



TRABAJO FIN DE MÁSTER
LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS APLICADAS A
LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS.

Revisión bibliográfica y propuesta práctica

Estudiante: Susana Espinosa Fernández

Especialidad: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tutor: Iván Albalade Gauchía

Curso académico: 2023-24

ÍNDICE

1.	Resumen y palabras clave	3
2.	Marco legal	4
3.	Justificación	4
4.	Introducción	4
5.	Objetivos	6
6.	Metodología	6
7.	Revisión bibliográfica	8
7.1.	La importancia de las materias artísticas en el sistema educativo	8
7.2.	El juego como estrategia para el aprendizaje	9
7.3.	Juego y arte	11
8.	Propuesta de intervención gamificada y propuesta de ABJ	12
8.1.	Contextualización.....	12
8.2.	Situaciones de aprendizaje.....	12
9.	Conclusiones	30
10.	Referencias bibliográficas.....	31



1. Resumen y palabras clave

Resumen: Ante la predisposición negativa de gran parte del alumnado a la idea de crear y expresar en las materias artísticas obligatorias, es necesario crear propuestas didácticas que motiven al alumnado a participar activamente en el proceso de creación. Por eso, el principal objetivo de este trabajo es comprender y evaluar los beneficios de las metodologías lúdicas en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual -EPVA-. Las metodologías lúdicas, la utilización de juegos como recursos de aprendizaje, suponen una experiencia educativa positiva por motivar al alumnado, dinamizar la clase, promover el aprendizaje activo, potenciar la creatividad y la imaginación y fomentar las habilidades sociales; entre otros. Arte y juego son una combinación eficaz, gratificante y estimulante, aprovechable en el desarrollo y la educación integral del individuo. Por este motivo, se proponen 4 situaciones de aprendizaje en las que se utilizan la Gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego para la materia de EPVA.

Palabras clave: Metodologías Lúdicas, Aprendizaje Basado en el Juego, Gamificación, Enseñanzas Artísticas, Juego, Motivación, Creatividad.

Abstract: Given the negative predisposition of a large part of students to the idea of creating and expressing in compulsory artistic subjects, it is necessary to create didactic proposals that motivate students to actively participate in the creative process. For this reason, the main objective of this work is to understand and evaluate the benefits of playful methodologies in the subject of Visual and Audiovisual Arts Education. Playful methodologies, the use of games as learning resources, are a positive educational experience because they motivate students, make the class more dynamic, promote active learning, enhance creativity and imagination and foster social skills, among others. Art and play are an effective, gratifying and stimulating combination that can be used in the development and integral education of the individual. For this reason, 4 learning situations in which Gamification and Game-based Learning are used are proposed for the Visual and Audiovisual Arts Education subject.

Keywords: Playful Methodologies, Game-based Learning, Gamification, Art Education, Play, Motivation, Creativity.

2. Marco legal

El presente trabajo está respaldado, a nivel estatal, por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo que articula el Real Decreto 217/2022. Por otro lado, a nivel autonómico, las propuestas de intervención que se diseñan y que se mostrarán a continuación se apoyan en el DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria.

3. Justificación

El presente trabajo se lleva a cabo por la necesidad de valorizar las enseñanzas artísticas en el ámbito educativo. Para ello, los docentes hemos de innovar e implantar metodologías que favorezcan el aprendizaje activo del alumnado consiguiendo despertar el interés por la materia para que, como mínimo, desarrollen la capacidad de saber expresarse y de resolver problemas de forma creativa.

Construyendo, gracias a estas metodologías, un clima de predisposición a “probar a dibujar” y a “a ver qué sale de aquí” obtenemos ese primer paso necesario para comenzar a desarrollar las competencias se pueden alcanzar a través del arte y de la acción.

Por estos motivos, este trabajo se centrará en un tipo de metodologías activas que guardan una estrecha relación con los procesos artísticos: las metodologías lúdicas. Como corroboran los docentes e investigadores Navarrete, Rodríguez y Berver (2020) en su estudio, ciertos alumnos, tras reflexionar sobre qué es la Plástica, concluyen que es “creatividad, imaginación y una forma de expresarte” y que “la plástica es una forma de expresarte y divertirse haciéndolo”. Los autores observan que varios alumnos hacen referencia a “la diversión, el entretenimiento y lo interesante de la materia”, características semejantes que asociamos a la acción de jugar y al juego en sí. Si nos aferramos a la diversión y a la creatividad que nos pueden aportar el juego y el arte establecemos una relación evidente con la cual podemos construir situaciones activas de enseñanza-aprendizaje.

En resumen, se estudiará la importancia de las materias artísticas en el sistema educativo, qué son las metodologías lúdicas y la posible simbiosis entre juego y arte, revisando la bibliografía que trate este tema. Por último, se propondrán 4 situaciones de aprendizaje.

4. Introducción

Generalmente, las materias artísticas obligatorias son consideradas un comodín y un pasatiempo intrascendente en el sistema educativo actual (Acaso, 2009). A pesar de ello, su carácter libre e interdisciplinar implica tener la capacidad de desarrollar muchas de las competencias claves que son pasadas por alto. Por este motivo, es necesario dejar atrás las metodologías tradicionales e innovar en busca de métodos y herramientas que despierten el interés del alumnado. En este proceso, el presente trabajo colabora revisando la literatura que aborde los múltiples beneficios de las metodologías lúdicas, un tipo de

metodología activa, y su estrecha relación con el arte. Además, propone una propuesta práctica en las que se utilizan este tipo de metodologías.

Como se ha comentado, a raíz del significado implícito de ser “irrelevante” que poseen dichas enseñanzas artísticas se han ido desarrollando varias problemáticas que tienen este foco común. En primer lugar, existe una predisposición negativa por gran parte del alumnado ante la idea de crear y expresar. Muchos consideran que no tienen aptitudes artísticas o que la materia es inútil, cuyos contenidos no son significantes en comparación con el resto. Ello implica, por descontado, una falta de atención e implicación y un aura de desmotivación generalizada (Navarrete et al., 2020). Por otro lado, además de los problemas específicos del campo, existen otros muchos a los que quienes se dedican a la docencia deben enfrentarse día a día. Entre ellos encontramos la diversidad de capacidades y habilidades que coexisten en el aula, los desafíos de conducta de los y las adolescentes, la dificultad de crear un clima favorable que impulse la creatividad, las carencias formativas, etc. (Karina, 2020)

En cuanto a las metodologías lúdicas, los investigadores Cornellà y colaboradores (2020) identifican principalmente dos formas de utilizar el juego en la educación: el Aprendizaje Basado en el Juego, es decir, el uso del juego para provocar un aprendizaje; y la Gamificación. Una diferencia fundamental entre ambos conceptos tal vez radique en el objetivo de la actividad involucrada. Si bien el objetivo principal de los juegos es entretener al usuario, el de la Gamificación es cambiar las actitudes y el comportamiento del usuario. Aunque estos conceptos tienen mucho en común, son diferentes y no deben confundirse (Çeker y Özdamli, 2017).

