



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**La inclusión de la
gamificación en el
desarrollo de la
creatividad**

Alumno: Sergio Cortecero Balsera

Tutora: María del Pilar Soto Sánchez
Dpto.: Departamento de Didáctica de la
Expresión Musical, Plástica y Corporal

Junio, 2020

Índice

1- Introducción.....	3
2- Justificación.....	4
3- Análisis de necesidades y priorización de las mismas.....	7
4- Establecimiento de objetivos.....	7
5- Población beneficiaria del programa.....	8
6- Diseño de la evaluación.....	10
7- Temporalización.....	12
8- Diseño de la intervención.....	13
9- Referencias Bibliográficas.....	33
10- Anexos.....	35

1- Introducción

La Educación Musical tiene un papel muy importante en el desarrollo de los discentes en la etapa de Educación Primaria, puesto que tiene una gran influencia en el desarrollo de habilidades motoras (relacionadas con la motricidad fina, coordinación y el ritmo), del lenguaje (mejoran la pronunciación, aprenden nuevas palabras...), fomenta la socialización entre alumnos (debido a la interacción entre ellos), favorece a la desinhibición y a su vez potencia la creatividad del alumnado.

Estos son solo algunos de los beneficios que resultarían de una buena programación de la asignatura, pero en este programa de intervención nos centraremos principalmente en el fomento de la creatividad a través de la implementación de la gamificación en el aula.

La creatividad está en constante conexión con la música, ya que, durante el trascurso de nuestra vida, ya sea consciente o inconscientemente, creamos ritmos o pulsos musicales, ya sea mediante el uso de la voz o en situaciones cotidianas como remover un vaso de leche con una cucharilla, por lo tanto, siempre está presente, aunque a veces no lo percibamos como tal.

Para lograr una fructífera consecución del desarrollo y fomento de la creatividad en el alumnado, se llevará a cabo un proyecto educativo de gamificación que promueva la motivación del alumnado en el aula de educación musical. Para ello se pondrán en práctica técnicas innovadoras, atendiendo a los recursos disponibles en el centro y a los gustos y aficiones del alumnado para que estos puedan sentirse verdaderamente implicados en el proyecto.

2- Justificación

Este proyecto pretende mostrar la importancia de la Educación Musical en los distintos hábitos de la vida de los discentes, poniendo especial atención al fomento de la creatividad.

Durante mi periodo de prácticas percibí que a veces para el alumnado, la asignatura se reduce simplemente a la habilidad de tocar la flauta, y en estas situaciones a menudo generan una desmotivación que les hace no ser partícipes de todos los beneficios asociados a la Educación Musical.

Es por este motivo necesario realizar un proyecto de intervención que tendrá como finalidad principal la de cambiar la estructura de las clases de la asignatura de música, haciendo al alumnado se sienta participe de la organización de las sesiones, atendiendo a las necesidades y gustos del grupo e incluyendo nuevas tecnologías al aula que puedan fomentar la creatividad y motivación del alumnado.

Para lograr que los discentes fomenten la creatividad en el aula de música, R. Murray Schafer (1988) indica que se han de tener en cuenta rasgos básicos:

- El descubrimiento de las potencialidades creativas de los alumnos, niños y jóvenes.
- El descubrimiento y valorización del entorno o paisaje sonoro.
- Trabajar la sensibilización sonora conociendo la importancia de todos y cada uno de los sentidos.
- La búsqueda de un terreno común en el que todas las artes pudieran reintegrarse y "desarrollarse armoniosamente".

Estos rasgos se tendrán muy en cuenta tanto en el diseño de la intervención como en la evaluación, ya que son un pilar fundamental para que se pueda producir un verdadero fomento de la creatividad en el alumnado.

En el desarrollo de este proyecto de intervención, la gamificación educativa tendrá una crucial importancia. Al hablar de gamificación educativa, hacemos referencia

a la fusión de dos conceptos que a simple vista podrían ser considerados como incompatibles, pero como veremos a continuación, no lo son: aprendizaje y ludificación. La gamificación ha de ser utilizada con la finalidad de estimular los procesos de aprendizaje con la utilización de juegos didácticos que favorezcan la creatividad del alumnado y generen motivación por el contenido que se imparte.

Para que la gamificación sea eficaz, debemos alejar del entorno del alumnado (ya sea el entorno familiar o educativo) cualquier visión negativa acerca de los juegos, ya que estos son un complemento ideal para que el alumnado pueda desarrollar distintas habilidades, despierte en él curiosidad por aprender, se produzca en ellos un correcto desarrollo de la socialización y una gran variedad de factores positivos que hacen que los negativos sean insignificantes.

La primera definición de gamificación fue realizada por Nick Pelling en 2002 (Marczewski, 2013), precisándolo como la aplicación de metáforas de juego para tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas que se ven implicadas.

Por su parte Kapp (2012, p. 9), en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”, afirma que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Por lo tanto, se pondrá en práctica la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria. Es muy importante conseguir que los alumnos disfruten y se diviertan a la par que aprenden y mejoran sus capacidades creativas.

Este método de enseñanza tiene una gran importancia en la Educación Musical, ya que aporta una gran contribución en desarrollo de habilidades musicales, ofrece una inmediata retroalimentación en el alumnado, influye en el aumento de la motivación del alumnado y se sienten mas implicados en el proceso de enseñanza. Además, si se trabaja bien la gamificación, el alumnado podrá descubrir el disfrute de las composiciones musicales, conocer la historia de la música y conocer el funcionamiento de la gran variedad de instrumentos musicales que existen alrededor del mundo.

Todos estos beneficios asociados a esta metodología, tienen repercusiones muy positivas, que muy difícilmente podrían producirse sin la educación musical, como el enriquecimiento de la capacidad intelectual y la estimulación de la imaginación y la creatividad, la cual es uno de los ejes centrales de este proyecto.

Debemos considerar importante también el contexto inmediato del alumnado para poder adaptarnos a sus necesidades y posibilidades haciendo que participe el principio de adaptación. De esta manera lograremos que el alumno alcance un proceso de autoaprendizaje, mediante el cual demuestra la mejora de sus destrezas y habilidades, intentando motivar al alumnado para que sea creativo.

Es importante que la organización de las clases sea en grupos de trabajo armónico que permita, una relación entre los compañeros que forman cada grupo y que se ayuden entre ellos. En las actividades de los grupos se evitará la competitividad y se reforzarán y valorarán el afán de superación.

