facilitaron como se expresaban, identificaba y llevaban las emociones los estudiantes.



Ilustración 8. Alumnado del colegio Al Zawiya de la Zubia pintando un grafiti en el patio. Fuente: avozdegranada.info/alumnado-del-colegio-al-zawiya-de-la-zubia-pinta-en-el-patio-un-graffiti-dedicado-a-12-mujeres-destacadas-del-municipio/

1.4. ¿Qué es un ABP?

Un aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología innovadora que como objetivo tiene mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, es una metodología activa y popular para docentes que quieren ser innovadores en sus propuestas. Los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje y aprenden haciendo. Los docentes deben tener muy claro el objetivo a conseguir y de toda la estructura que tienen que realizar a la hora de programar todas las tareas y actividades. Un ABP tiene que tener transversalidad de contenidos para que sea verdadera y original. “Se trata de aunar varias asignaturas para trabajar un tema común durante el mismo periodo de tiempo, y aunque cada docente trabajará sus contenidos con sus actividades, entre todos elaborarán el producto final. Teniendo evento de entrada, desarrollo y el producto final como tal” (Railsback, 2002).

1.4.1. Principios didácticos.

Debemos usar las metodologías adecuadas, y debemos conocer todo tipo de diferentes metodologías para saber cuál nos vienen mejor en cada momento y usar la que sea necesaria. Como nos dicen en el currículo de educación primaria la metodología hace referencia a el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado u el logro de los objetivos planteados.

Martínez (2021) nos dice que hay doce principios didácticos de la Educación Física que son principios que debemos procurar conseguir en nuestras clases, a continuación, los desglosaremos:

- 1) Principio de acción motriz: los alumnos deben tener experiencias motrices.
- 2) Principio de orientación: el alumnado y el docente tienen que saber adónde conducen lo que queremos lograr.
- 3) Principio de utilidad: lo aprendido debe servir para situaciones de la vida cotidiana y en posteriores aprendizajes.
- 4) Principio de progresión: Las actividades y ejercicios tienen que ir de manera progresiva respecto a la complejidad.
- 5) Principio de eficacia: con el menor tiempo posible y con el menor esfuerzo los estudiantes deben conseguir el máximo rendimiento posible.
- 6) Principio de totalidad y especificidad: las actividades y ejercicios tienen que facilitar las opciones de movimiento.

- 7) Principio de la participación: todos los estudiantes deben participar en las actividades planteadas.
- 8) Principio de individualización: tenemos que adaptarnos a las necesidades de los estudiantes.
- 9) Principio de continuidad: practicar frecuentemente para la mejora de la capacidad motriz.
- 10) Principio del esfuerzo: al alumnado le debe de costar esfuerzo y tienen que exigirse para superar las actividades y ejercicios planteados.
- 11) Principio de creatividad: se deben plantear actividades que fomente la creatividad y la espontaneidad del alumnado.
- 12) Principio de evaluación: debemos de evaluar continuamente lo realizado por los estudiantes.

1.4.2. Orientaciones metodológicas.

Para la metodología, en cada uno de los niveles, tienen que ir preparada para que los estudiantes, de manera lúdica, alcancen mejoras corporales y en el ámbito relacional se extienda mediante nuevos conocimientos.

Las clases deberán llevarse a cabo en grupos de trabajo unidos que pretenden, que sea equiparables a nivel físico entre los integrantes del grupo. Deberemos evitar la competitividad y deberemos fortalecer la superación, el compañerismo y la cooperación.

Por lo tanto, para nuestras sesiones y ABP tendremos en cuenta las siguientes orientaciones:

- Debe de tener un carácter activo, participativo y motivador.
- Debemos de partir de los intereses del propio alumnado.
- El trabajo individual y el trabajo cooperativo se favorecerán mutuamente.
- Utilizar enfoques desde una perspectiva de género.
- Integrar aspectos de la vida cotidiana y del entorno cercano en todas las áreas.
- Debe de haber una integración de los aprendizajes, relacionándolos con otros contenidos y usándolos en otros contextos.
- Conducir al desarrollo de las competencias claves.
- Facilitar el desarrollo de las actividades.

- Usar variedad de materiales y recursos.
- El proceso educativo tiene que ser interdisciplinar e integrador, debemos trabajar con el equipo docente.

También tenemos que tener en cuenta la elaboración de la programación desde la atención a la diversidad, alternando métodos que consideren los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, faciliten el aprendizaje por si mismos y cooperen entre ellos. Se promoverá las metodologías que se centren en la participación de los estudiantes y favorezcan su pensamiento crítico. Se integrarán, en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

El objetivo principal de la educación es que los estudiantes lleguen a desarrollar al máximo sus capacidades y no obtener aisladamente los contenidos, para así obtener un aprendizaje significativo. Este aprendizaje desarrollará varios aspectos cognitivos como identificar, reconocer, asociar, razonar, analizar, reflexionar, decidir, deducir, inducir, explicar, crear, etc.

1.4.3. Organización.

La organización es un punto importante de la programación, tenemos que usarla como un recurso metodológico, utilizarla como medio de motivación y para evitar esas eventualidades innecesarias. Tendremos en cuenta las siguientes consideraciones sobre la organización:

- Crearemos un ambiente positivo y adecuado.
- En algunas situaciones habrá individualización de la enseñanza.
- Apoyar y beneficiar la participación activa de los estudiantes.
- Los espacios a utilizar y los materiales usados serán sin riesgo para el alumnado.

Ahora tendremos en cuenta los factores para tener una buena organización y así cumplir eficazmente nuestros objetivos, que serán la organización del tiempo, organización del alumnado, situación del profesor y la organización de las actividades de clase.

Organización del tiempo. Planificaremos el tiempo de clase centrándonos en los desplazamientos de los alumnos al principio y final de la clase, si tienen que ir al vestuario y cualquier tipo de acción que recorte el tiempo de nuestra sesión. Podemos reducir la información inicial, como el pasar lista y cualquier información proporcionada a los alumnos, también haremos un aprovechamiento de las distribuciones del alumnado durante las diversas

actividades. Dar una información precisa donde podemos ayudarnos de esquemas o fichas que proporcionaremos a los alumnos. Debemos establecer unos hábitos de organización y reparto de funciones para que todo salga más fluidos.

Organización del alumnado. Haremos estructuras del grupo de clase, pudiendo ser masiva, en la que hay más participación del alumnado, subgrupos, que habrá mayor individualización de la enseñanza e individual que mejorará la interrelación entre alumnos y alumnos/profesor. Nos podemos centrar dentro de la organización del alumnado respecto a la estructura del grupo, según la duración, larga o corta, según quien toma la decisión, profesores o alumnos, criterios de distribución, aspectos sociales (integración), aspectos de aprendizaje y aspectos organizativos y el tipo de actividades.

También nos centraremos en la organización de alumnado respecto a la disposición del grupo, según quien organiza ya sea profesor que agiliza el tiempo de práctica y mantienen las condiciones de seguridad o libre que exigen alto grado de autorresponsabilidad y observamos integración y tolerancia. En función de su organización en el espacio, geométricas que son estáticas y dinámicas o de dispersión.

Situación del profesor. Puede ser externa o interna. En la externa el profesor mirará todo desde fuera y será el eje central del aprendizaje. En la interna el profesor tiene un mayor seguimiento de las actividades y logra una mayor afectividad con el alumno.

Organización de las actividades de clase. Nos centraremos en la forma de ejecución, como actividades simultáneas o alternativas. También nos fijaremos en la intensidad, duración y descansos, tendremos en cuenta el nivel de dificultad y el nivel de motivación que podemos observarlos o indagar en clase sobre estos. No olvidarnos nunca de los niveles de seguridad en la realización de las actividades.

1.4.4. Técnicas, métodos y estrategias metodológicas.

La técnica de enseñanza la define Sáenz-López Buñuel (2010) como:

“La habilidad de utilizar el conjunto de recursos que posee la didáctica de la EF, y que abarca la forma correcta de actuar el profesor, su forma de dar la información inicial, conocimiento de resultados o como mantiene la motivación del alumnado”

Las dos modalidades de técnica de enseñanza, según Sánchez-Bañuelos (1986), son:

- Instrucción Directa: Forma tradicional de la enseñanza en la cual el docente siempre será el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El discente tiene un papel pasivo.

- Indagación-Búsqueda: El alumnado buscará soluciones tomando decisiones propias.