La Gamificación, por su parte, se refiere a la utilización “de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos” (Werbach y Hunter, 2014.). Esta es, tal vez, la versión más extendida del concepto, pero a lo largo de los años se ha ido completando la definición, concretamente desde el ámbito educativo. Por ejemplo, Kapp, en 2012, observa que “la gamificación es el uso de las mecánicas basadas en el juego, la estética y el pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Aquí comenzamos a comprender algunos de los posibles beneficios que esta forma de enseñar tiene implícita. Comienzan a aparecer términos tales como “motivación”, “acción”, “resolución de problemas”, etc. Así, la docente Hernández-Padrón (2018) termina de encajar las piezas requeridas para definir que “gamificar en un contexto educativo, implica partir del currículo y realizar una propuesta didáctica utilizando el funcionamiento y la mecánica del juego, y así aprovechar sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo”.

Tal como se ha visto, para que una actividad pueda ser “gamificada” y “jugable” y, por ende, divertida y motivadora, debe seguir la mecánica, la dinámica y la estética propia del juego (Hunicke et al., 2004). El juego posee unas características propias de las cuales deben apropiarse los entornos de aprendizaje que se pretendan gamificar. Multitud de autores coinciden en algunos de los puntos a tener en cuenta al plantear una situación de aprendizaje aplicando metodologías lúdicas. González y Mora (2014) por ejemplo, destacan la necesidad de establecer los objetivos de aprendizaje, de elaborar una historia llamativa que se vincule con los intereses del estudiante, de diseñar las rutas por

las que pasarán para alcanzar la meta, de definir cómo recibirá retroalimentación a lo largo del proceso, de informar de las recompensas y el reconocimiento que recibirán los participantes, etc.

La aplicación de estas metodologías en las materias artísticas busca alcanzar varios objetivos. La intención principal del Aprendizaje Basado en el Juego, ABJ a partir de ahora, así como de la Gamificación es el de promover la participación activa del alumnado. Con ello, se busca despertar el interés y la motivación de los estudiantes. Para alcanzar dicha meta debe existir una retroalimentación constante y una aproximación a su lenguaje que genere un aprendizaje contextualizado y de calidad. El juego es el medio ideal para alcanzar el propósito propuesto, entre otros. Esta metodología es capaz de fomentar la colaboración, el trabajo en equipo, el ensayo-error, la creatividad y la competitividad sana (Alonso et al., 2021). Además, con ella podemos y debemos desarrollar la inteligencia emocional, la imaginación, la sensibilidad, la comunicación, la expresión, así como mejorar la responsabilidad general.

5. Objetivos

Los objetivos de la presente revisión son, en primer lugar, analizar la importancia de las materias artísticas en el sistema educativo, interpretando los prejuicios de los estudiantes ante estas materias.

Para conseguir que el alumnado participe activamente en el proceso artístico se analizan metodologías activas que obtengan estos resultados. Con este fin, el principal objetivo de este trabajo es comprender y evaluar los beneficios las metodologías lúdicas en la educación artística obligatoria en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual -EPVA-.

Se profundiza en la comprensión de cómo estas metodologías innovadoras, el ABJ y la Gamificación, impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el arte, así como en el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

El último objetivo del trabajo es el de proponer 4 situaciones de aprendizaje que ayuden a los docentes-lectores a obtener una idea de cómo se pueden utilizar estas metodologías en la educación artística.

6. Metodología

La presente investigación sigue la metodología propia de una revisión bibliográfica, así como de propuesta práctica para la segunda parte.

En primer lugar, para la revisión bibliográfica, se identificaron los conceptos sobre los que queremos obtener información.

En segundo lugar, se escogieron los términos de búsqueda. Para una primera toma de contacto hacemos uso de Google Académico incluyendo términos como “Gamificación”, “Aprendizaje Basado en el Juego”, “Metodologías Lúdicas”, “Educación secundaria”, “Educación artística”, entre otros. El objetivo en este primer paso fue obtener una visión general de cómo abordan los artículos la problemática escogida. Gracias a esto se obtuvo información útil pero genérica

sobre los datos que recogen estos estudios. Podemos definir la problemática y construir las primeras hipótesis en base a eso.

Tras revisar y definir la exhaustividad de la búsqueda, se llevó a cabo una revisión general de la literatura para obtener respuestas comprobadas por múltiples estudios. Para ello, se accedió a las bases de datos de la Biblioteca Digital de la Universidad Miguel Hernández. Utilizamos la plataforma PsycINFO y damos acceso a 3 bases de datos: APA PsycArticles, APA PsycInfo y ERIC. En el buscador se preparó la sintaxis de búsqueda junto con las limitaciones necesarias como, por ejemplo, que sean artículos científicos publicados desde 2014 hasta 2024. En ella se añadieron términos, en primer lugar, respecto a la percepción de los adolescentes de las materias artísticas obligatorias. La sintaxis quedó, junto con los operadores booleanos para combinar los descriptores y términos relacionados AND, OR, NOT; de la siguiente manera: “Art Education Importance” OR “Value of Art Education” OR “Art Education Benefits”. Aparecieron 342 resultados que depuraremos más adelante.

Por otro lado, se preparó la sintaxis de búsqueda para lo referido a las metodologías lúdicas en la educación artística. Se introdujeron los términos de la siguiente manera: “Gamification” OR “Game-Based Learning” AND “Art Education”. Aparecieron 1449 artículos que se irían depurando.

Los criterios de inclusión en ambas búsquedas fueron: artículos científicos publicados desde 2014 hasta 2024 y que el idioma del artículo sea inglés o español. En la primera búsqueda se incluyó, además, el criterio de que el estudio sobre la percepción de las materias artísticas comprendiera los adolescentes en educación secundaria. Se excluyeron todos aquellos artículos que no cumplieran los criterios de inclusión previamente enumerados y también los artículos que al leer el título o resumen no aportaran información novedosa sobre el tema.

Para la segunda búsqueda es más conveniente hablar de los criterios de exclusión ya que la revisión comenzó desde las investigaciones más generales a las más concretas. Es decir, se comenzó tratando de entender qué es la Gamificación y el ABJ, estudiando los beneficios de ambas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los adolescentes y relacionando las metodologías y su impacto positivo en el alumnado estudiante de las materias artísticas obligatorias. Aquí se excluyeron los artículos que, a través de la información que nos proporciona el título, se considerara que ya se hubiera recopilado anteriormente. Además, realizamos una comparación de resultados en función de los criterios de calidad y escogemos los más útiles para la investigación.

En último lugar, se extrajeron y analizaron los datos de los estudios seleccionados para, finalmente, interpretar los resultados y extraer conclusiones propias.

En la segunda parte del presente trabajo, se utilizó la metodología propia de una propuesta práctica en el contexto educativo. En un primer lugar, se identificó en la normativa vigente de la Comunidad Valenciana el currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Se estudiaron y escogieron algunas de las competencias específicas de la materia para poder desarrollar una práctica que ayudara a los estudiantes a alcanzar dichas competencias. Con esto, se decidieron los criterios de evaluación y los saberes básicos que

pertenecieron a cada práctica. A partir de ahí, se fue construyendo cada situación de aprendizaje con las metodologías escogidas. Por último, se completaron las tablas posteriores con la máxima información posible para que el docente-lector pueda, si lo desea, llevarlas a cabo.

7. Revisión bibliográfica

7.1. La importancia de las materias artísticas en el sistema educativo

¿Por qué es necesario motivar al estudiante? Esta es la primera pregunta que se realiza al comenzar la investigación. Y es que, si se quiere encontrar las herramientas (lúdicas, en este caso) para que el alumnado se sienta motivado en las materias artísticas obligatorias en primer lugar, se debe conocer la importancia, el valor y los beneficios de dichas materias. La literatura, sobre todo en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), es muy limitada. Los pocos estudios realizados hasta la fecha se centran en los beneficios de las artes para los estudiantes de Educación Primaria.