3- Análisis de necesidades y priorización de las mismas

Se considera necesaria la intervención dado que la situación con el alumnado está llegando a tal punto que están perdiendo toda la motivación por la asignatura, lo cual está repercutiendo significativamente en las calificaciones de la misma. Dicho esto, consideramos primordial buscar un nuevo enfoque que motive a los discentes, buscando métodos de innovación que fomenten su creatividad y facilite el correcto desarrollo del alumnado, para ello consideramos que la gamificación sería el recurso mas apropiado para volver a despertar en el alumnado la motivación e interés por la asignatura.

Tenemos la oportunidad de que el centro dispone de un aceptable nivel tecnológico para la utilización de recursos informáticos en el aula, y este será uno de los pilares de este proyecto. Por otra parte, se podría considerar como amenaza o debilidad el hecho de que el centro no dispone de instrumentos musicales, pero utilizaremos esa baza a nuestro favor, ya que se incitará al alumnado a trabajar de manera creativa e innovadora, como se explicará posteriormente.

4- Establecimiento de objetivos

Para poder llevar a cabo este proyecto, se tendrán en cuenta los siguientes objetivos:

- 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.
- Dar a conocer la importancia de la Educación Musical en el desarrollo de la creatividad.
- Elaborar un proyecto de intervención innovador que incentive la creatividad desde el área de la Educación Musical.
- Entender la música como un hilo conector de la creatividad.
- Mostrar la importancia del desarrollo de la creatividad a edades tempranas, exhibiendo todos los beneficios a la hora del desarrollo intelectual y social.
- Promover la gamificación como una metodología idónea para el desarrollo de distintas capacidades.

5- Población beneficiaria del programa

Los beneficiarios de este programa de intervención serán los alumnos de 5º de primaria del C.E.I.P. Juan Carlos I, pero en este proyecto estarán involucrados los docentes, las familias y principalmente, los propios discentes.

➤ **Caracterización del centro**

El C.E.I.P. Juan Carlos I está situado en el barrio de la Fuente Nueva en Torredelcampo (Jaén), recibiendo la mayor parte del alumnado de dicho barrio. Es un centro de 2 líneas, en las que se encuentran 18 aulas.

El colegio acoge a unos 350 alumnos y alumnas, distribuidos en las 2 líneas mencionadas anteriormente, desde infantil hasta 6º de Primaria, teniendo una ratio aproximado de 21 alumnos por aula. En relación a los docentes, en este centro hay 24 maestros divididos entre educación infantil y primaria.

Algunos de los servicios ofertados por el centro son el de aula matinal, comedor escolar y actividades extraescolares. Estos están recogidos en el Plan de Apoyo a las Familias.

➤ **Contexto socioeconómico del centro en relación al barrio en el que se encuentra**

El nivel socioeconómico del barrio se corresponde con familias las cuales tienen un nivel de renta medio-bajo.

➤ **Profesorado: importancia concedida a la colaboración e interdisciplinariedad**

Los docentes hacen hincapié en cohesionar unas asignaturas con otras, aunque a veces no es posible debido a que los temarios de las asignaturas no tienen relación. Se produce relación entre algunas asignaturas, como en Educación Física, en la que aparecen contenidos de asignaturas tales como matemáticas, lengua o música, y pienso

que esto es un factor determinante para que los niños sean capaces de adquirir conocimientos de una manera más factible para ellos. Además, los maestros colaboran entre ellos para que se pueda producir dicha interdisciplinariedad. En relación a temas transversales y valores, para el centro los más importantes son: Educación ambiental, multicultural, no sexista, moral y cívica, para la convivencia, para la salud y para la paz.

➤ **Tipo de alumnado**

En este centro hay una gran variedad de alumnado, presentando principalmente las siguientes características:

- Diversidad cultural de relativa homogeneidad.
- Niveles bajos de absentismo.
- Nivel normal de maduración psicosocial.
- Porcentaje normal de alumnos con necesidades educativas especiales.
- Los resultados de las evaluaciones están en la media de la edad de los alumnos.

➤ **Relación con otras instituciones y con las familias**

El centro mantiene una buena relación con la comunidad educativa y su entorno, y esto se ve reflejado en los Planes y Proyectos Escolares. El colegio mantiene una colaboración activa con el Ayuntamiento y otras entidades, como la Asociación de Vecinos del barrio, realizando actividades de carácter formativo y educativo.

Además, disponen de una A.M.P.A. que colabora activamente con el Centro participando en actividades programadas tanto para padres como para el alumnado.

6- Diseño de la evaluación

Aquí vamos a explicitar cómo se llevarán a cabo las tres distintas evaluaciones de las que se va a componer el curso académico y su relación con este proyecto de intervención, en las que también estará presente la gamificación.

Evaluación Inicial: Se va a llevar a cabo en el inicio del progreso de enseñanza aprendizaje. Su planificación será en base a lo ya conocido por el alumno, es decir, a los conocimientos que hayan sido adquiridos por el alumno en los cursos anteriores, de tal manera que nos permita ver cuál es el nivel del alumno en cuanto a los conocimientos básicos que debería de saber al llegar al curso en el que se encuentre y adaptar la programación al nivel que tenga.

Esta evaluación nos va a servir como punto de partida y comparación con otros alumnos, ya que en todos los cursos podremos encontrarnos a alumnos con diversidad funcional y alumnos de altas capacidades, por lo que habrá que adecuar la intervención en función de la capacidad de cada alumno. A partir de esta podremos identificar la capacidad creativa de cada uno de los alumnos.

Evaluación Formativa: La finalidad de esta evaluación es la mejora del proceso evaluado. Esta evaluación nos va a permitir adaptar el programa de inmediato ya que iremos viendo sesión tras sesión las distintas dificultades o facilidades para la comprensión de los distintos contenidos que se le puedan ir planteando al alumnado.

Esta evaluación debería de ser la que presente más motivación tanto en los padres como en el alumnado porque es donde se ve el cambio de un curso académico a otro y se basa en la observación y en el análisis del trabajo escolar.

Para llevar a cabo esta evaluación, tendría en cuenta el grado de participación en clase del alumnado, el nivel de creatividad y la cooperación con los demás alumnos.

Evaluación Sumativa o Final: Aporta solamente un balance del proceso de enseñanza aprendizaje ya que de lo único que se trata es de calificar en base a la evaluación formativa al alumnado. Para poder poner una calificación el docente tiene que considerar si el alumno ha llegado a cumplir los objetivos propuestos al inicio de este proyecto de intervención.