Delgado-Noguera (2002) lo define como “la forma de presentar la actividad”. Existen tres tipos:

- Estrategias en la práctica de tipo analítico, de las que veremos tres formas:

a) Analítica pura: el ejercicio se divide en varias partes y el docente elige la parte en la que se va a centrar.

b) Analítica secuencial: el ejercicio se aprende de manera independiente y por el orden de las partes, cuando ya se hayan aprendido todas se realiza el ejercicio al completo.

c) Analítica progresiva: dividimos el ejercicio en partes y secuencialmente vamos aprendiendo todas las partes si olvidar la anterior hasta realizar el ejercicio completo.

- Estrategias de tipo global, aquí presentamos el ejercicio de manera completa, tenemos tres formas de hacerlo:

a) Global pura: se ejecuta el ejercicio en su totalidad.

b) Global polarizando la atención: el ejercicio se realiza en su totalidad, aunque se le dice al estudiante que se quede y fije en un aspecto concreto.

c) Global modificando la situación real: la ejecución es otra vez global, pero se realizan cambios en los ejercicios, se transforma material cuando vaya dominando el ejercicio.

- Estrategias de tipo mixto, estas combinan las dos estrategias anteriores, siempre se suele empezar con la global. Nos quedamos con lo mejor de cada una.

Delgado-Noguera (1991) define método de enseñanza como: “conjunto de acciones y técnicas dirigidas a la consecución de determinados objetivos curriculares”.

Existen dos grandes métodos:

- Método deductivo: Planteamiento de la enseñanza tradicional, donde el alumno tiene un papel más pasivo.

- Método inductivo: Planteamiento más creativo donde el alumno debe tomar decisiones y poner en marcha el pensamiento divergente. El alumno es más protagonista y tiene un papel activo.

Los “estilos de enseñanza”, quieren referir a la forma en la cual el docente organiza e interacciona con los estudiantes, fijándonos en los objetivos y contenidos. Según Delgado-Noguera (1991), se define como:

“La forma peculiar de interacción con el alumnado que se manifiesta en las decisiones proactivas, durante las decisiones interactivas y también en las decisiones postactivas”

Algunos de las estrategias que utilizaremos en nuestras sesiones para que estas sean más lúdicas y busquen el aprendizaje significativo de los estudiantes serán las siguientes:

Tradicionales, hay que aclarar que este tipo de estrategias no serán el tronco conductor de las clases si no que pueden usarse en momentos puntuales en los que se pierde el liderazgo de la clase o en situaciones en las que el docente da instrucciones que los estudiantes deben seguir. Podemos usar una modificación del mando directo donde el docente dispone todo menos el ritmo de la ejecución (más ajustado a las características del alumnado), la organización de la clase es más flexible y existe una mayor relación docente alumnado. El docente ofrece mayoritariamente la información inicial y expresa el resultado al final. De todas formas, las reglas y normas están puestas por el docente.

También en momentos en los que los estudiantes deben de ir por estaciones o paradas en algún circuito podemos utilizar una asignación de tareas, que tiene las siguientes características: El docente tiene posición destacada en la información inicial (instrucciones de la sesión y juegos) y en la final (resultado de tipo individual dentro del grupo), el docente decide, menos la organización, posición del alumnado y el ritmo de ejecución, existe relación entre el alumnado y docente-alumnado, el alumnado puede opinar, es conveniente dar la lista de tareas para que el alumnado sepa qué hacer en cada estación o tarea o bien presentar un esquema/dibujo para poder ver el circuito o tareas.

Para dividir la clase con los productos finales y muchas de las tareas podemos utilizar un estilo individualizador de trabajo en grupos, a estos los dividiremos, en grupos según su nivel, esto lo mediremos con herramientas como teste o podemos usar una observación directa. Aquí la organización es flexible. El docente se ocupará de dar información al principio y también para dar *feedback* a los grupos. Las relaciones socioafectivas mejoraran en los grupos, pero no en la totalidad de la clase. Por otro lado, podemos hacer los grupos fijándonos en los intereses, tienen las características de los grupos por niveles, pero ahora mediante cuestionarios se puede indagar en los intereses de los estudiantes.

Seguimos explicando los estilos socializadores, giran en torno al contacto entre compañeros, aquí podemos tratar los temas transversales, como por ejemplo la educación en valores, así desarrollamos capacidades sociales en el alumnado. Dentro de los estilos de enseñanza socializadores se consideran los siguientes: grupos de roles, Philips 66, torbellino de ideas, entrevistas, grupos solidarios, grupos autogestionados, grupos autogestionados, tranajos cooperativos y dinámicas de grupos. El aprendizaje cooperativo aparece como una tendencia fuerte de la actualidad. El docente da información, explica los objetivos. El grupo trabaja y elige con independencia, para buscar solución al problema planteado o el reto. Se evalúa de forma grupal, siendo los alumnos los responsables.

Los estilos cognitivos se centran en el alumnado y este siempre será el protagonista, ahora vamos a ver dos de estos estilos y vamos a adentrarnos en ellos:

Resolución de problemas: El estudiante es el centro y protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje. El alumnado puede resolver los problemas planteados de varias maneras diferentes y todas de ellas válidas. El docente plantea un problema que sea “alcanzable”, lo hace a través de preguntas y no hará demostraciones, se da un tiempo para que los estudiantes intenten encontrar la respuesta, posteriormente se refuerza la ejecución. Según Sáenz-López (1997), las fases serían:

- Presentar el problema. Normas claras y precisas.
- Determinar el grado de ayuda. Dificultad diversa.
- Actuación individual o grupal. En función del ritmo o capacidad.
- Se reforzarán y corregirán las respuestas motrices.
- Dos variantes según el grado de control de la contingencia: Convergente (sólo una única solución posible) y divergente (más de una solución). Descubrimiento guiado según Galileo Galilei: "No puedes enseñar nada a un hombre, pero puedes ayudarlo a descubrirlo por sí mismo".

Y por otro lado tenemos el descubrimiento guiado: Es similar a la resolución de problemas, el rol del docente es orientar a los estudiantes. El docente debe ir dando indicios, haciendo preguntas, para conducir progresivamente hacia las soluciones más adecuadas. Los alumnos serán los encargados de descubrir la respuesta, mediante un proceso investigador. Características:

- También hay dos tipos: Convergente y divergente.
- La estructura está organizada.
- Permite una mayor implicación cognitiva.
- Reforzar las respuestas del alumnado, pero no darlas.
- Se ayudará y complementarán respuestas cuando se detecta una dirección errónea. Eso es un factor diferencial con respecto a la resolución de problemas.
- Es un medio camino entre la instrucción directa y la indagación o búsqueda

1.4.5. Estructuración de las clases.

Todo lo anterior lo tenemos que llevar a cabo siguiendo una estructura de las clases, para todas nuestras sesiones utilizaremos la misma estructura que la dividiremos en tres, calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

- Calentamiento: se trata de preparar el cuerpo para la posterior actividad física, con movimientos variados y otro tipo de juegos. Esta parte será de poca intensidad a media y no durará más del 20% del tiempo total de la sesión.
- Parte principal: aquí, según las unidades didácticas, haremos la práctica para conseguir los objetivos planteados. Será la parte con más intensidad y constará el 60% del tiempo de la sesión.
- Vuelta a la calma: se realizará con ejercicios de estiramientos, juegos de relajación y respiraciones. Será una parte con mínima intensidad y será de un 20% del tiempo total de la sesión.

Estas estructuras son las que seguiremos en todas las sesiones de nuestras unidades didácticas, aunque en muchas de las sesiones del ABP no se sigue como tal tenemos claramente parte de las sesiones donde se preparan para la actividad física, otra donde realizan las actividades para conseguir el objetivo y otra para la relajación. En los siguientes puntos encontraremos las tareas y dentro las actividades donde en algunas de ellas podemos comprobar esta estructura.

2. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.

2.1. Justificación.

El proyecto a desarrollar en las siguientes páginas se titula “Step up: Un mundo mágico” y va destinado a una clase de 20 alumnos y alumnas correspondientes a sexto curso de Educación Primaria (tercer ciclo). Este proyecto se enfocará principalmente en el área de

Educación Física, aunque interdisciplinariamente intervendrán otras áreas como Educación Plástica, Música y Ciencias Sociales. Como producto final, se pretende realizar una función de baile con multitud de contenidos y competencias integrados donde el alumnado pueda reflejar y poner en práctica todo lo aprendido durante el proyecto y, a su vez, dar respuesta a la pregunta orientadora.

