



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

Intervención artística sobre el juego de
mesa a partir de los elementos del
lenguaje visual para alumnos de 5º de
Primaria

| | |
|--|---|
| Trabajo fin de estudio presentado por: | Elisenda Franch Hernández |
| Tipo de trabajo: | Unidad Didáctica |
| Área: | Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales |
| Director/a: | Javier Molina Sánchez |
| Fecha: | 8 de febrero de 2023 |

Resumen

La intervención artística sobre el juego de mesa a partir de los elementos del lenguaje visual pretende ser una unidad didáctica para impartir en 5º de Primaria.

Esta propuesta pone el foco en fomentar la alfabetización visual del alumnado para que pueda participar de forma crítica en una sociedad caracterizada por el uso frecuente de las imágenes como elemento de la comunicación.

En este trabajo, el lector encontrará una unidad didáctica enmarcada en la asignatura de Educación Plástica y Visual para que los alumnos trabajen, de forma colaborativa, en la intervención artística para la creación de un juego de mesa singular a partir de uno ya existente. A través de las actividades propuestas, el alumnado decide en grupo un aspecto cultural significativo como tema para tratar en el juego de mesa y se muestra la técnica gráfico-plástica del *stencil* para reproducir el juego de forma que cada miembro del grupo obtenga un ejemplar propio.

Palabras clave: lenguaje visual, juego de mesa, *stencil*, Educación Artística, 5º de Primaria.

Agradecimientos

Agradezco a mis directores del TFG, Carmen Moral Ruiz y Javier Molina Sánchez, su labor de guiarme en el desempeño de este trabajo, puesto que ha sido un camino laborioso elaborar este documento con la corrección académica que precisa. En este sentido, tengo que decir que en el proceso de realización del presente documento he podido aprender de ellos.

Quiero aprovechar la ocasión para agradecer el apoyo de mi pareja, Edgar, por estar a mi lado todo este tiempo que me he dedicado a la redacción del trabajo y también por sus valiosas aportaciones, que, como docente, han sido de mucha utilidad para desarrollar la unidad didáctica que presento.

También, quiero agradecer a mis padres su apoyo incondicional en el propósito de cursar el grado de maestra de primaria, así como la suerte de poder contar con Joel y Bruna, mis hijos, que siempre me prestan sus buenas ideas para mis trabajos. A todos ellos les agradezco su comprensión mostrada hacia el valor que tiene para mí este proyecto y la paciencia en los momentos en que no he podido prestarles el tiempo que me hubiera gustado.

Finalmente, a mi compañera de trabajo, Astrid, por su escucha y generosidad a la hora de compartir experiencia y recursos.

Índice de contenidos

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción | 8 |
| 2. Objetivos del trabajo | 10 |
| 3. Marco teórico | 11 |
| 3.1. La autoexpresión creativa como forma de aprendizaje | 11 |
| 3.2. La Educación Artística como disciplina en el aprendizaje de los elementos de la comunicación y el lenguaje visual | 13 |
| 3.3. La alfabetización visual para desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo. | 14 |
| 3.4. El juego de mesa en la escuela. | 16 |
| 4. Contextualización | 18 |
| 4.1. Características del entorno | 18 |
| 4.2. Descripción del centro | 18 |
| 4.3. Características del alumnado | 19 |
| 5. Propuesta de unidad didáctica | 20 |
| 5.1. Introducción | 20 |
| 5.2. Justificación | 21 |
| 5.3. Referencias legislativas | 22 |
| 5.4. Objetivos de la propuesta y relación con las competencias | 22 |
| 5.5. Contenidos | 24 |
| 5.6. Metodología | 25 |
| 5.7. Sesiones y/o actividades | 26 |
| 5.8. Planificación Temporal | 30 |
| 5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje | 31 |
| 5.10. Sistema de evaluación | 32 |
| 6. Conclusiones | 35 |
| 7. Consideraciones finales | 37 |
| 8. Referencias bibliográficas | 38 |
| 9. Anexos | 44 |
| 9.1 Anexo 1: Juegos de mesa para la intervención artística. | 44 |
| 9.2. Anexo 2: Competencias y contenidos clave según el Currículum de Cataluña | 47 |
| 9.3. Anexo 3: Guión para la intervención en el juego de mesa. | 50 |

| | |
|--|----|
| 9.4. Anexo 4: Videos para visualizar en la actividad 3 | 51 |
| 9.5. Anexo 5: DUA | 51 |
| 9.6. Anexo 6: Evaluación | 52 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1: Taxonomía de Bloom | 12 |
| Tabla 2: Competencias | 22 |
| Tabla 3: Objetivos en relación a las competencias | 23 |
| Tabla 4: Contenidos clave | 24 |
| Tabla 5: Sesión 1 | 26 |
| Tabla 6: Sesión 2 | 27 |
| Tabla 7: Sesión 3 | 28 |
| Tabla 8: Sesión 4 | 29 |
| Tabla 9: Sesión 5 | 30 |
| Tabla 10: Temporalización | 31 |
| Tabla 11: DUA | 31 |
| Tabla 12: Sistema de evaluación | 33 |
| Tabla 13: Instrumentos de evaluación | 34 |
| Tabla 14: Competencias y contenidos clave en el ámbito Artístico | 47 |
| Tabla 15: Contenidos y criterios de evaluación del ciclo superior 5º y 6º | 48 |
| Tabla 16: Registro de conocimientos previos | 52 |
| Tabla 17: Registro de observaciones durante la sesión | 52 |
| Tabla 18: Rúbrica de coevaluación (entre compañeros) de la exposición del juego | 53 |
| Tabla 19: Evaluación final del alumno | 53 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1: Baraja española | 44 |
| Figura 2: Cartas del Sushi go® | 45 |
| Figura 3: Cartas del Virus® | 46 |
| Figura 4: Pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) | 51 |

1. Introducción

Este trabajo de fin de grado se basa en el diseño de una unidad didáctica que tiene por objetivo general contribuir a la alfabetización del alumnado de 5º de Primaria en el lenguaje visual a partir de la intervención artística en un juego de mesa.

El diseño de las actividades de esta unidad didáctica se ha basado en los contenidos y competencias que marcan Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa y el *Decreto 119/2015, de 23 de juny, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació primària* en cuanto a la aplicación del currículum de primaria sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Visual y Plástica para los alumnos de segundo ciclo de la etapa de Educación Primaria.

Para la autora del presente trabajo, la expresión artística, ha sido, desde muy joven, la vía de comunicación más genuina y satisfactoria para exteriorizar las emociones y las ideas. También ha sido el juego de mesa uno de los elementos más significativos que ha estado presente en la etapa de la infancia y que ha propiciado momentos de diversión y aprendizaje. Juntar ambos aspectos es un reto y a la vez una fuente de motivación para diseñar esta unidad didáctica.

Se ha planteado este tema porque se ha detectado la necesidad de fomentar el conocimiento de los elementos básicos de la comunicación visual, que en la sociedad actual constituye uno de los canales más frecuentes, ya que el uso de imágenes está presente en todos los ámbitos de la vida (mensajería móvil, internet, cartelismo urbano y comercial, etc.). Como dice María Acaso, vivimos en un mundo-imagen, que tiene cada vez más influencia que el mundo real (Acaso, 2009, p.34). Por eso, el alumnado debe recibir formación y aprender a manejar el lenguaje visual, tanto para poder ser emisores como receptores y también para poder adoptar una actitud crítica hacia lo que reciben. Del mismo modo que pasa con el lenguaje escrito, los docentes deben acompañar al alumnado en el proceso de aprendizaje de este otro lenguaje y en el fomento del pensamiento crítico para que se conviertan en ciudadanos autónomos dentro de una sociedad democrática.

El alumnado al que va destinada la unidad didáctica pertenece a la etapa de Educación Primaria, dentro del tercer ciclo, quinto curso. Se trata de una escuela pública de una

población mediana del interior. Se trata de un grupo de 24 alumnos, 11 niñas y 13 niños, entre los cuales hay mucha diversidad cultural y también ritmos de aprendizaje muy distintos.

El presente trabajo trae al frente un marco teórico en el que se hace referencia a autores como Maria Montessori (1907) por su aportación en una metodología activa y fundamentada en la práctica del alumnado como motor principal del aprendizaje. En palabras de María Montessori “El niño que tiene libertad y oportunidad de manipular y usar su mano en una forma lógica, con consecuencias y usando elementos reales, desarrolla una fuerte personalidad” (p.55). En lo que se refiere a la didáctica de las artes plásticas y visuales, “[...] se vincula la educación artística con los procesos intelectuales que generan conocimiento a través del lenguaje visual, sin hacer desaparecer por ello los procesos manuales.” (Acaso, 2009, p.40).

Por último, con este trabajo se pretende dar “una visión de la alfabetización que va más allá del ba,be, bi, bo, bu; porque implica una comprensión crítica de la realidad social, política y económica en la que vive el alfabetizado” (Freire, 1996, p.75). En el caso, la autora pretende, a través del lenguaje visual, fomentar la alfabetización visual para la formación de ciudadanos críticos en una sociedad democrática.

Para elaborar este trabajo, se ha realizado una búsqueda de bibliografía empezando por autores conocidos y citados en las asignaturas del grado siguiendo por otros propuestos por la directora del TFG y finalmente consultando artículos de revistas especializadas. Lo que parecía en un inicio buscar una aguja en un pajar ha acabado por ser un pozo sin fondo de información sobre la didáctica de las artes plásticas y visuales del que sacar muchos datos y experiencias.

La unidad didáctica se desarrolla en 5 sesiones y 10 actividades secuenciadas que empiezan por una presentación conceptual, el desarrollo de la intervención artística con la técnica gráfico-plástica del *stencil* y la presentación de ésta a través de un video tutorial. Se trabaja a partir de una metodología de aprendizaje colaborativo en grupos de 4 alumnos. Cada grupo realiza la presentación del juego modificado al resto de compañeros del aula y la unidad didáctica finaliza con el proceso de grabación de un video tutorial que sirva para difundir el juego de mesa.

2. Objetivos del trabajo

El objetivo general planteado en este Trabajo de Fin de Grado es el de diseñar una unidad didáctica enmarcada en el área de didáctica de las Artes Plásticas y Visuales para fomentar la competencia comunicativa e interpretativa del lenguaje visual en el alumnado de 5º de Educación Primaria a partir de la intervención artística como principal herramienta didáctica.

Los objetivos específicos que se plantean son:

- Revisar bibliografía reciente sobre la didáctica en la asignatura de Educación Plástica y Visual con el fin de conocer y emplear técnicas artísticas en el ámbito escolar para el desarrollo de la unidad didáctica.
- Identificar las competencias y contenidos propios del segundo ciclo de Educación Primaria de Educación Plástica y Visual según la legislación y currículum que se apliquen a la programación de actividades en el área de Educación Plástica y Visual.
- Fomentar el uso del juego de mesa como elemento didáctico en la etapa de Educación Primaria y establecer una relación entre su temática y la cultura propia del alumnado.
- Diseñar actividades para el desarrollo de la intervención artística sobre el juego de mesa a partir de los elementos del lenguaje visual para alumnos de 5º de Primaria.

3. Marco teórico

La principal forma de comunicación entre los seres humanos en la actualidad es la lengua. Toda cultura tiene su propia lengua, una como mínimo, y sus individuos la usan para transmitir información, conocimientos, sentimientos o estrategias. Incluso, hay quien postula que también ayuda a estructurar el pensamiento de las personas (Boroditsky, 2011). Por ello, la enseñanza de la lengua constituye uno de los pilares fundamentales de la educación primaria.

