



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

“Créate”

Alumno/a: **Patricia Garrido González**

Tutor/a: Prof. D^a. Carmen Montoro Cabrera
Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Mayo, 2017

Índice

1. Resumen	2
2. Introducción.....	4
3. Justificación.....	5
3.1. Referencias legislativas.....	5
4. Fundamentación teórica.....	7
5. Propuesta didáctica.....	15
5.1. Área Implicada en el proyecto.....	15
5.2. Contextualización	17
5.3. Objetivos del proyecto	19
5.4. Competencias clave	21
5.5. Tabla de Contenidos, competencias y objetivos.....	23
5.6. Temporalización	26
6. Desarrollo de la secuencia de enseñanza-aprendizaje	27
6.1. Tarea de Investigación	27
6.2. Tarea práctica y simulación	30
6.3. Tarea de aplicación	32
7. Atención a la diversidad y transversalidad	35
8. Evaluación del proyecto	37
9. Referencias bibliográficas	45
10. Webgrafía	46

“Créate”

1. Resumen

¿Es importante ser creativo? numerosos autores coinciden en que la creatividad y la motivación son parte indispensable en el desarrollo del individuo, es el motor de la educación. Si aplicamos esto junto con un proyecto educativo que fomente esa capacidad; el resultado, en cuanto a la adquisición de conocimientos y el trabajo tanto autónomo como grupal, será fructífero. El ámbito educativo en su afán de formar a las personas debe dejar espacio para integrar una dimensión creativa y enfocar la educación en función de los intereses, motivaciones y necesidades del alumno para que sus resultados académicos sean notablemente crecientes.

Con esta propuesta pretendemos trabajar el área de Educación Física desde una visión más lúdica e innovadora que llame la atención y despierte la curiosidad del alumnado a la hora de trabajar. Actividades de investigación y actividades prácticas van a ser las conductoras de este proyecto que culminará con unas jornadas de convivencia en las que los padres podrán ver el progreso de sus hijos y ser partícipes de una experiencia única.

El profesor será una figura importante que guiará al alumnado pero dejará parte a la imaginación del mismo, éstos serán evaluados mediante tres procesos (Inicial, continuo o procesual y final) a lo largo de toda su actividad.

De este modo, siguiendo la línea educativa que se presenta aportaremos soluciones frente al conformismo, al fracaso, al miedo, a la frustración y a la desmotivación.

Palabras clave: Cambio, creatividad, educación, desarrollo, innovación, proyecto, alumnado.

Summary

Is it important to be creative? Numerous authors agree that creativity and motivation are an indispensable part of the development of the individual, and is at the core of education. If we apply this together with an educational project that promotes this capacity; the results in terms of acquiring knowledge, working autonomously as well as in a group will be successful. The educational field in its desire to educate people should incorporate a

creative dimension and focus education on the interests, motivations and needs of the student in order to increase their academic results.

In this proposal we are going to work within the area of Physical Education with a more playful and innovative vision that awakens the curiosity of the students whilst holding their attention when it comes to work. Activities of investigation and practical activities are going to be the conductive ones of this project; that will culminate with a few days of enjoyment when the parents will be able to see the progress of their children and they will also be participants in a unique experience.

The teacher will be an important figure that will guide the students but leave part to their imagination, this will be evaluated through three processes (Initial, continuous or processual and final) throughout all their activity.

In this way, following the educational line that is presented we will provide solutions to conformism, failure, fear, frustration and demotivation.

Keywords: Change, creativity, education, development, innovation, project, students.

2. Introducción

Según Sir Ken Robinson, *“la creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con la misma importancia”* (Aronica, El Elemento, s.f.) dado que comprende muchas disciplinas (psicológica, antropológica, sociológica, etc.).

Todos somos seres creativos desde que nacemos, el objetivo de este proyecto es trabajar esa capacidad mediante diferentes métodos. Es importante aprovechar las etapas del desarrollo evolutivo del alumno, para ello, podemos servirnos de una gran cantidad de ideas que están al alcance de todos, en nuestra rutina, en el colegio, en el aula.

A través de la motivación, los niños son capaces de poner en marcha su funcionamiento neuronal, el pensamiento divergente y crear verdaderas obras de arte sin necesidad de seguir las pautas que le indique un profesor o un libro, sin establecer límites a la hora de crear.

Debemos educar seres con originalidad, fluidez, imaginación y curiosidad para dar solución a cualquier problema que se nos presente, ser capaces de desenvolvernos ante cualquier situación. Para ello, emplearemos el aprendizaje por descubrimiento, que posteriormente será llevado a la práctica y un aprendizaje enfocado al desarrollo de la creatividad.

Este proyecto va dirigido a todo tipo de personas, incluyendo alumnado con NEE. Podemos trabajar esta capacidad de muchas formas, no solo individualmente sino también de forma grupal. La creatividad no distingue entre diferencias de sexo, edad, discapacidad o cualquier tipo de dificultades, todos somos iguales y trabajaremos lo mismo, cada uno de la forma que más cómoda le resulte.

Actualmente, con respecto al ámbito educativo, en los colegios y en cada una de las aulas, la mayoría de los profesores no emplean todos los recursos posibles para formar a su alumnado de manera que desarrollen todas sus capacidades creativas. La competitividad, el miedo a equivocarse, a innovar, salir fuera de la norma,...

Los niños deben ser dueños de su propio aprendizaje y definir sus metas, todo ello con la ayuda del desarrollo de la propia creatividad.

3. Justificación

El corazón inductor de este proyecto de aprendizaje queda definido bajo el siguiente título: **Créate**.

El tema en que se enfoca el proyecto motiva el empleo de diversas metodologías activas, en las que se pone en marcha la imaginación del alumno/a, así como la invención de nuevas formas de trabajo y nuevas interpretaciones de cada una de las actividades a realizar. Considero que es una buena propuesta para llevarla a cabo y con la que se van a obtener considerables resultados en cuanto al proceso de aprendizaje y rendimiento del alumnado.

Se trata de llevar la idea principal, *crear nuestra propia identidad*, de manera lúdica que es el modo más llamativo para el alumnado. Las diferentes actividades que se van a realizar tendrán una gran variedad, intentando abordar todos los bloques de contenidos posibles vigentes en la ley y adecuados a la edad correspondiente de nuestros alumnos. Actividades que tengan cierto carácter desafiante para captar la atención del alumnado; del tipo debates, analizar anuncios de tv, dibujos animados, etc...

3.1. Referencias legislativas

Para la programación de este proyecto he tenido en cuenta lo estipulado en el Real Decreto 126/2014 (LOMCE), de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria del que cogeremos los objetivos generales del proyecto, las competencias, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. También nos ayudaremos de los contenidos relevantes del área de Educación Física que aparecen en el Real Decreto 1513/2006 (LOE), de 7 de Diciembre.

A través de este proyecto, la relación entre el alumnado se verá potenciada aún más gracias a las actividades preparadas tanto de forma grupal como individualmente. Ayudará al respeto mutuo entre alumnos además de conseguir una cierta desinhibición en el alumnado. Este proyecto es inclusivo, práctico y realizable.

El profesor deberá tratar de recordarles cuáles son sus fortalezas frente a sus debilidades para incrementar la motivación y la autoestima a la hora de solucionar cualquier problema ante las actividades o situaciones y llevar a cabo un aprendizaje íntegro.

4. Fundamentación teórica

Según la RAE (Real Academia Española) podemos definir la creatividad como la facultad de crear o la capacidad que tiene el ser humano de creación.

Es un concepto que se puede definir de muchas formas. De acuerdo con Ken Robinson, podemos interpretar la creatividad como “*el proceso de desarrollar ideas originales que posean un valor*”. Del mismo modo que conocemos este concepto, distinguimos entre imaginación y creatividad, ambas son diferentes pero complementarias.