Como **materiales de evaluación**, se utilizarán distintas tablas de evaluación que valorarán la eficacia del proyecto, el grado de aprendizaje alcanzado por el alumnado y el nivel de innovación de dicho proyecto. Estas tablas están dirigidas al alumnado, al profesorado y la última de estas servirá para hacer una evaluación global de la eficacia del proyecto. (**Véase Anexo I**) Además, se llevarán a cabo una serie de tareas y actividades que serán evaluadas para conocer el progreso de la clase. Estas actividades serán evaluadas con materiales TIC, como la realización de una serie de preguntas vía Kahoot al finalizar cada sesión de clase, donde se preguntarán diferentes contenidos expuestos en esa misma sesión y en anteriores. (**En el Anexo I podemos ver ejemplos de estas pruebas**). Para la realización de estas pruebas, se les proporcionará a los alumnos el código para poder hacer la actividad; se realizará por ordenadores portátiles que se cogerán prestados del aula de informática. La prueba puede realizarse tanto de manera individual como por grupos. Las respuestas de los alumnos serán consideradas como un 20% de la nota de la evaluación del trimestre, siendo la distribución la siguiente:

- **Trabajo en clase:** 50%
- **Pruebas Kahoot:** 20%
- **Trabajo en casa:** 20%
- **Actitud en clase:** 10%

7- Temporalización

Este proyecto de intervención se llevará a cabo durante el tercer trimestre, por lo que constará de 10 sesiones, divididas en cuatro Unidades didácticas.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00	Matemáticas	Matemáticas	Ciencias de la Naturaleza	Lengua castellana y Literatura	Lengua Castellana y Literatura
10:00-11:00	Lengua Castellana y Literatura	Ciencias de la Naturaleza	Inglés	Religión	Francés
11:00-12:00	Ciencias de la Naturaleza	Religión	Educación Musical	Matemáticas	Educación Física
12:00-12:30	RECREO				
12:30-13:30	Educación Física	Lengua Castellana y Literatura	Educación para la Ciudadanía	Ciencias Sociales	Matemáticas
13:30-14:00	Educación artística	Educación Física	Ciencias Sociales	Tutoría	Ciencias de la Naturaleza

Cada una de estas sesiones se llevarán a cabo en la hora de Educación Musical, aunque en alguna de ellas se utilizará una parte de la hora del recreo en la que el alumnado realizará distintas representaciones ante el resto de sus compañeros.

8- Diseño de la intervención

En este apartado se tratarán todos los aspectos relacionados con la metodología del proyecto. Esta intervención va dirigida a alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, por lo tanto, se han seleccionado los contenidos, competencias, objetivos y criterios de evaluación teniendo en cuenta la adecuación del alumnado a estos.

El principal objetivo de este proyecto de intervención es mostrar la importancia que tiene la gamificación en la educación de hoy en día, que en la mayoría de aulas suele estar en desuso. También se pondrán en práctica aprendizajes cooperativos que favorezcan el desarrollo de la creatividad del alumnado.

- **Contenidos**

Según la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria, para alcanzar las competencias en el área de Educación Artística, los contenidos en el tercer ciclo de Educación Primaria se organizan en torno a 6 bloques. (Véase **Anexo II**)

- **Competencias**

- **Competencias sociales y cívicas:**

El trabajo en grupo es un aspecto común en todas las unidades didácticas de la propuesta que llevaremos a cabo. Gracias a este, los alumnos podrán desarrollar aptitudes y habilidades que les capacitará a la resolución de problemas mediante la cooperación.

- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:**

En este proyecto, esta competencia se consigue mediante la expresión de ideas de forma creativa y el conocimiento de las posibilidades y recursos de su cuerpo a través del movimiento, danza y actividades de expresión corporal.

- **Aprender a aprender:**

Esta competencia tendrá la finalidad sean capaces de trabajar en grupo de manera organizada, buscándose la autonomía del aprendizaje y que adquieran motivación para que sigan aprendiendo y disfrutando de la música fuera del aula.

➤ **Competencia digital:**

En este proyecto de intervención, la adquisición de esta competencia tiene mucha relevancia, ya que se pondrán en prácticas metodologías innovadoras (como la gamificación) y recursos TIC tanto en procesos de audición como de creación musical.

➤ **Competencia en comunicación lingüística:**

Esta competencia se pondrá en práctica en el desarrollo de las sesiones mediante el uso de debates, exposiciones e intercambio de ideas entre discentes; al ser trabajo en grupo, siempre habrá a su vez comunicación entre el alumnado.

➤ **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:**

Los alumnos adquirirán esta competencia desarrollando un pensamiento crítico y mostrando responsabilidad en las tareas que se les asignan. Han de mostrar adaptación ante posibles cambios que puedan surgir y fomentar su nivel creativo.

- **Objetivos**

➤ **Objetivos generales de PRIMARIA**

Según la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria, los alumnos deberán alcanzar los siguientes objetivos a lo largo de la Educación Primaria. (Véase **Anexo III**)

➤ **Objetivos específicos en el área de Educación Artística**

Los objetivos específicos en el área de Educación artística pueden ser consultados en el **Anexo IV**.

➤ **Objetivos del proyecto**

Para poder llevar a cabo este proyecto, se tendrán en cuenta los siguientes objetivos, cuya justificación veremos a continuación.

- 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.

- Mostrar la importancia del desarrollo de la creatividad a edades tempranas, exhibiendo todos los beneficios a la hora del desarrollo intelectual y social.

Estos dos objetivos hacen referencia a la importancia de que el alumnado adquiera la capacidad de expresarse corporalmente y la capacidad de ser creativo para saber desenvolverse en su vida cotidiana, es por eso que ambos aspectos serán trabajados en este proyecto.

- Dar a conocer la importancia de la Educación Musical en el desarrollo de la creatividad.
- Entender la música como un hilo conector de la creatividad.

Estos dos objetivos tienen una justificación común; la creatividad está en constante conexión con la música, ya que, durante el transcurso de nuestra vida, ya sea consciente o inconscientemente, creamos ritmos o pulsos musicales, ya sea mediante el uso de la voz o en situaciones cotidianas como remover un vaso de leche con una cucharilla, por lo tanto, siempre está presente, aunque a veces no lo percibamos como tal.

- Elaborar un proyecto de intervención innovador que incentive la creatividad desde el área de la Educación Musical.

Para la consecución de este objetivo, se pondrá en práctica la gamificación en el aula, siendo este un factor muy motivante y que habilita al alumnado a mejorar sus capacidades creativas.

- Promover la gamificación como una metodología idónea para el desarrollo de distintas capacidades.

La gamificación ha de ser utilizada con la finalidad de estimular los procesos de aprendizaje con la utilización de juegos didácticos que favorezcan la creatividad del alumnado y generen motivación por el contenido que se imparte.

- **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación del área de educación artística, extraídos de la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, y que serán utilizados en este proyecto, son los siguientes:

CE.3.6. Demostrar la aplicación y conocimiento de las distintas técnicas, materiales e instrumentos dentro de un proyecto grupal respetando la diversidad de opiniones y creaciones.