En pleno siglo XXI, en una sociedad inundada de mensajes publicitarios e iconos de todo tipo, cobra mucho sentido otro tipo de alfabetización: la visual. “El lenguaje visual es el sistema de comunicación semiestructurado más antiguo que se conoce” (Acaso, 2006, p.27) y “a través del lenguaje visual se transmite conocimiento, o sea, la imagen es un vehículo que alguien usa para un fin” (Acaso, 2006, p.20). Los niños aprenden antes el lenguaje visual que el de la lecto-escritura, por lo que representa una forma de comunicación universal e intuitiva, pero no por esto menos compleja e intencionada. Es fundamental, pues, su enseñanza en Educación Primaria y una buena manera de hacerlo es mediante la práctica en clase y la realización de actividades en las que intervenga el lenguaje visual, sobre todo en clase de educación artística, ya que es el área en la que más se utiliza este tipo de lenguaje.

3.1. La autoexpresión creativa como forma de aprendizaje

Así como en muchas disciplinas escolares existen metodologías muy estructuradas y jerarquizadas para aprender los conceptos que los forman, el área de educación artística permite maneras de enseñar muy amplias y variadas, en las cuales el alumno o la alumna puede llegar a ser su propio maestro y el profesor debe encargarse más bien de estimular a sus aprendices para que se expresen y desarrollen su creatividad. La idea base de la que partió Lowenfeld (1939) para postular esta afirmación es que las artes visuales no deben ser consideradas como un fin, sino como un medio, ya que sirven para potenciar la creatividad, una herramienta muy útil para todos los demás campos de la enseñanza (Acaso, 2009, p. 94). De estos principios surge la autoexpresión creativa, una idea de entender y practicar la enseñanza del arte que parte del principio de que éste es un modo de expresión personal e

individual y que se basa en potenciar la creatividad del alumno o alumna haciendo que cree en absoluta libertad y que libere su imaginación y sus sentimientos mediante la producción de obras (Acaso, 2009, p. 94). Para poder lograr eso el maestro o maestra, aparte de estimular, debe enseñar las técnicas adecuadas para la creación de dichas obras.

Así pues, la autoexpresión creativa tiene tres puntos fuertes para la enseñanza de las artes: el primero es que moviliza lo que Bloom denomina Habilidades de Pensamiento de Orden Superior (tabla 1), entendidas como aquellas que más ayudan al desarrollo y la maduración del pensamiento (Caeiro, 2019, p. 69); el segundo es que potencia la creatividad que, como ya se ha dicho, es una herramienta de gran utilidad; el tercero es que utiliza las emociones en tanto que se basa en que el alumno o alumna utilice sus emociones para crear y, como dice David Bueno (2018, p. 63), “cualquier aprendizaje que tenga componentes emocionales el cerebro lo almacenará mejor y luego permitirá que se utilice con más eficiencia”.

Tabla 1. *Taxonomía de Bloom*¹.

| Habilidades de Pensamiento de Orden Superior | |
|--|---|
| ↑ | Crear - Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar. |
| | Evaluar - Revisar, formular hipótesis, criticar, experimentar, juzgar, probar, detectar, monitorear. |
| | Analizar - Comparar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, encontrar, estructurar, integrar. |
| | Aplicar - Implementar, ocupar, usar, ejecutar. |
| | Entender - Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar, ejemplificar. |
| | Recordar - Reconocer, listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar. |
| Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior | |

Fuente: adaptado de Arco, 2015.

¹ Diseñada por Benjamín Bloom (1956), permite jerarquizar los procesos cognitivos en diferentes niveles, desde los pensamientos de orden inferior ascendiendo hasta los de orden superior, más complejos. Sirve para formular objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitar las labores de evaluación. (Campuseducación, 2020)

3.2. La Educación Artística como disciplina en el aprendizaje de los elementos de la comunicación y el lenguaje visual

Del mismo modo que para que un alumno o alumna aprenda a leer y escribir es necesario que primero aprenda las letras de su abecedario o los símbolos que se utilizan para plasmar los sonidos y construir palabras y frases con sentido, para descodificar el lenguaje visual y poder comunicarse a través de él primero se deben aprender cuáles son los elementos que forman las imágenes y cómo se pueden utilizar para crear obras propias con significado. “Las imágenes son al lenguaje visual lo que las palabras al lenguaje escrito: unidades de representación”. (Acaso, 2006, p. 26).

Para empezar a trabajar en el aprendizaje de la comunicación visual a nivel de primaria es conveniente introducir las herramientas más sencillas mediante las cuales se articula el lenguaje visual y que pueden ayudar a los y las aprendices a detectar los elementos de las imágenes en composiciones ya creadas (para poder analizarlas) y a organizarlos, ordenarlos y jerarquizarlos. Algunas de estas herramientas que se utilizan en esta unidad didáctica son las que propone Acaso (2006, p. 49):

- La forma: Identificamos todos los objetos y seres que nos rodean a través de su forma y para identificarlos influyen nuestras experiencias, emociones, condiciones ambientales, etc. que rodean al objeto.
- El color: El tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y el color tiene una afinidad más intensa con las emociones. El color está cargado de información y constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales (Toledano, 2009).
- La dimensión: Hace referencia al tamaño de la imagen respecto el espacio disponible para su representación. Las dimensiones de cada elemento dan un carácter expresivo en la composición global de la imagen.
- La composición: La composición es el planeamiento del arte, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo.

Por otro lado, dado que el crear imágenes es una operación compleja que supone realizar numerosas operaciones cognitivas, como pueden ser intuir, imaginar, encontrar o inventar formas originales y significativas, es necesario que los alumnos conozcan materiales y practiquen con procedimientos e instrumentos que les permitan plasmar sus ideas en forma de imagen (Ferrer y Pérez, 2007, p. 79).

En este aspecto, una técnica grafo-plástica interesante es el denominado *stencil* (o estarcido, en castellano), que se basa en pintar con una plantilla, en la cual se ha recortado el dibujo o el patrón de diseño, apoyándola en la superficie en la que se quiere pintar (pared, papel, tela, etcétera) y aplicando pintura (Mercado-Percia, 2012, p. 671).

La técnica *stencil* se ha usado mucho a lo largo de la historia, sobre todo para la decoración, ya que permite reproducir imágenes de forma repetitiva. En el artículo *El stencil* de la revista *online 3 minutos de arte* (2019) explica cómo ha evolucionado dicha técnica:

A partir de la segunda mitad del siglo XX el *stencil* toma fuerza como técnica de *graffiti* [...] y algunas obras empiezan a ser tomadas como arte (*street art*). Uno de los artistas más conocidos es Banksy, quien a su vez considera el francés Blek le Rat el “padre” de todos los artistas del *stencil*.

3.3. La alfabetización visual para desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo.

La finalidad de la Educación Primaria es garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas para que estos puedan, no solo estar preparados para la Educación Secundaria Obligatoria, sino estar preparados para una futura vida plena en sociedad. Por ello, uno de los objetivos que marca el currículo básico de educación primaria es contribuir a desarrollar en los niños y niñas las capacidades de sentido y espíritu crítico, sobre todo ante los mensajes que reciben y elaboran (Real Decreto 126/2014, p.7).

En este sentido, la alfabetización visual resulta de suma importancia en la educación de los alumnos y alumnas de primaria ya que vivimos en una sociedad totalmente inmersa en un contexto visual, continuamente expuesta a imágenes que transmiten ideas y, como declara

Fernández (2018, p. 43), “una imagen siempre es construida por un sujeto, ... es un sesgo de la realidad y no puede ser entendida como un expediente neutro y aséptico de ésta”. Toda imagen lleva implícito un mensaje que alguien ha construido y con el que pretende influir al receptor, por ello es necesario aprender a leerlas y analizarlas de manera crítica.

Dice Daniel Tubío (2012), en consonancia con el currículo de Educación, que “la enseñanza debe tener como objetivo primordial formar seres pensantes y capaces de reflexionar críticamente sobre la sociedad en la que viven” (p.136) y que en una sociedad impregnada de una sobreabundancia de imágenes nada de lo que se nos aparece es tan simple ni transparente como parece, de modo que es necesario dotar a los niños y niñas de herramientas intelectuales que les permitan conocer y reflexionar sobre todo aquello a lo que están expuestos (2012, p. 136).

Acaso, en su libro *La educación artística no son manualidades*, explica que Richard Cary, en su obra *Critical art pedagogy* (2009), definió claramente la relación directa que existe entre la pedagogía crítica y la educación artística y propuso esta disciplina como herramienta de emancipación social frente a la opresión social. Para ello propone una doble utilización de la educación artística (no solo visual, pero también): una que se basa en aprender a analizar críticamente y a sospechar de aquello que se recibe (hermenéutica de la sospecha) y una que se basa en crear productos visuales efectivos y críticos socialmente potentes (Acaso, 2009, p. 155).

Kurfiss (1988) establece una serie de principios de enseñanza a la hora de aplicar el pensamiento crítico:

- Se puede aprender como un conjunto de habilidades.
- Se inicia y viene motivado por un problema, pregunta o cuestión.
- Los contenidos son una mera herramienta para desarrollar este tipo de pensamiento.
- Se deben formular y justificar las ideas.
- El aprendizaje se debe realizar en pequeños grupos en colaboración.
- Se integran los contenidos con el razonamiento.
- Se fomenta la metacognición.

Dentro del ámbito artístico hay diversos artistas que trabajan desde el pensamiento crítico para la concienciación social. Un ejemplo interesante y relacionado con el objeto de trabajo propuesto es Vermibus, un artista que transforma una imagen ya creada a partir de una intervención artística. Este artista interviene artísticamente sobre los carteles publicitarios que se encuentran en la ciudad. Su técnica pasa por aplicar disolvente sobre la imagen y de esta forma elimina los colores de la imagen existente para crear nuevos caracteres. El propio autor describe esta acción como una rehumanización de las figuras que, a su entender, ya se han vuelto impersonales, tratando de encontrar el aura del individuo, la personalidad que se perdió (Domestika, 2018). También es interesante destacar el hecho de que pone al alcance de todo el mundo el arte, ya que expone sus obras en las carteleras de la ciudad, aunque son rápidamente censuradas. Este autor servirá como ejemplo para la transformación de los juegos que se propone en esta unidad didáctica: cambiar la temática y la estética de un juego con la intención de transmitir una idea nueva vinculada a la realidad más próxima de los alumnos.

3.4. El juego de mesa en la escuela.

Grandes pensadores de la pedagogía como Piaget, Vigotsky o Bruner se posicionaron a favor y fueron referentes en la ludificación del aula (Sánchez, 2021, p. 26). Piaget, por ejemplo, defendía que el juego potencia el desarrollo de los factores mentales y que permite la relación de la persona con el entorno e incluso su transformación y Vigotsky creía que mediante el juego se pueden asumir las relaciones fundamentales y las reglas que se dan entre las personas de un colectivo o sociedad, de modo que puede servir como canal para preparar a los niños y niñas para la vida adulta. En consonancia con estos pensamientos, Melian y otros (2020), aportan datos que demuestran que los juegos de mesa contribuyen directamente al desarrollo del pensamiento estratégico de los alumnos de primaria y que, por lo tanto, son un material didáctico excelente.

A parte de esto, el juego de mesa es un material ampliamente conocido y aceptado por el alumnado de primaria, con el que normalmente se siente cómodo y con el que suele disfrutar, y por ello representa un buen candidato para que, mediante su creación y como

producto final de un proyecto, los niños y niñas aprendan los componentes y herramientas de la comunicación visual.