La imaginación consiste en ver más allá de las cosas, dar otra visión o interpretación a todo aquello que percibimos e incluso a lo que aún no conocemos, crear otros resultados de manera ficticia para luego poder aplicarlos a la vida real (Aronica, El Elemento, 2009). Gracias a la fluidez de la imaginación logramos idealizar cosas que nuestros sentimientos no perciben, podemos revisar y reinterpretar, e incluso mejorar nuestra idea del presente para construir un futuro mejor

Siguiendo con la definición de la RAE, la innovación entendida como *acción y efecto de innovar* resulta una parte fundamental durante el desarrollo evolutivo del alumnado. Podríamos reestructurar su significado definiéndola como un proceso mediante el cual ponemos en marcha las ideas nuevas que van surgiendo. Estamos en un continuo cambio, las generaciones se van adaptando a las demandas de la sociedad y la repercusión de las nuevas tecnologías en nuestro día a día requiere de un continuo proceso de innovación, es por eso que debemos trabajar y entrenar todas las áreas cognitivas de los niños y niñas para facilitar la adaptación a cualquier situación o circunstancia, que sean capaces de desenvolverse ante cualquier problema, que busquen soluciones, que aporten conocimiento.

Durante la época del Renacimiento, algunos directores de escuela intentaron eludir el dominio de los clásicos en el currículo escolar, e introdujeron otras disciplinas tratando de dar un enfoque más práctico de su enseñanza. Un ejemplo de ellos es *Richard Mulcaster*, el primer director de la escuela del gremio de sastres de 1561 a 1568, puso todo su empeño para que las escuelas enseñaran la lengua inglesa, atribuyendo que era imprescindible para desarrollar su gramática y ortografía. Defendió la práctica del teatro hasta tal punto que logró que sus alumnos actuaran ante Isabel I en varias ocasiones.

Posteriormente, incluyó en su programa de estudios materias importantes como la música, la danza, el dibujo y deportes (lucha, esgrima, tiro con arco, balonmano, fútbol). Gracias a estas aportaciones se demuestra que no solo es necesario tener conocimiento sobre otras materias sino que se debe dar la misma importancia a las artes que a las ciencias puesto que cuando eso sucede se obtienen mejores resultados a nivel académico, el rendimiento del alumnado es mayor y se fomenta la creatividad y la motivación.

“O eres creativo o no lo eres”, esta idea errónea muchas veces se introduce entre las ideas de la formación. Todas las personas tienen capacidades creativas como resultado natural de la propia condición humana, las cuáles se deben estimular y desarrollar. Una cultura de la creatividad debe incluir a todo el mundo, no solo a unos pocos. Esta ideología debe ser implantada en las aulas.

La educación debe introducir a los niños en el presente, ayudarles a entender mejor las cosas y afrontarlas, que sean capaces de valerse por sí mismos; y, del mismo modo, servir como preparación para el futuro.

Los problemas a los que nos enfrentamos, según Ken, son de dos tipos:

1. *Perceptuales*: La percepción en el ser humano es vital para el procesamiento de la información y por ende del aprendizaje. Tenemos que aprender a ver las cosas de otra forma, tratar de interpretar y clasificar la información obtenida adecuadamente.
2. *Técnicos*: Plasmar lo que previamente hemos captado, tomar decisiones y solucionar los problemas apoyados en el conocimiento construido.

El principal fallo que podemos encontrar en el sistema educativo es que se da mayor importancia a las asignaturas que están directamente relacionadas con la economía como las matemáticas y las ciencias. Los sistemas educativos actuales han sido establecidos para satisfacer unas necesidades que se corresponden con otra época. La solución está en transformarlos de manera que se desarrollen las dotes y sensibilidades individuales de cada uno, profundizar en la comprensión de todo aquello que nos rodea y suministrar conocimientos necesarios para subsistir.

Complementando las debilidades del sistema educativo, Jean Piaget decía: *“Sólo la educación es capaz de salvar a nuestras sociedades de un posible colapso, sea violento*

o gradual”. Refiriéndose a que el sistema educativo actual era una catástrofe; lejos de mirar al futuro, se queda estancado en el pasado.

Por otra parte, Friedman pensaba que quienes tienen capacidad de innovar, ofrecer oportunidades y nuevas formas de combinar las tecnologías disponibles son los nuevos *Intocables*. La prosperidad será el tesoro de aquellos que tengan imaginación.

Actualmente contamos con numerosos medios e infinidad de ideas aplicables al aula. Internet es una de las herramientas con las que contamos, es el sistema de comunicación más grande y de mayor alcance jamás inventado. Crece día a día como un gigantesco organismo que se multiplica y abarca el mundo entero, podemos establecer una conexión entre distintas partes del planeta en segundos y sin movernos de la silla. De la misma manera que podemos obtener y proporcionar información.

El sistema actual de enseñanza basado en trabajos y exámenes escritos podría ser perfectamente sustituido por otros sistemas de evaluación, ya que las nuevas tecnologías y los diferentes métodos de trabajo nos lo permiten.

La inteligencia humana integra la capacidad para la actividad académica, ésta última no abarca toda la inteligencia sino que es una parte de la misma. Para educar a personas para el futuro, debemos propagar la ilusión académica, de este modo, veremos el avance de sus auténticas aptitudes, y podremos percatarnos de que estos diferentes elementos de la capacidad humana no se excluyen, sino que evolucionen recíprocamente.

Por ello, el profesor tiene una función primordial, tal y como hacía *The Academy* según el libro de Robinson, el objetivo clave es *atenuar la convicción de los niños en lo que son capaces de conseguir* (Aronica, El Elemento, s.f.). Si se les motiva, el resultado que obtendremos será brillante, éstos se sentirán cómodos con el medio que les rodea y desarrollarán todas sus capacidades de creación.

La imaginación es la fuente de nuestra creatividad, pero imaginación y creatividad no son lo mismo. La imaginación es la capacidad de concebir en la mente las cosas que no se nos presentan a los sentidos. Podemos imaginar cosas que existen, o cosas que no.

Estoy de acuerdo con el libro de Ken Robinson en que cada niño es por naturaleza un individuo único con unas dotes y unas sensibilidades innatas. La educación debe extraer esas cualidades y no eliminarlas con los ideales del mundo del adulto. Del mismo modo, no debe estar basada en los conocimientos exclusivamente, sino centrada en que el niño desarrolle todas sus capacidades para obtener una formación integral.

Si aplicamos un modelo naturalista, deberemos regirnos atendiendo a los siguientes principios:

- La educación debe desarrollar al niño en su totalidad, y no sólo sus habilidades académicas. El maestro tiene que lograr integrar los sentimientos del alumno, su desarrollo físico, su educación moral y su creatividad.
- El conocimiento de uno mismo es tan importante como el del mundo exterior. Analizar los sentimientos y valores personales es fundamental, como lo son las oportunidades de ejercitar la imaginación y la autoexpresión.

- Una de las principales funciones del profesor es sacar y desarrollar de cada alumno todo su potencial en todos los niveles. En este sentido, la educación es un proceso de autorrealización y autoconocimiento.

Ya lo dijo Confucio: *“Donde hay educación no hay distinción de clases”*. La creatividad mejora con la diversidad, podemos trabajar de diferentes formas dentro del aula, siempre es bueno compartir ideas y opiniones porque de ello se sacan muchas conclusiones e incluso nuevas interpretaciones. Es importante fomentar la experimentación, la indagación y la disposición a cometer fallos. Que los niños investiguen, realicen sus anotaciones sobre cómo se sienten o en qué podrían mejorar cada actividad o incluso cometer fallos y darse cuenta de ello; no es malo cometer errores, de hecho, nos ayudan a aprender. Por ello, no tendríamos que ver los errores como algo negativo.