CE.3.12. Utilizar la escucha musical para indagar en las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias y conjuntas con una finalidad determinada.

CE.3.13. Analizar y discutir la organización de obras musicales andaluzas sencillas, valorando críticamente los elementos que las componen e interesándose por descubrir otras de diferentes características.

CE.3.15. Valorar las posibilidades que nos ofrece la voz como instrumento y recurso expresivo, haciendo uso de ella como elemento de comunicación, de sentimientos, ideas o pensamientos.

CE.3.16. Planificar, diseñar e interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.

CE.3.17. Indagar en los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales, utilizando las posibilidades sonoras y expresivas que nos ofrecen.

CE.3.18. Inventar y crear, con matiz andaluz, danzas, coreografías e interpretación de musicales grupales complejas, utilizando las capacidades expresivas y creativas que nos ofrecen la expresión corporal, disfrutando en su interpretación y valorando el trabajo en equipo.

- **Indicadores**

Los indicadores nos informan de la consecución de los criterios de evaluación por parte del alumnado y las competencias que se utilizan para que estos se cumplan. Los indicadores de evaluación del área de educación artística, extraídos de la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, y que serán utilizados en este proyecto, son los siguientes:

EA.3.6.1. Conoce y aplica las distintas técnicas, materiales e instrumentos dentro de un proyecto grupal respetando la diversidad de opiniones y creaciones. (CEC).

EA 3.12. Utiliza la escucha musical para indagar en las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias y conjuntas con una finalidad determinada. (CD, CEC).

EA.3.13. Analiza y discute la organización de obras musicales andaluzas sencillas, valorando críticamente los elementos que las componen e interesándose por descubrir otras de diferentes características. (CCL, CEC).

EA 3.15. Valora las posibilidades que nos ofrece la voz como instrumento y recurso expresivo, y hace uso de ella como elemento de comunicación, de sentimientos, ideas o pensamientos. (CEC).

EA 3.16. Planifica, diseña e interpreta solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección. (CEC, CSYC).

EA.3.17. Indaga en los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales, utilizando las posibilidades sonoras y expresivas que nos ofrecen. (CD, CEC).

EA 3.18. Inventa y crea, con matiz andaluz, danzas, coreografías e interpretación de musicales grupales complejas, utilizando las capacidades expresivas y creativas que nos ofrecen la expresión corporal, disfrutando en su interpretación y valorando el trabajo en equipo. (CSYC, CEC).

- **ANEAE**

En el aula es común encontrarse con alumnos que tienen necesidades educativas especiales, alumnos de altas capacidades y alumnos con una tardía integración en nuestro sistema educativo, por lo tanto, es de vital importancia la realización de adaptaciones curriculares. Estos alumnos se consideran dentro del ANEAE (alumnos con necesidad específica de apoyo educativo).

Algunas de las adaptaciones curriculares que se llevarían a cabo en este proyecto serían las siguientes:

- Para alumnos con necesidades educativas especiales:

- Proporcionarles un contexto afectivo seguro en el aula, en la cual todos los que le rodean asumen responsabilidades en relación a él.
- Reforzar su comportamiento social.
- Propiciar el desarrollo de la autoestima e informarles de sus avances en los distintos hábitos.
- Plantear actividades abiertas que les ayuden a desarrollar aprendizajes significativos.

- Para alumnos con altas capacidades intelectuales, la adaptación estará orientada de la siguiente forma:

- La búsqueda de estrategias para la manifestación de emociones y sentimientos.
- La educación en actitudes prosociales.
- La toma de conciencia de su capacidad.

• Propuesta de Unidades Didácticas

Este proyecto educativo constará de cuatro unidades didácticas, en las que tendrá vital importancia la gamificación, el fomento de la motivación y la creatividad en el alumnado.

UNIDADES DIDÁCTICAS DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1 Aprendamos a escuchar 3º TRIMESTRE – (3 SESIONES)
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2 La música y las nuevas tecnologías 3º TRIMESTRE – (2 SESIONES)
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3 La llave de la creatividad 3º TRIMESTRE – (2 SESIONES)
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4 El movimiento 3º TRIMESTRE – (2 SESIONES)

Título UDI	Aprendamos a escuchar	Trimestre y temporalización	3º Trimestre (15-04-2020 – 29-04-2020)	Ciclo, curso y nº de participantes	3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso). 24 participantes			
		Justificación y estrategia gamificada Este proyecto pretende mostrar la importancia de la Educación Musical en los distintos hábitos de la vida de los discentes, poniendo especial atención al fomento de la creatividad. Se pondrá en práctica la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria.						
CONCRECIÓN CURRICULAR								
Objetivos Generales de Etapa		Objetivos Generales de Área		Contenidos		Competencias Clave		
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n		O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Bloque nº1: 1.8., 1.10. Bloque nº2: 2.7., 2.14. Bloque nº4: 4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6. Bloque nº5: 5.1., 5.2., 5.3., 5.4., 5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 5.9., 5.11. Bloque nº6: 6.1., 6.2., 6.3., 6.4., 6.5., 6.6.		CCL	CD	CAA
Criterios de Evaluación		Indicadores				CSYC	SIEP	CEC
CE.3.6., CE.3.12., CE.3.13., CE.3.15., CE.3.16., CE.3.17., CE.3.18.		EF.2.3.1., EF.2.3.2., EF.2.5.1., EF.2.5.2., EF.2.8.1.						
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA								
N.º	Sesión				Estrategia organizativa y agrupaciones			
1	Los jueces sois vosotros				Pequeños grupos			
2	La Kalimba				Pequeños grupos			
3	¿Qué instrumento suena?				Pequeños grupos			
Metodología		Recursos espaciales	Recursos materiales	Procesos Cognitivos		Interdisciplinariedad		
Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).		El aula escolar	Altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.	El alumnado tendrá que conocer, razonar y aplicar los criterios de evaluación y los indicadores previamente establecidos.		Lengua extranjera, lengua, educación física		
ANAE		Observaciones			Elementos transversales			
Alumno TDAH con hiperactividad.		Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase			Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.			
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO		Técnica/Instrumento Evaluación Realización de una rúbrica, hoja de observación y tablas de evaluación.						