La elección del arte urbano y sus componentes como ejes vertebradores del proyecto se justifica en el poco protagonismo que estos géneros sufren con el paso del tiempo, a otro tipo de disciplinas más contemporáneas, y así que conozcan de una manera adecuada una cultura que todos saben de ella, pero pocos conocen de verdad. Esto se debe, esencialmente, al uso reiterado de metodologías inadecuadas y exposición de obras que nada tienen que ver con la realidad del alumnado. Por lo tanto, se considera imprescindible tener un puente para acercar a nuestro alumnado a esta área tan versátil que puede ser considerada como forma de entretenimiento, motivación, transmisión de ideas, valores, cultura e incluso como una herramienta eficaz para generar crítica social y favorecer el pensamiento crítico y divergente.

Para fomentar la participación y motivación del alumnado, el proyecto ha sido ambientado en el mundo de las películas de Harry Potter y en su mundo mágico para la motivación continua de los alumnos. Se ha empleado una metodología activa, participativa y constructivista donde el alumnado vaya generando conocimiento conforme avanza en las distintas tareas y actividades. Así, se fomentará el análisis del significado de compañerismo, la magia en el arte urbano, la capacidad creativa e imaginativa, el conocimiento de distintas realidades y la expresión corporal como medios fundamentales para estimular el crecimiento personal.

Por lo tanto, además de acercar al alumnado al arte urbano e integrando otras asignaturas, también se pretende que éstos valoren la dificultad y el esfuerzo que conlleva la puesta en escena de cualquier obra y el trabajo continuo que se requiere por parte de todas las personas implicadas en su producción. Asimismo, se trabajarán de forma transversal aspectos como la importancia del compañerismo y el trabajo en equipo y valores cívicos fundamentales como la tolerancia, el respeto o la igualdad, poniendo de manifiesto el importante papel de la mujer en la producción e interpretación de este tipo de obras.

El proyecto se inspira el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Concretamente, en el área de Educación Física,

En Andalucía, esto se concreta en la Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo de Educación Primaria en Andalucía, el área de Educación Física se

encuentra en el Anexo 1 de este. En el apartado del tercer ciclo, se hallan los objetivos y contenidos relacionados con la expresión corporal`.

Medina (2021) indagó para ver que aportes podría y tener el break dance y el arte urbano en general para incrementar la convivencia en los estudiantes. Como en muchas otras investigaciones esto surgió de la experiencia personal en la danza con alumnado en etapas de primaria y el hecho de enseñar este tipo de baile. Así a través de las experiencias vividas se identificaban problemas y podían detectarlos.

Todo esto no solo trasciende a la sociedad, sino que podemos aplicarlo a nivel escolar y nivel de la asignatura de educación física, y no solo esta asignatura tan polivalente, también aplicándolo a otras áreas como la educación artística con música y plástica, ciencias sociales, lengua y otras áreas más. En resumen, podemos aplicar el arte urbano con todas sus vertientes (break dance, parkour, grafiti, skate, etc) en nuestras clases en el colegio.

2.2. Contextualización.

Esta ABP se realizará en el centro de las Escuelas Profesionales de la Sagrada Familia, situado en la localidad de Villanueva del Arzobispo, Jaén, en la calle Fuensanta, 43, 23330, localidad de 8484 habitantes, se encuentra en el extremo oriental de la comarca de La Loma y Las Villas. Limita al norte con el valle del Guadalquivir y La Sierra de Las Villas, al sur con La Loma de Úbeda, cobijada tras un cerro (Iznatoraf) que cierra el caballón geográfico de La Loma.



Ilustración 9. Colegio SAFA Villanueva visto desde arriba. Fuente: <https://villanueva.safa.edu/>

En la localidad, la ocupación más demandada es la de Trabajador Agrícola que representa el 59,5% del total de las ocupaciones más representativas dentro del municipio, seguido del trabajador de servicios, siendo las ocupaciones mayoritarias las de dependientes/as, camareros/as, limpieza, guardería y empleado/a administrativo. Actualmente, el nivel de desempleo de la localidad es del 20% de la población.

El centro está ubicado en el noreste de la localidad. Junto a este se encuentra el barrio llamado “Camino Viejo”, zona del cual recibimos la mayor parte de nuestro alumnado, formado por familias humildes que trabajan de forma eventual en la agricultura.

El centro cuenta actualmente con 226 familias. De éstas, el 42% de los progenitores tienen estudios primarios y el 31% tiene estudios secundarios. En el anexo I se muestran el número de familias por sus estudios. El 79% de las familias tiene empleo al menos, un miembro de la familia. Atendemos a un 10% de familias desempleadas.

La unidad familiar del 71% de las familias está compuesta por un matrimonio formado por un padre y una madre y 1 o 2 hijos. Sólo el 18% de las familias tiene 3 o más hijos. Estos últimos datos mostrados en las gráficas de los anexos II y III. Por último, en el anexo IV y VI podremos ver las enseñanzas del centro y el alumnado matriculado en 2021/22.

3. OBJETIVOS.

3.1. Objetivos generales.

1. Aproximar al alumnado al área de la Educación Física a través de la Cultura Urbana.
2. Integrar las áreas de Ciencias Sociales, Educación Plástica y Música para aumentar la motivación, enriquecimiento e implicación del alumnado.
3. Plantear interrogantes, problemas y retos relacionados con la cultura urbana y la expresión corporal.
4. Proporcionar autonomía al alumnado y facilitar tareas que tengan en cuenta sus preferencias y satisfagan sus necesidades.
5. Fomentar la participación, trabajo en equipo, creatividad y motivación a través de las actividades desarrolladas.
6. Familiarizar al alumnado con las nuevas tecnologías favoreciendo un uso responsable de las mismas y utilizándolas para ampliar y generar su propio conocimiento.
7. Promover valores cívicos fundamentales como tolerancia, respeto e igualdad.
8. Conseguir una actitud crítica y reflexiva ante la diversidad de realidades del arte urbano presentadas.

3.2. Objetivos de etapa

De los objetivos que nos propone el currículo para la etapa de educación primaria nos vamos a quedar con los siguientes:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo

- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad

3.3. Objetivos de área

De los objetivos que nos dice el currículo de Educación Física en Educación Primaria indicados en el BOJA (LOMCE Orden 17 de marzo/2015), nos vamos a centrar en los del área de Educación Física, y vamos a utilizar los siguientes:

O.EF.3. 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.

O.EF.5. 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.

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

3.4. Objetivos didácticos

Los objetivos de cada tarea los veremos reflejados a continuación:

Tarea 1.

- Conocer e investigar sobre las posibles vertientes del arte urbano.
- Trabajar y cooperar en grupo para la investigación de las actividades.
- Saber explicar y exponer lo investigado en las actividades.

Tarea 2.

- Vivenciar y recrear algunos de los movimientos dentro de las vertientes del arte urbano.

- Practicar pasos del break dance y inventar nuevos pasos.

Tarea 3.

- Expresar creatividad de los alumnos según sus intereses.
- Relacionar conceptos aprendidos anteriormente y utilizarlos de forma práctica.

- Indagar de forma lúdica aspectos del arte urbano.

Tarea 4.

- Ensayar y practicar los pasos del baile final.
- Aprender a organizar una función de baile de manera cooperativa y respetando opiniones diferentes.

4. CONTENIDOS

Los contenidos que trabajaremos dentro de esta ABP en el área de Educación Física, precisamente en los del tercer ciclo, los obtendremos del bloque 1, 3 y 4 serán los que expondremos a continuación, y los podemos encontrar en el BOJA (LOMCE Orden 17 de marzo/2015, pág. 664).

Del bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”, nos vamos a quedar con los siguientes:

1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad.

1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.

Del bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”, vamos a utilizar los que vemos a continuación:

3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.

3.3. Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos.

3.9. Valoración aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado.

3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás.

En el bloque de contenidos 4: “El juego y deporte escolar”, nos quedaremos con el siguiente contenido:

4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.

5. TEMPORALIZACIÓN.

Este ABP se realizará en las semanas del 6 al 10 y del 13 al 17, siendo el sábado 18 el gran estreno del musical. Se realizará al final de curso y la obra que tienen que realizar como producto final será estrenada en la actuación de fin de curso del colegio. A continuación, veremos el horario de sexto curso de educación primaria en este colegio.

HORARIO 6º PRIMARIA					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00	Matemáticas	Matemáticas	E. Física	Matemáticas	Matemáticas
10:00	Inglés	Lengua	Religión	Inglés	C. Sociales
11:00	Inglés	E. Artística	Religión	C. Sociales	C. Sociales
11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:00	E. Física	E. Artística	Lengua	E. Física	C. Naturales
13:00	Lengua	C. Naturales	Tutoría	E. Artística	Lengua

Ilustración 10. Horario de sexto curso de educación primaria del colegio SAFA Villanueva

De este horario nosotros a la semana aprovecharemos para nuestra ABP un total de siete horas y treinta minutos, de las cuales 3 h serán de Educación Física, 2 h y 30 min de música y plástica y 2 h de ciencias sociales. Siendo nuestra ABP dos semanas, esto da un total de 15 h.

