

PROYECTO INTERDISCIPLINAR



COEDUCANDO EN ORQUESTAS DEPORTIVAS A TRAVÉS DE UN FLASHMOB Y
LIPDUB EN ALUMNADO DE 2º ESO DEL IES MARÍA CASARES

COEDUCANDO EN ORQUESTAS DEPORTIVAS A TRAVÉS DUN FLASHMOB E
LIPDUB NO ALUMNADO DE 2º ESO DO IES MARÍA CASARES

COEDUCATING IN SPORTS ORCHESTS THROUGH A FLASHMOB AND LIPDUB IN
2º ESO STUDENTS OF IES MARÍA CASARES



FACULTADE DE CIENCIAS DO DEPORTE E A EDUCACIÓR FÍSICA

Tutores:

María Belén Toja Reboredo

Miguel Ángel González Valeiro

Alumna:

Raquel Béjar Castro

Curso 2019/2020

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Conceptos relevantes	5
2.1.1. Interdisciplinariedad y Proyecto Interdisciplinar	5
2.1.2. La Expresión Corporal y La Danza como contenido en la EF escolar.	6
2.1.3. Estrategias Didácticas para trabajar este contenido:	8
2.2. Revisión bibliográfica	9
2.2.1. Metodología	9
2.2.2. Resultados	12
2.2.3. Discusión	13
3. MARCO LEGISLATIVO	14
4. CONTEXTUALIZACIÓN	16
4.1. Información	16
4.2. Localización y población	17
4.3. Recursos humanos y materiales	19
4.4. Horario lectivo	20
4.5. Población Objeto del Proyecto	20
4.6. Diagnóstico	20
5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: COEDUCANDO EN ORQUESTAS DEPORTIVAS A TRAVÉS DE UN FLASHMOB Y LIPDUB EN ALUMNADO DE 2º ESO DEL IES MARÍA CASARES	21
5.1. Justificación	21
5.2. Objetivos	22
5.2.1 Objetivos del Proyecto	22
5.2.2 Objetivos de aprendizaje del alumnado	22
5.3. Relación del proyecto con el Decreto	22
5.3.1 Competencias	23
5.3.2. Objetivos	24
5.3.3. Contenidos	25
5.3.4. Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje	26
5.4. Desarrollo del Proyecto	27
5.4.1. Fases del proyecto	27
5.4.2. Responsables del proyecto	29
5.4.3. Destinatarios	29
5.4.4. Temporalización	31
5.4.5. Desarrollo de las tareas	33

5.4.6. Recursos	55
5.4.7. Pautas Metodológicas	56
5.4.8. Atención a la diversidad	58
5.4.9. Evaluación	59
6. ANÁLISIS DE COMPETENCIAS DEL GRADO RESPECTO AL TFG	61
Análisis de las Competencias Específicas	61
Análisis de las Competencias Transversales	66
Análisis de las Competencias Nucleares	69
Análisis final de las Competencias	70
7. CONCLUSIÓN	71
8. BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	76
Anexo 1: Objetivos de etapa	76
Anexo 2: Contenidos, Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje de las cuatro asignaturas.....	77
Anexo 3: Planillas de autoevaluación y coevaluación alumnado.	81
Anexo 4: Planilla evaluación profesorado	82
Anexo 5: Rúbrica Unidad Didáctica Educación Física	83
Anexo 6: Cuestionario satisfacción alumnado.....	85

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Aspectos condicionantes de la Expresión Corporal en las programaciones didácticas....	8
Ilustración 2. Diagrama Flujo de Información.....	12
Ilustración 3. IES María Casares	16
Ilustración 4. Localización IES María Casares.....	17
Ilustración 5. Evolución población de Oleiros.....	18
Ilustración 6. Población de Oleiros.	18
Ilustración 7. Organización jerárquica del centro.....	19
Ilustración 8. Grado de adquisición competencias.....	61