Título UD: Aprendamos a escuchar

Título de la Sesión: Los jueces sois vosotros	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: Después de una recogida de datos acerca de los gustos e intereses del alumnado se obtuvo como resultado que el programa que más veían era “Got Talent”, por lo tanto, cambiaremos los papeles y ellos serán los jueces en esta sesión.		Nº participantes: 24 alumnos
Ciclo educativo y curso: 3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,	
Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Contenidos: Escucha activa y valoración crítica	
Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC		
Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.			
Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.			
Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).			
	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	El objetivo de esta sesión será indagar en la capacidad creativa del alumnado, para ello durante la clase se reproducirán diferentes sonidos y melodías para que los discentes digan las sensaciones que perciben por grupos, qué situación se está produciendo en dicho sonido, que recuerdo les suscita y si este lo tiene, deberán de decir que tipo de compás tiene esa melodía.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos
	En temas anteriores ya aprendieron el tipo de compás en canciones sencillas.		
Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.			
Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.			
Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase			

Título UD: Aprendamos a escuchar

Título de la Sesión: La Kalimba	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: Esta sesión tiene la finalidad de que el alumnado comprenda que la clase de educación musical no es solo tocar la flauta; pretendemos que adquieran el disfrute de la música mostrándole una amplia gama de formas de hacer música.	N° participantes: 24 alumnos
---	---	------------------------------------

Ciclo educativo y curso: 3° Ciclo de Educación Primaria (5° Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,
---	--	---

Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Contenidos: Escucha activa y valoración crítica
--	--

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...):
Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	Se les mostrará un instrumento poco conocido llamado “Kalimba”, en el cual las notas no se disponen en un orden convencional; tendrán que reflexionar a que se debe ese hecho y posteriormente se les explicará su procedencia.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos
	En el aula habrá una kalimba por grupo, por lo que ningún alumno se quedará sin usarla.		

Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UD: Aprendamos a escuchar

Título de la Sesión:	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado:	Nº
¿Qué instrumento suena?	Esta sesión tiene la finalidad de que el alumnado comprenda que la clase de educación musical no es solo tocar la flauta; pretendemos que adquieran el disfrute de la música mostrándole una amplia gama de formas de hacer música.	participantes: 24 alumnos

Ciclo educativo y curso:	ACNEAE:	Interdisciplinaridad:
3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	Alumno TDAH con hiperactividad.	Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,

Objetivos:	Contenidos:
O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Escucha activa y valoración crítica

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	En esta actividad se llevarán varios instrumentos al aula; En un primer momento los alumnos solo podrán observarlos, y tendrán que intuir cual es el instrumento que emite el sonido que se está reproduciendo; después de ese debate, cada grupo podrá tocar estos instrumentos para ver si estaban en lo cierto.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos
	Habrán 5 sonidos y 5 instrumentos y todos tendrán oportunidad de tocarlo.		

Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UDI	La música y las nuevas tecnologías	Trimestre y temporalización	3º Trimestre (6-05-2020 – 13-05-2020)	Ciclo, curso y nº de participantes	3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso). 24 participantes			
		Justificación y estrategia gamificada						
		Este proyecto pretende mostrar la importancia de la Educación Musical en los distintos hábitos de la vida de los discentes, poniendo especial atención al fomento de la creatividad. Se pondrá en práctica la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria.						
CONCRECIÓN CURRICULAR								
Objetivos Generales de Etapa		Objetivos Generales de Área		Contenidos		Competencias Clave		
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n		O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Bloque nº1: 1.8., 1.10. Bloque nº2: 2.7., 2.14. Bloque nº4: 4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6. Bloque nº5: 5.1., 5.2., 5.3., 5.4., 5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 5.9., 5.11. Bloque nº6: 6.1., 6.2., 6.3., 6.4., 6.5., 6.6.		CCL	CD	CAA
Criterios de Evaluación		Indicadores				CSYC	SIEP	CEC
CE.3.6., CE.3.12., CE.3.13., CE.3.15., CE.3.16., CE.3.17., CE.3.18.		EF.2.3.1., EF.2.3.2., EF.2.5.1., EF.2.5.2., EF.2.8.1.						
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA								
N.º	Sesión				Estrategia organizativa y agrupaciones			
1	Música sin instrumentos I				Pequeños grupos			
2	Música sin instrumentos II				Pequeños grupos			
Metodología		Recursos espaciales	Recursos materiales	Procesos Cognitivos		Interdisciplinariedad		
Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).		El aula escolar	Altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.	El alumnado tendrá que conocer, razonar y aplicar los criterios de evaluación y los indicadores previamente establecidos.		Lengua extranjera, lengua, educación física		
ANEAE		Observaciones			Elementos transversales			
Alumno TDAH con hiperactividad.		Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase			Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.			
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO		Técnica/Instrumento Evaluación Realización de una rúbrica, hoja de observación y tablas de evaluación.						

Título UD: La música y las nuevas tecnologías

Título de la Sesión: Música sin instrumentos I		Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: En esta unidad didáctica se pondrá especial énfasis en el gran abanico de posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de la creación musical. En estas dos sesiones será importante el trabajo desde casa.		Nº participantes: 24 alumnos
Ciclo educativo y curso: 3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).		ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,	
Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Contenidos: Escucha activa y valoración crítica		
Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC			
Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar y de informática; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.				
Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital y ordenadores escolares.				
Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).				
	Descripción de la actividad		Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).		En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	En esta sesión, que se llevará a cabo en el aula de informática, se les mostrará el funcionamiento de la aplicación “Perfect piano”, la cual tiene un apartado llamado “aprender a tocar”. Con esta funcionalidad, los alumnos podrán aprender a tocar una gran variedad de instrumentos con la ayuda de sus canciones favoritas.		Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos
	Además, tendrán como tarea para casa la grabación de una canción a su elección mediante dicha aplicación. En la siguiente sesión se mostrarán las canciones de los alumnos en la pizarra digital.			
Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.				
Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.				
Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase				

Título UD: La música y las nuevas tecnologías

Título de la Sesión: Música sin instrumentos II	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: En esta unidad didáctica se pondrá especial énfasis en el gran abanico de posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de la creación musical. En estas dos sesiones será importante el trabajo desde casa.	N° participantes: 24 alumnos
---	---	---------------------------------

Ciclo educativo y curso: 3° Ciclo de Educación Primaria (5° Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,
---	--	---

Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Contenidos: Escucha activa y valoración crítica
--	--

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	Se expondrán los videos musicales de los alumnos en la pizarra digital; al finalizar, cada grupo indicará cual ha sido su video favorito, favoreciendo así el feedback entre alumnos.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos

Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UDI	La llave de la creatividad	Trimestre y temporalización	3º Trimestre (20-05-2020 – 27-05-2020)	Ciclo, curso y nº de participantes	3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso). 24 participantes			
		Justificación y estrategia gamificada						
		Este proyecto pretende mostrar la importancia de la Educación Musical en los distintos hábitos de la vida de los discentes, poniendo especial atención al fomento de la creatividad. Se pondrá en práctica la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria.						
CONCRECIÓN CURRICULAR								
Objetivos Generales de Etapa		Objetivos Generales de Área		Contenidos		Competencias Clave		
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n		O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Bloque nº1: 1.8., 1.10. Bloque nº2: 2.7., 2.14. Bloque nº4: 4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6. Bloque nº5: 5.1., 5.2., 5.3., 5.4., 5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 5.9., 5.11. Bloque nº6: 6.1., 6.2., 6.3., 6.4., 6.5., 6.6.		CCL	CD	CAA
Criterios de Evaluación		Indicadores				CSYC	SIEP	CEC
CE.3.6., CE.3.12., CE.3.13., CE.3.15., CE.3.16., CE.3.17., CE.3.18.		EF.2.3.1., EF.2.3.2., EF.2.5.1., EF.2.5.2., EF.2.8.1.						
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA								
N.º	Sesión				Estrategia organizativa y agrupaciones			
1	Fabricamos instrumentos				Pequeños grupos			
2	Somos una banda				Pequeños grupos			
Metodología			Recursos espaciales	Recursos materiales	Procesos Cognitivos	Interdisciplinariedad		
Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).			El aula escolar	Altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e instrumentos poco conocidos.	El alumnado tendrá que conocer, razonar y aplicar los criterios de evaluación y los indicadores previamente establecidos.	Lengua extranjera, lengua, educación física		
ANEAE			Observaciones			Elementos transversales		
Alumno TDAH con hiperactividad.			Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase			Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.		
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			Técnica/Instrumento Evaluación					
			Realización de una rúbrica, hoja de observación y tablas de evaluación.					

Título UD: La llave de la creatividad

Título de la Sesión:	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado:	Nº
Fabricamos instrumentos	En esta unidad didáctica se pretende que el alumnado muestre todo su potencial creativo en la creación musical; pretendemos que adquieran el disfrute de la música mostrándole una amplia gama de formas de hacer música.	participantes: 24 alumnos

Ciclo educativo y curso:	ACNEAE:	Interdisciplinaridad:
3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	Alumno TDAH con hiperactividad.	Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística.

Objetivos:	Contenidos:
O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Escucha activa y valoración crítica

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar y de informática; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles e distintos materiales que serán utilizados para la creación de instrumentos.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana).	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	En esta sesión se le proporcionará a cada grupo una serie de materiales con los que se podrán elaborar distintos instrumentos. Cada grupo fabricará un instrumento artesanalmente analizando creativamente las posibilidades de los materiales otorgados.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos
	En la siguiente sesión se utilizarán dichos instrumentos.		

Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UD: La música y las nuevas tecnologías

Título de la Sesión: Somos una banda	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: En esta unidad didáctica se pretende que el alumnado muestre todo su potencial creativo en la creación musical; pretendemos que adquieran el disfrute de la música mostrándole una amplia gama de formas de hacer música.	Nº participantes: 24 alumnos
--	---	------------------------------------

Ciclo educativo y curso: 3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,
---	--	---

Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Contenidos: Escucha activa y valoración crítica
--	--

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Folios, altavoz, pizarra digital, ordenadores portátiles y distintos materiales que serán utilizados para la creación de instrumentos

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana). Los grupos de la semana anterior se mantendrán a la hora de mostrar los instrumentos.	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	Cada grupo mostrará el instrumento de su creación al resto de compañeros y les enseñará como suena; posterior mente se pondrá una canción en la pizarra digital y tendrán que seguir el ritmo de esta con sus propios instrumentos.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos

Aspectos Evaluación: Para la evaluación de esta sesión se utilizará una rúbrica y una hoja de observación.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UDI	El movimiento	Trimestre y temporalización	3º Trimestre (3-06-2020 – 10-06-2020)	Ciclo, curso y nº de participantes	3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso). 24 participantes			
		Justificación y estrategia gamificada						
		Este proyecto pretende mostrar la importancia de la Educación Musical en los distintos hábitos de la vida de los discentes, poniendo especial atención al fomento de la creatividad. Se pondrá en práctica la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria.						
CONCRECIÓN CURRICULAR								
Objetivos Generales de Etapa		Objetivos Generales de Área		Contenidos		Competencias Clave		
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n		O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.		Bloque nº1: 1.8., 1.10. Bloque nº2: 2.7., 2.14. Bloque nº4: 4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6. Bloque nº5: 5.1., 5.2., 5.3., 5.4., 5.5., 5.6., 5.7., 5.8., 5.9., 5.11. Bloque nº6: 6.1., 6.2., 6.3., 6.4., 6.5., 6.6.		CCL	CD	CAA
Criterios de Evaluación		Indicadores				CSYC	SIEP	CEC
CE.3.6., CE.3.12., CE.3.13., CE.3.15., CE.3.16., CE.3.17., CE.3.18.		EF.2.3.1., EF.2.3.2., EF.2.5.1., EF.2.5.2., EF.2.8.1.						
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA								
Nº	Sesión				Estrategia organizativa y agrupaciones			
1	Somos coreógrafos.				Gran grupo			
2	Nuestro baile.				Gran grupo			
Metodología		Recursos espaciales	Recursos materiales	Procesos Cognitivos		Interdisciplinariedad		
Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...): Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).		El aula escolar	Altavoz, pizarra digital e instrumentos poco conocidos.	El alumnado tendrá que conocer, razonar y aplicar los criterios de evaluación y los indicadores previamente establecidos.		Lengua extranjera, lengua, educación física		
ANEAE		Observaciones			Elementos transversales			
Alumno TDAH con hiperactividad.		Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase			Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.			
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO		Técnica/Instrumento Evaluación						
		Realización de una rúbrica, hoja de observación y tablas de evaluación.						

Título UD: El Movimiento

Título de la Sesión: Somos coreógrafos	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: En esta unidad didáctica se pretende que el alumnado muestre su creatividad a la hora de elaborar secuencias de movimiento, seguir el ritmo y realizar pequeñas coreografías.	Nº participantes: 24 alumnos
--	---	------------------------------------

Ciclo educativo y curso: 3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística.
---	--	---

Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Contenidos: Escucha activa y valoración crítica
--	--

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar y pabellón escolar. Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Altavoces, pizarra digital, ordenadores portátiles y disfraces temáticos para el baile.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...):
Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana). En esta sesión este cambio será solo para la distribución de la clase, ya que en estas dos últimas sesiones trabajaremos en gran grupo.	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	En esta sesión se trabajará de cara a la fiesta de fin de curso. Cada grupo propondrá una canción y una serie de pasos de baile que los acompañen. Practicarán los movimientos en el gimnasio escolar, y a cada grupo le corresponderá un dispositivo de sonido para escuchar la canción que hayan elegido.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos

Aspectos Evaluación: Al finalizar la sesión, se realizará una prueba vía kahoot para comprobar lo aprendido.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