En los cuadros siguientes veremos la temporalización de las tareas y actividades, hay un total de cuatro tareas y dentro de estas encontraremos divididas varias actividades, la tarea 1 durará 2 h y 30 min, la tarea 2 durará 2 h y 30 min y la tarea 3, 2 h. esto suma un total de 7 h, lo que nos deja 8 h para los preparativos y ensayos de la tarea 4.

TEMPORALIZACIÓN ABP					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00			Tarea 2. Actividad 1.		
10:00					Tarea 3. Actividad 2.
11:00		Tarea 1. Actividad 1.		Tarea 2. Actividad 1.	Tarea 4. Actividad 1.
11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:00	Tarea 1. Evento de entrada y actividad 1.	Tarea 1. Actividad 2.		Tarea 2. Actividad 2.	
13:00				Tarea 3. Actividad 1.	

Ilustración 11.

Temporalización semana 1 del ABP.

TEMPORALIZACIÓN ABP					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00			Tarea 4. Actividad 1.		
10:00					Tarea 4. Actividad 2.
11:00		Tarea 4. Actividad 1.		Tarea 4. Actividad 1.	Tarea 4. Actividad 2.
11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:00	Tarea 4. Actividad 1.	Tarea 4. Actividad 1.		Tarea 4. Actividad 1.	
13:00				Tarea 4. Actividad 1.	

Ilustración 12. Temporalización semana 2 del ABP.

6. DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

El ABP se dividirá en cuatro tareas repartidas en las siguientes asignaturas: Educación Física, música, plástica y ciencias sociales. En el apartado anterior hemos visto como repartimos las horas en cada una de las asignaturas, aquí veremos lo que vanos hacer dentro de cada tarea.

6.1. Tarea 1. Las casas fundadoras de la cultura mágica urbana.

En esta tarea empezamos con un evento de entrada en el cual nos disponemos a dar clase de forma rutinaria cuando, de repente, se apagan las luces y se proyecta en la pantalla de la pizarra digital una Escuela de Magia y Hechicería con lluvia y audio de fondo. Tras unos segundos, aparece un eslogan en el que pone “la cámara de la cultura y el arte urbano ha sido abierta” y su misión es averiguar el por qué, esto será la pregunta orientadora.

Cuando se vuelven a encender las luces, los estudiantes encuentran un sombrero con un sobre con instrucciones debajo que los anima a ponérselo en la cabeza. Luego, éste les clasificará en cuatro subgrupos mixtos, heterogéneos y atendiendo a las inteligencias múltiples.



Ilustración 13. Sombrero seleccionador. Fuente: <https://www.gamerfocus.co/pop/de-acuerdo-con-la-ciencia-el-sombrero-seleccionador-sabe-lo-que-hace/>

A cada subgrupo se le asignará una casa fundadora de la Escuela de Magia y Hechicería, las casas serán: La casa del parkour, la casa del break dance, la casa del grafiti y la casa del *skate*.

En la actividad 1 dentro de esta tarea, los estudiantes tendrán que investigar sobre sus casas y ponerlo en común dentro de sus respectivos grupos. Una vez puesto en común deberán hacer una presentación para los demás grupos de la clase en la que expliquen en que consiste el nombre que lleva su casa y nos hablen de ello.

La actividad 2 consistirá en las exposiciones de las presentaciones realizadas en la actividad anterior y en la preguntas o dudas que otros grupos tengan sobre el tema hablado.

6.2. Tarea 2. Exploradores mágicos, conocemos la cultura de la igualdad.

En la actividad 1 de la tarea 2 nos encontramos una invitación que vemos en el anexo VI, en la que mujeres del pueblo que estuvieron en la escuela de magia y hechicería, han invitado a los estudiantes a conocer de primera mano las categorías dentro de esta. La primera visita se hará al *skate park*, donde nos están esperando para hacernos una demostración se *skate* una de estas mujeres, seguidamente muy cerca de allí no estará esperando la siguiente especialista para enseñarnos y hacer con ella un grafiti en un muro cedido por el ayuntamiento.

Al siguiente día nos disponemos a ir al I.E.S. Nieves López Pastor, donde nos espera la siguiente especialista y nos hará una demostración de parkour, donde haremos alguno movimientos sencillos y otros más complejos para adentrarnos en este mundo. Ya en el colegio dentro del salón de actos nos encontraremos una nota en la pizarra que nos dirá que la especialista en break dance no ha podido venir, pero nos propone un reto, que para fin de curso preparemos el mejor baile de break dance para bailarlo en nuestra actuación. En esta actividad los estudiantes se darán cuenta que todas estas mujeres están a la altura de todos los que investigaron en la primera actividad, donde casi todos los *traceurs*, *b-boying* y grafiteros que tenían un nombre eran hombres y así educar en igualdad a nuestro alumnado.

En la actividad 2 empezaremos a ensayar los pasos de baile que nos ha dejado la especialista, pero el baile está incompleto y los alumnos por grupo tendrán que inventarse más pasos. Una vez inventados los pasos los introduciremos dentro del baile para fin de curso.

6.3. Tarea 3. La sala secreta del señor Potter.

Los estudiantes realizarán un *scape room* ambientado en el mundo mágico donde deberán combinar lógica, trabajo en equipo y todo lo aprendido en tareas anteriores para conseguir salvar todos los libros del mundo.

En la actividad 1, nuestros aspirantes a magos y brujas recibirán una carta de la directora, anexo VII, de la escuela de magia pidiéndoles que salven los libros del arte urbano que alguien

ha robado. Además, visualizarán el siguiente vídeo/tráiler para conseguir una experiencia más inmersiva: <https://youtu.be/BPI9brH5HKQ>

Tras haber leído la carta y visualizado el vídeo, el alumnado se distribuirá en grupos de 5 al azar y se les repartirá una cartulina en banco y en formato A1 (594 x 841) donde deberán plasmar, en un grafiti grupal, cómo imaginan que será el escenario que se encontrarán en la actividad 2. Asimismo, se les surtirá de colores, rotuladores y bolígrafos de tinta invisible con forma de varita para que expresen su magia.

De esta forma, se fomentará la expresión artística y la libre creatividad respetando en todo momento los intereses de los/las compañeros/as de equipo y eligiendo la estrategia a seguir de forma democrática (dividir la cartulina en partes, seleccionar fragmentos de la carta y repartirlos, dibujos por especialidad, etc.).

Finalmente, los murales serán expuestos por los pasillos de la escuela y valorados por sus compañeros/as de otros cursos a través de una encuesta.

La actividad 2 es el *scape room* donde el alumnado se dispondrá a realizar un *scape room* mágico y misterioso donde deberán resolver acertijos y pruebas, utilizar el ingenio, trabajar en equipo y recopilar tres objetos místicos para conseguir ser auténticos héroes y heroínas. Pero el tiempo correrá en su contra y, para conseguir su cometido, han de ser veloces y finalizar el juego en menos de 60 min, cabe anotar que la clase se dividirá en 2 grupos un grupo lo hará primero y el otro después, los que no estén haciendo el *scape room* empezaran la tarea 4. Paralelamente, se reproducirá este audio de fondo durante todo el juego: https://www.youtube.com/watch?v=jATVgJ_grys&t=2291s



Ilustración 14. *Scape room Harry Potter*. Fuente: <http://www.quehacerenvalencia.es/el-mundo-de-harry-potter-llega-a-valencia-a-modo-de-escape-room-20180625>

Con esta actividad se pretende sumergir al alumnado en un mundo inventado donde tenga que relacionar conceptos aprendidos en anteriores tareas y utilizarlos de forma práctica

para resolver los problemas que se le plantean, teniendo que reestructurar lo aprendido y reflexionar, favoreciendo así el aprendizaje significativo.

Por lo tanto, utilizando el juego como medio para aprender, los estudiantes descubrirán que el trabajo en equipo es necesario para cumplir su misión y se esforzarán por llevarlo a cabo, pese a que no es una tarea sencilla. Asimismo, deberán indagar en el significado oculto de las pistas y acertijos donde, al igual que en la poesía y el teatro, es necesario desarrollar flexibilidad y capacidad de análisis para conseguir deshilar las distintas realidades, emociones y perspectivas que se hayan escondidas detrás de cada poema u obra.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente y relacionándolo con su entorno cercano, sembraremos una semilla para que nuestro grupo de alumnos/as continúe desarrollando el pensamiento crítico durante toda su vida.