Como se ha expuesto en la introducción, los docentes de las materias artísticas obligatorias parten de una percepción negativa generalizada hacia las materias que imparte. Existen numerosas teorías implícitas, mitos y prejuicios en los estudiantes de ESO. La investigadora Giráldez (2007) enumera dichos mitos. Entre ellos encontramos la idea preconcebida de que es simplemente un proceso manual en el que se valora el dominio de ciertas técnicas. Además, si bien la creatividad es considerada una habilidad fundamental en la actualidad, existe la idea de que es un don innato que no se puede desarrollar si no se tiene, dando lugar a muchas frustraciones por parte del alumnado. Esto mismo ocurre con el prejuicio de que el arte es sinónimo de talento y, dado que el talento es un don, no todos los estudiantes lo poseen (una frustración más). Todos estos mitos influyen en la pérdida de interés de los estudiantes por la materia. Es decir, si la educación artística depende de las cualidades innatas de cada uno y ellos consideran que no han nacido con esas cualidades es evidente que creerán que nunca llegarán a poseerlas y, por tanto, abandonarán todo esfuerzo para conseguir desarrollar sus capacidades artísticas (Navarrete et al., 2020).

A grandes rasgos, los principales beneficios de las enseñanzas artísticas más repetidos en la literatura son la capacidad de desarrollar el razonamiento abstracto, el pensamiento activo y la toma de decisiones en condiciones de incertidumbre. La educación artística brinda oportunidades para la interacción entre la expresión y la reflexión, generando beneficios significativos y mensurables en ámbitos distintos de los que se encuentran actualmente en la mayoría de las pruebas de rendimiento académico (Roeger y Kim, 2013).

Las investigaciones muestran que la educación artística promueve diversos hábitos cognitivos positivos y genera efectos positivos en el aprendizaje de otras disciplinas (Winner et al., 2020). Además, existen conexiones entre el arte y un mejor rendimiento académico (Posner et al., 2008), así como entre el arte y una educación de calidad, un mejor clima escolar y una mayor eficacia docente (Eilber, 2009).

La educación artística brinda oportunidades para apreciar múltiples perspectivas sobre un solo tema, enfatizando así los valores de las interpretaciones artísticas, construyendo el respeto por uno mismo y el respeto por las interpretaciones artísticas de los demás (Gardner, 2004). Además, las enseñanzas artísticas benefician la autoexpresión de varias maneras. Es una herramienta con la que los alumnos pueden expresarse a sí mismos y expresar su comprensión del mundo (Malchiodi, 2007). Además, las relaciones que los estudiantes desarrollan durante su participación en la educación artística a través de experiencias colaborativas promueven su sentido de responsabilidad y conexión con la comunidad (Davis, 2008), proporcionando así un medio no verbal para la expresión y la resolución de conflictos (Kagan, 2009).

Por tanto, entendiendo la importancia de la educación artística en el marco educativo procederemos a poner en prácticas metodologías que fomenten la creatividad y motiven a los estudiantes. La educación artística debe consistir en estrategias que promuevan la innovación, la reflexión crítica, el pensamiento divergente, la improvisación y el aprendizaje experiencial.

A continuación, se analizarán los beneficios de las metodologías lúdicas que se llevan a cabo en las materias artísticas obligatorias.

7.2. El juego como estrategia para el aprendizaje

El juego es fácil de reconocer. En la mayoría de los casos, el comportamiento puede clasificarse entre lúdico o no lúdico y está casi omnipresente en todas las especies de animales (Koeners y Francis, 2020). Definir el juego e investigar sus funciones biológicas es una tarea difícil. Existe una coincidencia presente entre los autores en afirmar que resulta más sencillo identificar qué es un juego que lograr una definición precisa sobre lo que es. Las definiciones más comunes describen el juego como una actividad o expresión divertida, agradable, voluntaria y no seria (Caillois, 2001). Dentro de esta definición existe una propuesta adaptada de Van Vleet y Feeney (2015) en la que expone que “el juego es una actividad o expresión que se lleva a cabo con el objetivo de aumentar la alegría con respecto a uno mismo y a su entorno.” Con esta definición el juego se convierte en una expresión muy personal, creativa y cultural, y forma parte de la experiencia humana.

El juego debe tener ciertas cualidades para poder ser agradable y, por ende, divertido. La persona debe ser capaz de concentrarse en un campo de estímulo limitado en el que puede utilizar sus habilidades para satisfacer demandas claras, olvidando así sus propios problemas y su propia identidad separada. Aún así, debe obtener al mismo tiempo una sensación de control sobre el entorno (Csikszentmihalyi, 1975). El juego permite experimentar con su repertorio de conductas en un entorno no amenazador y, por tanto, aprender mediante prueba y error sin pagar un precio demasiado alto por los errores. Aunque el juego aporta grandes beneficios al desarrollo cognitivo de los niños gracias a que jugando desarrollan el ego mediante la manipulación simbólica de su entorno (Erikson, 1950) y la moral autónoma (Piaget, 1965); estas perspectivas dejan de lado uno de los aspectos principales del juego, que es el simple hecho de que es divertido en sí mismo.

Jugar significa participar en una experiencia que normalmente contiene demandas de acción coherentes, no contradictorias y equilibradas con las capacidades propias y proporciona una retroalimentación clara e inequívoca de las acciones de una persona. Los niños que juegan más tienen mejores habilidades sociales, demuestran una mejor autorregulación y son pensadores más creativos (Weisberg et al., 2015). A través del juego diario, los niños pequeños adquieren valiosas experiencias de vida a través de una variedad de roles que apoyarán el crecimiento y, en última instancia, se traducirán en edad adulta. El juego es un aspecto esencial en el desarrollo de habilidades claves como lo son las habilidades sociales, las conductuales, las lingüísticas y las cognitivas. Además, permite desarrollar comportamientos que implican seguridad, el respeto por la propiedad, el autocuidado y el aprendizaje de rutinas cotidianas (Irvin, 2017).

Los niños que tienen la oportunidad de jugar tienden a utilizar su creatividad mientras siguen desarrollando su imaginación, su destreza, su fuerza física, cognitiva y emocional. El juego es esencial para el desarrollo del cerebro. Y es que, la neurociencia nos permite saber que cuando se juega, se activan las regiones del cerebro que permiten a las personas que no sólo se concentren en la atención, sino que también tengan la motivación por aprender (Santa Cruz, 2023).

Los resultados de la investigadora Forbes (2021) sugieren que el juego es una herramienta valiosa para aumentar la motivación de los alumnos en este continuo extrínseco/intrínseco, ya que los participantes describieron con frecuencia indicadores de mayor motivación. Cuando la gente juega, se siente comprometida, relajada y desafiada; estados mentales muy propicios para el aprendizaje. Ponen a prueba teorías, exploran las relaciones sociales, asumen riesgos y reimaginan el mundo. Desarrollan la autonomía, la empatía y la imaginación, y aprenden a afrontar la incertidumbre. Puesto que las escuelas y los institutos son los lugares en los que ocurre el proceso enseñanza-aprendizaje, parece lógico que el juego ocupe un lugar importante en ellas. Una clase gamificada, por ejemplo, debe poder desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego: un incentivo directo que despierte en el estudiantado el interés por aprender (Oliva, 2016).