Un maestro debe tener actitud, siempre escuchar a los alumnos, estar abierto a nuevas ideas y educar seres íntegros. Enfocar una visión que vaya más allá de lo meramente didáctico. Se trata de estimular el pensamiento generativo, libre de críticas, la expresión de las ideas y los sentimientos personales, invitarles a aprender, y transmitir la idea del trabajo creativo. Desarrollar el papel de la intuición y animar al alumno a que juegue con las ideas y aventure posibilidades y facilitar la evaluación crítica de las ideas.

El objetivo es capacitar a los alumnos para que sepan desenvolverse con mayor eficacia ante problemas y objetivos futuros, profundizar y ampliar la conciencia de sí mismos y del mundo.

Los maestros son los guías de los pequeños exploradores de la vida. La filosofía de trabajo del profesor César Bona es un ejemplo a seguir, se basa en aprovechar la imaginación, la creatividad y la curiosidad, hacer consciente al alumnado de la realidad en la que vive y la capacidad que tienen de cambiar las cosas. Una persona deja de aprender cuando no siente curiosidad por las cosas que tiene alrededor. En los maestros está convertir la escuela en un lugar al que los niños quieran ir y se sientan estimulados.

El profesorado es el motor de enseñanza que debe evitar la homogeneización del sistema, partiendo de las ideas previas del alumnado y forjando un aprendizaje significativo. El aprendizaje es más efectivo cuando están presentes cuatro características

fundamentales, que son: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Roschelle *et al.*, 2000); estas características son la base del trabajo por proyectos con el que queremos trabajar.

Una vez escogido el método de trabajo, podemos distinguir tres tipos de proyectos:

- *Científico*: el alumnado realiza investigaciones, busca muestras, experimenta, utiliza herramientas como recipientes, lupas, etc., es decir, realiza un estudio similar al de los científicos. Se trata de lograr la construcción de conocimiento sobre hechos. Por ejemplo: investigan sobre los restos minerales de un yacimiento o estudio de las reacciones del agua al mezclarse con ciertas sustancias. (Giordan, 1985).
- *Tecnológico*: este tipo de proyectos van enfocados a desarrollar un producto final práctico que sirva para resolver alguna necesidad, como por ejemplo la construcción de una máquina de escribir, invención de recetas, creación de videojuegos, etc. (Aitken y Mills, 1994).
- *Ciudadanos*: el alumnado se muestra activo, participativo e inquieto por adquirir nuevos conocimientos, actúa de manera crítica con respecto a la realidad que le rodea, proponen soluciones y las llevan a la práctica. Las investigaciones se realizan desde el punto de vista no del científico ni del tecnológico sino del ciudadano culto y crítico. Algunos ejemplos podrían ser la investigación sobre posibilidades recreativas para los niños de nuestra comunidad educativa o la detección de fuentes de contaminación en las afueras de la ciudad (Hurd, 1982; Aikenhead, 1996; Fensham, 1997).

Este proyecto es una mezcla entre los proyectos ciudadanos y los tecnológicos, debido a que se emplea el uso de las TIC para obtener información acerca de las actividades que, posteriormente, se llevarán a la práctica, realizar pruebas en función de las características del resto de compañeros, gustos, preferencias, etc. Implica plantear obstáculos cuya solución solamente se halle con otro aprendizaje, que lleve a descubrir nuevos saberes desde una perspectiva motivadora. Un proyecto requiere cooperación a la hora de trabajar por parte de todos a la vez que se desarrollan las correspondientes competencias (escuchar,

proponer ideas, negociar, tomar decisiones, pedir ayuda, compartir preocupaciones, etc.).

El trabajo por proyectos influye en la visión e interpretación que tanto alumnado como docentes tienen sobre la naturaleza, las tareas de la escuela y las competencias que contribuye a desarrollar en los niños y niñas. También, tal y como propone Alonso (1998, citado por Hernández, 2000) *“una organización del tiempo y del espacio de la clase más compleja y flexible, un enfoque educativo que posibilite la comprensión de los problemas y los temas en los que investigan los alumnos, una utilización más amplia de fuentes de conocimiento que la que brindan los libros de texto, que suelen seguir concepciones y mostrar informaciones de dudosa actualidad, además de sugerir actividades de baja complejidad cognitiva”*.

Más allá de las competencias, los alumnos toman conciencia de la importancia de una inteligencia colectiva o distribuida, de la capacidad de un grupo; si funciona bien, les permite además fijarse metas que ningún individuo puede esperar alcanzar por sí solo (Perrenoud, 2006, pág. 119).

El psicólogo y pedagogo **Howard Gardner** es conocido por su obra, “Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples (1983)”, define la inteligencia como una capacidad que nos ayuda a resolver nuestros problemas y a la elaboración de elementos que resultan de gran valor para las culturas de la sociedad. Para Gardner, la inteligencia no se puede medir como un número, como el CI. En su teoría, afirma que el ser humano no tiene una sola inteligencia, sino una pluralidad de inteligencias (musical, cinético-corporal, lógico- matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal) que trabajadas todas y cada una de ellas forman parte esencial en el desarrollo curricular del alumnado.

Cuando hablamos de educación también hablamos de competencias pues estas han de ser desarrolladas por nuestros alumnos/as, y en el ámbito de la educación física. Según el Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, el término competencias es definido como: *"capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos"*. Las competencias que los alumnos/as deben desarrollar, a efectos del presente real decreto, son las siguientes:

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Dado que este proyecto está dirigido al desarrollo de la creatividad en el área de la educación física, debemos hablar de ésta:

Atendiendo la definición, según la RAE, definimos la Educación Física como un *“conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporales”* a través de la práctica deportiva. La Educación Física es una actividad educativa, recreativa, social, competitiva e incluso puede llegar a ser terapéutica. Se trata de unir cuerpo, mente y alma para culminar en el desarrollo integral de la persona, en este caso, del alumnado (Merino, 2008).

La Educación Física contribuye al buen estado físico y la salud del alumnado, ayuda a los jóvenes a llevar a cabo y a comprender mejor la actividad física, lo cual tendrá repercusiones positivas a lo largo de todas sus vidas. Aporta conocimientos y habilidades transferibles como el trabajo en equipo y el juego limpio, cultiva valores como el respeto, el compañerismo, la disciplina y proporciona una idea general de las “reglas del juego”, que posteriormente les servirá para poner en práctica fácilmente en otras asignaturas escolares o situaciones de su vida cotidiana (2013).

No debemos olvidar la evaluación, una parte fundamental del proyecto puesto que, con ella, podemos ver el desarrollo educativo del alumno/a. Un proyecto se realiza en función de las necesidades que los alumnos/as presentan en cuanto a su aprendizaje, le ayuda a ser consciente de sus logros, permite al profesorado enfocar la clase a través de una organización abierta y flexible de los contenidos.

5. Propuesta didáctica

5.1. Área Implicada en el proyecto

Según el **Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (LOMCE), el área que está principalmente involucrada para desarrollar el proyecto “*Créate*” es la siguiente:

- **Educación física**

Esta área está involucrada directamente con la finalidad del proyecto. Tiene como principal objetivo desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. El alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.

La Educación Física ayuda en la adquisición de competencias relacionadas con la salud través de hábitos responsables de actividad física regular, y de la adopción de actitudes críticas ante prácticas no saludables. Siempre valorando sus propias limitaciones y posibilidades y, garantizando el disfrute de la práctica y la relación con los demás.

Trabajaremos transversalmente las siguientes áreas:

- **Educación artística**

De forma indirecta, vamos a trabajar las manifestaciones artísticas, las cuáles ayudan también al desarrollo del ser humano, proporcionando un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. El ser humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse.

Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el

conocimiento plástico y musical permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo.

- **Valores sociales y cívicos**

Los valores sociales y cívicos contribuyen también de manera indirecta en la construcción de la identidad personal y potencian las relaciones interpersonales para fortalecer la convivencia, de acuerdo a valores cívicos, socialmente reconocidos. Esta área ayuda, en gran medida, a garantizar el derecho universal del alumnado a recibir una educación que les permita desarrollarse al máximo de sus posibilidades, formarse en el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y prepararse para asumir una vida responsable en una sociedad libre y tolerante con las diferencias.

Valores Sociales y Cívicos contribuye a que el alumnado mejore su competencia para aprender y tener iniciativa, estimulando la motivación, el esfuerzo y las capacidades de reflexión, síntesis y estructuración. Les ayuda a enfrentarse a los problemas, experimentar y realizar proyectos en equipo, trabajar de forma independiente, tomar decisiones y generar alternativas personales.

5.2. Contextualización

Nuestra Unidad Didáctica se va a realizar en el colegio San Joaquín, situado en la localidad de Linares; demográficamente es la segunda de toda la provincia de Jaén con mayor número de habitantes; es una ciudad caracterizada por su vocación al comercio. La situación económica ha producido el cierre de unas de las principales empresas de la ciudad, Santana Motor, causando un aumento de la tasa de paro en Linares.

El colegio San Joaquín cuenta con 6 aulas de Educación Infantil, a las que asisten con regularidad 150 niños/as, de entre 3 y 5 años, y doce aulas de Educación Primaria.

Cabe destacar la apuesta formativa que, desde el centro, se ha llevado a cabo entre sus docentes para introducir las nuevas metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta las características del centro así como los distintos aspectos socioculturales que caracterizan al alumnado que acoge, este proyecto va dirigido al tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente al curso de 6º. La clase cuenta con 27 alumnos/as, de los cuales ninguno precisa de adaptación curricular significativa.

En cuanto a nuestro alumnado, conviene destacar que no hay casos de absentismo, su desarrollo educativo es normal. Suelen pertenecer a familias poco numerosas, siendo muchos de ellos hijos únicos; no obstante se aprecia un alto porcentaje, que crece con los años, de niños y niñas con los padres separados o divorciados. Tampoco hay graves problemas de disciplina, salvo los habituales de la propia convivencia diaria en el entorno escolar y el nivel de respeto y obediencia hacia el personal docente y de servicios es bueno.

Los alumnos y alumnas aceptan gustosos la responsabilidad que se les encomienda en sus respectivas aulas y participan masivamente en las actividades deportivas y culturales a las que se les convoca. La inmensa mayoría del alumnado viene motivado al centro, por lo que disfruta con cada una de las tareas.

En cuanto a los padres y madres del alumnado, se muestran interesados por la marcha escolar de sus hijos e hijas y colaboran en todo momento con el profesorado. Actualmente, mantienen reuniones mensuales con los tutores correspondientes del alumnado para ir informando acerca de la evolución individual de cada uno de sus hijos/as.

El proyecto tendrá una duración en torno a unas trece semanas, las cuáles hemos distribuido en tres fases, atendiendo a las correspondientes tareas y actividades:

- Fase I: Actividades de investigación.
- Fase II: Actividades prácticas y simulación.
- Fase III: Actividades de aplicación (Jornadas de convivencia).

Los niños/as se distribuyen en grupos flexibles y se potencia el trabajo en equipo, modificando periódicamente los componentes de los mismos para fomentar la comunicación.

5.3. Objetivos del proyecto

Según el **R. D. 126/2014, de 28 de febrero**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, los objetivos establecidos para desarrollar el proyecto “*Créate*” son los siguientes:

Objetivos generales de Educación Primaria

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- 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.
- 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 (simulación).
- 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.

Objetivos específicos del proyecto

1. Desarrollar las capacidades innatas como la creatividad y la imaginación.
2. Contribuir al desarrollo de la identidad personal.
3. Participar y mostrar actitudes de cooperación, respeto, igualdad y deportividad.
4. Facilitar la integración.
5. Crear un hábito de vida saludable hacia la práctica de la actividad física.
6. Expresar movimientos a partir de estímulos musicales.
7. Distinguir entre juegos individuales y colectivos estrategias de oposición y cooperación.

5.4. Competencias clave

A efectos del presente **R. D. 126/2014, de 28 de febrero**, las competencias que se van a trabajar serán las siguientes:

- **Aprender a aprender.**

La competencia para aprender a aprender ayuda a desarrollar adecuadamente el proceso de enseñanza- aprendizaje, ajustándolo a los tiempos y actividades planteadas para lograr una instrucción cada vez más eficaz y autónoma. La motivación y la confianza contribuyen, de la misma manera, en la adquisición de actitudes y valores mediante el planteamiento de metas realistas.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

Esta competencia va enfocada a la adquisición de las capacidades de análisis, planificación, organización, cambio, resolución de problemas y toma de decisiones.

La competencia de iniciativa y espíritu emprendedor promueve la participación en el trabajo tanto individual como en equipo, siendo conscientes de los puntos fuertes y débiles de cada uno; también, ayudando a la creatividad, la imaginación, el autoconocimiento y aumentando la autoestima.

- **Competencias sociales y cívicas.**

La competencia social implica adquirir conocimientos necesarios con respecto al código de conducta y, los usos correspondientes dentro de las distintas sociedades y sus procesos de cambio. Es muy importante conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación, manteniendo una postura de tolerancia y empatía.

La competencia cívica afianza los conocimientos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía. Se relaciona con la habilidad de desenvolverse en el ámbito público resolviendo problemas que incumban a la comunidad y ámbito escolar. Invita a la reflexión crítica y creativa y la participación.

- **Conciencia y expresiones culturales.**

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar de manera crítica, con una actitud abierta y tolerante las diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Emplear dichas manifestaciones como fuente de enriquecimiento y disfrute personal, tratando de cuidarlas y hacer que perduren.

La competencia en conciencia y expresiones culturales integra un componente expresivo relacionado con la capacidad estética y creadora, e influye en el dominio de las capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.

- **Comunicación lingüística.**

Requiere trabajar distintas destrezas con la ayuda de los componentes de la lingüística. La comunicación se produce en múltiples modalidades y en diferentes soportes, sirviendo de instrumento fundamental para la socialización del alumnado tanto en el ámbito académico como en el personal aprovechando la experiencia educativa.

Los componentes que influyen son: lingüístico, pragmático-discursivo, socio-cultural, estratégico y personal.

5.5. Tabla de Contenidos, competencias y objetivos

Objetivos	Bloques de contenidos	Contenidos (3 ^{er} Ciclo)	Competencias	Núcleos conceptuales
b), c), e), f), j), k), m) 1, 2, 3, 4 y 5	Bloque 3. Actividades físicas artístico- expresivas	-El cuerpo y el movimiento. Exploración y conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal. -Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Creación de bailes y coreografías simples. -Expresión y comunicación de sentimientos y emociones a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. -Representaciones e improvisaciones artísticas con el lenguaje corporal y con la ayuda de objetos y materiales.	• Aprender a aprender. • Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencias sociales y cívicas. • Conciencia y expresiones culturales. • Comunicación lingüística.	• Fomentar la expresividad a través del cuerpo y el movimiento. • Comunicación a través del lenguaje corporal.