Título UD: La música y las nuevas tecnologías

Título de la Sesión: Nuestro baile	Justificación de la sesión en la UD y del proyecto gamificado: En esta unidad didáctica se pretende que el alumnado muestre su creatividad a la hora de elaborar secuencias de movimiento, seguir el ritmo y realizar pequeñas coreografías.	Nº participantes: 24 alumnos
--	---	------------------------------------

Ciclo educativo y curso: 3º Ciclo de Educación Primaria (5º Curso).	ACNEAE: Alumno TDAH con hiperactividad.	Interdisciplinaridad: Lengua extranjera, matemáticas, lengua, educación artística,
---	--	---

Objetivos: O.EA.1., O.EA.2., O.EA.3., O.EA.4., O.EA.5., O.EA.6., O.EA.7., O.EA.8., O.EA.9.	Contenidos: Escucha activa y valoración crítica
--	--

Comp. Clave:	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
--------------	-------------------------------

Recursos Espaciales y estrategia organizativa: Aula escolar y gimnasio escolar; Los grupos se formarán al repartir cartas con distintos artistas de los grupos favoritos del alumnado, juntándose aquellos alumnos que tengan la misma.

Recursos Materiales: Altavoces, pizarra digital, disfraces temáticos para el baile.

Metodología: Metodología y estrategias (P. participación, individualización, continuidad, creatividad, evaluación, ...):
Deductiva: mando directo (el profesor da instrucciones y los alumnos le imitan) y asignación de tareas (el profesor asigna tareas a los alumnos y las realizan bajo su responsabilidad).

	Descripción de la actividad	Variantes	Duración
Actividad 1	Tras la organización de clase en varios grupos, se les indicará a los alumnos su nueva disposición en el aula de clase (realizándose un cambio cada semana). Los grupos de la semana anterior s mantendrán en el gimnasio para mostrar sus bailes	En lugar de formar los grupos con esas cartas, se podría hacer dando a cada alumno una tarjeta de un color según su orden de llegada	10 minutos
Actividad 2	Cada grupo realizará su baile con la música elegida, mientras que el resto de grupos valorarán su actuación. Posteriormente, se combinarán los mejores pasos de baile de cada grupo y serán utilizados para la actuación de la fiesta de fin de curso.	Se puede practicar de manera individual o en grandes grupos.	50 minutos

Aspectos Evaluación: Para la evaluación de esta sesión se utilizará una rúbrica y una hoja de observación.

Transversalidad: Compañerismo, respeto, tolerancia, cumplimiento de normas y empatía.

Observaciones: Se evaluará el esfuerzo del alumno y su participación activa en la clase

- Conclusiones:

Con la elaboración de este proyecto, desde un principio se pretendía que el alumnado recuperara la motivación en la asignatura de Educación Musical. Partiendo de esa base, consideramos fundamental la utilización de metodologías innovadoras que causaran interés en el alumnado.

La metodología seleccionada para conseguir los objetivos propuestos es la gamificación, la cual aplica la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, en el educativo. Tiene la finalidad de aprovechar ese componente “adictivo” que caracteriza a los juegos para atraer al alumnado y consiguiéndose la realización de determinadas acciones de manera satisfactoria. Es muy importante conseguir que los alumnos disfruten y se diviertan a la par que aprenden y mejoran sus capacidades creativas.

Otro objetivo que se planteó desde el principio fue el fomento de la creatividad en el alumnado, para lo cual tendría mucha importancia el proyecto educativo de gamificación que promueva la motivación del alumnado en el aula de educación musical, poniendo en práctica técnicas innovadoras, atendiendo a los recursos disponibles en el centro y a los gustos y aficiones del alumnado para que estos puedan sentirse verdaderamente implicados en el proyecto.

Es irrefutable que la creatividad está en constante conexión con la música, ya que creamos constantemente ritmos o pulsos musicales, ya sea mediante el uso de la voz o en situaciones cotidianas, por lo tanto, siempre está presente, aunque a veces no lo percibamos como tal.

Si este proyecto pudiera llevarse a cabo, considero que cumpliría con las expectativas que se planteaban desde el principio, ya que el alumnado reaccionaría positivamente si les planteas las actividades afines a sus gustos y que salgan de lo que ellos consideran convencional.

9- Referencias bibliográficas

- Langhi, M.M. (3, Febrero, 2013). La perspectiva teórica de Murray Schafer para abordar la propuesta del área de Educación Musical.
- Kapp (2012), “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski.
- Díaz, M. (2001). Estimulación de la creatividad en la Educación Musical. La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad, 77-94.
- Gómez, M. D., & Galán, M. E. R. (Eds.). (2007). Creatividad en educación musical. Ed. Universidad de Cantabria.
- Frega, A. L. (2009). Creatividad y educación musical. Revista creatividad y Sociedad, 10.
- Bozzini, F., Rosenfeld, M. & Velázquez, M. I. (2000). El juego y la música. Juegos musicales en la escuela.
- López García, N. J. (2016). Evaluación y TIC en Primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales.
- Giráldez, A. (2007). Contribuciones de la educación musical a la adquisición de las competencias básicas. *Eufonía: Didáctica de la música*, 41, 49-57.
- Alberola, R. P. (2001). El perfil del maestro de primaria especialista en educación musical. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, (40), 175-185.

- Gillanders, C., & Candisano Mera, J. A. (2011). Métodos y modelos en educación musical. *Música y educación*, 24(87), 62-72.

- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).

- REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- ORDEN DE 17 DE MARZO DE 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

10- Anexos

- **Anexo I**

Materiales de evaluación:

- En la evaluación inicial:
 - Para el alumnado

Aspectos a valorar	Nada	Poco	Bastante	Mucho
¿Sientes motivación en la asignatura de Educación Musical?				
¿Cambiarías algo en la organización de la clase?				
¿Consideras que la asignatura es monótona?				
¿Te gustaría utilizar instrumentos distintos a la flauta, ya sea de manera virtual o física?				
¿Preferirías seguir haciendo las tareas para casa de manera convencional, o por el contrario realizarlas mediante el uso de recursos didácticos informáticos (aplicaciones para el móvil o Tablet bajo supervisión parental)?				
Observaciones:				

- En la evaluación final:
- Para el alumnado

Aspectos a valorar	Nada	Poco	Bastante	Mucho
¿Has sentido más motivación con la nueva metodología en la asignatura de Educación Musical?				
¿Te gustaría continuar con esta mecánica de trabajo durante los próximos cursos académicos?				
¿Consideras que los recursos utilizados han contribuir a la mejora de tu creatividad?				
¿Conocías todos los instrumentos utilizados durante las clases?				
¿Crees que se puede aprender distintos aspectos del ámbito musical con canciones actuales que con clásicas?				
Observaciones:				