David Bueno también señala que el juego es la manera instintiva que tenemos los humanos, y más los niños, de aprender y que es una herramienta que permite el ensayo y error sin una penalización grave (sin sufrir daño físico directo). Además, defiende que “sin motivación no hay aprendizaje y el juego es un reto” (Bueno, 2017, 1m 00s). El juego tiene mucho protagonismo en el aprendizaje durante la etapa de educación primaria, es una herramienta educativa y socializadora. La creación de un juego de mesa para cada alumno dota a cada niño/a de este material y puede ser una buena fuente de motivación para realizar las actividades propuestas en la unidad didáctica. El resultado de la creación del material fomenta las oportunidades de que el alumno pueda jugar con él en la escuela o fuera del contexto escolar, favoreciendo de esta manera las oportunidades de seguir aprendiendo de forma lúdica.

La variedad de juegos de mesa que existe actualmente en el mercado trata de muy diversos temas. Los juegos que se proponen en la Unidad Didáctica para su transformación mediante intervención artística son: la baraja española, el Virus® y el Sushi go® (véase anexo 1). Estos juegos de mesa son muy conocidos y muchas veces se encuentran presentes en las aulas de muchas escuelas. Se han escogido estos porque su contenido consta íntegramente de cartas, porque proponen estrategias de juego diferentes y porque se prestan a ser modificados cambiando las temáticas. En la propuesta de unidad didáctica que se presenta a continuación, se propone a los alumnos que se apropien de la estructura y lógica del juego existente para crear una versión adaptada a una temática elegida y acorde con el contexto inmediato del alumnado y a la sociedad actual.

4. Contextualización

Este apartado se dedica a describir las condiciones del entorno, las características del centro educativo y el alumnado donde se imparte la unidad didáctica. Estos elementos son clave para diseñar una propuesta coherente y aplicable.

4.1. Características del entorno

Se ha diseñado la unidad didáctica pensando en una escuela común que puede encontrarse en una ciudad mediana de entre 30 y 40 mil habitantes de una zona de interior y capital de comarca. Se trata de una población poco industrializada y significativamente aislada de otras ciudades, aunque bien comunicada por carretera. Es una de las escuelas públicas que hay en la ciudad donde existe diversidad de población, familias con diferente capacidad económica y de diferentes orígenes. En la zona hay bastantes ofertas de trabajo no cualificado y, recientemente, ha habido un aumento de la migración de familias, principalmente originarios de países como Honduras, India, China y Gambia.

4.2. Descripción del centro

La escuela se encuentra en un barrio de las afueras de la ciudad, en un entorno muy tranquilo y rodeado de naturaleza. Al centro acuden los alumnos y alumnas de Educación Infantil y Educación Primaria que viven en el mismo barrio y zonas colindantes al mismo. La mayoría de alumnado llega a la escuela a pie, pero casi ninguno en bicicleta porque hay una fuerte subida para llegar al centro. Además, se tiene que cruzar una calle de circunvalación de la ciudad con mucho tránsito.

Se trata de un centro de dos líneas desde el primer ciclo de Educación Infantil hasta 6º de Educación Primaria, con unas ratios de entre 24 y 28 alumnos por clase. La escuela se recoge en un único edificio que cuenta con: 18 aulas de grupo clase, una biblioteca, un Aula de Acogida, un gimnasio, un aula polivalente (laboratorio), un despacho de dirección, una recepción, un despacho para el conserje, 2 salas de reuniones, 3 aulas para grupos pequeños, un aula de música, un comedor y un taller artístico. El patio tiene varias zonas

diferenciadas: 2 pistas de fútbol y baloncesto, un patio de tierra, una ladera de bosque y dos zonas de juego alargadas. Todas las aulas están dotadas de pantalla digital, proyector y dos ordenadores, uno para la maestra y otro para los estudiantes. En el centro hay conexión a internet y tres fotocopiadoras para el uso del claustro.

La clase de 5ºA a la que se dedica esta Unidad Didáctica, está situada en la primera planta del edificio, es amplia y luminosa. El aula cuenta con un pupitre con silla para cada alumno/a, colgadores y un cajón individual situado en una gran estantería para cada uno/a.

4.3. Características del alumnado

El grupo donde se lleva a cabo la unidad didáctica es el de 5ºA y se compone de 24 alumnos, 11 niñas y 13 niños. Se trata de un aula con mucha diversidad entre el alumnado, tanto por lo que se refiere al nivel académico de los alumnos/as como por su situación socioeconómica. Los factores principales que caracterizan al grupo son la variedad de nacionalidades de origen del alumnado (España, India, Gambia, Honduras y China). Algunos de ellos/as están atendidos por soporte a la educación inclusiva, una alumna que va al Aula de Acogida y es recién llegada de Gambia, dos alumnos atendidos por la maestra de educación especial.

En general es un grupo alegre y abierto a las propuestas didácticas de la maestra. A menudo, los alumnos/as se distraen hablando entre ellos y jugando por lo que hay que recordarles las tareas encomendadas y reconducir la dinámica hacia un ambiente de trabajo. No obstante, el grupo clase de 5ºA acostumbra a mostrar motivación hacia las propuestas que implican actividades manipulativas, por lo que la unidad didáctica que se presenta puede tener muy buena acogida.

5.Propuesta de unidad didáctica

En este espacio se expone con detalle cómo llevar a cabo la unidad didáctica dedicada a la intervención artística sobre el juego de mesa a partir de los elementos del lenguaje visual para alumnado de 5º de Primaria.

5.1. Introducción

El tema que trata esta unidad didáctica es el de la intervención artística sobre un juego de mesa para poner en práctica los elementos del lenguaje visual en la asignatura de Educación Plástica y Visual. Los alumnos/as crean un juego de mesa a partir de uno ya existente (cartas españolas, el Virus® o el Sushi go®) trabajando desde su experiencia personal para incluir elementos culturales y sociales propios.

Como objeto de trabajo se toman los tres juegos de mesa mencionados, se analizan sus temáticas, su funcionamiento lógico y se reflexiona en cómo se han empleado los elementos del lenguaje visual para ilustrar las cartas del juego. A partir de este punto, el alumnado tiene que pensar una temática alternativa para intervenir el juego sin que por eso se vean modificadas las reglas del juego original.

Al alumnado se le presenta los elementos básicos del lenguaje visual como contenido curricular (la forma, el color, la dimensión y la composición). Seguidamente se reflexiona sobre la presencia de los mensajes visuales que hay en el entorno más cotidiano, empezando por lo más sencillo hasta lo más complejo: los paneles informativos, las señales de tránsito, la publicidad o los carteles. El propósito es la alfabetización visual del alumnado y el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo delante de la constante situación de estímulos y mensajes visuales.

Se realiza una lluvia de ideas sobre temáticas a tratar en la intervención artística y a continuación, por grupos de trabajo, ya se empieza a desarrollar la creación del futuro juego de mesa.

Se les presenta un artista, Banksy, y de la mano de este autor, se presenta la técnica gráfico-plástica del *stencil* con la que se va a crear el juego de mesa.

5.2. Justificación

Se utiliza el juego de mesa como base para la intervención artística ya que es un elemento conocido y empleado para los alumnos y además se usa como herramienta didáctica para el aprendizaje del pensamiento estratégico, propio de la edad de los alumnos de 5º de primaria. Como dice Manu Sánchez (2021) “el juego no solo ha estado siempre presente en la vida social y cultural, sino en los procesos de aprendizaje en cualquier etapa de la humanidad” (p. 23).

Los alumnos pueden romper con los estereotipos de los juegos originales y tratar temáticas propias de su cultura. Por ejemplo, partiendo de la base del Sushi go®, pueden tratar la gastronomía propia de su país de origen; o también, basándose en la baraja española tratar el tema de los oficios, o en base al Virus® tratar el tema de la emergencia climática.

La metodología del trabajo colaborativo, según Regina de Miguel (2020) en su artículo *online Qué es el trabajo colaborativo y cómo introducirlo en el aula* expone:

El trabajo colaborativo favorece que el individuo aprenda más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento.

El uso de las TAC como soporte para buscar ejemplos y al final de la unidad didáctica, para la realización de un videotutorial, representa un elemento atractivo y actual para el alumnado de hoy en día y favorece al aprendizaje en red, ya que permite difundir el juego elaborado entre ellos y a sus contactos fuera del contexto escolar.

5.3. Referencias legislativas

En el primer nivel de concreción curricular y como referencias legislativas utilizadas para el diseño de la propuesta de unidad didáctica que se presenta hay diferentes legislaciones a nivel nacional y autonómico.

A nivel nacional se tiene como referencia:

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria.

A nivel autonómico se toma como referencia:

- *DECRET 119/2015, de 23 de juny, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació primària* en cuanto a la aplicación del currículum de primaria.
- *DECRET 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu* en cuanto a la atención a la diversidad.

5.4. Objetivos de la propuesta y relación con las competencias

5.4.1. Competencias

La unidad didáctica va a desarrollar las siguientes competencias:

Tabla 2: *Competencias*

| Competencia básica | |
|---|--|
| C1. Competencia comunicativa lingüística y audiovisual | C2. Producir textos orales. C3. Interactuar oralmente. C8. Planificar un texto de acuerdo a la situación comunicativa. |
| C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico | C12. Participar en la vida colectiva a partir de valores democráticos. C13. Valorar el sistema democrático para convertirse en un ciudadano crítico. |
| C4. Competencia artística y cultural | C1. Mostrar hábitos de percepción de la realidad visual. C2. Utilizar elementos básicos del lenguaje visual. C5. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual con técnicas y herramientas artísticas para expresarse y comunicarse. C8. Improvisar y crear con los elementos y recursos básicos de los diferentes lenguajes artísticos. C9. Diseñar y realizar proyectos y producciones artísticas multidisciplinares. |

| | |
|---|---|
| C5. Competencia digital | C10. Actuar de forma crítica, prudente y responsable en el uso de las TIC |
| C6. Competencia social y ciudadana | C1. Actuar con autonomía en la toma de decisiones y asumir responsabilidades. C4. Mostrar actitudes de respeto activo hacia personas, ideas, opiniones y creencias. C5. Aplicar el diálogo como herramienta en la relación entre personas. C6. Adoptar hábitos de aprendizaje cooperativo. |
| C7. Competencia de aprender a aprender | |
| C8. Competencia de autonomía, iniciativa personal y emprendeduría | |

Fuente: elaboración propia a partir del *Decreto 119/2015*.

5.4.2. Objetivos

Objetivo general:

- Contribuir a la alfabetización al alumnado de 5º de Primaria en el lenguaje visual a partir de la intervención artística en un juego de mesa.

Objetivos específicos:

1- Aplicar los conocimientos del lenguaje visual en la intervención artística en el juego de mesa a partir de la técnica del *stencil* y atendiendo a una temática cultural próxima al alumno/a.

2- Comunicar de forma oral y audiovisual el funcionamiento del juego de mesa intervenido haciendo un uso responsable de los recursos TIC.

3- Mantener una actitud de respeto hacia las ideas, las emociones y las producciones de los compañeros/as favoreciendo el buen clima dentro del aula y realizando un trabajo colaborativo con los miembros del grupo.

Tabla 3: *Objetivos con relación a las competencias*

| Objetivos | Competencias | | | | | | | |
|-----------------------|--------------|---|---|---|---|---|---|--|
| | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| Objetivo general | | | x | | | | | |
| Objetivo específico 1 | | x | x | | | x | x | |
| Objetivo específico 2 | x | | x | x | | x | x | |
| Objetivo específico 3 | | x | | | x | | x | |

Fuente: Creación propia a partir del *Decreto 119/2015*

5.5. Contenidos

Se plantea la unidad didáctica según los contenidos establecidos por el decreto 119/2015, que describe el currículum de Primaria de la Comunidad Autónoma de Catalunya.