Índice de tablas

Tabla 1. Búsqueda bibliográfica Dialnet.....	10
Tabla 2. Búsqueda Bibliográfica ERIC.....	10
Tabla 3. Búsqueda Bibliográfica Scopus.....	11
Tabla 4. Resultados búsqueda bibliográfica.....	12
Tabla 5. Alumnado 2º ESO IES María Casares.....	20
Tabla 6. Análisis DAFO.....	20
Tabla 7. Denominación UD del Proyecto Interdisciplinar.....	24
Tabla 8. Objetivos didácticos de las diferentes UD.....	24
Tabla 9. Contenidos de las asignaturas.....	25
Tabla 10. Criterios de evaluación y Estándares de Aprendizaje.....	26
Tabla 11. Temporalización del proyecto.....	31
Tabla 12. Tareas del Proyecto Interdisciplinar.....	35
Tabla 13. Responsables del proyecto.....	55
Tabla 14. Recursos Materiales.....	55
Tabla 15. Recursos económicos (coste cero).....	56
Tabla 16. Selección Competencias.....	61
Tabla 17. Análisis Competencias Específicas.....	61
Tabla 18. Análisis Competencias Transversales.....	66
Tabla 19. Análisis Competencias Nucleares.....	69
Tabla 20. Descripción completa contenidos asignaturas.....	77
Tabla 21. Descripción completa criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	78
Tabla 22. Planillas Autoevaluación y Coevaluación Alumnado.....	81
Tabla 23. Planilla profesorado para evaluación del alumnado.....	82
Tabla 24. Rúbrica Unidad Didáctica Educación Física.....	83
Tabla 25. Cuestionario satisfacción alumnado.....	85

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente documento expone la presentación del Trabajo Fin de Grado, asignatura finalista del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, que se realiza en 4º Curso y que consiste en la elaboración de una planificación/programación/ proyecto de intervención, lo más real posible y preferentemente vinculado con las prácticas externas del alumnado.

La idea de este proyecto surgió una vez empezado el periodo de prácticas como profesora en el instituto IES María Casares. Observamos que había muy pocas Unidades Didácticas o actividades que se realizasen de forma interdisciplinar, lo que nos hizo reflexionar y buscar una solución.

Desde nuestro punto de vista el sistema educativo le da más importancia y carga horaria a aquellas asignaturas relacionadas con las ciencias o la propia lengua y literatura, dejando de lado las asignaturas que realmente desarrollan las cualidades e incrementan la creatividad del alumnado.

Llegado a este punto, intentamos buscar una propuesta a través de la realización de un Flashmob y Lipdub en el alumnado de 2º de ESO, que será llevado a cabo a final de curso. Para ello, el alumnado tendrá que hacer uso de cuatro asignaturas como son: Educación Física, Música, Valores Éticos y Tecnología. Realizando de cada una los siguientes aspectos:

- **Educación Física:** Diseñar una coreografía a partir de los contenidos aprendidos en el Bloque 2 de Actividades artístico-expresivas.
- **Tecnología:** Crear el montaje de video final del Flashmob y Lipdub con el Sony Vegas.
- **Valores éticos:** Elaboración de una letra sencilla y pegadiza sin utilizar lenguaje sexista.
- **Música:** Composición de una base musical a través de la aplicación Musescore.

Esta propuesta no será de carácter obligatorio para el alumnado de 2º ESO, pero sí tendrá un valor de un 20 % del total de la nota, dividiéndose en 5% (1º y 2º Trimestre) y 10% (3º Trimestre), así se podrán establecer objetivos en cada trimestre para que su evaluación sea continua.

Con este proyecto pretendemos principalmente favorecer la práctica de Actividad Física, así como educar en valores a través de la Educación Física y desarrollar la perspectiva de género. Por otro lado, se intenta incentivar a nuevas prácticas artístico-expresivas.

Desde el punto de vista académico, como alumna del grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, el objetivo principal es intentar promover la realización de proyectos interdisciplinarios de manera más regular en los centros educativos, para así mejorar la cooperación y colaboración entre profesorado y que el alumnado aprenda de forma global aspectos que son compatibles con multitud de materias.

Así, podremos conseguir una formación integral del alumnado y que su motivación aumente al hacerles partícipes del desarrollo y puesta en práctica de este tipo de proyectos.

2. MARCO TEÓRICO

En este marco teórico, trataremos, por un lado, los aspectos conceptuales, fundamentalmente aquellos componentes didácticos relacionados con la propuesta que se pretende llevar a cabo con la realización del proyecto interdisciplinar presentado con anterioridad.