		-Valoración de los usos expresivos y comunicativos del cuerpo. -Participación y respeto ante situaciones que supongan comunicación corporal.		
b), c), d), k), m) 1, 2, 3, 4 y 5	Bloque 5. Juegos y actividades deportivas	-Tipos de juegos y actividades deportivas. Realización de juegos de diversas modalidades y dificultades. -Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación y la oposición. -Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. -Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los	• Aprender a aprender. • Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencias sociales y cívicas. • Conciencia y expresiones culturales. • Comunicación lingüística.	• Juegos y actividades deportivas entendidas como manifestación cultural. • Solidaridad, cooperación y respeto a las demás personas.

		diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. -Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.		
--	--	---	--	--

5.6. Temporalización

El proyecto “*Créate*” trata de mantener la organización del tiempo lo más natural posible, sin perturbar el funcionamiento normal de las clases y respetando el horario preestablecido. Se desarrollará a lo largo del segundo trimestre, desde el día 9 de Enero hasta el 7 de Abril de 2018, un total de 13 semanas. De manera que, la distribución de las sesiones del proyecto queda distribuida de la siguiente forma:

		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
13:00 - 13:45	Fase I		Explicación		Investigación	
					Exposición	
13:00 - 13:45	Fase II		Práctica		Gymkhana	
					Simulación	
12:00 - 13:45	Fase III		Convivencia		Mesa redonda	

Cronograma 6.º de Educación Primaria S.C.A Colegio San Joaquín (Linares, Jaén)

6. Desarrollo de la secuencia de enseñanza-aprendizaje

Dentro de la organización del espacio se incluye el tipo de agrupamiento. En cuanto a la organización del trabajo, la realización de las diversas actividades ha de proporcionar la oportunidad de combinar adecuadamente el trabajo individual, el trabajo en pequeño grupo y el trabajo en gran grupo. Cada una de estas modalidades tiene determinadas ventajas que es conveniente aprovechar.

Las actividades a realizar de forma individual son fundamentales para la auto-superación y reflexión personal. Sirven para enriquecer el trabajo autónomo, el nivel de responsabilidad y la resolución de posibles problemas.

También trabajarán de manera grupal, servirá de ayuda para desarrollar habilidades del trabajo en equipo (toma de decisiones, respaldo de opiniones o ideas, comunicación entre sus miembros, etc.), trabajar de forma cooperativa para lograr un mismo objetivo.

Las tareas las he dividido en tres fases:

- Fase I: Tarea de investigación.
- Fase II: Tarea práctica y simulación.
- Fase III: Tarea de aplicación (Jornadas de convivencia).



6.1. Tarea de Investigación

La fase I tendrá lugar al inicio del trimestre, con una duración de 4 semanas, en las que se introducirá a los niños en la temática a través de un *brainstorming* (*¿Qué es la creatividad? ¿Qué entendemos por actividades artístico-expresivas? ¿Cómo me puedo*

expresar?...), el profesor/ra explicará los contenidos necesarios acerca de las actividades artístico-expresivas, cómo desarrollarlas, también informará sobre cómo buscar la información y cómo administrarla.

Agrupados en parejas o pequeños grupos, deberán buscar actividades relacionadas con el fomento de la creatividad y la expresión corporal; una vez hayan logrado reunir lo necesario para trabajar, tendrán que preparar una exposición teórica de las actividades que más les hayan gustado.

Las actividades que se llevarán a cabo dentro de esta fase son las siguientes:

1. **Brainstorming o lluvia de ideas** y **“Conozco la creatividad”**. Como he explicado antes, esta actividad sirve de introducción a la temática que vamos a tratar, la Creatividad. Iniciaremos con un vídeo introductorio sobre la expresión corporal y creativa.



Comenzaremos haciendo preguntas del tipo:

- ¿Qué es el lenguaje corporal? ¿Para qué sirve?
- ¿Qué es el ritmo?
- ¿Cómo podemos expresar sentimientos y emociones?
- ¿Qué tipos de juegos conoces?
- ¿Son importantes las normas de juego? ¿Por qué?
- ...

Los niños/as responderán abiertamente a las preguntas con sus ideas y el profesor/ra comenzará explicando los contenidos con respecto a los bloques que estamos tratando y el funcionamiento de las clases.

2. **Búsqueda y recolección de datos.** Los alumnos/as comenzarán la búsqueda de actividades creativas para su posterior exposición en clase. El profesor/ra dará pautas de búsqueda como palabras clave, páginas web, blogs, etc. (Ej. Expresión corporal en Primaria, blog de expresión corporal,...). Tras haber buscado y recogido actividades suficientes, procederán a seleccionar las que más les hayan gustado.



3. **Organización y selección de la información y corrección.** Una vez hayan seleccionado las actividades que más les han gustado deberán unirlos en un trabajo expositivo que será revisado por el profesor/ra. Los niños/as unirán toda la información y la resumirán en un trabajo de PowerPoint, podrán añadir vídeos expositivos, enlaces de páginas, canciones, cualquier tipo de material que complemente a las actividades es válido, siempre que el profesor/ra lo estime.
4. **“Te cuento”.** Finalmente, el alumnado expondrá en clase las actividades que han buscado, realizando demostraciones e implicando al resto de sus compañeros. Pueden emplear recursos web a lo largo de la exposición, traer material adicional, poner música, vídeos,...

El profesor del área de Educación Física, supervisará en todo momento cada uno de los pasos y orientará al alumnado en su realización. Una vez estén todos los trabajos acabados, el profesor/ra realizará una lista para establecer un orden en las exposiciones.



6.2. Tarea práctica y simulación

Dentro de la fase II, podrán poner en práctica, con la ayuda del profesor/ra, las actividades que hayan elegido y ver el impacto que tiene en el resto de compañeros. La puesta en práctica transcurrirá a lo largo de 4 semanas donde todos tendrán tiempo de enseñar sus actividades. Además de ver el funcionamiento que tienen en clase, se organizará una Gymkhana creativa agrupando todas aquellas actividades que mejores resultados hayan obtenido, para ello dedicaremos una semana entera para la Gymkhana creativa.

En esta fase, el alumnado participará en un juego de simulación llamado “¿Cómo seríamos si fuésemos...?”, cuya duración será de una semana, consistente en llevar a cabo actividades relacionadas con la temática por ejemplo de ser artistas: los niños deberán realizar actividades como bailar, pintar, hacer música con el cuerpo, etc. Finalmente, el profesor/ra realizará junto con la ayuda del alumnado un mural inspirador final con frases que reflejen lo que los niños han trabajado durante esta etapa.

Las actividades a realizar dentro de la Fase II son las siguientes:

1. “**¿Te enseñó mis juegos?**” El alumnado expondrá de forma práctica, con la participación del resto de compañeros/as los juegos seleccionados en el gimnasio o en el lugar que el profesor/ra estime atendiendo a las exigencias de los juegos y empleando todo tipo de materiales (siempre que se pueda y esté dentro de lo permitido).

Cada grupo tendrá un tiempo de exposición de 20min, el profesor/ra irá recogiendo fotos y documentando cada juego. Al final de todas las exposiciones realizaremos una pequeña evaluación de cómo ha ido todo, si han hecho falta más

materiales, si las explicaciones han sido pobres, si los juegos no han sido lo que se esperaba, etc.

2. **Gymkhana creativa.** Una vez tengamos las valoraciones hechas sobre los juegos que más han gustado, haremos una recopilación de los mismos y los llevaremos a cabo en una Gymkhana fuera del centro (nos desplazaremos hasta el *Polideportivo San José* en Linares, Jaén, cuyas instalaciones permiten una mayor comodidad a la hora de realizar los juegos) en la que podrán participar otras clases e incluso el profesorado. Con ayuda del profesor/ra de la asignatura de Educación Física prepararemos materiales, decoración, música, disfraces, etc.

El alumnado de 6º Educación Primaria estará a cargo de las estaciones por las que irá pasando la gente para la realización de los juegos. No habrá un sistema de puntuación como tal sino que se trata de que todos participen en los juegos sin instaurar un vencedor o un perdedor.