Dentro del ámbito artístico, en el área de educación artística: visual y plástica, música y danza, el currículum establece 9 competencias básicas agrupadas en 3 dimensiones: percepción, comprensión y valoración, interpretación y producción e imaginación y creatividad (véase anexo 2). En la siguiente tabla se presentan los contenidos que va a tratar la unidad didáctica y su relación con la dimensión a la que pertenece y las competencias que trabaja. Se identifica el tipo de contenido en función de si está asociado a conocimientos (C), habilidades y destrezas (H) y actitudes (A).

Tabla 4: *Contenidos clave*

| Competencia Clave | Contenido Clave |
|--|--|
| Dimensión: Percepción, comprensión y valoración | |
| C1 y C2 | -Expresión de ideas, emociones y experiencias que desvelen las manifestaciones artísticas. (H) -Relación entre el arte, la sociedad, la cultura y la religión. (C) -Satisfacción y emoción estética. (H) -Posibilidades comunicativas de los diferentes elementos y lenguajes artísticos. (H) -Función e influencia de las manifestaciones artísticas. (C) |
| Dimensión: Interpretación y producción | |
| C5 | -Interés, valoración y respeto por el hecho artístico y por las producciones artísticas propias y ajenas. (A) -Técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos. (H) -Códigos y terminología utilizados en la lectura, producción e interpretación de las obras de arte. (C) |

| | |
|--------------------------------------|---|
| | -Producciones artísticas: plásticas, musicales y corporales. (H) -Expresión artística de las emociones, experiencias, deseos y valoraciones críticas. (H) -Uso de los recursos digitales en la expresión artística. (H) |
| Dimensión: Imaginación y creatividad | |
| C8 y C9 | -Imaginación y creatividad en la expresión y comunicación artística. (H) -Producciones artísticas plásticas. (H) -Planificación de los procesos de producción artística. (H) |

Fuente: Creación propia a partir del *Decreto 119/2015*

5.6. Metodología

Las orientaciones metodológicas que propone el decreto 119/2015 establecen que el alumno/a debe tener experiencias propias para comprender el mundo artístico y cultural y adquirir las competencias en lo que es la comprensión, la interpretación y la creación.

En el desarrollo de la presente unidad didáctica se propone el trabajo colaborativo en grupos de 4 alumnos. Según Juan Ignacio Pozo (2010) las características del trabajo colaborativo son:

- Tareas entrelazadas mediante acciones de interactividad e interdependencia.
- El conocimiento construido es dinámico y se inicia a partir de problemas auténticos que motivan y comprometen a los participantes.
- La estructura de las actividades se desarrolla por iniciativa de los participantes quienes asumen la dirección o coordinación de estas.
- El alumno es más autónomo, aunque interdependiente y solidario, en las acciones que realiza para alcanzar las metas de aprendizaje.
- Interés entre las personas, para conocer, compartir y ampliar la información que cada uno posee.
- El logro de la meta común depende del aporte colectivo y no necesariamente de los objetivos individuales. Se promueve cuando los miembros de un grupo tienen una meta en común y trabajan en conjunto para alcanzarla.
- Parte de la comunicación, la negociación y la relación entre iguales, donde se propicia la construcción del conocimiento como suma de esfuerzos y habilidades.
- Se enfoca más en el proceso. La actividad es una forma colectiva y sistemática con una compleja estructura mediadora. (Pozo, 2010, p.192)

Las agrupaciones se realizan de forma libre entre los alumnos según afinidad para fomentar el buen ambiente de trabajo dentro del grupo, así mismo, para facilitar la toma de decisiones entre alumnos que normalmente tienen intereses comunes. No obstante, tal y como establecen las pautas del diseño universal de aprendizaje (DUA), la maestra puede intervenir en la compensación de habilidades y funciones ejecutivas de los alumnos dentro del grupo proponiendo algunos cambios en la elección de los miembros del grupo.

5.7. Sesiones y/o actividades

La unidad didáctica se desarrolla a partir de 5 sesiones y 9 actividades.

Tabla 5. Sesión 1

| Sesión 1. Darle la vuelta al juego de mesa | | | | | |
|--|--|-------------------------|-------------------------------------|--|---------------|
| Competencias | | C1, C3, C4, C6, C7 y C8 | | | |
| Objetivos | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los juegos presentados. -Dialogar y llegar a acuerdos dentro del grupo. -Construir una relación lógica entre el tema elegido y los elementos que deben aparecer en el juego. -Valorar las implicaciones en términos de igualdad de género y crítica social a través de las elecciones iconográficas. -Elaborar un esquema de los elementos a dibujar. | | | | | |
| Descripción de la sesión/actividad | | | | | |
| <p>Actividad 1 (60 min.) La maestra presenta la nueva unidad didáctica "Intervención artística en un juego de mesa" que va a consistir en crear un juego de mesa a partir de la modificación de uno ya existente. Se presentan los 3 juegos de mesa que se van a usar de base para la elaboración del propio: la baraja española, el Sushi go® y el Virus® (véase anexo 1). Se muestran, se explica su funcionamiento, con la colaboración de los alumnos que ya los conocen, y se analiza qué temáticas tratan los juegos de mesas y la relación cultural que establece con la sociedad. A partir de aquí se hace una lluvia de ideas de las temáticas que podrían tratar los juegos de mesa presentados. La maestra propone también una temática alternativa para cada juego original: los oficios para las cartas españolas, las comidas del mundo para el Sushi go® y las amenazas y prácticas restaurativas en el entorno natural para el Virus®.</p> <p>Actividad 2 (30 min.) Se hacen agrupaciones de 4 alumnos de forma libre según afinidad para trabajar en la propuesta. Los alumnos deben decidir el tema del juego de mesa y empezar a pensar en los elementos que quieren representar y para ello deben seguir el guion que facilita la maestra (véase anexo 4). Los alumnos pueden trabajar en cualquier espacio dentro del aula.</p> | | | | | |
| Recursos | | | | | |
| Fungibles | | No fungibles | baraja española, Virus® y Sushi go® | Humanos | la maestra |
| Temporalización | | Espacio | | Agrupamientos | |
| 1 sesión de 90 minutos | | aula ordinaria | | - gran grupo (act. 1) - 6 grupos de 4 (act. 2) | |
| Criterios de evaluación (ver tabla 11) | | 1 | | Estándares (ver tabla 11) | 1.1, 1.2, 1.3 |
| | | 2 | | | 2.1, 2.2 |
| Medidas de atención a la diversidad (ver tabla 10) | | | | 1, 2, 3, 4, 6, 7 | |

Fuente: creación propia

Tabla 6. Sesión 2

| Sesión 2. El maravilloso mundo <i>stencil</i> | | | | | |
|--|---|-------------------------|--|---|--|
| Competencias | | C1, C4, C5, C6, C7 y C8 | | | |
| Objetivos | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Listar los elementos a dibujar y establecer una jerarquía entre ellos. - Dibujar los iconos que van a representar en el juego teniendo en cuenta el uso de los elementos visuales prestados. - Crear las plantillas <i>stencil</i> | | | | | |
| Descripción de la sesión/actividad | | | | | |
| <p>Actividad 3 (30 min.) Presentación del artista Banksy a partir del video "Banksy, el grafitero más famoso del mundo" (AytoSantanderTV, 2012, 3m52s) y las imágenes de la web "Banksy, las obras del grafitero más famoso" (Oldskull, 2022) y debate sobre la idea de popularizar el arte de todos para todos saliendo de las convenciones artísticas. Presentación de la técnica grafo plástica del <i>stencil</i> a partir del video seleccionado "3 formas de hacer un stencil casero" (Parres, P, 2017, 0m24s).(Ver enlace de los vídeos en el anexo 4). Se explica que la iconografía del juego tiene que ser sencilla, diseñar o adaptar símbolos o imágenes sencillas usando la mancha. Lo importante es que la imagen comunique una idea de lo que representa. Por ejemplo, si se hacen oficios, una llave inglesa para el mecánico, una jeringa para el médico, un móvil para el youtuber, etc. El alumnado trabaja con los siguientes elementos del lenguaje visual: forma, color, tamaño y composición. Se dan ejemplos y se da un tiempo para resolver dudas a partir de preguntas que hacen los alumnos y ejemplos que presenta la maestra. Se ayuda a los diferentes grupos a decidir qué temática van a tratar en su juego de mesa y que juego de base van a usar.</p> <p>Actividad 4 (30-50 min.) Elaboración de la iconografía para el juego de mesa en grupos a partir del guion seguido en la actividad 2 y en función del juego de base que hayan elegido los alumnos/as. Se pueden inspirar en imágenes que busquen de internet y también pueden hacer dibujos originales.</p> <p>Actividad 5 (10-30 min.) A medida que vayan terminando los diseños, los alumnos elaboran las plantillas a partir del material reciclado que se les facilita: bandejas de acetato y hojas de plástico separadoras de archivador translúcido, que deben colocar encima del dibujo para calcar el perímetro. Después tienen hacer un agujero dentro de la forma con un punzón y a partir de éste recortar la forma para que quede vacío su interior.</p> | | | | | |
| Recursos | | | | | |
| Fungibles | -fotocopias -lápiz, goma y rotuladores -acetatos (material reciclado) | No fungibles | -ordenador -proyector y pantalla 6 tabletas -tijeras y punzón | Humanos | la maestra |
| Temporalización | | Espacio | | Agrupamientos | |
| 1 sesión de 90 minutos | | aula ordinaria | | - gran grupo (act. 1) - 6 grupos de 4 (act. 2) | |
| Criterios de evaluación (ver tabla 11) | | 1 2 3 4 | Estándares (ver tabla 11) | | 1.2, 1.3 2.1, 2.2, 2.3 3.1, 3.2, 3.3 4.1, 4.2 |
| Medidas de atención a la diversidad (ver tabla 10) | | | | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 | |

Fuente: Creación propia

Tabla 7. Sesión 3

| Sesión 3. Manos a la pintura | | | | | |
|---|---|---------------------|--|---|------------------------------------|
| Competencias | | C1, C4, C6 y C8 | | | |
| Objetivos | | | | | |
| <p>-Prever el orden y un tiempo para cada tarea según las plantillas que tienen que usar y el número de cartas que deben estampar.</p> <p>-Colaborar en el grupo para que todos sus miembros consigan crear todas las cartas de su juego.</p> <p>-Producir las cartas con la técnica <i>stencil</i> tal y como se ha establecido en la planificación de la actividad 4.</p> <p>-Mostrar hábitos de autonomía en el orden y la limpieza del material usado.</p> | | | | | |
| Descripción de la sesión/actividad | | | | | |
| <p>Actividad 5 (10-30 min.) Terminar con la actividad de la sesión anterior si algún grupo no ha terminado de hacer las plantillas.</p> <p>Actividad 6 (60-80 min.) Se realiza la estampación de los dibujos usando la técnica <i>stencil</i>. Los alumnos tienen que proteger la mesa con papel de diario, preparan la pintura acrílica que van a usar poniéndola en una bandeja y preparan las esponjas necesarias, una por cada color. Los alumnos distribuyen las tareas dentro de su grupo para estampar las cartas del juego de manera que al final cada alumno tenga su juego de cartas. Pueden hacerlo de la forma que les vaya mejor, por ejemplo, cada uno estampa una plantilla diferente y hace las cartas para todos los miembros del grupo con la misma imagen o se distribuyen según los colores o cada uno hace sus cartas, etc. Las cartulinas cortadas las facilita la maestra, los alumnos las estampan y las van poniendo encima del correspondiente pupitre para llevar la cuenta de las realizadas y las que faltan por hacer. Se quedan allí hasta el día siguiente para que se seque bien la pintura.</p> | | | | | |
| Recursos | | | | | |
| Fungibles | -papel de periódico -acetato -pintura acrílica -cartulinas cortadas -esponjas | No fungibles | | Humanos | -la maestra -maestra de soporte |
| Temporalización | | Espacio | | Agrupamientos | |
| 1 sesión de 90 minutos | | aula ordinaria | | - 6 grupos de 4 | |
| Criterios de evaluación (ver tabla 11) | | 1 2 3 4 | | Estándares (ver tabla 11) | |
| | | | | 1.3 2.1, 2.2 3.1, 3.2, 3.3 4.1 | |
| Medidas de atención a la diversidad (ver tabla 10) | | | | 4, 6, 7, 8 | |