El aprendizaje a través del juego se produce cuando una actividad es divertida, implica un pensamiento activo y comprometido, ayuda a los niños a encontrar el sentido de lo que están haciendo o aprendiendo, implica un pensamiento iterativo (experimentación, comprobación de hipótesis, etc.) e implica la interacción social con compañeros y adultos (Mardell et al., 2019).

No obstante, Kushner (2012) señala una serie de paradojas entre la naturaleza del juego y la naturaleza de la escuela. En el juego, los jugadores pierden la noción del tiempo; la escuela se rige por horarios. El juego puede ser caótico, desordenado y ruidoso; las escuelas aspiran a ser lugares de orden. En el juego, los niños corren riesgos (físicos y psicológicos); las escuelas son lugares donde los niños deben estar seguros. En el juego, el niño es el que manda; en la escuela, la agenda la marcan generalmente los adultos. Ambas afirmaciones son ciertas: queremos que los niños tengan capacidad de acción y tenemos importantes objetivos de aprendizaje para ellos. Una paradoja.

Debido a estas paradojas, no es fácil ni sencillo introducir el juego en los institutos. No se puede simplemente “instalar” el aprendizaje a través del juego en una institución educativa con, por ejemplo, un nuevo plan de estudios que tenga más juegos matemáticos o que haga que los niños pasen más tiempo en los ordenadores. Aún así, los docentes y las instituciones tienen el deber y la responsabilidad de introducir nuevas estrategias didácticas que incluyan en el aula mecanismos que aumenten la motivación y el compromiso con el objetivo de facilitar el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes.

7.3. Juego y arte

Si bien ya se han manifestado la importancia de las materias artísticas en el sistema educativo y el impacto positivo de las metodologías lúdicas en el proceso de aprendizaje de los alumnos, en este apartado se comenta las similitudes del juego y el arte y cómo ambos, unidos, aportan numerosos beneficios al desarrollo de ciertas competencias.

Se pueden percibir conexiones muy directas del juego con el arte. Entendemos ambos conceptos como medios de exploración, de posibilidad de invención, de posibilidad de proyección de la vida interior hacia el mundo, de propiciar el desarrollo intelectual, etc. El arte y el juego tienen un carácter simbólico y semiótico, posibilitando un intercambio entendido como comunicación. No obstante, no existen muchos estudios que hagan referencia a este tema.

El juego es una tarea fundamental en la vida de los niños, así como un gran aliado de la creatividad que poseen a esas edades tan tempranas. Las artes y el juego tienen en su combinación efectos que despiertan en los participantes una atención curiosa, imaginativa, evocadora y desafiante, predispuesta tanto a la reflexión como a la expresión espontánea. La asociación de estos dos fenómenos aporta a la pedagogía la posibilidad de combinar estímulos que potencian habilidades físicas e intelectuales, equilibrando el desarrollo y otorgando también, una visión estética profunda y personalizada (McArdle y Wright, 2014).

La experiencia lúdica integra no sólo las necesidades expresivas y emocionales del niño sino también las del artista adulto, ya que el juego desarrolla la creatividad a partir de estos procesos, abriéndonos a multitud de posibilidades (León-Río, 2020).

De Valdenebro (2001) afirma que el juego es el motor de la creación artística. La autora establece similitudes entre estas dos actividades. A priori, tienen en común la exploración, la capacidad de proyectar nuestra vida interior y la capacidad de reordenar el mundo. Además, ambos trascienden lo material. Ninguno debe buscar el bien material, sino su propia expresividad como fin principal. El juego no busca un fin diferente a sí mismo, de hecho, todo concluye cuando el juego termina, todo queda igual a como se encontraba al principio. Así, el arte y el juego son mecanismos que estimulan la comunicación, facilitan la capacidad de expresión del individuo y son un vehículo para el hacer y transformar. Para esta autora tanto el juego como el arte se pueden poner al

servicio de la educación para estimular el aprendizaje. Esto es, si el juego posibilita el aprendizaje, el arte facilita el aprendizaje y genera conocimiento.

En los procesos creativos que se desarrollan en la educación artística, la subjetividad y la fantasía son primordiales en el desarrollo de la capacidad artística de los niños y adolescentes. Todo esto propicia la identificación emocional del estudiante con su obra que está más acorde con sus propias necesidades expresivas, reorientándole mediante el juego y lo lúdico hacia una sociedad menos competitiva, donde tengamos una visión más amplia del mundo y de nosotros mismos, convirtiéndonos así en precursores del cambio que la sociedad actual está esperando (León-Río, 2020).

8. Propuesta de intervención gamificada y propuesta de ABJ

8.1. Contextualización

Las siguientes propuestas están dirigidas a los niveles correspondientes a las enseñanzas artísticas que sean obligatorias en la ley actual. En este caso, son dirigidas a los estudiantes de los niveles de 2º ESO y 3º ESO pertenecientes a la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

Para contextualizar las propuestas en la materia correspondiente, comentar que el currículo de la Generalitat Valenciana afirma que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual engloba los saberes de distintos lenguajes que proporcionan al alumnado la oportunidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través de creaciones artísticas que constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico nos permite moldear y transformar elementos a través de la experimentación, creando propuestas artísticas nuevas y desarrollando la capacidad de expresión del ser humano.

Las siguientes propuestas harán uso de las metodologías lúdicas mencionadas en el trabajo -la Gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)- con el objetivo de motivar al alumnado. Son dos propuestas para la metodología de Gamificación y dos propuestas para la metodología de ABJ. En ellas se trabajará, a su vez, el desarrollo del pensamiento crítico tanto en los alumnos como en el docente, imprescindible en la sociedad actual y futura. El pensamiento crítico se refiere a reflexionar de forma clara y racional al mismo tiempo que se comprenden las conexiones lógicas entre diferentes ideas. A continuación, en cada situación de aprendizaje se explica cómo contribuyen a dicho objetivo.

8.2. Situaciones de aprendizaje

I d e	Título:	¿Qué estamos viendo?	Temporalización
		Decodificando la realidad	A concretar por el docente