Durante su progreso en el juego hallarán dos fases bien diferenciadas. La primera, oscuridad, está pensada para ayudarles a gestionar sus emociones en circunstancias concretas. Y la segunda, luz y lógica, estará encaminada a fomentar la concentración y el trabajo eficiente cuando existe un foco de interés.

Cabe destacar que la función del maestro/a será la de guía durante todo el desarrollo de la actividad, facilitando las herramientas necesarias para que el alumnado resuelva por sí mismo las pruebas y ofreciendo supervisión y *feedback* al final de la sesión.

Indagar y aprender junto a sus compañeros supondrá una dosis añadida de motivación, cuyo objetivo es que valoren lo aprendido y permanezcan alerta y expectantes ante lo que les queda por descubrir.

En el anexo VIII, se adjunta la guía de cómo realizar y resolver el *scape room* La sala secreta del Sr. Potter.

6.4. Tarea 4. Llevaremos esta cultura al mundo.

En la primera actividad nos dedicaremos hacer las sesiones de ensayo y perfilar los últimos pasos de nuestro baile, los alumnos tendrán toda la libertad y responsabilidad de organizar los pasos, elegir la música, organizarse en el escenario, crear el mural del fondo con un grafiti y elegir el vestuario.

En la actividad 2 los alumnos harán el gran ensayo general y último ensayo antes del gran estreno ese mismo sábado en el acto de final de curso. Aquí dejarán todo preparado y montado para la gran actuación.

7. EVALUACIÓN.

Para la tarea 1, nuestro alumnado debe ser evaluado de forma holística, teniendo en cuenta las particularidades de cada individuo y también su contribución al grupo. Por lo tanto,

hemos optado por utilizar dos herramientas de carácter grupal como la Coevaluación y la Autoevaluación entre iguales.

Tipo de Arte:						
Indicadores	Alumno/a 1	Alumno/a 2	Alumno/a 3	Alumno/a 4	Alumno/a 5	
Nombre						
Participación diaria						
Realización de la actividad						
Errores ortográficos/gramaticales						
Trabajo en equipo						
Resolución de problemas						
Originalidad						
Responsabilidad						

Ilustración 15. Tabla de coevaluación para la tarea 1.

Nombre:	Fecha:
Hemos reflexionado sobre:	

Hemos realizado las tareas a tiempo y de forma adecuada: Si/No
: Si/No
: Si/No
: Si/No
: Si/No

Ilustración 16. Tabla de autoevaluación de la tarea 1.

Para la tarea 3 la evaluaremos en su totalidad través de una rúbrica grupal de resolución de problemas, la cual recoge perfectamente las actividades planteadas y, esencialmente, todo aquello que inspira un *scape room*, el cual consiste en gran medida en resolver diferentes problemas y acertijos mediante el trabajo en equipo.

Rúbrica de resolución de problemas				
Investigador de arte urbano	De primera clase	De segunda clase	Común	Aprendices
Participan todos los miembros del grupo	Todos los miembros participan.	Participan todos, pero unos más que otros.	No participan todos los miembros.	No participan todos los miembros e intervienen unos más que otros.
Identifican los problemas	Han identificado todos los problemas.	Han identificado algunos problemas.	Han identificado la mayoría de los problemas	No han identificado ninguno de los problemas.
Resuelven los problemas	Han podido resolver los problemas de forma adecuada.	Han podido resolver bien prácticamente todos los problemas, pese a tener un error leve.	No han resuelto bien algunos de los problemas.	No han resuelto los problemas.
Seleccionan las estrategias	Establecen diferentes estrategias y son todas adecuadas.	Establecen algunas estrategias, pero no todas son correctas.	No establecen suficientes estrategias, pero son correctas	No establecen prácticamente estrategias.
Explican las soluciones	Todos los miembros explican las	La mayoría explica la presentación de	Algunos miembros no explican de	La explicación de la presentación

	soluciones de forma coherente y adecuada.	forma coherente.	forma coherente.	no ha sido suficientemente adecuada
Respetan los turnos de palabra	Todos los miembros respetan los turnos de palabra siempre	Todos los miembros respetan los turnos de palabra casi siempre	Algunos miembros respetan los turnos de palabra	Nunca respetan el turno de palabra
Expresan su opinión	Todos los miembros expresan su opinión	Casi todos los miembros expresan su opinión	Algunos miembros expresan su opinión	No expresan su opinión

Ilustración 17. Rúbrica para la evaluación de la tarea 3, scape room.

Teniendo en cuenta el trabajo cooperativo y por roles que se realizará durante la tarea 4 y, atendiendo a la cantidad y calidad de producciones que tendrán que elaborar para conseguir una serie de productos intermedios que culminen en el producto final del proyecto, esta tarea será evaluada a través de un portafolio grupal.

Al realizar el portafolio, los/as alumnos/as deberán recoger todos los productos en el llamado portafolio de trabajo y, posteriormente, presentar al profesor/a aquellos productos significativos en un portafolio de muestra.

Plantilla de evaluación portafolio			
Alumno/a:	1	2	3
El diseño es adecuado, estético y de elaboración propia			
Se ha realizado y entregado en los plazos previstos			
Sigue el orden correcto			
Siguen la temática del proyecto			
Trabajan de forma grupal y cooperando			
El baile tiene coherencia y cohesión			
El uso del lenguaje artístico expresa emociones			
Los materiales son en gran medida son reciclados			
Son resistentes, duraderos y fuertes			
Tienen una estética adecuada			
Se implica personalmente en las actividades y pasos			
Los pasos de baile son de break dance o hip hop			
La colocación en el escenario es correcta			
El audio es nítido y adecuado			
Uso correcto de los instrumentos			
Tiene vistosidad y ritmo			
Uso adecuado del lenguaje no verbal			
Hay contacto visual con el público			
La puesta en escena es correcta			

Ilustración 18. Portafolio evaluación tarea 4, progreso de creación del baile final.

8. CONCLUSIONES Y EXPERIENCIA PERSONAL.

Tras haberse sumergido en el mágico mundo del arte urbano, conociendo sus distintas categorías como el parkour, el break dance, el grafiti, incluso llegando a practicar varias de ellas y viendo a verdaderos expertos realizarlo, nuestro alumnado ha podido ir recopilando pequeñas pistas que desvelan la respuesta a la pregunta orientadora que tanto tiempo han estado buscando.

Al mismo tiempo, la experiencia y el aprendizaje han estado enriquecidos con otras asignaturas como las Ciencias Sociales, Educación Artística y Educación Física y, de forma transversal, las Matemáticas, los Valores Cívicos y en parte con lengua castellana.

Nuestros alumnos/as han tenido oportunidad de aprender a analizar realidades teniendo en cuenta contextos diversos y a ser críticos al respecto; han reflexionado sobre la esta cultura indagando en diferentes fuentes y de primera mano; han podido liberar su creatividad pero aprendiendo a su vez a respetar la opinión de los demás y fomentando el trabajo en equipo; han descubierto la importancia de la expresión corporal y la inteligencia emocional para llevar a cabo las actividades de la vida diaria. Asimismo, han aumentado su capacidad de llevar a la práctica todos los conocimientos adquiridos mediante el esfuerzo y trabajo continuo.

Entonces, ¿por qué se ha abierto la cámara de la cultura y el arte urbanos?

Si recogemos las enseñanzas principales de cada una de las tareas, se observa que la cámara fue abierta para dar luz a todas aquellas clasificaciones del este arte que puede que los alumnos no estuvieran tan familiarizados con ellas.

Por otro lado, los estudiantes se han aproximado al área de la educación física a través de esta cultura que podía ser desconocida para ellos, integrando otras áreas que aumentaba su motivación en todos los aspectos, han solucionado de manera eficaz todas las problemáticas que se le plantearon. También han trabajado en grupos y de forma cooperativa, ya sea usando tecnologías o con la expresión de su cuerpo para llegar a los objetivos planteados.

Estos alumnos y alumnas han tenido la experiencia de promover la igualdad en las actividades donde solo especialistas mujeres les enseñaban esta cultura y practicaban con ellas. Con todo lo anterior descrito los alumnos tomaban conciencia y empezaban a ser crítico y tener ese pensamiento. Los estudiantes con este ABP alcanzan los objetivos planteados y van un paso más allá para futuras problemáticas que les puedan esperar.