Fuente: Creación propia

Tabla 8. Sesión 4

| Sesión 4. Presentación del juego de mesa | | | | | |
|--|-----------------------------|---------------------|--|----------------------------------|-------------|
| Competencias | | C1, C3, C4, C6 y C8 | | | |
| Objetivos | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> -Distribuir las tareas dentro del grupo garantizando la participación de todos sus miembros. -Demostrar las aplicaciones de los contenidos sobre el lenguaje visual en la producción del juego de mesa. -Explicar de forma ordenada y clara el juego de mesa creado, según las pautas del discurso instructivo. -Respetar y valorar el trabajo realizado por los compañeros. -Argumentar críticas constructivas sobre el trabajo de los demás grupos. | | | | | |
| Descripción de la sesión/actividad | | | | | |
| <p>Actividad 7 (30 min.) Cada grupo prepara una presentación del juego de mesa a partir de la rúbrica que facilita la maestra. Disponen de 30 minutos para pensar un guion y qué parte va a explicar cada uno, así como para prever si necesitan algún material. La exposición tiene que seguir la estructura que la maestra apunta en la pizarra: nombre de los integrantes del grupo, nombre del juego y basándose en ..., material integrante del juego, preparación, normas de desarrollo y finalización del juego. La maestra pone a disposición de los alumnos la rúbrica sobre la que tienen que evaluar los alumnos (véase anexo 5).</p> <p>Actividad 8 (60 min.) Cada grupo sale a presentar su juego de mesa a los demás compañeros (público). Por grupos, consensúan la evaluación de la presentación según la rúbrica facilitada por la maestra (véase anexo 5).</p> | | | | | |
| Recursos | | | | | |
| Fungibles | 30 fotocopias de la rúbrica | No fungibles | | Humanos | -la maestra |
| Temporalización | | Espacio | | Agrupamientos | |
| 1 sesión de 90 minutos | | aula ordinaria | | - 6 grupos de 4 | |
| Criterios de evaluación (ver tabla 11) | | 1 2 4 | | Estándares (ver tabla 11) | |
| | | | | 1.2, 1.3 2.2 4.1 | |
| Medidas de atención a la diversidad (ver tabla 10) | | | | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 | |

Fuente: Creación propia

Tabla 9. Sesión 5

| Sesión 5. ¡Grabar y jugar! | | | | | |
|--|--|---------------------|--|--|------------------------------------|
| Competencias | | C1, C5, C6 y C8 | | | |
| Objetivos | | | | | |
| -Expresar de forma clara las instrucciones del juego de mesa - Hacer un buen uso de las TIC. -Usar con respeto los juegos de los compañeros. -Valorar el esfuerzo realizado por los demás, agradecer el material prestado y reconocer las cualidades de los diseños prestados | | | | | |
| Descripción de la sesión/actividad | | | | | |
| Las dos actividades se realizan de manera simultánea. Mientras un grupo está grabando el video tutorial los demás alumnos juegan con los nuevos juegos de mesa creados. | | | | | |
| Actividad 9 (15 min. por grupo) Cada grupo de alumnos pasa por el plató de grabación por turnos. La maestra puede ayudar si los alumnos lo precisan, pero son ellos los que realizan el vídeo tutorial. Los alumnos tienen que presentar las instrucciones del juego según el guión realizado en la actividad 7 y teniendo en cuenta las aportaciones realizadas por los compañeros en su primera presentación. Tienen un tiempo de 15 minutos para realizar todas las pruebas y grabación. Posteriormente, la maestra sube las grabaciones a la web de la escuela para que los alumnos puedan compartir con sus familias el trabajo realizado en esta unidad didáctica. | | | | | |
| Actividad 10 (90 min.) Los alumnos se colocan en mesas y juegan con los juegos que han creado los compañeros. En principio todos los alumnos conocen los juegos porque ya han escuchado la presentación en la pasada sesión. Aun así, deben preguntar a los miembros creadores del juego si pueden usar su juego y aclarar dudas si las hay. Es importante mantener una actitud de respeto por el material de los compañeros en todo momento. | | | | | |
| Recursos | | | | | |
| Fungibles | | No fungibles | -6 tabletas -juegos de mesa creados | Humanos | -la maestra -maestra de soporte |
| Temporalización | | Espacio | | Agrupamientos | |
| 1 sesión de 90 minutos | | aula ordinaria | | - 6 grupos de 4 (act.9) -libre (act.10) | |
| Criterios de evaluación (ver tabla 11) | | 2 4 | | Estándares (ver tabla 11) | 2.1, 2.2 4.1, 4.2 |
| Medidas de atención a la diversidad (ver tabla 10) | | | | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 | |

Fuente: Creación propia

5.8. Planificación Temporal

Los alumnos tienen la asignatura de Educación Plástica y Visual los martes de 15h a 16:30h por lo que las sesiones son de 90 minutos semanales. La maestra distribuye las actividades de la unidad didáctica en 5 sesiones que en total se desarrollan a lo largo de 5 semanas. Se prioriza realizar esta unidad didáctica en el 2º trimestre, porque la tutora ha tenido tiempo

de conocer bien el grupo de alumnos y también los alumnos han tenido tiempo de acostumbrarse a las dinámicas propias de 5º de Primaria. La primera sesión tiene lugar a la vuelta de las Navidades, en enero y termina en febrero.

Tabla 10. Temporalización

| Sesión | Actividades | | | | | | | | | |
|---------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Enero | | | | | | | | | | |
| Febrero | | | | | | | | | | |
| 1. | x | x | | | | | | | | |
| 2. | | | x | x | x | | | | | |
| 3 | | | | | x | x | | | | |
| 4 | | | | | | | x | x | | |
| 5 | | | | | | | | | x | x |

Fuente: Creación propia

5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

En la Comunidad Autónoma de Cataluña existe una legislación específica que da instrucciones de cómo atender a la diversidad, el decreto 150/2017, que da instrucciones para la atención educativa al alumnado dentro de un sistema educativo inclusivo. En esta unidad didáctica se van a usar algunas de las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) adaptadas a la unidad didáctica y características del alumnado.

Tabla 11. DUA

| Proporcionar múltiples maneras de representación | Proporcionar múltiples maneras para la acción y la expresión | Proporcionar múltiples maneras de comprometerse |
|---|--|---|
| 1. Las explicaciones se dan con un soporte visual (imágenes y vídeos) | 4. Se ofrece la opción de trabajar en cualquier espacio dentro del aula, agrupar mesas o en el suelo y la libre circulación por el espacio | 7. Se anticipan todas las tareas a realizar durante la sesión y también dentro de la unidad didáctica |

| | | |
|---|--|--|
| 2. Se repiten las explicaciones, se usa el lenguaje nativo del alumno si es necesario a partir de la traducción de algún compañero. | 5. Se valora la comunicación oral, la visual y la audiovisual en la exposición del trabajo realizado | 8. Se refuerza positivamente el trabajo realizado animando a seguir en ello. |
| 3. Se muestran ejemplos para completar las explicaciones. | 6. Primero se compensan las habilidades y funciones ejecutivas de los alumnos dentro del grupo y si lo requiere interviene la maestra. | 9. Se permite al alumno ir al rincón de la calma (10 minutos) y al baño 1 vez por sesión |

Fuente: Pautas del diseño universal de aprendizaje (anexo 5)

Además de las medidas universales, se tienen en cuenta las adaptaciones curriculares y metodológicas descritas en el Proyecto Individualizado (PI) de los alumnos/as que lo requieren y que son atendidos con medidas y soportes adicionales e intensivos dentro de la escuela.

5.10. Sistema de evaluación

Por tal de probar la eficacia de esta unidad didáctica, para ajustar y orientar la actuación docente y discente, se tienen en cuenta las evoluciones producidas tanto en el proceso de aprendizaje como en el de enseñanza. Se trata de una evaluación flexible y abierta más centrada en los aspectos cualitativos que cuantitativos.

La evaluación de la parte docente se puede realizar a medida que se lleva a cabo la unidad didáctica y a partir de las anotaciones en los registros de observaciones plantear actividades de apoyo para intercalar en mitad de las previstas y así incidir en la resolución de las dificultades detectadas. De la misma forma, la evaluación docente puede llevar a plantear actividades de ampliación si para el alumnado resulta muy motivador el trabajo planteado o si se puede extrapolar en algún sentido para tratar otros contenidos.

Para concretar los aspectos que se evalúan de esta unidad didáctica se ha tomado de referencia los criterios de evaluación que establece el currículo de Cataluña en el ámbito artístico en la etapa de Ciclo Superior de la Educación Primaria. (véase anexo 2, tabla 15)

Tabla 12. Sistema de evaluación

| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables | Objetivo | Actividad |
|--|--|----------|----------------|
| 1. Elegir un juego de mesa de acuerdo con los miembros del grupo sobre el que intervenir en función del aspecto cultural que se quiera tratar. | 1.1. Sabe jugar a los 3 juegos presentados de base. | 1, 2 | 1, 2, |
| | 1.2. Busca similitudes entre los elementos culturales del juego de base y los de la temática escogida. | 1 | 1,2, 3, 4, 7 |
| | 1.3. Llega a acuerdos entre los miembros del grupo. | 1, 3 | 2, 3, 4, 6, 7 |
| 2. Criticar de forma constructiva las exposiciones de los compañeros. | 2.1. Dialoga y establece acuerdos con los compañeros de clase. | 2, 3 | 2, 3, 4, 5, 10 |
| | 2.2. Valora y respeta la igualdad de género dentro del grupo y en los diseños. | 3 | 2, 3, 5, 7, 10 |
| 3. Comprender y aplicar el lenguaje visual tratado a través de la técnica del <i>stencil</i> . | 3.1. Dibuja las imágenes que va a tener el juego de mesa. | 1 | 4, 5 |
| | 3.2. Aplica el <i>stencil</i> como técnica gráfico-plástica para la creación del juego. | 1 | 5, 6 |
| | 3.3. Crea un juego de mesa original individual de forma colaborativa con el grupo. | 1,2,3 | 3, 4, 5, 6 |
| 4. Explicar de forma clara y también a través de un video tutorial el juego de mesa modificado. | 4.1. Domina el funcionamiento del juego creado. | 1,2 | 4, 6, 7, 8, 9 |
| | 4.2. Usa de forma adecuada las TIC. | 2 | 4, 9 |

Fuente: Creación propia

Según el *DECRETO 119/2015*, que describe las orientaciones de evaluación, se establece que la evaluación no debe tener en cuenta solo el producto final sino el proceso que desarrolla el alumnado para llegar a él. También indica que el docente debe ayudar al alumno a tomar conciencia de los aspectos que debe mejorar, así como explicitar los objetivos y criterios de evaluación. Se evalúan los logros en la adquisición de conceptos, habilidades y actitudes.