n t i f i c a c i ó n s i t u a c i ó n a p r e n d i z a j e	Materia(s) / Módulo(s): Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Nivel: 3ºESO	Nº S.A.:	Trimestre:	Nº clases:
	Descripción:	<p>Esta primera toma de contacto en el proceso de desarrollar el pensamiento crítico se centra en ser conscientes del acto de percibir para, posteriormente, analizar y evaluar lo observado. En esta situación de aprendizaje se habla de la percepción visual, de cómo nuestro cerebro interpreta y relaciona la realidad y su representación.</p> <p>El proceso de la percepción visual parte de la existencia de un objeto en la realidad, que es percibido por el ojo y captado por el sistema nervioso y el cerebro, para ser decodificado e intervenido mediante un mecanismo combinado de estímulos físicos (materiales) y psíquicos (interpretación intelectual y personal). Es por ello que los alumnos deben desarrollar el criterio propio y crítico que les permita decidir sobre la veracidad del mensaje que se plantea ante ellos, sobre si es algo objetivo y veraz o si el emisor del mensaje intenta jugar con lo que se percibe de él.</p>			
	Tareas previstas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición de la información por parte del docente. Explicación a través de ejemplos visuales de la percepción visual, de las ilusiones ópticas, las figuras imposibles, las figuras ambiguas, etc. Además, se mostrarás obras de pintores surrealistas en las que aparecen situaciones absurdas, en coexistencias imposible, flotando, etc. 2. Organización de los equipos, explicación de los materiales necesarios para llevar a cabo la práctica y en qué consiste esta. Breve explicación, algunos ejemplos de cianotipias y pequeña muestra de cómo se realizan. 3. Tarea experimental: realización de cianotipias jugando con la luz, el tiempo de exposición, con las sombras de los objetos utilizados... Cada grupo debe realizar el máximo número de cianotipias en el tiempo concretado y que cumplan los requisitos mínimos que establezca el docente. En general, éstas deben ser sugerentes, así como crear formas ambiguas y abstractas. 4. Reparto de cianotipias de forma aleatoria (sin que coincida con las del propio grupo). Cada alumno debe dibujar encima de la cianotipia que le haya tocado qué le sugieren esas formas en el tiempo concretado por el docente. Deben ser creativos. 5. Sorteo de cianotipias. Cada alumno recibirá una cianotipia del compañero y debe indicar en una palabra (de las 50 que se propondrán) a qué le recuerda la forma dibujada intervenida en la cianotipia base. Conjuntamente, se irá 			

		preguntando al resto de compañeros qué palabra creen que ha utilizado el compañero para describir el dibujo. Las personas que acierten la palabra del compañero recibirán 3 puntos mientras que la persona dueña de la palabra recibirá 1 punto por cada persona que acierte su palabra. Se creará un ranking con todos los puntos y el docente decidirá las recompensas.							
	Valoración del progreso aprendizaje	Evaluar la organización y autogestión del equipo, el grado de implicación en el proceso, la calidad de las cianotipias y las conclusiones sacadas de la actividad.							
	Producto final (evidencias)	El producto final es la obra intervenida sobre la cianotipia de otro compañero-grupo, además del ranking de la actividad gamificada.							
C o n c r e c i ó n c u r r i c u l a r	Competencias clave	<u>CCL</u>				<u>CPSA</u> A	<u>CC</u>	<u>CE</u>	<u>CCEC</u>
	Competencias específicas	<ul style="list-style-type: none"> CE2: compartir ideas y opiniones usando la terminología específica de área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística. CE3: comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas. CE5: crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos. 							
	Criterios de evaluación	C2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área C3.3	Saberes básicos	B1.2. Alfabetización visual y audiovisual G2. Comunicación visual y audiovisual <ul style="list-style-type: none"> La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráficos-plásticos. 					

	<p>Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.</p> <p>C5.4</p> <p>Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.</p>		<p>Posibilidades comunicativas.</p> <p><i>B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo</i></p> <p>G2: Actitudes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
<p>Estrategias metodológicas:</p> <p>Aprendizaje cooperativo, gamificación.</p>			
<p>Medios y recursos</p>	<p>Espacios/ Instalaciones: Aula de plástica y espacio abierto luminoso.</p> <p>Materiales curriculares: Proyector del aula, ordenador con el material digital necesario, materiales necesarios para la realización de las cianotipias (mezcla, pinceles gastados, papeles y objetos a utilizar); y lápices de grafito y/o de colores.</p>		
<p>Resultados de aprendizaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asimilar el concepto a trabajar, así como sus referentes artísticos. 2. Organizar el grupo y asumir su rol en el equipo. 3. Experimentar con la propuesta. 4. Valorar y juzgar constructivamente su propuesta y la del resto de compañeros. 			
<p>Respuesta educativa para la inclusión. Nivel IV:</p>			

	<p>Antes de adaptar cualquier situación de aprendizaje debemos, en primer lugar, comunicarnos con las personas que más necesiten esa adaptación. Ellas, más que nadie, conocen sus limitaciones y puntos fuertes, así como las soluciones a sus problemas, ya que son ellas las que conviven con esa condición día a día. Debemos escucharlas, proponerles soluciones y ser flexibles en todo momento.</p> <p>El caso más relevante en todas las situaciones de aprendizaje es el de incorporación tardía al sistema educativo, condiciones personales o historial escolar; los cuales, en muchos casos, conlleva un desconocimiento de la lengua. En ese caso, podemos utilizar materiales didácticos con apoyatura visual, proporcionar un modelo lingüístico apropiado pronunciando correctamente y hablando con claridad, y asignarle un alumno-tutor que facilite la realización de determinadas actividades. Sobre todo, desarrollar actividades de aprendizaje cooperativo (como en este caso) que facilitarán el aprendizaje del español, la integración del alumno en el grupo clase, el acercamiento a los valores y normas de nuestra cultura, la adquisición de conductas prosociales y el aprendizaje del alumnado en general.</p> <p>En cuanto a los alumnos con problemas de aprendizaje, siempre podemos simplificarles la información, darles material de apoyo y reforzar los conocimientos que ya tienen. El resto de la actividad es fácilmente adaptable porque requiere, sobre todo, de trabajo manual.</p> <p>Para las personas con algún tipo de discapacidad física debemos adaptar la actividad, sobre todo la primera parte, a sus necesidades. Aún así, al ser un trabajo cooperativo, siempre contará con la ayuda de los compañeros y del docente.</p>
<p>D e s a r r o l l o s j t u a c i ó n a p r e n d</p>	<p style="text-align: center;">Secuenciación de las tareas previstas por clases</p> <p>Clase nº 1. Introducción teórica al tema a través de ejemplos visuales: ¿Qué es la percepción visual? ¿Cómo se crean y funcionan las ilusiones ópticas? ¿Por qué hay figuras que llamamos imposibles? Exposición de referentes que trabajen la percepción visual, por ejemplo, los pintores surrealistas. Breve recopilación de obras surrealistas en las que aparecen situaciones absurdas, en coexistencias imposible, flotando, etc.</p> <p>Clase nº 2. Organización de los equipos, explicación de los materiales necesarios para llevar a cabo la práctica y en qué consiste esta. Breve explicación, algunos ejemplos de cianotipias y pequeña muestra de cómo se realizan.</p> <p>Clase nº 3. Taller de realización de cianotipias por grupos previamente pactados. Mínimo 3, sin máximo. Necesitamos el material imprescindible y un lugar (externo o no al aula) con buena luz solar.</p> <p>Clase nº 4. Taller de intervención de las obras. Reparto de cianotipias de forma aleatoria. Deben dibujar, dando rienda suelta a la imaginación y con lápices, las formas que les sugiera la obra del compañero.</p>

i z a j e	Clase nº 5. Actividad gamificada descrita anteriormente. Cierre de la actividad.
-----------------------	--