Por otro lado, se presentará una revisión bibliográfica sobre el tema específico de Flashmob y Lipdup, aunque también fueron necesarios para la búsqueda, los términos de danza, expresión corporal y música.

2.1. Conceptos relevantes

Dentro de los conceptos trataremos específicamente los relacionados con la interdisciplinariedad, así como con la expresión corporal y la danza dentro del contexto de la asignatura de Educación Física.

2.1.1. Interdisciplinariedad y Proyecto Interdisciplinar

Si nos centramos en el concepto de interdisciplinariedad, podemos observar que, a lo largo de la historia, la literatura nos ofrece una multitud de definiciones para este concepto, el cuál es de vital importancia en el desarrollo del conocimiento. La interdisciplinariedad puede definirse como una relación o interacción de varias áreas o disciplinas, donde se pretende la colaboración entre las mismas con el fin de un objetivo común.

Actualmente la interdisciplinariedad conlleva una formación meramente competencial integrando disciplinas, habilidades, conocimientos... es decir, se pretende formar al alumno/a para que sea capaz de afrontar los diferentes cambios o problemas que puedan surgir.

En lo que respecta a la organización por disciplinas o áreas, se especificó en el siglo XIX, en el momento de la recreación de las universidades modernas. Fue en el siglo XX, donde se procedió a su desarrollo. Según Morín (1994), no es suficiente cerrarse en el interior de una disciplina para conocer en profundidad todo lo que esa disciplina implica. La disciplina como institución entraña un riesgo de hiperespecialización del investigador y un riesgo de cosificación del objeto de estudio, además del riesgo sumado de olvidar este objeto “es” o existe en cuanto a sus relaciones con otros objetos y su tratamiento por parte de otras disciplinas.

Si hablamos de los aspectos positivos que ofrece la interdisciplinariedad al alumnado, podemos reflejar que ayuda a generar un pensamiento flexible, incrementa la habilidad cognitiva, proporciona la integración de contextos dispares, mejora las destrezas y habilidades de aprendizaje...

Según Ruiz, Castaño & Boronat (1999), se plantea la necesidad de un trabajo interdisciplinar en las clases universitarias. Proponen, además, que en la elaboración de las programaciones de las distintas disciplinas se debe prever y superar la polémica en la incorporación de contenidos inconexos y trabajar en la articulación de metodologías y proyectos comunes. Ello supone abandonar la cómoda rutina de asignaturas endogámicas, la incomunicación de los profesores y la disociación entre la teoría y la práctica ya que la segunda sin la primera es ciega, y la práctica sin la teoría resulta estéril.

En España presentamos por un lado un marco legal, el cual pretende formar a individuos con libertad de expresión y capacidad crítica. Por otro lado, tenemos los lugares físicos, como son las aulas, reflejo a día de hoy de una sociedad que se ha vuelto progresivamente más irregular y dispersa.

Según Peixoto (2014), la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación determina en su capítulo III el currículo. Una de sus mayores novedades es la introducción de las competencias básicas que hace que se señale el método de proyectos como una fórmula potente de desarrollo de las mismas. Esto es así porque en la sociedad de la información y del conocimiento la escuela tiene que buscar fórmulas que le permitan romper con el memorismo y con la repetición sistemática y potenciar la capacidad de relacionar hechos, fenómenos, cosas y sucesos, así como la responsabilidad, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. De este modo, la función de la escuela se reconvierte, tratando, no solo de enseñar contenidos que puedan quedar obsoletos en breve, sino de dotar al alumnado de herramientas que le permitan seguir aprendiendo por sí mismo. Tampoco se trata de mantener una organización curricular dispersa, sin conexión con la realidad, sino de abrir las puertas al conocimiento exterior, las preguntas y problemas de fuera de la escuela, los hechos de relacionarse adecuadamente con una cantidad de información interpretándola y valorándola eficazmente.

A modo de resumen, podemos decir que los proyectos interdisciplinares conllevan la unión de varias áreas o materias, pudiendo el alumnado encontrar las conexiones que existen entre ellas, para ir hacia un objetivo, el cuál es común o tiene relación entre las diferentes materias. Igualmente, el proyecto interdisciplinar es una metodología acertada, puesto que conlleva asociar la realidad de las aulas con la legislación.