La evaluación cumple diferentes funciones. Según Ken Robinson (2015), la primera o inicial es diagnóstica, sirve para facilitar a los docentes conocer la aptitud y grado de desarrollo de los alumnos. La segunda es formativa, tienen la función de reunir la información sobre el trabajo y actividades para ayudar a los alumnos a progresar. La tercera es acumulativa y sirve para emitir juicios sobre el rendimiento global al final de una unidad didáctica (p.228).

Con el propósito de recoger los datos necesarios para realizar la evaluación de la unidad didáctica, se ha diseñado un conjunto de instrumentos (véase anexo 6) que faciliten el poder anotar las observaciones de forma ágil. Dado que en la mayor parte del tiempo de las sesiones el alumnado puede trabajar de forma autónoma, la maestra dispone de ciertos momentos para la observación y constatación de cómo se ejecutan las actividades. Sin

embargo, es un grupo bastante numeroso y la maestra prioriza poder orientar al alumnado y resolver dudas, por eso puede que falte tiempo para observar a todos los alumnos y por consiguiente, que algunos ítems queden sin evaluar. Al finalizar de cada sesión, la maestra recoge los registros y decide sobre qué alumnado priorizar la observación en la siguiente sesión para así, poder disponer de datos registrados de todos ellos.

Tabla 13. *Instrumentos de evaluación*

| Momento evaluativo/ Función | Técnicas de evaluación | Instrumentos de evaluación (anexo 5) |
|--------------------------------|--|---|
| Inicial/ Diagnóstica | Observación | Registro de los conocimientos previos que tiene el alumnado al principio de la unidad didáctica mediante la lluvia de ideas en la actividad 1 y la explicación de los juegos de mesa originales de forma colaborativa. |
| Procesual/ Formadora | Observación | Registro de observaciones de hechos o situaciones concretas importantes del alumnado a lo largo de todas las sesiones. Registro de conocimientos, habilidades y actitudes del alumno para determinar si favorecen al proceso de aprendizaje y fomentan el buen clima del aula. |
| | Coevaluación (entre compañeros) | Rúbrica de coevaluación: tabla que sirve para preparar en grupo la exposición del juego de mesa creado (actividad 7) y registro utilizado por los compañeros de clase que sirve para comunicar aspectos a mejorar de la presentación (actividad 8). |
| Final/ Acumulativa | Coevaluación (maestra/alum no/a) | Registro de observaciones a nivel individual a partir de una rúbrica de autoevaluación y posterior <i>feedback</i> de la maestra exponiendo las observaciones registradas durante el proceso de aprendizaje. |

Fuente: creación propia

6. Conclusiones

Este trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo general diseñar una unidad didáctica enmarcada en el área de didáctica de las Artes Plásticas y Visuales para fomentar la competencia comunicativa e interpretativa del lenguaje visual en el alumnado de 5º de Educación Primaria a partir de la intervención artística como principal herramienta didáctica. Este fin busca atender a la necesidad detectada de contribuir a la alfabetización visual para la formación de ciudadanos críticos en una sociedad democrática.

Seguidamente se plantean tres objetivos específicos para el desarrollo de dicho trabajo que a continuación se analizan y se expone su grado de consecución:

1. Revisar bibliografía reciente sobre la didáctica en la asignatura de Educación Plástica y Visual con el fin de conocer y emplear técnicas artísticas en el ámbito escolar para el desarrollo de la unidad didáctica. Buscar bibliografía y nuevas técnicas es una práctica continua para programar actividades de la profesión de maestro. La innovación, actualización o adaptación ya no solo de técnicas, sino también de metodologías didácticas para crear materiales didácticos atractivos es uno de los retos más motivadores de la estudiante para afrontar el ejercicio profesional de docente. La unidad didáctica presente, ha servido a la autora para profundizar en aspectos no solo técnicos sino también teóricos propios de la didáctica de la Educación Plástica y Visual.
2. Identificar las competencias y contenidos propios del segundo ciclo de Educación Primaria de Educación Plástica y Visual según la legislación y currículum que se aplican a la programación de actividades en el área de Educación Plástica y Visual. Próximamente entrará en vigor de forma completa el nuevo currículum y esto conlleva la necesidad de actualizar lo estudiado a través del desarrollo de este trabajo. No obstante, la estudiante ha tenido que manejar los documentos jurídicos y esto ha favorecido la habilidad de encontrar, ordenar y aplicar sus contenidos a la hora de realizar la programación de clases.
3. Fomentar el uso del juego de mesa como elemento didáctico en la etapa de Educación Primaria y establecer una relación entre su temática y la cultura propia del alumnado. Este objetivo se ha desarrollado de forma explícita en la unidad didáctica presentada, pero además, de una forma implícita, teniendo el juego de mesa presente como herramienta pertinente y útil en el trabajo en el aula de Primaria. También hay que decir que ha resultado

muy revelador constatar el vínculo que se establece entre un juego de mesa y su contexto cultural y esto representa una buena oportunidad para llevar a los alumnos a compartir experiencias y fomentar el pensamiento crítico-reflexivo.

4. Diseñar actividades para el desarrollo de la intervención artística sobre el juego de mesa a partir de los elementos del lenguaje visual para alumnos de 5º de Primaria. Este último objetivo se ha logrado a un nivel teórico, pero sería muy interesante llevar a la práctica la unidad didáctica para comprobar su viabilidad y seguramente, algunos aspectos se podrían modificar y mejorar en función de la respuesta obtenida por parte del alumnado.

En resumen, se puede decir que la elaboración de la unidad didáctica de este trabajo ha sido una tarea muy laboriosa que ha pretendido profundizar en cada uno de sus apartados para lograr diseñar unas actividades coherentes y necesarias para el aula de 5º de Primaria. Es importante decir que el apartado de evaluación ha sido uno de los más difíciles que se ha tenido que abordar, la relación entre los aprendizajes del alumnado y las evidencias para constatarlos requiere un abanico de herramientas que se complementen y permitan el análisis de contenidos, habilidades y actitudes que desarrollan los niños y niñas a lo largo de las actividades de la unidad didáctica, no cabe duda de que es un aspecto complejo y más con una ratio elevada como acostumbra a pasar en las escuelas actuales.

Como conclusión final, la forma como se han desarrollado los diferentes apartados de este trabajo ha permitido a la estudiante establecer una base sobre la que desarrollar futuras unidades didácticas y este hecho, va a repercutir en una buena práctica profesional en un futuro próximo como maestra.

7. Consideraciones finales

Con este trabajo, he tratado de crear un material didáctico para la clase de Educación Plástica y Visual que vaya más allá de hacer una manualidad para llevar a casa, por qué el arte es mucho más que esto, así que esta unidad didáctica pretende reivindicar el desarrollo de la autoexpresión creativa del alumnado en la escuela. También he puesto mi empeño en fomentar el pensamiento crítico-reflexivo del alumnado de 5º de primaria, porqué es una edad muy interesante para empezar con ello y, además, aunque en el currículum se incluye como un elemento esencial a trabajar, pienso que tiene escasa presencia en las propuestas didácticas que se suelen ver en las aulas de hoy en día.

Quisiera destacar la complejidad que ha supuesto desarrollar el trabajo fin de grado, la tarea de justificar y fundamentar la propuesta didáctica a partir de autores que apoyan teóricamente la planificación de actividades ha significado un esfuerzo muy grande para mí. Ahora que ya me encuentro al final del trabajo puedo decir que he comprendido la razón de fomentar la práctica ya que esto convierte al docente realmente en experto en la materia y a su vez dignifica nuestra querida profesión.

A modo de autoevaluación, sé que aún tengo un margen de mejora, sobre todo a la hora de elaborar documentación formal. Por suerte, he podido contar con personas que me han prestado su ayuda, sin por esto tener que invertir un sinfín de horas delante el ordenador y recorriendo bibliotecas. Aprovecho la ocasión para reivindicar la importancia del trabajo colaborativo entre docentes, del que estoy convencida que hace nuestra práctica mucho más rica y plural además de servir de modelaje para que nuestros alumnos aprendan a trabajar de forma cooperativa entre ellos.

Finalmente, tengo que reconocer que la temática tratada en la unidad didáctica presentada ha sido un punto de apoyo muy importante a lo largo de la realización del TFG, mi pasión por la didáctica, las artes plásticas y los juegos de mesa han hecho este trabajo mucho más llevadero. Tampoco puedo negar la ilusión que me ha generado poder crear un material didáctico original que, sin duda, voy a utilizar en mi práctica como maestra en un futuro no muy lejano.

8. Referencias bibliográficas

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Ed. Catarata.

Acaso, M (2006). *El lenguaje visual*. Paidós Arte y Educación.

Acland, C. R. (2017). American AV: Edgar Dale and the information age classroom. *Technology and Culture*, 58(2), 392-421. doi: <https://doi.org/10.1353/tech.2017.0041>

Albertos, D. (2021). *Guía para implementar el pensamiento crítico en el aula. El baile de los estorninos*. Ed. Pirámide

Arco, I. (2015). *L'escuela del s. XXI: contextos, processos i reptes de futur*. Eines 74. Consultado el 10/01/23. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=Y0DzCQAAQBAJ&pg=PA373&lpg=PA373&dq=bloom+habilitats+d%27ordre+superior+i+inferior&source=bl&ots=gZ2O1lqqMo&sig=ACfU3U1FYip-Z-8F1JC7Fv671NdSVXSX0g&hl=ca&sa=X&ved=2ahUKEwjv8Ib60YLoAhWE3YUKHf5SCcsQ6AEwBXoECAoQAQ#v=onepage&q=bloom%20habilitats%20d'ordre%20superior%20i%20inferior&f=false>

AytoSantanderTV. (2012, enero 20). *Banksy, el grafitero más famoso del mundo*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AQO5aqqvQrI&t=228s>

Belver, M. y Ullán, A. (2007). *La creatividad a través del juego*. Amarú.

Boroditsky, L. (2011). *How language shapes thought: The languages we speak affect our perceptions of the world*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/how-language-shapes-thought/>

Bueno, D. (2017). *Neurociencia para educadores: Todo lo que los educadores siempre han querido saber sobre el cerebro de sus alumnos y nunca nadie se ha atrevido a explicárselo de manera comprensible y útil*. Ediciones Octaedro.

Bueno, D. (2017, octubre 27). *El juego*. [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=tRWZHyhMx7I>

Caeiro, M. (2019). *Recreando la taxonomía de Bloom para niños artistas: Hacia una educación artística metagognitiva, metaemotiva y metaafectiva*. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7165000>

Campuseducación. (2020, mayo 12). *Taxonomía de Bloom*.
<https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/taxonomia-de-bloom/>

Decreto 119/2015, de 23 de junio, de ordenación de las enseñanzas de la Educación Primaria que establece la normativa vigente en la legislación de Cataluña. Currículum. (2015). XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya.
<http://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/primaria/curriculum/>

Decreto 150/2017, de 17 de octubre, de la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema educativo inclusivo. XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya. (2017).
https://xtec.gencat.cat/ca/formacio/formaciogeneralprofessorat/atencio_diversitat_inclusio/suport-inclusio

Domestika. (2018). *Vermibus: disolviendo la moda para convertirla en arte*.
<https://www.domestika.org/es/blog/1357-vermibus-disolviendo-la-moda-para-convertirla-en-arte>

El stencil. (2019). 3 minutos de arte.
<https://www.3minutosdearte.com/generos-y-tecnicas/el-stencil/>

Elisalde, R. (2020). *Paulo Freire: educación popular, Estado y movimientos sociales: una experiencia de gestión al frente de la Secretaría de Educación de San Pablo*. Editorial Biblos

Fernández, A. (2018). Educación crítica y comunicación: Manual contra el formateo mental. Editorial UOC Recuperado de <https://bv.unir.net:2769/es/lc/unir/titulos/59113>

Ferrer, M. (2007). *La alfabetización visual: forma de representación de ideas y complemento del lenguaje*. *Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia*. Vol. 1, No. 2, 76-82, 2007. Maracaibo, Argentina: Red Universidad del Zulia. Recuperado de <https://bv.unir.net:2769/es/ereader/unir/26057?page=6>.