I d e n t i f i c a c i ó n s i t u a c i ó n a p r e n d i z a	Título:	¿A qué serie pertenece esta intro? Análisis de <i>openings</i>	Temporalización A concretar por el docente		
	Materia(s) / Módulo(s):	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Nivel:	3ESO	Nº S.A.:
			Trimestre:		Nº clases:
	Descripción:	<p>Es necesario que los adolescentes y jóvenes aprendan a consumir información y a desenvolverse en el mundo actual de una forma consciente, para lo cual es imprescindible que desarrollen el pensamiento crítico. Es por ello que, el aula debe constituir en uno de los mejores espacios para que los docentes trabajen con el alumnado en el desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo.</p> <p>Si en la primera fase, deben conseguir ser capaces de distinguir entre la realidad y la ficción. En esta segunda fase, madurará la acción de analizar e interpretar aquello que estamos observando.</p> <p>Todas las imágenes, fijas y en movimiento, tienen dos componentes fundamentales: el significante o contenido denotativo y el significado o contenido connotativo. Debemos tener en cuenta que los significados de una imagen están sustentados en la propia experiencia del observador y en su cultura. Interpretar una imagen parece algo simple y natural, pero su análisis o interpretación puede ofrecer diversas y variadas lecturas, por lo cual para ver necesitamos un largo proceso de aprendizaje de los códigos visuales. El problema reside en la dificultad que tenemos para traducir las imágenes que visualizamos (lo visible) al lenguaje verbal (lo que somos capaces de explicar o decir sobre ellas).</p>			
	Tareas previstas				

j e		<p>6. Exposición, a través de ejemplos visuales, de los elementos que configuran las imágenes, su simbología y su aplicación. Explicación de la actividad.</p> <p>7. Tarea de investigación. En 6 grupos de 5 personas deben elegir 5 openings/intros de las series que consideren. El objetivo es analizar los elementos que las componen y cómo, en pocos segundos, somos capaces de entender el carácter y la personalidad de la serie a la que pertenecen.</p> <p>8. Tras este periodo de investigación, cada grupo confeccionará un cuestionario gamificado (Kahoot, Trivial, Blooket...) para que el resto del grupo adivine qué serie es y qué elementos creen que son los más destacables.</p>							
	Valoración del progreso aprendizaje	<p>Evaluar la organización y autogestión del equipo, el grado de implicación en el proceso, el análisis y evaluación de la información, la unión de conceptos y la calidad del análisis de las intros y del cuestionario-presentación.</p>							
	Producto final (evidencias)	<p>El producto final es el cuestionario interactivo.</p>							
C o n c r e c i ó n c u r r i c u l a r	Competencias clave	<u>CCL</u>			<u>CD</u>	<u>CPSA</u> A	<u>CC</u>	<u>CE</u>	<u>CCEC</u>
	Competencias específicas	<ul style="list-style-type: none"> CE1: analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual. CE2: compartir ideas y opiniones usando la terminología específica de área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística. CE4: compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno. 							
	Criterios de evaluación	<p>C1.2</p> <p>Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.</p>	<p>Saberes básicos</p>	<p><i>B1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4.</i></p> <p>G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea</p> <ul style="list-style-type: none"> Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. 					

		<p>C1.3</p> <p>Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.</p> <p>C2.1</p> <p>Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.</p> <p>C4.1</p> <p>Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.</p> <p>C4.3</p> <p>Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de</p>		<ul style="list-style-type: none"> Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento. <p><i>B1.2. Alfabetización visual y audiovisual</i></p> <p>G1. Percepción visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo. <p>G2. Comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual. Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva. Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo. La imagen en el mundo actual: estereotipos,
--	--	--	--	--

	<p>protección de datos y autoría.</p>		<p>prejuicios y convencionalismos.</p> <p><i>B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.</i></p> <p>G5. Aplicaciones digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual. <p><i>B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo</i></p> <p>G1. Las fases del proceso creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación: búsqueda y análisis de referentes.
<p>Estrategias metodológicas:</p> <p>Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje experiencial, gamificación, entre otras.</p>			
<p>Medios y recursos</p>	<p>Espacios/ Instalaciones: Aula de plástica y aula de informática.</p> <p>Materiales curriculares: Proyector del aula, ordenador con el material digital necesario, materiales necesarios para la investigación y la búsqueda de referentes.</p>		
<p>Resultados de aprendizaje:</p> <p>1. Asimilar el concepto a trabajar, así como sus referentes artísticos.</p>			

	<p>2. Organizar el grupo y asumir su rol en el equipo.</p> <p>3. Investigar sobre la propuesta.</p> <p>4. Analizar concienzudamente los elementos necesarios.</p> <p>5. Asimilar la investigación.</p> <p>6. Valorar y juzgar constructivamente su propuesta y la del resto de compañeros.</p> <p>Respuesta educativa para la inclusión. Nivel IV:</p> <p>*Ver respuesta de la propuesta anterior.</p>
D e s a r r o l l o s i t u a c i ó n a p r e n d i z a j e	Secuenciación de las tareas previstas por clases
	Clase nº 1. Exposición, a través de ejemplos visuales, de los elementos que configuran las imágenes, su simbología y su aplicación. Explicación de la actividad.
	Clase nº 2. Proceso de investigación por equipos de las intros propuestas.
	Clase nº 3. Proceso de investigación por equipos de las intros propuestas. Comenzar a abocetar el cuestionario gamificado.
	Clase nº 4. Realización del cuestionario en los ordenadores del aula de informática.
	Clase nº 5. Exposición de los grupos de sus cuestionarios, explicando cada pregunta conforme el resto va respondiendo a las preguntas.

I d e	Título: El Pueblo Duerme Teoría y psicología del color	Temporalización A concretar por el docente
----------------------	---	--

n t i f i c a c i ó n s i t u a c i ó n a p r e n d i z a j e	Materia(s) / Módulo(s): Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Nivel: 3ESO	Nº S.A.:	Trimestre:	Nº clases:
	Descripción:	<p>Si el primer paso es ser consciente de lo que vemos, de la problemática, este segundo punto se centra en comprender lo percibido. Antes de poner en práctica el pensamiento crítico, primero es necesario identificar el problema que se quiere resolver. Este paso incluye analizar el problema desde diferentes perspectivas y hacerse preguntas como: ¿Qué está sucediendo? ¿Por qué está sucediendo? ¿Qué suposiciones estoy haciendo? A simple vista, ¿cómo creo que podemos solucionar este problema? Una parte importante del desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico es aprender a llegar a conclusiones objetivas. Para lograrlo, primero hay que ser consciente de los sesgos que afectan tu pensamiento actual.</p> <p>Siguiendo la línea de la primera situación de aprendizaje con respecto a la percepción visual, ésta está planteada desde la psicología detrás de los colores. La teoría del color es importante en la sociedad ya que estos son un elemento crucial que comunica al espectador qué es lo que se quiere decir. Cada color tiene diferentes efectos en la percepción de la gente, gracias a que cada uno posee una gama que da a entender a los receptores diversas emociones y conceptos.</p> <p>El modo en el que los colores nos inducen a experimentar determinadas sensaciones y a adoptar ciertas actitudes tiene dos tipos de causas: las biológicas, por un lado, y las culturales, por el otro. En lo que respecta a los aspectos biológicos de este fenómeno, la psicología del color es una realidad más allá de la especie humana. En lo que respecta a los aspectos culturales, prácticamente todas las sociedades humanas asocian los colores a determinados conceptos para expresar ideas abstractas.</p>			
	Tareas previstas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición de la información necesaria a través de recursos digitales interactivos. Explicación de la teoría y la psicología del color. Visualización de situaciones en los medios de comunicación cercanos a ellos en los que se hace uso de este concepto. 2. Tarea de experimentación. Primeras pruebas aplicando la teoría. 3. Creación de una baraja de cartas para el juego El Pueblo Duerme. En, aproximadamente, 4 grupos de 5 personas, cada miembro del equipo dibujará su carta con uno de los 			