Por todo ello, se pretende dar una visión distinta de este arte con el objetivo de atraer y motivar a los más jóvenes. Se plantea la idea de que nuestra relación con el conocimiento no es casual, sino buscado y pretendido por cada sujeto, lo cual conlleva esfuerzo y pensamiento crítico a lo largo de toda la vida. Así, el eje vertebral de la sociedad, nuestro alumnado, tendrá

la capacidad de transformar el mundo siendo proactivo, flexible y colaborando de forma interdisciplinar.

Por último, a través del baile final creado, estructurada y elaborada casi en su totalidad por ellos mismos (producto final), nuestro alumnado mostrará no solo a profesores/as y familiares, sino a todo el mundo de otros cursos cuáles han sido los descubrimientos que han hallado en la cámara mágica.

Este ABP se ha llevado a cabo de parcial en mis practicas docentes en este colegio, donde los estudiantes estuvieron motivados, participativos y cooperadores todas las sesiones que hicimos. El resultado del baile fue excelente, no se pudo realizar en el fin de curso, aunque si para todos los demás cursos de primaria e infantil, donde todos lo acogieron de manera gloriosa y gusto mucho al centro educativo.

9. BIBLIOGRAFÍA.

Aguilera Garzon, D. C. et al, (2011). *La danza urbana “Break Dance” como aporte en la formación integral del ser humano y reconstrucción de una cultura* [Doctoral dissertation], Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Álvarez, C. S., & Fernández-Rio, J. (2012). *El Parkour en la Escuela*. Lulu. com.

Ballaz, X. (2009). El graffiti como herramienta social. Una mirada psicosocial a las potencialidades críticas del arte urbano. *Violencia y salud mental*, 131-144.

Bañuelos, F. S. (1986). Algunos puntos de interés acerca de la enseñanza por resolución de problemas. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (57), 17-20.

Bohórquez Borda, W. L. (2016). Break Dance una experiencia pedagógica. Aportes de la formación corporal del teatro en el desarrollo de dimensiones humanas para adolescentes que participan en procesos de Break Dance. [Trabajo de fin de grado], Universidad Pedagógica Nacional.

Buñuel, P. S. L., et al. (2010). La opinión del profesorado sobre la enseñanza de la educación física en función del género. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 10(37), 167-180.

Castillo Mansilla, A., et al. (2007). Actividad física y movimiento contractual: break dance. [seminario], Universidad mayor de Chile.

Delgadillo Cañon, W. A. (2017). Elementos del arte urbano Hip Hop para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso setecientos cinco (705) del Colegio Roberto Velandia. [Trabajo de grado], Universidad Pedagógica Nacional.

Noguera, M. Á. D. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar* (Vol. 23). Inde.

Duque, F. (2011). Arte urbano y espacio público. *Res publica*, 26, 75-93.

Escuelas Profesionales de la Sagrada Familia (2021). SAFA Villanueva del Arzobispo. <https://villanueva.safa.edu/>

España. Decreto 97/2015, de 3 marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín oficial de la junta de Andalucía, 3 de marzo de 2015. Núm. 50.

España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del estado, 4 de mayo de 2006. Núm. 106, pp. 7899

España. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín oficial del estado, 10 de diciembre de 2013. Núm. 295, pp. 12886.

España. Real Decreto 2568/1986, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Organización, Funcionamiento y Régimen Jurídico de las Entidades Locales. Boletín oficial del estado, 23 de diciembre de 1986. Núm. 305, pp. 33252.

España. Real decreto 126/2014, de 28 de febrero, currículo básico de educación primaria. Boletín oficial del estado, 1 de marzo de 2013. Núm. 52, pp. 19349-19420.

España. Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín oficial de la junta de Andalucía, 27 de marzo de 2015. Núm. 60.

Fernández Herrero, E. (2017). Origen, evolución y auge del arte urbano. El fenómeno Banksy y otros artistas urbanos. [Tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid.

Gándara, L. (2020). *Graffiti*. Eudeba.

González González, C. P. (2016). Expresión de emociones a través del graffiti, utilizando recursos educativos digitales y no digitales [Master's thesis], Universidad de La Sabana.

León Castelao, Á. (2018). Proyecto parkour. Guía didáctica de la progresión por ciclos. [Trabajo fin de Grado], Universidad de Valladolid.

Martínez, E.J. (2021). Emilioml Universidad de Jaén.
<http://www4.ujaen.es/~emilioml/>

Martín, P. P., et al. (2018). Experiencias de "parkour" en educación física escolar. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (61), 27-32.

Medina Jiménez, J. V. (2021). Aportes del Break Dance para el desarrollo de la convivencia en los niños y niñas: un recorrido desde las voces de los maestros. [Revisión sistemática], Universidad pedagógica Nacional.

Railsback, J. (2002). Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning. By Request Series.

Rocha, A. A. P., & Flores, M. M. C. (2022). El parkour en la potenciación de la fuerza explosiva en adolescentes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 9.

Tolstoi, L. (2021). *¿Qué es el arte?* (Vol. 1). Editorial Verbum.

10. ANEXOS

Anexo I.

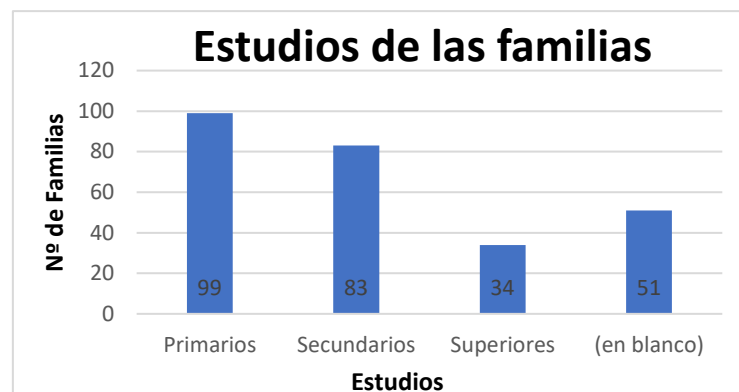


Tabla 1. Número de familias y estudios realizados por las mismas en 2021/22.

Anexo II.

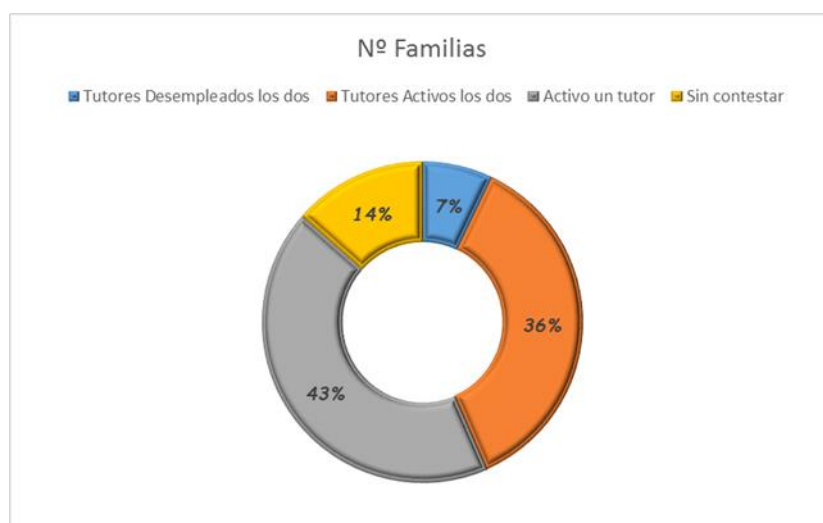


Tabla 2. Porcentajes de tutores legales empleados en 2021/22.

Anexo III.



Tabla 3. Número de hijos por familias del centro en 2021/

Anexo IV.

Enseñanzas	Unidades 2021/22	Unidades Solicitadas	Líneas
Educación Infantil	3	3	1
Educación Primaria	6	6	1
1º y 2º de ESO	2	2	1
3º y 4º de ESO	2	2	1
U. Apoyo integración	1	1	1
CFGM de Electromecánica de Vehículos	2	2	1
CFGM de Gestión Administrativa	2	2	1

Tabla 4. Enseñanzas del centro en 2021/22.

Anexo VI.

Enseñanzas	Total
Educación Infantil	46
Educación primaria	125
ESO	91
CFGM de Electromecánica de vehículos	41
CFGM de Gestión Administrativa	23

Tabla 5. Alumnos matriculados en 2021/22

Anexo VI.



Anexo VII.

ESTIMADOS/AS ALUMNOS/AS,

Os felicito por haber indagado en el interior de los libros prohibidos y haber realizado un fantástico Torneo de la Hechicera, ¡sois geniales!