3. **“¿Cómo seríamos si fuésemos...?”.** Se trata de un juego de simulación en el que deberán protagonizar la temática que ellos vayan eligiendo. En una urna deberán introducir papeles en los que previamente han escrito lo que quieren ser de mayores (Bomberos, cocineros/as, policías, profesores/as, deportistas, etc.). A lo largo de la semana, deberán venir disfrazados según la temática que haya tocado ese día y en las clases de educación física deberán representar una situación relacionada con la misma y el profesor/ra realizará juegos relacionados. Finalmente, se hará una valoración y reflexión de la clase.
Ejemplos de juegos: Pilla-pilla policías y ladrones, transportar objetos subidos todos a una misma plataforma (juego de cooperación), acrosport, etc.
4. **Recuerdos de clase.** Finalizaremos con un mural realizado entre profesor/ra y alumnado con fotos que se han ido realizando a lo largo de todas las actividades, frases, dibujos, etc. Algunos ejemplos de murales:



Fase III: Jornadas de convivencia

6.3. Tarea de aplicación

La fase III tendrá una duración de 3 semanas, el alumnado será partícipe de unas jornadas de convivencia en las que podrán participar padres, hermanos/as, etc. Los alumnos realizarán las actividades que han ido buscando a lo largo de la fase I y las podrán realizar junto a sus familiares a lo largo de esas 3 semanas durante los martes. Para

finalizar, concluiremos cada semana con una mesa redonda, en la cual, anotaremos las valoraciones del alumnado con respecto a lo aprendido y el profesor/ra aportará su propia opinión personal.

Para finalizar, las actividades que comprenden la Fase III son las siguientes:

1. **Aplicamos lo aprendido.** Consistirá en unas jornadas de convivencia (realizadas en el Parque Polideportivo La Garza de Linares, Jaén) con los familiares de los alumnos y alumnas, los cuales podrán participar en las actividades que se van a realizar. La duración será de 2 semanas, a lo largo de la primera semana, las actividades se realizarán en el colegio con la comunidad educativa. La segunda semana se llevarán a cabo en el Parque Polideportivo de la Garza donde podrán quedarse a dormir tanto alumnado como familiares y profesorado y, donde contaremos con la participación de la empresa de animación colaboradora con nuestro colegio *Ludysport*. Las actividades irán a cargo del profesor/ra junto con el apoyo de la empresa.



2. **Mesa redonda.** A lo largo de la última semana, procederemos a la valoración general del trabajo del alumnado. En clase expondremos opiniones y veremos los vídeos realizados durante la exposición de las actividades, fotos realizadas, juegos

que más han gustado, cómo se han sentido realizando las actividades con sus familiares y qué hubieran cambiado.

7. Atención a la diversidad y transversalidad

Este proyecto es inclusivo ya que se trata de involucrar a todo el alumnado de manera uniforme debido a la pluralidad de la sociedad. Es práctico porque la selección de los contenidos de aprendizaje está enfocada a la adquisición de saberes abstractos. Y, realizable, ya que el contenido curricular permite a los alumnos su adquisición, convirtiéndose en un instrumento que contribuye al desarrollo de cada uno de los alumnos/as.

En cuanto al nivel de trabajo, los agrupamientos serán flexibles para favorecer las relaciones entre compañeros, la integración de todo tipo de alumnado y el trabajo cooperativo. El centro donde realizaremos el proyecto, el colegio San Joaquín cuenta con una unidad de apoyo a la integración y orientación que nos ayudará en caso de que haya que realizar cualquier tipo de adaptación curricular además del apoyo de las familias para determinadas actividades en las que se precisará de su participación, esto mejorará aún más el desarrollo educativo del alumnado.

La educación es un derecho básico que todos tenemos, recogido en la Constitución. Toda persona tiene derecho a recibir una formación educativa basada en contenidos culturales, sociales, morales y un desarrollo de sus capacidades que le permita atender a las necesidades y cambios que demanda la comunidad en la que vivimos. Para ello también nos ayudaremos de los temas transversales que nos ayudarán a introducirnos de lleno en la realidad de la sociedad nos enseñarán a convivir con los demás y conocernos mejor (Educación para la salud, educación para la Paz, educación ambiental,...). Con ello, dotamos de mayores posibilidades el desarrollo integral de la persona independientemente de las circunstancias personales, culturales o étnicas.

Entendemos por diversidad las diferencias que presenta el alumnado a lo largo de su etapa de aprendizaje, del tipo motivaciones, intereses, estilos de aprendizaje, aptitudes, etc. En torno a estos aspectos gira la educación y la planificación educativa tanto del centro como de las clases del profesorado. Dentro de la diversidad general, podemos reconocer que parte del alumnado pueda precisar de atención diferente a la ordinaria:

- Alumnado con NEE
- Alumnado con altas capacidades.
- Alumnado que se haya incorporado tarde al sistema educativo.

- Alumnado con dificultad en el aprendizaje.
- Etc.

Una vez identificadas las necesidades que precisa cada uno de ellos, el profesorado tiene una función clave a la hora de habilitar los recursos disponibles y necesarios para fomentar todo lo posible el desarrollo educativo de la clase. Se trata de hacer de la escuela un lugar donde prepararnos para la vida.

Centrándonos en la puesta práctica; en caso de haber un niño con NEE asociadas a discapacidad motriz, dentro de la Fase I trabajaremos de manera normal pero en las Fases II y III se buscarán preferentemente actividades en las que este tipo de alumnado pueda participar, del tipo representar, bailar, dibujar, pictogramas, etc. Además de la búsqueda del contacto directo con la familia que es un factor imprescindible a la hora de la motivación y la participación de este tipo de alumnado.

Por otra parte, en caso de tener alumnos/as con TDAH o altas capacidades, las actividades irán enfocadas al incremento de la atención y focalización del tema que están tratando. Se ampliará la información, se proporcionarán diferentes programas informáticos para usar, el profesorado tratará de buscar actividades que incluyan diferentes niveles de dificultad y realización para fomentar la toma de iniciativas y el trabajo cooperativo.

8. Evaluación del proyecto

La evaluación de este proyecto se realizará, principalmente, a través de la observación directa. Esta metodología no busca que el alumnado reproduzca contenidos sino que los utilicen para pensar, decidir o crear a partir de su propia experiencia (método experiencial).

Los criterios de evaluación establecidos serán referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias claves y el de consecución de los objetivos.

El docente debe informar al discente al principio de cómo va a evaluar, los criterios y qué espera que aprendan. De manera que la evaluación debe interesarse no solo por los efectos y resultados, sino sobre todo por los procesos.

El proyecto empleará como instrumento de evaluación la creación de un blog de clase, en el cuál irán haciendo actividades que el profesor les vaya proporcionando. De este modo, afianzarán los conceptos aprendidos en clase y lo harán de manera lúdica y divertida.

También, al finalizar cada clase, los alumnos deberán realizar una reflexión final entre todos de qué les ha parecido la clase, en qué podríamos mejorar o si hay algo que cambiarían.

“**Créate**” evalúa atendiendo a:

- **Evaluación Inicial.** Se llevará a cabo al inicio del proyecto mediante un “*brainstorming*” indagar en los conocimientos e ideas previas, lo que permitirá realizar una adaptación del plan trazado en función de las necesidades reales de nuestro alumnado.
- **Evaluación Continua o Formativa.** El docente debe estar supervisando las actividades: trabajo con las TIC, exposiciones, prácticas,...mientras el alumnado desarrolla sus tareas. Así aprenden que el buen trabajo no sale al primer intento y que está en perpetua revisión. También irán rellenando una ficha de lo que van aprendiendo al final de cada sesión.
- **Autoevaluación.** Con ella se consigue:
 - ✓ Compromiso del alumnado consigo mismo.
 - ✓ Valoración de su trabajo.