	<p>roles del juego. Se aplicará la psicología del color atendiendo a los roles de cada uno, consensuado con el docente antes de proceder.</p> <p>4. Breve explicación de la función del packaging y su importancia en el mercado. Además, se ofrecerán plantillas sencillas para crear el de la baraja de cada equipo.</p> <p>5. Creación del packaging del juego.</p>							
Valoración del progreso aprendizaje	<p>Evaluar la organización y autogestión del equipo, la distribución de los roles, el grado de implicación en el proceso, la aplicación del contenido y la calidad (conceptual y práctica) de la baraja conjunta, de la propia carta y del packaging.</p>							
Producto final (evidencias)	<p>El producto final es la baraja del juego y el packaging de este.</p>							
Competencias clave	<u>CCL</u>				<u>CPSA</u> A	<u>CC</u>	<u>CE</u>	<u>CCEC</u>
Competencias específicas	<p>Biblioteca</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE3: comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas. • CE5: crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos. 							
Criterios de evaluación	<p>C3.3</p> <p>Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.</p> <p>C3.4</p> <p>Consolidar hábitos de constancia y</p>	Saberes básicos	<p>B1.2. Alfabetización visual y audiovisual</p> <p>G1. Percepción visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones. <p>G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual</p>					

		<p>autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final</p> <p>C5.2</p> <p>Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.</p> <p>C5.3</p> <p>Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura. • Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes. • Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación. • Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos. <p><i>B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.</i></p> <p>G1. Expresión gráfico-plástica G1. Expresión gráfico-plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas. • Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic,
--	--	---	--	---

			<p>artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.</p> <p><i>B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo</i></p> <p>G1. Las fases del proceso creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones. • Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
<p>Estrategias metodológicas:</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en el Juego, Aprendizaje Cooperativo.</p>			
<p>Medios y recursos</p>	<p>Espacios/ Instalaciones: Aula de plástica.</p> <p>Materiales curriculares: Proyector del aula, ordenador con el material digital necesario y materiales necesarios para la realización de las barajas.</p> <p>Estos son: plantillas con la parte trasera de las cartas y la forma del packaging, lápices de colores y rotuladores.</p>		
<p>Resultados de aprendizaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asimilar el concepto a trabajar, así como los ejemplos dispuestos. 2. Organizar el grupo y asumir su rol en el equipo. 3. Experimentar con la propuesta. 			

	4. Crear la obra con criterio.
	Respuesta educativa para la inclusión. Nivel IV: *Ver respuesta de la propuesta anterior.
D e s a r r o l l o s i t u a c i ó n a p r e s e n d i z a j e	Secuenciación de las tareas previstas por clases
	Clase nº 1. Explicación de la teoría del color a través de recursos digitales con ejemplos de su realidad cercana (fragmentos de películas, series, álbumes de música...) en los que se aplica. Trivial a través de imágenes con preguntas tipo ¿Por qué se han utilizado estos colores principalmente en esta escena? ¿Por qué podemos intuir el género de este álbum por los colores que se han utilizado en la portada? ¿Es una imagen creada con tonos fríos o cálidos?; entre otras.
	Clase nº 2. Explicación con recursos digitales de la psicología del color: los significados atribuidos al color en la cultura occidental, el color emblemático, el color señalético, etc. Test colectivo (grupo-clase) para sacar conclusiones comunes.
	Clase nº 3. Demostración, junto con ejemplos, de cómo funciona el packaging y por qué el contenido de una obra (juego en este caso) puede intuirse por el packaging que presente. Muestra de plantillas para el caso concreto.
	Clase nº 4. Explicación de la actividad práctica a realizar. Organización de equipos, primeras pruebas con colores. Tiempo para concluir aquello que se haya quedado en el aire.
	Clase nº 5. Realización de las cartas definitivas por equipos.
	Clase nº 6. Confección del packaging de la baraja. Trabajo cooperativo.

I d e n t i f i	Título:	Gartic Phone Dibujando momentos	Temporalización A concretar por el docente			
	Materia(s) / Módulo(s):	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Nivel:	3ºESO	Nº S.A.:	Trimestre:

c a c i ó n s i t u a c i ó n a p r e n d i z a j e	<p>Descripción:</p>	<p>En esta situación de aprendizaje trabajaremos la comunicación. Defender nuestras ideas dando argumentos válidos y argumentados es fundamental. La comunicación es una habilidad esencial del pensamiento crítico. No es suficiente pensar por uno mismo, también es importante compartir las conclusiones con los demás participantes del proyecto. Si existen varias soluciones, debemos presentarlas todas. Además, en esta actividad profundizaremos en el trabajo cooperativo con dinámicas de grupo. El aprendizaje cooperativo es una estrategia activa que fortalece las habilidades y competencias. Así mismo, permite desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en el alumnado.</p> <p>Aquí, emplearemos el lenguaje plástico y visual para representar y comunicar emociones y sentimientos, vivencias e ideas a través de una adaptación del juego Gartic Phone. Consiste en repartir tarjetas con emociones y situaciones concretas. Tras esto, el primer alumno debe dibujar lo que interprete de su tarjeta para pasar posteriormente ese dibujo al compañero de su derecha sin que este conozca el concepto de la tarjeta del primero. Este intenta contextualizar el dibujo previo, poniendo en práctica los conocimientos obtenidos de la asignatura. El concepto pasa al siguiente compañero que intenta plasmarlo de igual forma, así sucesivamente hasta completar 6 rondas pasando por cada alumno del total de los 6 integrantes del grupo y observar si el primer concepto coincide con el último al ir pasando por todos los dibujos.</p> <p>Imagen de la dinámica del juego:</p> <p>Fuente: elaboración propia</p>
	<p>Tareas previstas</p>	<p>9. Explicación del lenguaje plástico y visual para representar y comunicar emociones y sentimientos, vivencias e ideas. 10. Explicación de la dinámica del juego. 11. Tarea experimental. Juego.</p>

	Valoración del progreso aprendizaje	Grado de implicación en el proceso y la habilidad para comunicar (evidenciado por la capacidad del compañero de adivinar la intención del alumno).						
	Producto final	El producto final son los dibujos rápidos de las situaciones y emociones propuestas.						
C o n c r e c i ó n c u r r i c u l a r	Competencias clave					<u>CPSA</u> A		<u>CCEC</u>
	Competencias específicas	<ul style="list-style-type: none"> CE2: compartir ideas y opiniones usando la terminología específica de área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística. CE3: comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas. 						
	Criterios de evaluación	<p>C2.1</p> <p>Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.</p> <p>C2.2</p> <p>Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área.</p> <p>C2.3</p> <p>Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la</p>	Saberes básicos	<p>B1.2. Alfabetización visual y audiovisual</p> <p>G2. Comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva. Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo. <p>G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura. 				

	<p>experiencia de apreciación y creación.</p> <p>C3.3</p> <p>Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes. • Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación. • Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos. <p><i>B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.</i></p> <p>G1. Expresión gráfico-plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
<p>Estrategias metodológicas:</p> <p>Aprendizaje Basado en el Juego</p>			
<p>Medios y recursos</p>	<p>Espacios/ Instalaciones: Aula de plástica.</p>		
	<p>Materiales curriculares: Proyector del aula, ordenador con el material digital necesario, materiales necesarios para la realización del juego (soporte, lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores...).</p>		
<p>Resultados de aprendizaje:</p> <p>1. Asimilar las emociones y las situaciones que deben expresar.</p>			

	2. Aprender a expresar y comunicar. 3. Experimentar con la propuesta.
	Respuesta educativa para la inclusión. Nivel IV: *Ver respuesta de la primera propuesta.
D e s a r r o l l o s i t u a c i ó n a p r e n d i z a j e	Secuenciación de las tareas previstas por clases
	Clase nº 1. Explicación del lenguaje plástico y visual para representar y comunicar emociones y sentimientos, vivencias e ideas. Explicación de la dinámica del juego. Clase nº 2. Experimentación con el juego.