Fournier 150. (2022) *El origen de los naipes de la Baraja Española*.
<https://www.nhfournier.es/blog/origen-baraja-espanola/>

Freire, P. (1996). *Política y educación*. Siglo veintiuno editores.

Goyes, G. (2020). El valor social de la comunicación visual. Reflexiones educativas de una formación disciplinar emergente. *Mediaciones*, 25 (16). Pp. 348-361.
<https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.16.25.2020.348-361>

Grazia, H. (2021). *Maria Montessori, una historia actual*. Publicaciones de la Universidad de Valencia. Edición digital.

- Gubern R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama .
- Juan (2022, enero 23) *Banksy, las obras del graffitero más famoso*. [Vídeo]. Oldskull.
<https://www.oldskull.net/street-art/banksy-mas-que-un-artista/>
- Kurfiss, J. (1988). *Critical Thinking: Theory, Research, Practice and Possibilities*. Education report series.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm 295, de 10 de diciembre de 2013. 2013-12886.
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Melián, A., Lucero, E., Rodríguez, E., Morales, J.M., Santana, A.M. (2020). *Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico*.
https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76563/2/Los_juegos_de_mesa.pdf
- Miguel, R. (2020). Qué es el trabajo colaborativo y cómo introducirlo en el aula. *Educación* 3.0.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-trabajo-colaborativo-aula>
- Mercado-Percia, J. (2012). Análisis retórico del estencil. *Palabra Clave* 13 (3), 668-687.
- MuPAI. (2022). *Materiales didácticos del MuPAI para la agenda 2030*.
<https://mupai.wordpress.com>
- Parres, P. (2017, mayo 2). *3 Formas de hacer un stencil casero*. [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=al2op-0sX3M>
- Pozo, K., Pérez, M. & Rondón, E. (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 16, 173-205.
- RAE. (2021). *Diccionario de la lengua Española*. <https://dle.rae.es/icono?m=form>

Real decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. num.52 19349-19420.

<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-2222>

Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas*. Ed. Grijalbo.

Rodríguez, C. J. (2015) *Ambientes de aprendizaje colaborativo en comunidades artístico-pedagógicas*. [Tesis]

Sánchez, M. (2021). *En clase sí se juega*. Ed Paidós Educación.

Torres, A., Moreno, A., Barbero, A., López, E., García, J., Clemente, M., Caeiro, M., Ruiz, P. (2018) *Aprender, crear, enseñar*. UNIR EDICIONES.

https://bv.unir.net:2610/#!/search?bookMark=eNrjYuBNLC3JSM0ryUxOLEINYWbgtTS3sDAxNDMzMLI0N-Rg4C0uzkwyMDYyNLAwNTPjZJByLChKzUtJLdJRSC5KTQRSqXnFqXlnmhOLeBhY0xJzilN5GVhKikpTurkU3VxDnD10S_Myi-JL81KT8vOz41GMNyZGDQCtQC4

Toledano, A. (2009). Elementos de la comunicación visual. "https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/ANGELA_RIOS_TOLEDANO02.pdf

Tubío, D. (2012). Reflexiones sobre la educación visual. *Cuaderno 39. Centro de estudios en diseño y comunicación*. pp 131 - 143. Universidad de Palermo. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000100010&lng=en&tlng=en

Vila, G. (2022). *El álbum ilustrado: recurso de animación lectora en Infantil*. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/13850/Vila%20Serra%2c%20Gemma.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Wenger, E. (2011). *Communities of practice: A brief introduction*.

Yáñez, B., Salazar, A. Gil, M. (2022). *Consumo y producción responsables acción por el clima, materiales didácticos del MuPAI.*

Gayo <https://eprints.ucm.es/id/eprint/73309/1/Consumo%20y%20producci%C3%B3n%20responsables.%20Acci%C3%B3n%20por%20el%20clima.%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DEL%20MuPAI.%20Objetivos%20Agenda%202030.pdf>

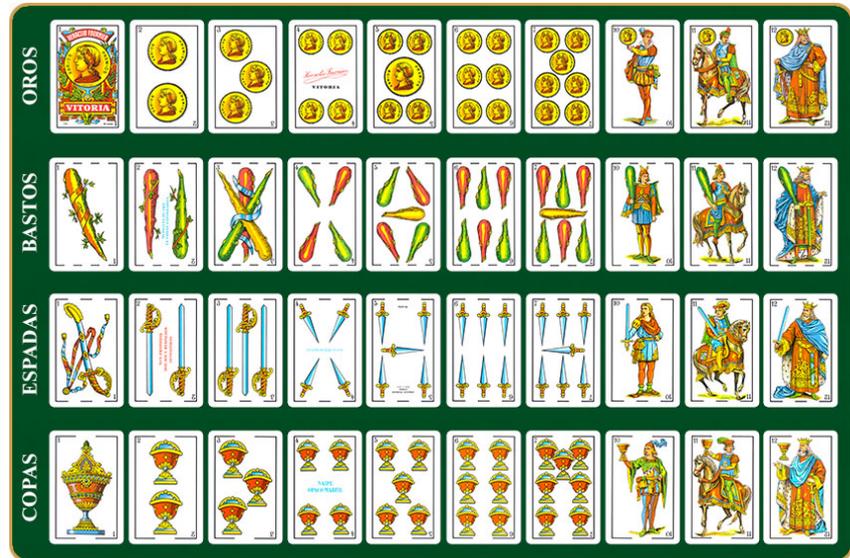
9. Anexos

9.1 Anexo 1: Juegos de mesa para la intervención artística.

La Baraja Española:

Figura 1. Baraja española.

Conjunto de 42 cartas, divididas en 4 “familias”: oros, copas, espadas y bastos, cada una de ellas corresponde con su iconografía característica. Cada familia tiene doce cartas: nueve numeradas (del 1 al 9) y tres figuras



correlativamente numeradas

Fuente: Casino.es

del diez al doce, la “sota” (núm 10),

el “caballero” (núm 11) y el “rey” (núm 12). (Fournier 150, 2022)

Funcionamiento del juego:

Existen muchos juegos de reglas que usan las cartas de la baraja española como: la butifarra, el guiñote, la brisca, el mentiroso, etc.

Posibilidades de intervención en el juego:

Se puede tratar el tema de los oficios, elegir 4 de diferentes (que conozcan los alumnos y sean significativos para ellos) y sustituirlos por los palos de la baraja española.

Se puede analizar una sociedad de una época y lugar concreto (la Grecia clásica, los egipcios, la sociedad actual occidental, etc) para representar los 4 palos de las cartas a partir de una iconografía inventada.

Sushi go® :**Figura 2: Las cartas del Sushi go®**

Es un juego de cartas creado por Phil Walker-Harding e ilustrado por Nan Rangsima, Tobias Schweiger y Phil Walker-Harding comercializado por la editorial Devir.

En las cartas se representa iconográficamente comidas de tradición japonesa: gyozas, tempuras, sashimi, nigiris, makis, wasabi, puding y palillos.



Fuente: [La taberna del almirante Benbow](#)

Funcionamiento del juego:

El juego consiste en conseguir el máximo de puntos a partir de combinar las cartas de la mejor forma posible. Del mazo de cartas inicial (10) cada jugador decide cuál se queda y después, todos a la vez, pasan el mazo de cartas restante al jugador que tienen a su derecha. Cada vez que reciben cartas nuevas, cada jugador decide cual es la carta que se queda y así hasta que se terminan las cartas. Finalmente se suman los puntos obtenidos y se repite la operación un total de 3 veces. Gana el jugador con más puntos.

Posibilidades de intervención en el juego:

La gastronomía es un elemento cultural que no se puede desvincular de un lugar y un tiempo concreto. Al igual que el creador del Sushi go® se inspira en la cocina japonesa, los alumnos podrían investigar y analizar la gastronomía de otra cultura, incluso, si el alumno proviene de otro país (Gambia, China, Honduras, ...) aprovechar la creación del juego de mesa para difundir las costumbres propias.

Virus®:

Es un juego de cartas de la editorial Tranjis Games y consta de: 4 órganos (corazón, hueso, hígado y cerebro) y sus correspondientes virus y medicamentos, también existe un multiórgano, multivirus y multimedimento. Para añadir complicación al juego existen también 5 tipos de cartas especiales: cambio de órgano enfermo por uno de sano, cambio de cuerpo, contagio, deshacerse de las cartas, robar un órgano.

Figura 3: cartas del Virus®**Funcionamiento del juego:****Fuente:** [Turol games](#)

El juego consiste en conseguir 4 órganos sanos de distinto color y se puede sabotear a los rivales echándoles virus y también se puede eliminar los virus e inmunizar los órganos con las cartas de medicamentos.

Posibilidades de intervención del juego:

Los alumnos pueden elegir otro tema en el que se pueda aplicar la lógica del juego estableciendo: un elemento, una amenaza y un reparador. Por ejemplo, se podrían crear cartas de diferentes elementos de la naturaleza: el agua, la vegetación, los animales y aire, sus amenazas: los residuos, la deforestación, los incendios y la contaminación por humos y elementos reparadores: el reciclaje, la plantación, la extinción de incendios, las energías renovables.

9.2. Anexo 2: Competencias y contenidos clave según el Currículum de Cataluña

Tabla 14. Competencias y contenidos clave en el ámbito Artístico

| ÁMBITO ARTÍSTICO | | |
|--|--|--|
| ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA: VISUAL Y PLÁSTICA, MÚSICA Y DANZA | | |
| DIMENSIONES | COMPETENCIAS | CONTENIDOS CLAVE |
| Dimensión de percepción, comprensión y valoración | C1. Mostrar hábitos de percepción consistente de la realidad visual y sonora del entorno natural y cultura. | -Percepción y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, cultural y artístico. -Expresión de ideas, emociones y experiencias que desvelen las manifestaciones artísticas. |
| | C2. Utilizar elementos básicos del lenguaje visual, corporal y musical y estrategias para comprender y apreciar las producciones artísticas. | - Interés por el patrimonio y las manifestaciones artísticas -Relación entre el arte, la sociedad, la cultura y la religión. -Satisfacción y emoción estética. -Recerca sobre cuestiones relacionadas con el arte. |
| | C3. Comprender y valorar elementos significativos del patrimonio artístico cercano, de Cataluña y otros sitios. | -Propiedades de los elementos que encontramos presentes en el entorno y en las obras artísticas. -Recursos, formas y posibilidades comunicativas de los diferentes elementos y lenguajes artísticos. |
| | C4. Comprender y valorar elementos significativos de la contemporaneidad artística. | -Códigos y terminología utilizados en la lectura, producción e interpretación de las obras de arte. |
| Dimensión interpretación y producción | C5. Emplear elementos básicos del lenguaje visual con técnicas y herramientas artísticas para expresarse y comunicarse. | -Interés, valoración y respeto por el hecho artístico y por las producciones artísticas propias y ajenas. -Satisfacción y emoción estética. -Propiedades de los elementos que encontramos presentes en el entorno y en las obras artísticas. |
| | C6. Interpretar música vocal e instrumental con los elementos básicos del lenguaje musical. | -Recursos, formas, posibilidades comunicativas de los diferentes elementos y lenguajes artísticos. -Función e influencia de las manifestaciones artísticas y de sus elementos - Técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos. |
| | C7. Emplear los elementos y recursos básicos del lenguaje escénico, para expresarse, interpretar y comunicarse. | -Producciones artísticas: plásticas, musicales y corporales. -Expresión artística de las emociones, experiencias, deseos y valoraciones críticas. -Interpretación individual y colectiva música y corporal. |
| Dimensión imaginación | C8. Improvisar y crear con los elementos y recursos básicos de los diferentes lenguajes | -Imaginación y creatividad en la expresión y comunicación artística. -Satisfacción y emoción estética. |

| | | |
|-------------|--|---|
| creatividad | artísticos. | <ul style="list-style-type: none"> -Función e influencia de las manifestaciones artísticas y de sus elementos. -Técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos. -Códigos y terminología utilizados en la lectura, producción e interpretación de las obras de arte. -Uso de recursos digitales en la expresión artística. -Combinación de diferentes lenguajes (visual, musical, escénico) en las creaciones artísticas. -Planificación de los procesos de producción artística. |
| | C9. Diseñar y realizar proyectos y producciones artísticas multidisciplinares. | |

Fuente: decreto 119/2015.