- ✓ Comprobación de los logros.
- ✓ Reflexionar y tomar conciencia acerca de sus propios aprendizajes y de los factores que en ellos intervienen.
- ✓ Habilidad para el aprendizaje independiente activo.

- **Evaluación Final o Sumativa.** A través de ella se proporciona las bases para dar una calificación, de manera que el docente puede: *verificar, acreditar y certificar.*

Los **Instrumentos de evaluación** a tener en cuenta son:

- ☞ Observación directa
- ☞ Autoevaluación del alumno (Ficha).
- ☞ Rúbrica para evaluar las exposiciones en clase y otra rúbrica para la evaluación final.

EDUCACIÓN FÍSICA <i>(Evaluación personal del alumnado)</i>		CURSO 2016/17
		Fecha:
		Hora:
TEMA:		
NOMBRE Y APELLIDOS		
¿DE DÓNDE HAS OBTENIDO LA INFORMACIÓN? (PÁGINAS WEB, EXPERIENCIAS, WIKIPEDIA, ENCICLOPEDIA...)	EXPLICACIÓN DEL TRABAJO DESARROLLADO EN EL AULA DE INFORMÁTICA (BÚSQUEDAS EN LA RED, USO DE MICROSOFT "WORD", "POWER POINT" ...)	
¿QUÉ HAS APRENDIDO SOBRE EL TEMA?	¿CÓMO PUEDES APLICAR LO QUE HAS APRENDIDO EN TU VIDA DIARIA?	
RELACIÓN ESPECÍFICA DEL TEMA CON LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA	CALIFICACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	

Evaluación Final del trabajo del alumnado					Observaciones
Nombre del estudiante: _____					
CRITERIOS	4	3	2	1	
Adaptación de movimientos corporales y habilidades motrices según estímulos y condiciones espacio-temporales	Se adapta perfectamente al entorno que le rodea y domina los movimientos y habilidades.	Se adapta al entorno y muestra conocimiento sobre los movimientos y habilidades.	Emplea movimientos corporales y las habilidades motrices básicas pero debe adaptarse según el entorno.	No es capaz de adaptar sus movimientos corporales y precisa de un mayor desarrollo de sus habilidades.	
Uso de las habilidades expresivas y el movimiento	Es capaz de representar y crear bailes, situaciones, expresar sentimientos empleando los recursos expresivos del cuerpo perfectamente.	Es capaz de representar bailes, situaciones o expresar sentimientos empleando los recursos expresivos del cuerpo.	A veces es capaz de representar bailes, situaciones o expresar sentimientos empleando los recursos expresivos del cuerpo.	Necesita mucha ayuda, muy pocas veces es capaz de representar bailes, situaciones o sentimientos empleando los recursos expresivos del cuerpo.	
Dominio de conceptos de E.F, actividades físico-deportivas y artístico expresivas.	Domina y emplea adecuadamente los conceptos de E.F y los relacionados con las actividades físico-deportivas y artístico expresivas.	Conoce y emplea los conceptos de E.F y los relacionados con las actividades físico-deportivas y artístico expresivas.	Conoce los conceptos de E.F y los relacionados con las actividades físico-deportivas y artístico expresivas, pero no sabe cuándo emplearlos.	No termina de conocer todos los conceptos de E.F y los relacionados con las actividades físico-deportivas y artístico expresivas, no sabe emplearlos adecuadamente.	Calificación:

Presentación Oral : Evaluación de la exposición de clase					Observaciones
Nombre del estudiante: _____					
CATEGORIA	4	3	2	1	
Seguimiento del Tema	Se mantiene en el tema todo el tiempo.	Se mantiene en el tema la mayor parte del tiempo.	Se mantiene en el tema algunas veces.	Fue difícil decir cuál fue el tema.	
Explicación	Habla claramente y distintivamente todo el tiempo, con total seguridad.	Habla claramente y distintivamente, con seguridad a la hora de explicar.	Habla bien, utiliza un lenguaje básico pero falta más seguridad a la hora de explicar.	Precisa de una mejor expresión del tema, no se le entiende adecuadamente.	
Comprensión	Demuestra un completo entendimiento del tema.	Demuestra un buen entendimiento del tema.	Demuestra un buen entendimiento de algunas partes del tema.	No parece entender muy bien el tema.	
Atención en clase	Escucha atentamente, pregunta dudas, realiza sugerencias y da su opinión, actitud muy participativa.	Escucha atentamente, a veces pregunta dudas, realiza sugerencias y da su opinión, buena actitud.	Algunas veces escucha atentamente aunque debe mejorar la atención y actitud.	Se distrae con facilidad, molesta en clase y debe mejorar la atención y la actitud.	Calificación:

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Emplear adecuadamente los movimientos corporales atendiendo a diferentes estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones del ambiente. 2. Utilizar las habilidades expresivas del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, expresando sensaciones, emociones e ideas. 4. Relacionar los conceptos de educación física y los relacionados con las actividades físico deportivas y artístico expresivas.	1.1. Adapta los desplazamientos según el entorno y la actividad artístico expresiva que se trate ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales. 1.2. Adapta las habilidades motrices básicas a diferentes tipos de entornos, de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los movimientos aprendidos, desarrollando los que domina y practicando con los que no. 1.3. Aplica las habilidades motrices de giro en diferentes tipos de entornos y de actividades ajustándose al espacio y al tiempo. 1.5. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices según las necesidades que requiera. 2.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos. 2.2. Expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos. 2.3. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas siguiendo una coreografía establecida. 2.4. Construye movimientos (bailes, representaciones) grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales. 4.1. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios. 4.2. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices. 4.3. Distingue en los juegos estrategias de cooperación y de oposición.

5. Reconocer los beneficios del ejercicio físico para la salud, la higiene, la alimentación y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo. 6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, atendiendo a sus posibilidades. 7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. 8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	4.4. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor. 5.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas. 5.2. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física. 5.3. Identifica los beneficios del ejercicio físico para la salud. 5.4. Conoce los peligros del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias. 5.5. Realiza los calentamientos valorando su importancia. 6.1. Muestra una mejora global de las capacidades físicas en relación al inicio de las actividades. 6.2. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo. 6.3. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de cada actividad. 7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los compañeros y compañeras de la clase. 7.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. 8.1. Distingue entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza. 8.2. Reconoce la importancia de los juegos artístico expresivos y el deporte para la cultura e historia.
--	--

9. Mantener actitud crítica desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	9.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. 9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. 9.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica.
10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.	10.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural. 10.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.
12. Extraer y elaborar información relacionada con actividades físicas artístico- expresivas y juegos y actividades deportivas, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las TIC.	12.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita. 12.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza. 12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
13. Demostrar un comportamiento responsable, respetándose a sí mismo y a los demás durante la práctica, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. 13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad. 13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. 13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

9. Referencias bibliográficas

- BUENO ÁLVAREZ, J.A. (2004). La motivación del alumno en el aula. Madrid: ICCE.
- DABDOUB, A.L. La creatividad en la escuela: DAL Soluciones creativas. México. 1997.
- EDUARD PUNSET. Lo que nos pasa por dentro. Un millón de vidas al descubierto. Editorial Destino. Barcelona, 2012.
- GARDNER, HOWARD. Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples. 2ª ed. S.L. Fondo de cultura económica de España. Castellano, 1983.
- GARDNER, HOWARD. Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica, Paidós, Barcelona, 1998.
- GARDNER, Howard. Mentes creativas: una anatomía de la creatividad. Barcelona: Paidós, 1998.
- HERNÁNDEZ, FERNANDO Y MONSERRAT VENTURA. La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio. 11ª ed. Barcelona: Universidad, 2005.
- KEN ROBINSON. El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. Editorial Conecta. 2009.
- MARZANO, R. Dimensiones del aprendizaje. Tlaquepaque: ITESO. 1997.
- NORMATIVA DE EDUCACIÓN PRIMARIA -Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- REYNOLD, Bean. Cómo desarrollar la creatividad en los niños. Madrid: Debate, 1993.
- STERNBERG, R. y T. Lubart. “Creando mentes creativas”, *Revista UdeG*, Dossier La atención a los niños sobresalientes, *núm. 5*, junio-julio, Guadalajara, México: 1996.
- Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias. 1ª edición, Morón de la Frontera (Sevilla), diciembre 2007.
- UNED. La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación. Madrid: 1998.