- Para el profesorado

Aspectos a valorar	Nada	Poco	Bastante	Mucho
¿Consideras oportunas las actividades propuestas para el desarrollo de la creatividad?				
¿Has percibido cambios positivos en el alumnado en relación a su motivación?				
¿Consideras adecuada la metodología aplicada?				
¿Es importante utilizar técnicas innovadoras en Educación Primaria?				
¿Conocías las técnicas aplicadas en este proyecto de intervención?				
Observaciones:				

- Autoevaluación de la eficacia del proyecto

Aspectos a valorar	Nada	Poco	Bastante	Mucho
¿Se han cumplido los objetivos propuestos en el proyecto?				
¿Los resultados en el alumnado han alcanzado las expectativas del proyecto?				
¿La implicación del centro y los alumnos en el proyecto ha sido adecuada?				
¿Se ha instruido la necesidad de trabajar la creatividad en edades tempranas?				
¿Ha sido innovador el programa de intervención?				
Observaciones:				

- Pruebas Kahoot:

1 - Quiz

¿Cómo se llama este instrumento?



20 sec

-  Bandurria 
-  Kalimba 
-  Caja china 
-  Xilófono 

2 - True or False

Este instrumento es de origen africano.

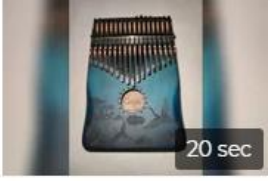


20 sec

-  True 
-  False 

3 - Quiz

¿Qué tipo de instrumento es?

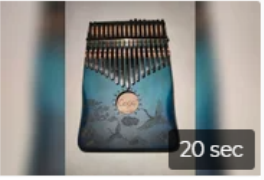


20 sec

-  Viento 
-  Percusión 
-  Cuerda 

4 - Quiz

¿Qué laminas suenan más agudas, las cortas o las largas?



20 sec

-  Cortas 
-  Largas 

En estas imágenes podemos observar la prueba correspondiente a la sesión nº 2 de la primera unidad didáctica propuesta.

- **Anexo II**

Contenidos

Según la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria, para alcanzar las competencias en el área de Educación Artística, los contenidos en el tercer ciclo de Educación Primaria se organizan en torno a 6 bloques.

Tercer Ciclo:

Bloque 1: “Educación audiovisual.”

1.8. Valoración de las manifestaciones artísticas de nuestra comunidad andaluza, desarrollando un sentido crítico y destacando la importancia de su papel socializador y de transmisor cultural.

1.10. Valoración de los medios de comunicación y tecnologías de la información y comunicación como instrumentos de conocimiento, producción y disfrute, con una utilización responsable.

Bloque 2: “Expresión artística.”

2.7. Interés por la creación y difusión de obras personales.

2.14. Valoración crítica de los elementos estereotipados que pueden encontrarse en diversas fuentes de información

Bloque 3: “Dibujo geométrico.”

Bloque 4: “La escucha.”

4.1. Realización de audiciones activas para indagar sobre las posibilidades del sonido para que sirvan de referencia en las creaciones propias.

4.2. Profundización de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbres.

4.3. Reconocimiento de elementos musicales de piezas andaluzas escuchadas e interpretadas en el aula y su descripción utilizando una terminología musical adecuada, interesándose por descubrir otras de diferentes características.

- 4.4. Conocimiento de las principales manifestaciones musicales de Andalucía, haciendo especial hincapié en el (flamenco, como patrimonio de la humanidad).
- 4.5. Identificación de instrumentos y de diferentes registros de la voz en la audición de piezas musicales.
- 4.6. Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro.

Bloque 5: “La interpretación musical.”

- 5.1. Utilización del lenguaje musical como elemento expresivo de comunicación de sentimientos, ideas o pensamientos.
- 5.2. Exploración de las posibilidades sonoras y expresivas de la voz y de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical.
- 5.3. Planificación, diseño e interpretación de composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales (repetición, variación, contraste).
- 5.4. Asunción de responsabilidades en la interpretación individual y en grupo y respeto a las aportaciones de los demás y a la persona que asume la dirección.
- 5.5. Actitud de constancia y de exigencia progresiva en la elaboración de producciones musicales.
- 5.6. Audición activa, análisis y comentario de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- 5.7. Valoración y respeto en las interpretaciones.
- 5.8. Improvisación vocal, instrumental y corporal en respuesta a estímulos musicales y extra-musicales.
- 5.9. Búsqueda de información en soporte digital y papel sobre instrumentos, compositores, intérpretes y eventos musicales en Andalucía.
- 5.11. Utilización de medios audiovisuales y recursos informáticos como registro para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.

Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza.”

- 6.1. Creación e interpretación de coreografías y danzas con matiz andaluz, utilizando las capacidades expresivas y creativas que nos ofrece la expresión corporal.
- 6.2. Exploración de las posibilidades expresivas y creativas del cuerpo entendido como medio de expresión musical.

6.4. Invención de coreografías para canciones y piezas musicales de diferentes estilos de manera libre o guiada.

6.5. Valoración del esfuerzo y la aportación individual en el trabajo en equipo en la interpretación de danzas y coreografías musicales.

- **Anexo III**

- **Objetivos generales de PRIMARIA**

Según la orden 17 de marzo/2015 y LOMCE: Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria, los alumnos deberán alcanzar los siguientes objetivos a lo largo de la Educación Primaria.

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

- **Anexo IV**

- **Objetivos específicos en el área de Educación Artística**

O.EA.1. Conocer y utilizar las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

O.EA.2. Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.

O.EA.3. Identificar y reconocer dibujos geométricos en elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artísticas.

O.EA.4. Reconocer las manifestaciones artísticas más relevantes de la Comunidad autónoma de Andalucía y de otros pueblos, desarrollando actitudes de valoración, respeto,

conservación y adoptando un sentido de identidad que le permita plasmar a través del lenguaje plástico y musical las interpretaciones y emociones del mundo que le rodea.

O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.

O.EA.6. Utilizar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.

O.EA.7. Participar y aprender a ponerse en situación de vivir la música: cantar, escuchar, inventar, danzar, interpretar, basándose en la composición de sus propias experiencias creativas con manifestaciones de diferentes estilos, tiempos y cultura.

O.EA.8. Analizar las manifestaciones artísticas y sus elementos más significativos en el entorno para conseguir progresivamente una percepción sensible de la realidad y fomentar la identidad personal como andaluz.

O.EA.9. Valorar y conocer las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Andalucía y de otros pueblos y culturas; colaborar en la conservación y enriquecimiento desde la interculturalidad