Tabla 15. Contenidos de ciclo superior 5º y 6º

| CONTENIDOS DE CICLO SUPERIOR (5º Y 6º) | |
|--|--|
| CONTENIDOS COMUNES | EDUCACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA |
| Percibir y explorar | |
| <ul style="list-style-type: none"> -Percepción y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, cultural y artístico. - Expresión en diferentes lenguajes de las ideas, emociones y experiencias que desvelan las manifestaciones artísticas y culturales. -Interés y curiosidad por descubrir, disfrutar y participar de las manifestaciones artísticas que ofrece el entorno. -Papel social, cultural y religioso del patrimonio. Incidencia en la vida cotidiana de las personas y las formas de pensar. - Influencia de la experiencia cultural del entorno en la comprensión, interpretación y creación visual. -Apariciones de habilidades y de la imaginación de los creadores. -Valoración y respeto de las producciones de uno mismo y de otros. -Satisfacción y emoción por la experiencia artística. -Percepción que a través de la implicación, de la resolución de problemas y de la constancia llega a la satisfacción en la comprensión, interpretación y creación artística. -Percepción que a través de la implicación, de la resolución de problemas y de la constancia llega a la satisfacción en la comprensión, interpretación y creación artística. | <ul style="list-style-type: none"> Propiedades de los materiales, los colores, las formas (volúmenes, líneas, texturas,...) -Recursos formales del lenguaje audiovisual y de la función expresiva y estética. - Relación entre las cualidades perceptibles y el que pretenden las imágenes y los objetos (informar, hacer pensar, convencer y persuadir). -Reconocimiento de las maneras de vivir, de formas de organización social y de atribuciones de tiempos y lugares en las imágenes y los objetos. - Características (formales, materiales y tecnológicas) en la creación de objetos y de imágenes que han cambiado o se mantienen a lo largo del tiempo. |
| Interpretar y crear | |
| <ul style="list-style-type: none"> -Terminología que se usa en la práctica y la vivencia de la expresión artística visual, sonora y corporal -interés, valoración y respeto por el hecho artístico y por las producciones artísticas propias y ajenas. -Valoración del avanza en el propio aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> -Posibilidades comunicativas de imágenes, objetos, elementos naturales, estructuras geométricas, materiales y recursos digitales: posibilidades espaciales en la intervención bidimensional y tridimensional. -Construcción y caracterización de personajes, recreaciones de espacios imaginados, creación de estructuras, maquetas, decorados y exposiciones. -Creación de mensajes visuales mediante materiales |

| | |
|---|--|
| <p>-Producciones artísticas (plásticas, musicales y corporales) con diversas técnicas y procedimientos a partir de la percepción sensorial, las experiencias, la realidad, las ideas y las emociones.</p> <p>-Creatividad e imaginación en la expresión y comunicación artística.</p> | <p>plásticos y tecnologías de la comunicación.</p> <p>-Equilibrio, movimiento, puntos de vista, plano, formato.</p> <p>- Reutilización de objetos e imágenes del entorno con la finalidad de explicar visualmente experiencias, deseos y valoraciones críticas.</p> <p>-Uso de representaciones culturales (imaginería popular y mediática, fotografías y objetos) en proyectos artísticos.</p> <p>-Terminologías propias de los lenguajes visuales: pintura, dibujo, escultura, espectáculo visual, cartelismo, grabado, collage, modelaje, fotografía, cine-vídeo.</p> |
| <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y reconocer en las diversas formas de expresión artística algunos rasgos sociales, culturales, religiosos formales, estructurales, ideológicos, psicológicos, semióticos y de género. 2. Formular opiniones y argumentaciones y buscar creencias e ideas alrededor de las manifestaciones artísticas y culturales. 3. Comunicar de forma visual, sonora y corporal conocimiento, pensamiento, emociones y experiencias, aplicando y combinando las posibilidades de comunicación del cuerpo, los sonidos, de la música, de las imágenes, de los objetos, de las figuras geométricas y de los recursos digitales. 4. Elaborar producciones artísticas que promuevan la valoración crítica de nuestro entorno. 5. Planificar procesos de producción por lo que hace a la previsión de recursos, materiales, momentos de revisión y a asunción de responsabilidades en el trabajo cooperativo. 6. Interpretar canciones y danzas aprendidas utilizando las técnicas básicas de la voz y el movimiento. 7. Crear canciones y participar en creaciones individuales y colectivas empleando debidamente la terminología y grafía correspondientes. 8. Leer e interpretar partituras con los elementos musicales aprendidos. | |

Fuente: *decreto 119/2015*.

9.3. Anexo 3: Guión para la intervención en el juego de mesa.

| | | |
|--|--|---|
| NÚMERO DE GRUPO: | | |
| MIEMBROS DEL GRUPO: | | |
| | |  |
| | | |
| | | |
| | | |
| TEMÁTICA DEL JUEGO: | | |
| | | |
|  |  |  |
| ELEMENTOS QUE APARECEN EN EL JUEGO: | | |
| (A PARTIR DEL VIRUS®) | (A PARTIR DEL SUSHI GO®) | (A PARTIR DE LA BARAJA E.) |
| 1..... | 1..... | 1..... |
| 2..... | 2..... | 2..... |
| 3..... | 3..... | 3..... |
| 4..... | 4..... | 4..... |
| 5..... | 6..... | |
| | 7..... | |
| CARTAS ESPECIALES | 8..... | |
| 6..... | | |
| 7..... | | |
| 8..... | | |
| 9..... | | |
| 10..... | | |

9.4. Anexo 4: Videos para visualizar en la actividad 3

[▶ Banksy, el grafitero mas famoso del mundo](#)

[Banksy: Todas las obras del artista callejero más famoso del mundo](#)

[▶ 3 Formas de hacer un Stencil casero](#)

9.5. Anexo 5: DUA

Figura 4. Pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)



© 2011 by CAST. All rights reserved. www.cast.org, www.udlcenter.org.
 APA Citation: CAST (2011) *Universal Design for Learning guidelines version 2.0*. Wakefield, MA: Author.

Fuente: [The Udl Guidelines](#)

9.6. Anexo 6: Evaluación

Tabla 16. Registro de conocimientos previos

| | Si | No |
|--|----|----|
| Algunos alumnos conocen los juegos de mesa presentados | | |
| Hay al menos un alumno en cada grupo que conoce los juegos de mesa planteados | | |
| Ha salido al menos una temática para intervenir en cada juego de mesa por parte de los alumnos | | |
| Cada grupo ha propuesto alguna temática para intervenir en el juego de mesa y un juego de mesa de base en el cual intervenir | | |

Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Registro de observaciones durante la sesión

| Día: Sesión: Alumno: | Siempre | Algunas veces | Esta vez no |
|---|---------|---------------|-------------|
| Conocimientos | | | |
| Comprende los conceptos tratados durante la sesión | | | |
| Realiza aportaciones con sentido | | | |
| Relaciona ideas de diferentes compañeros y/o de su propia experiencia vital | | | |
| Habilidades | | | |
| Realiza acciones constructivas para la elaboración del juego de mesa | | | |
| Practica las técnicas propuestas en las actividades planteadas (dibujo, <i>stencil</i> , grabación) | | | |
| Actitudes | | | |
| Muestra motivación durante la sesión | | | |
| Participa en las actividades | | | |
| Expresa sus opiniones, propuesta y emociones durante la sesión | | | |
| Escucha a los compañeros y respeta sus opiniones | | | |
| Hechos destacables | | | |
| | | | |

Fuente: elaboración propia.

Tabla 18 . Rúbrica de coevaluación (entre compañeros) de la exposición del juego de mesa

| Grupo evaluador: | | Grupo evaluado: | | |
|-----------------------------|--|---|--|--|
| | Muy bien | Bien | Regular | Mejorable |
| CONTENIDO DE LA EXPLICACIÓN | Se ajusta al tiempo. Discurso estructurado y claro | Se entiende pero no al completo. En parte mejorable. | Se han dejado alguna parte. No saben responder preguntas. | No saben lo que hay que explicar. No se ajustan al tiempo. |
| SOPORTES VISUALES | Se van muestran las cartas y movimientos acordes a la explicación. | Poca claridad en la muestra de cartas y movimientos. | Poca coordinación entre lo que se muestra y lo que se explica. | No tiene relación lo que se enseña con lo que se explica. |
| ESTILO LINGÜÍSTICO | Se usan palabras adecuadas y se usan suficientes conectores | No aparece el vocabulario específico, se explican bastante bien | Usan muchos coloquialismos. Discurso poco conectado | Discurso poco entendible. Vocabulario muy pobre. |
| COMUNICACIÓN NO VERBAL | Gestos, tono de voz y ritmo perfectos. | Bastante bien pero el tono de voz es bajo | Pocos o demasiados gestos. Tono inadecuado | Ritmo poco fluido, mala entonación, tono inadecuado |

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19. Autoevaluación final del alumno.

| Nombre del alumno: | | Grupo al que pertenece: | | |
|--------------------------------|--|--|---|---|
| | Muy bien | Bien | Regular | Mejorable |
| ACTIVIDADES ARTÍSTICAS | He puesto empeño en las actividades y he participado activamente en todo el proceso de creación del juego. | He participado en todo, pero no siempre he tratado de hacerlo lo mejor que podría | En ocasiones he dejado que los compañeros se ocupasen de realizar las actividades | No he participado con responsabilidad en las actividades e incluso he dificultado que mis compañeros pudieran trabajar a gusto. |
| ACTITUD HACIA LOS COMPAÑEROS | He escuchado las aportaciones de los compañeros con respeto y también exponer mis opiniones. | Algunas veces no he prestado suficiente atención a las aportaciones de los compañeros pero he mantenido el respeto | Algunas veces he desconectado de lo que decían los compañeros y/o he sido poco respetuoso con los demás | He estado molestando y sin atender a las intervenciones de los compañeros. He perdido el control en alguna ocasión. |
| EXPLICACIÓN TUTORIAL DEL JUEGO | He estructurado el y es claro. Permite comprender perfectamente el juego | He podido explicar el juego para que se entienda pero podría ser más claro y ordenado. | He explicado de forma que se comprende el juego en general pero quedan algunas dudas | No se entiende en absoluto el funcionamiento del juego de mesa. |

Fuente: Elaboración propia