10. Webgrafía

¡A mover el esqueleto! (2010). Proyecto de innovación en Psicomotricidad. Obtenido de <http://amoverelesqueleto.webnode.es/>

Crenea (Centro de Recursos Especial de Navarra) (1999). Habilidades de interacción y autonomía social. Instrumentos para la atención a la diversidad. Obtenido de <http://aetapi.org/estrategias-y-recursos-educativos/>

Aronica, K. R. (2009). *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo. Obtenido de <http://www.formarse.com.ar/libros/librosfelices-pdf/Descubrir%20tu%20pasi%C3%B3n%20lo%20cambia%20todo-Ken%20Robinson.pdf>

Autismo, A. N. (2016). Materiales y enlaces de interés. Obtenido de <http://www.autismonavarra.com/materiales/>

Batanero, J. M. (s.f.). La Orientación Educativa y la Acción Tutorial en Educación Primaria. Obtenido de La Transversalidad en Educación Primaria: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41010435/helvia/aula/archivos/_13/html/50/acciontutorial/cursos/batanero/batanero.htm#1_2

Cifuentes, P., y Meseguer, P. Trabajo en equipo frente a trabajo individual. Obtenido el día 4 de Mayo de 2017 de <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/42877/1/Trabajo%20en%20equipo.pdf>

Colegio Miguel Hernández. (2012). Beneficios de la Jornada Continua para los Centros Escolares. Obtenido de <http://miguelhernandezfuenlabrada.blogspot.com.es/2012/11/beneficios-de-la-jornada-continua-para.html>

Colegio San Joaquín. (2017). Obtenido de Sociedad Cooperativa Andaluza. Obtenido de <http://www.colegiosanjoaquin.es/?load=fichas&op=carpetas>

Comisión Europea (2013). La Educación Física y el Deporte en la escuela en Europa. Obtenido de

http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/150ES_HI.pdf

Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. (2005). Programas de enriquecimiento extracurricular de Canarias: Actividades para estimular el pensamiento divergente en el alumnado de educación primaria. Obtenido el día 19 de Abril de 2017 de <https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/prepedi.pdf>

Consejería de Educación, Cultura y Deporte. Enseñanzas propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía para la Educación Primaria. Obtenido el día 19 de Abril de 2017 de <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/pdf/PDF/textocompleto.pdf>

Dabdoub, L. (2001). La creatividad en la escuela. Obtenido de <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
<http://www.naque.es/index.php/revista?id=37>

Educantabria. Concepto de Atención a la Diversidad. Obtenido el día 17 de Abril de 2017 de <https://www.educantabria.es/modelo-de-atencion-a-la-diversidad/concepto-de-atencion-a-la-diversidad.html>

El Valor de la Educación Física. El esquema corporal en 2º de Primaria: Lateralidad. Obtenido el día 18 de Abril de 2017 de <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/el-esquema-corporal-en-2o-de-primaria-lateralidad/>

Giner de los Ríos (2009). Plan de atención a la diversidad. Obtenido de <http://www.educacion.gob.es/exterior/centros/ginerdelosrios/es/organizacion/documentos/PlandeAtencionDiversidad.pdf>

Hernández, F. (2000). Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20726/20566>

Imaginario. Historias sorprendentes e inspiradoras. Obtenido el día 19 de Abril de 2017 de <http://www.imaginario.es/25-ideas-baratas-para-que-los-ninos-se-lo-pasen-en-grande-ojala-me-las-hubieran-hecho-de-pequeno/#>

- La sonrisa de Arturo. (2017). Obtenido de <http://www.lasonrisadearturo.com/>
- Lacueva, A. (2000). Proyectos de investigación en la escuela: científicos, tecnológicos y ciudadanos. *Revista de Educación*, 323, 265-288. Obtenido de <http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre323/re3231408918.pdf?documentId=0901e72b8125f691>
- Marín, D. F. (2000). *Nuevas tecnologías, viejas esperanzas*. Obtenido de <http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/docs/2000/3-2000.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Competencias clave. Obtenido el día 19 de Abril de 2017 de <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>
- Pérez, A. P. (2014). Proyecto integrado: Aularte; el arte en el aula de primaria. Obtenido de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1004/7/TFG_PerezPerez,Adan.pdf
- Pérez, J., y Merino, M. (2008). Definición de Educación Física. Obtenido de <http://definicion.de/educacion-fisica/>
- Perrenoud, P. (2006). Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006. Obtenido de Ciencias (Antología): <http://evaluaciondocente.sep.gob.mx/materiales/SEPCIENCIAS.ANTOLOGIA.PRIMERTALLERDEACTUALIZACIONSOBRELOSPROGRAMASDEESTUDIO2006.pdf#page=115>
- Psicología, A. P. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/946/94627214.pdf>
- R. Sanmartín. (2015). Así da clase el candidato español al 'Nobel' de los profesores. *El Mundo*. Obtenido de <http://www.elmundo.es/espana/2015/02/02/54ce67d3e2704e3f168b457e.html>
- Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Obtenido de

file:///C:/Users/patricia/Downloads/Dialnet-

ElModeloConstructivistaConLasNuevasTecnologiasAppli-2799725.pdf

Robinson, K., y Aronica, L. (2009). *El Elemento*. España:Grijalbo. Obtenido de <http://www.formarse.com.ar/libros/librosfelices-pdf/Descubrir%20tu%20pasi%C3%B3n%20lo%20cambia%20todo-Ken%20Robinson.pdf>

Sánchez, M. I. (2012). Proyecto de altas capacidades intelectuales. *EFDeportes.com*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd165/proyecto-de-altas-capacidades-intelectuales.htm>

Secretaría de Educación Pública (2001). La Enseñanza de las Ciencias Naturales en la escuela primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 16, 165-187. Obtenido de http://edu.jalisco.gob.mx/cepse/sites/edu.jalisco.gob.mx.cepse/files/las_ideas_previas_la_experimentacion_y_el_material_informativo.pdf#page=141

Theus, G. Recursos para primaria y secundaria. Obtenido el día 4 de Mayo de 2017 de <https://elblogdehiara.org/alta-capacidad-intelectual/>

Tobón, S. (2006). MÉTODO DE TRABAJO POR PROYECTOS. Obtenido de http://cife.org.mx/biblioteca/doc_download/metodos_de_trabajo_por_proyecto.pdf

Velasco, M. (s.f.). Ayuda para maestros. Obtenido de <http://www.ayudaparamaestros.com/search/label/Creatividad>

Youtube (2009). Las escuelas matan la reatividad HQ 1/2: Ken Robinson en TED 2006. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=ib-j87eAnCU>

Youtube (2009). Las escuelas matan la creatividad HQ 2/2: Ken Robinson en TED 2006. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=12lsUJId7ic>

Youtube. (2017). LATE MOTIV - César Bona. "Educar para crear seres íntegros". Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=YrOgZs6PyUg>