9. Conclusiones

La construcción de nuevos tiempos y espacios en la educación demanda de ciertos estándares, competencias, requerimientos y medidas de acción destinados a cambiar la forma en la que los estudiantes aprenden. Por lo tanto, no es posible mejorar la calidad de la educación sin mejorar la calidad académica de los estudiantes, quienes ven en el hecho educativo la posibilidad de avanzar ordenadamente en la consecución de objetivos o estándares académicos.

La educación artística en los niveles obligatorios es, al contrario de lo que cree la gente, fundamental en el desarrollo de habilidades imprescindibles para

los futuros adultos. La principal aportación de dicha educación, la capacidad de resolución de problemas de forma creativa, es primordial para desenvolverse en su vida diaria.

Por otro lado, las metodologías lúdicas -la utilización de juegos como recurso de aprendizaje- suponen una experiencia educativa que se puede aplicar en distintas áreas por distintas razones: motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, potencia la creatividad y la imaginación y fomenta las habilidades sociales. Existen muchas opciones para utilizar los juegos como herramienta de aprendizaje, entre las que destacamos la Gamificación y el ABJ.

Por último, si aplicamos las metodologías lúdicas al contexto educativo artístico, debemos conocer cómo fusionarlas. Juego y arte involucran espontaneidad, inspiración, creación e invención para conseguir la expresión y la autoexpresión de los estudiantes. Arte y juego son una combinación eficaz, gratificante y estimulante, aprovechable en el desarrollo y la educación integral del individuo. Las dos actividades han contribuido a la construcción mental, física, cultural y moral del ser desde sus comienzos. Por eso, finalmente, se han propuesto 4 situaciones de aprendizaje en las que se utilizan las metodologías mencionadas.



10. Referencias bibliográficas

- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, (23). <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press. Wantage: University Presses Marketing.
- Çeker, E., & Özdamlı, F. (2017). What "Gamification" Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228. <http://dx.doi.org/10.13187/eiced.2017.2.221>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.



- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3), 41–63. <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>
- Davis, J. H. (2008). *Why our schools need the arts*. Teachers College Press.
- De Valdenebro, M. X. (2001). “El arte y el juego”, *Educación y educadores*, 63-70.
- Demarin, V., Roje Bedeković, M., Bosnar Puretić, M., & Bošnjak Pašić, M. (2016). Arts, brain and cognition. *Psychiatria Danubina*, 28(4), 343-348.
- Eilber, J. (2009). A view from arts education. In B. Rich & J. Goldberg (Eds.), *Neuro-education: Learning arts and the brain* (pp. 75-77). Report of findings from the Johns Hopkins University Summit. New York, NY: Dana Press.
- Forbes, L. K. (2021). The Process of Play in Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57-73.
- García Magro, C., & Martín Peña, M. L. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior. *Revista española de Pedagogía*, 79(279), <https://doi.org/10.22550/rep79-2-2021-02>
- Giráldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Madrid, España: Alianza Editorial
- Hernández Padrón, I. M. (2018). El Ministerio de Robin Hood: una experiencia de gamificación. *Números: Revista de didáctica de las matemáticas*.
- Houghton, N. (2017). What are we teaching when we teach art?. *Journal of Research in Art Education*, 18(2), 97-116.
- Irvin, M. (2017). The importance of play in early childhood education.
- Kagan, J. (2009). Why arts matter: Six good reasons for advocating the importance of arts in school. [Transcription of keynote address] In B. Rich & J. Goldberg (Eds.), *Neuroeducation: Learning, arts, and the brain: Findings and challenges for educators and researchers from the 2009 Johns Hopkins University Summit* (pp. 29-36). New York, NY: Dana Press.
- Kamhi, M. M. (2007). Why teach art?: Reflections on Efland's Art and Cognition. *Arts Education Policy Review*, 108(4), 33-40. <https://doi.org/10.3200/AEPR.108.4.33-39>
- Knight, L. (2010). Why a child needs a critical eye, and why the art classroom is central in developing it. *International Journal of Art & Design Education*, 29(3), 236-243. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2010.01655.x>
- Koeners, M. P., & Francis, J. (2020). The physiology of play: potential relevance for higher education. *International Journal of Play*, 9(1), 143–159. <https://doi.org/10.1080/21594937.2020.1720128>
- Kuschner, D. (2012). Play is natural to childhood but school is not: The problem of integrating play into the curriculum. *International Journal of Play*, 1(3), 242–249. <https://doi.org/10.1080/21594937.2012.735803>



- León-Río, B. (2020). Arte, humor y juego: sus símbolos en el artista adulto y en el niño como armonizadores de nuestro conocimiento subjetivo y objetivo en la educación. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, 9, 83-99. <https://doi.org/10.4995/sonda.2020.17855>
- López-Manrique, I., San Pedro-Velero, J. C., & de Mesa, C. G. G. (2014). La motivación en el área de Expresión Plástica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26(2), 199-213. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2014.v26.n2.41265
- Mardell, B., Lynne Solis, S., & Bray, O. (2019). The state of play in school: Defining and promoting playful learning in formal education settings. *International Journal of Play*, 8(3), 232-236. <https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1684157>
- McArdle, F., & Wright, S. K. (2014). First literacies: Art, creativity, play, constructive meaning-making. *Literacy in the arts: Retheorising learning and teaching*, 21-37. https://doi.org/10.1007/978-3-319-04846-8_2
- Navarrete, C., Rodríguez Menéndez, M. D. C., & Bolver Domínguez, J. L. (2020). Educación artística y teorías implícitas del alumnado de educación secundaria. *Eari. Educación Artística. Revista de Investigación*. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.11.15443>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Posner, M., Rothbart, M., Sheese, B., & Kieras, J., (2008) How Arts Training Influences Cognition. In *Learning, Arts and the Brain* (pp. 1-11). Dana Consortium Report on Arts and Cognition.
- Roege, G. B., & Kim, K. H. (2013). Why we need arts education. *Empirical Studies of the Arts*, 31(2), 121-130. <https://doi.org/10.2190/EM.31.2.EOV.1>
- Santa Cruz, C. P. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 11(1), 102-111. <https://doi.org/10.18259/acs.2023011>
- Van Vleet, M., & Feeney, B. C. (2015). Young at heart: A perspective for advancing research on play in adulthood. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 639-645. <https://doi.org/10.1177/1745691615596789>
- Weisberg, D. S., Kittredge, A. K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Klahr, D. (2015). Making play work for education. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 8-13. <https://doi.org/10.1177/0031721715583955>
- Winner, E., Hetland, L., Veenema, S., Sheridan, K., & Palmer, P. (2020). Studio thinking: How visual arts teaching can promote disciplined habits of mind. In *New directions in aesthetics, creativity and the arts* (pp. 189-206). Routledge.