Pero me temo que tengo que pedir os ayuda de nuevo. Hemos descubierto que el señor tenebroso ha regresado y con él un tupido manto de oscuridad y censura se cierne sobre el mundo que conocemos. Todos los libros del planeta corren peligro pero, en especial, aquellos dedicados a la poesía y el teatro porque, según los expertos, son los que más magia albergan. Es el momento de actuar y, desgraciadamente, sois nuestra última esperanza.

Para conseguir la victoria debéis arrebatarse las reliquias de la sabiduría, tres objetos mágicos de enorme poder que concentran todas las enseñanzas de los libros y vuelven invencible a quien las posee. Pero no será tarea sencilla, ya que según el Ministerio de Magia, se encuentran ocultas en una sala secreta de la Escuela, bien protegidas por hechizos y más peligros.

Vuestro/a mentor/a os conducirá a dicha sala, ¡tened cuidado!

Apresuraos, tan solo podremos distraer al señor tenebroso durante 60 minutos. Confío plenamente en vosotros/as,

Atentamente,

Alexa Palace

Directora de la Escuela de Magia y Hechicería



Anexo VIII.

1.- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1.1. ¿Qué es un scape room?

Se trata de un juego de inmersión en vivo con diversas temáticas y un objetivo común, lograr resolver una serie de problemas asociados y escapar antes de 60 minutos. Para ello, en una habitación o sala encontraremos pistas, acertijos, cofres cerrados, llaves, candados y numerosas dificultades que los jugadores tendrán que resolver trabajando en equipo y utilizando la lógica y el ingenio.

1.2. ¿A quién va dirigido?

Especialmente al alumnado de 6º curso de Educación Primaria, aunque el juego puede ser adaptado a otros niveles siguiendo la estructura de esta guía. Asimismo, esta actividad fomenta el trabajo en equipo entre los docentes implicados ya que el producto final dependerá del esfuerzo coordinado y continuado de los mismos.

1.3. Introducción al juego

Antes de comenzar el juego, el/la maestro/a leerá la carta de la directora de la Escuela de Magia en voz alta y se verá el video.

1.4. Número de jugadores

Está pensado para ser jugado por un máximo de 25 personas.

1.5. Escenario

El juego se desarrollará en el aula o en el gimnasio. Asimismo, y en medida de lo posible, el alumnado jugará en un ambiente oscuro donde puedan hacer uso de las linternas para explorar. Al cabo de 15-20 minutos se podrá encender la luz para facilitar la labor. En todo momento el juego estará ambientado con música del mundo mágico:

<https://drive.google.com/open?id=1gKcdOmWk1MoZqp0xSHzgdaleqTPv6rfN>

Mobiliario y objetos decorativos

- Alfombras grandes
- Telas
- Sillones
- Sofá
- Mesas y sillas
- Lámparas
- Chimenea
- Cuadros

- Cojines
- Baúl
- Armario
- Vitrina

2.- DESARROLLO DEL JUEGO

Las normas deberán ser explicadas antes de comenzar la inmersión.

2.1. Normas

- 1) Conseguir resolver el juego en el menor tiempo posible y siempre antes de 60 minutos.
- 2) Conseguir las tres reliquias de la sabiduría (varita, anillo y capa invisible).
- 3) La misión secundaria NO es obligatoria para resolver el juego sino opcional.
- 4) Las pistas son de un solo uso, salvo que se especifique lo contrario.
- 5) Puede haber elementos que no participen en el juego y, por tanto, no se puedan manipular. Éstos vendrán marcados con una pegatina roja.
- 6) Los objetos que formen parte del juego en un momento concreto estarán marcados con una pegatina de otro color.
- 7) El resto de objetos sin marcar entran en el juego y pueden ser manipulados en cualquier momento.
- 8) Ser respetuoso con los objetos del juego y con los compañeros de equipo.
- 9) Trabajar en equipo y comunicarles a los compañeros nuestros pensamientos y hallazgos.
- 10) Pasarlo genial y disfrutar de la experiencia. *Este es un juego no lineal, es decir, las pistas no están hiladas siguiendo un orden estricto, sino que los jugadores serán los encargados de organizarlas y encontrar sentido entre unas y otras.

3.2. Misiones/objetivos

En el siguiente enlace se puede ver una “Hoja Guía” que debe tener cada grupo de alumnos para poder seguir y recordar las misiones que deben completar (en caso de grupo único de más de 5 personas podrán tener varias guías impresas):

https://drive.google.com/open?id=1qoVKHblAE9kyFX-8O_CYqLMcP6kKP322

A) Misión principal: Reunir las tres reliquias de la sabiduría (varita, anillo y capa invisible).

B) Misión secundaria: Encontrar la diadema de la bruja sabia (opcional).

*La base del juego, así como la disposición de los objetos y las pistas a resolver vendrán descritas en cuatro líneas lógicas junto con sus correspondientes soluciones. Siguiendo estas líneas, el juego puede ser creado y resuelto tantas veces como se estime oportuno.

Recomendaciones:

- Si se juega como grupo único de más de 5 personas, el/la profesor/a deberá guiar al alumnado al inicio de cada línea lógica para evitar que mezclen pistas y se pierdan.
- Si se juega en subgrupos de 5 personas se recomienda que se distribuyan los grupos entre las 4 líneas lógicas de forma que mediante el esfuerzo individual de cada subgrupo se pueda llegar a la pista final.

3.2.1. LÍNEA DE LA VARITA

La varita de saúco estará escondida en el baúl y protegida por un candado de tres dígitos. Será necesario resolver la prueba de las llaves, ajedrez y liberar a la lechuza para poder hallarla.

En el lugar que se elija, habrá una lista de artículos necesarios para alumnos de primer año donde aparecerán escritos los siguientes elementos:

- Sombrero puntiagudo negro de uso diario
- 3 x Túnicas sencillas de trabajo
- Capa de invierno
- 3 x Zumo de Mandrágora
- Kit de gusanos albinos (6)
- Kit de ingredientes básicos (pociones)
- Varita
- 4 x Calderos
- Un par de Guantes protectores (piel de dragón o similar)
- Kit de libros de sexto año: Poesía para niños, Los versos del libro tonto, Versos fritos “Mi abuela es un hada”, En el silencio de los lápices y Un poema para curar a los peces.
- 50 x Pergaminos
- 2 x Plumas
- 8 x Tinteros

Liberar a la lechuza (Solución)

Hay una lechuza de peluche, con un sobre en su base, enjaulada. Dicha jaula dispone de 3 candados con código de tres cifras cada uno.

- Candado 1: El código estará escrito en negro y en pequeño en el cartel de la bruja convicta (https://drive.google.com/open?id=13rKp1nSE7N4vut2S2ZbM5x_yJp4s1ArE). Código: 193
- Candado 2: En la lista de artículos necesarios para alumnos de primer año encontraremos tres artículos rodeados o subrayados con un color diferente. Código: 658 (Gusanos, Libros, Tinteros)
- Candado 3: Foto del mago dividida en 3 partes (última foto):
<https://drive.google.com/open?id=1VEdlPWsHjQcpNpAgRmsyCWlXoJtnaheD> // Código: 241

Finalmente, en el sobre que custodia la lechuza aparecerá un cuadrado del que se deduce el número 4.

Prueba de las llaves (Solución)

30 llaves con formas y tamaños distintos colgarán del techo o se dispondrán en un cofre cerrado sin llave. Todas ellas tendrán formas geométricas dibujadas, pero para saber qué llave es la correcta deberán utilizar una plantilla, también colgada del techo o en el cofre. La llave que coincida con la plantilla tendrá un círculo en la cabeza, de donde se deduce un 0.

Prueba de ajedrez (Solución)

En el diario vendrá un tablero de ajedrez dibujado. Todo nos lleva a un triángulo dibujado en la base del caballo y de ahí al número 3. Juntando las tres formas geométricas de las tres pruebas anteriores (lechuza, llaves y ajedrez), nos dará el código del candado que custodia la varita de saúco: 403. Junto al baúl del candado se hallará pegada una tira con los dibujos de la lechuza + llaves + ajedrez para facilitar que los jugadores relacionen las pistas con ese cajón concreto (<https://drive.google.com/open?id=1oPqzwOPeat4thcZaXCB6MoALSXk5pm8U>).

¡Hip Hip Hurra! ¡Reliquia para el equipo!

3.2.2. LÍNEA DEL ANILLO

La primera pista a seguir se encuentra en el interior del caldero, el cual estará situado en el centro de una mesa. Allí encontraremos una masa viscosa o slime y bajo éste, una pista plastificada escrita en negro: “Prisionero me hallo en la oscuridad de los tiempos” Solución: De los cuatro carteles pegados en la pared de la sala solo en uno sale un individuo con la placa de prisionero, en la cual nos muestra el siguiente código: <Y390

Dicho código nos llevará a la página <Y390 del diario, donde tras leer el fragmento destacado se deducirá que hay algo importante por descubrir en las pociones y botellas. Para conseguir las cuentas que hay en el interior de las pociones y botellas, deberemos verter el líquido de las botellas en el cubo de desperdicios mágicos. Concretamente, en su interior, encontraremos 3 cuentas mágicas con una letra cada una O-J-N. Combinando estas letras con las que se encuentran en la caja de madera “C” e “I” se forma la palabra “C-O-J-Í-N”. Buscaremos en los cojines de la sala y solo uno contendrá una llave, oculta en el almohadillado interior, la cual abrirá el cofre rojo donde encontraremos una linterna con luz ultravioleta y una pista: “Guío tus pasos aun cuando todo parece perdido” Solución 1: Esto nos lleva al mapa del universo mágico, el cual tiene un código escrito con tinta invisible. Utilizaremos entonces la linterna de luz ultravioleta para desvelar el misterio: 782 (con los números en distinta posición para aumentar la dificultad) Solución 2: El código 782 desbloquea el falso libro, donde se encuentra la llave del cofre azul, que contiene el anillo en su interior.

¡Otra reliquia para el bolsillo!

3.2.3. LÍNEA DE LA CAPA INVISIBLE

La capa invisible (sábana) se encontrará en un maletín cerrado que dispone de cerradura numérica con código abierto, es decir, cualquier número abre el maletín. Lo más complicado es hallar la forma de abrirlo, que se hará accionando los botones cuadrados hacia los laterales. En el interior se encontrará la capa invisible (sábana), un teléfono móvil sin batería y otros elementos disuasorios (billetes de papel, pijama, libros prohibidos, etc). Para descubrir que la sábana es la capa invisible será necesario encontrar la batería del móvil (escondida en otro lugar) para poder encenderlo. Una vez encendido, buscamos en galería y accedemos a la única foto que hay, que será la siguiente pista: Contenido de la foto

1. “Si buscas por debajo de mí un tesoro que nunca fue tuyo, ten cuidado de encontrar algo más que un tesoro”

1 = MAN 4 = E 7 = L

2 = CON 5 = A 8 = MO

3 = TA 6 = SA 9 = SIN

2. “El profeta lanzó un patronus y recibió un nox por respuesta”

3. “Sigue a las arañas”

Cada una de estas pistas deben ser resueltas de forma individual (se formarán palabras sueltas). Posteriormente, las palabras sueltas resultantes deberán unirse para formar una frase. Veamos cómo:

1. “Si buscas por debajo de mí un tesoro que nunca fue tuyo, ten cuidado de encontrar algo más que un tesoro” Solución: Nos lleva a una hucha, la cual nos permite extraer monedas de su interior buscando en su base. De todas las monedas, solo 4 tendrán un número escrito en su parte posterior. Concretamente:

1 = MAN

3 = TA Donde ordenando las letras y sílabas se obtiene:

5 = A “LA MANTA”

7 = L

2. “El profeta lanzó un patronus y recibió un nox por respuesta” Solución: Las palabras patronus y nox tienen un significado en el mundo mágico, concretamente luz y oscuridad, pero no es necesario conocerlo para resolver la pista. Ambas palabras vendrán escritas en un periódico mágico llamado “El Profeta” o “The Daily Prophet” (https://drive.google.com/open?id=1HxABiylM_81VSMImpr1WIcmdjRjDBK72).

En la primera hoja encontraremos “patronus” escrito a mano y más abajo una palabra rodeada “es”. En la segunda hoja encontraremos “nox” escrita a mano y una palabra rodeada “la”. De donde se obtiene: “ES LA”

3. “Sigue a las arañas”

(Fragmento de la imagen del móvil) Solución: Buscando bajo las decenas de arañas de plástico esparcidas por el escenario encontramos 4 con símbolos pegados en su base, donde ordenando y resolviendo obtenemos: “CAPA”

Finalmente, unimos los tres fragmentos y formamos una frase: “LA MANTA ES LA CAPA”.

¡Ya tenemos la capa invisible en nuestro poder!

3.2.4. LÍNEA DE LA DIADEMA (MISIÓN SECUNDARIA)

La primera pista se encontrará detrás de la bandera azul: “Soy la fuente de la sabiduría y la revolución de este mundo” Solución: Esto nos lleva al microscopio, cuya base es un falso fondo y hallaremos la siguiente pista: “Úsalo bien” (junto con dibujo del imán + cuerda + caldero) Solución: Obliga a los jugadores a buscar el imán y a descubrir su utilidad. Posteriormente, tendrán que buscar en el caldero grande relleno con líquido viscoso o “slime” y hallar la diadema de la bruja sabia.

¡No era obligatoria, pero ni tan mal!

3.2.5. FINAL DEL JUEGO

Al encontrar los tres objetos mágicos (cuatro si han conseguido la diadema), el/la maestro/ reproducirá un mensaje en “parsel” (lengua de serpientes) en la sala a través de un dispositivo electrónico. El mensaje corresponderá a algunos versos del siguiente poema y el alumnado deberá encontrar, en primer lugar, el libro al que pertenece dicho poema y también desvelar el significado oculto del mismo.

Poema: <https://drive.google.com/open?id=1VY1vFuK-UZtElC5hTd2pKZDDLXVqiK4v>

Solución:

El alumnado deberá llegar a la conclusión de que el poema trata sobre remedios mágicos. Una vez lo hagan, se les entregará una poción con un mensaje:

Cuenta la leyenda que una antigua compañía de magos y brujas fue capaz de dominar la más poderosa de las magias, el teatro. Sin embargo, tras muchos años de lucha han desaparecido y, con ellos, una de las grandes esperanzas para el mundo mágico. No queda otra, si queremos evitar el colapso mundial debemos recuperar esa compañía. Su nombre era: “El Caldero Chorreante”.

5.- OBJETOS NECESARIOS

- o 1 x Hucha con monedas
- o 1 x Caja roja con cerradura (linterna UV + pista + llave en el interior)
- o 1 x Varita de acero
- o 1 x Jaula
- o 1 x Lechuza de peluche
- o 1 x Maletín pequeño (dos tubos de ensayo, pipeta, 2x dados, 2x muestras, cajita)
- o 1 x Esqueleto grande
- o 1 x Esqueleto pequeño
- o 1 x Sombrero de bruja
- o 1 x Candil
- o 1 x Reloj de pared
- o 10 x Luces acuáticas (+2 mandos de control)
- o 1 x Imán neodimio
- o 12 x Pociones pequeñas
- o 5 x Botellas de plástico
- o 30 x llaves viejas
- o 1 x Diario negro
- o 1 x Ajedrez (piezas + tablero)
- o 2 x Calderos (uno grande y otro más pequeño)
- o 1 x Bolsa bichos de plástico
- o 1 x Rata de plástico
- o 1 x Brújula
- o 1 x Bola de cristal
- o 1 x Slime
- o 2 x Mapas
- o 1 x Cofre azul con cerradura (anillo + llave en el interior)
- o 1 x Pluma de escribir
- o 5 x Cojines
- o 1 x Mano de plástico
- o 2 x Bolas luminiscentes (3 pilas medianas)
- o 2 x Linternas grandes (3 pilas pequeñas)
- o 3 x Linternas pequeñas (2 pilas medianas)
- o 1 x Linterna UV con forma de varita (1 pila pequeña)
- o 6 x Velas LED (2 pilas de botón)

- o 1 x Telaraña
- o 1 x Diadema de la bruja sabia
- o 5 x Cuentas con letras (C-O-J-Í-N)
- o 4 x Candados flexibles de 3 dígitos
- o 1 x Sábana
- o 1 x Pijama
- o 4 x Billetes de tren de Hogwarts
- o 1 x Móvil (+ batería)
- o 1 x Cargador de móvil
- o 1 x Libro con falso fondo con candado de 3 dígitos
- o Libros prohibidos: Poesía para niños, Los versos del libro tonto, Versos fritos “Mi abuela es un hada”, En el silencio de los lápices y Un poema para curar a los peces.
- o 1 x Dispositivo electrónico (ordenador, tableta, reproductor, pantalla electrónica, etc