2.1.2. La Expresión Corporal y La Danza como contenido en la EF escolar.

Como manifestación rítmica y expresiva, la danza cuenta con una multitud de posibilidades para el desarrollo y formación del alumnado hablando desde un plano físico, intelectual y emocional, es decir, integrador. A pesar de ello, su uso en las clases de Educación Física sigue siendo puntual y escaso.

Debido a la consideración femenina de esta actividad, así como la falta formación del profesorado, la danza sufre un desaprovechamiento como agente educativo de la expresión corporal y del desarrollo integral de la persona.

En las clases de educación física las danzas de presentación permiten iniciar al alumnado en el trabajo de danza como contenido rítmico expresivo de una forma sencilla, socializadora y lúdica. Inciden positivamente en el trabajo de socialización y cohesión de grupo e implican al alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando su capacidad creativa. (García, Pérez & Calvo, 2011)

La expresión corporal surge en la década de los sesenta como una parte de la Educación Física y se orienta hacia la creatividad y la expresividad del cuerpo. Consiste en una forma distinta de tratar el movimiento, donde interactúan el cuerpo, el tiempo y el espacio (Muñoz, 2008).

La expresión corporal la podemos entender como una especie de lenguaje del silencio, y es precisamente en el ámbito de la actividad física donde tiene una mayor relevancia y desde donde nos podemos aproximar más a la idea de “lenguaje corporal”, especialmente desde

que se emplean técnicas expresivas específicas como las propias del mimo, la danza, el baile, la dramatización, etc. (Castañer, 2002).

Según González & Lleizà (2010), la Educación Física es una disciplina que, en las últimas décadas, ha vivido cambios en relación con la manera en que se programa y se imparte la docencia. La forma de tratar la práctica educativa como un problema técnico ha sido siempre muy propia de la Educación Física. Kirk (1990, p.37), hace ya algunos años, se refería a la manera en que los “teóricos del currículo de Educación Física han seguido esta orientación tradicionalista incluso más celosamente que ningún otro grupo”. En los últimos tiempos, sin embargo, empiezan a ser más habituales aquellas formas de organizar la docencia de la Educación Física que centran la atención en la comunicación y en la contextualización de las acciones. Será una buena manera de dar respuesta al enfoque integrador de esta materia, que incluye una multiplicidad de funciones: cognitivas, expresivas, comunicativas y de bienestar.

La Educación Física puede presumir, con orgullo, de ser una de las áreas que más contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes (Rodríguez-Martín, 2017). No solo índice positivamente en el ámbito físico, sino que múltiples investigaciones abalan sus posibilidades para favorecer el desarrollo cognitivo y social de los más jóvenes (Brown, Pearson, Braithwaite & Biddle, 2013; Janssen & Leblanc, 2010), es decir, puede incidir significativamente sobre los tres componentes con los que la Organización Mundial de la Salud (1948) define la salud. Sin embargo, recientes investigaciones parecen haber advertido que los diversos contenidos que se imparten en Educación Física no tienen la misma consideración (Rodríguez-Martín, 2017). Así, el bloque de Expresión Corporal parece tener poca presencia dentro de las programaciones en la etapa de primaria y secundaria (Manzano, 2003). A este respecto, numerosos autores han señalado que la expresión corporal no goza de reconocimiento ni prestigio para la mayoría del profesorado de Educación Física y que es el bloque de contenidos menos valorado (Matanin & Collier, 2003; Méndez-Alonso, Fernández-Río, Méndez-Giménez, & Prieto, 2015; Montávez, 2012; Robles et al., 2013; Ureña, Alarcón, & Ureña, 2009). Como consecuencia, por un lado, hay que destacar que solo unos pocos estudiantes tienen experiencias en este ámbito (Robles, 2008), y por el otro, que el alumnado tiende a mostrar actitudes negativas hacia la expresión corporal (Robles et al., 2013). Moreno & Hellin (2007), apuntan que esto puede deberse a la escasa frecuencia con la que el profesorado imparte dichos contenidos, así como por la metodología empleada, la cual suele diferir de la utilizada en las enseñanzas físico-deportivas.

Según Rodríguez-Martín (2017), para tratar de reducir esta tendencia, varios trabajos han analizado los factores que condicionan la presencia de la expresión corporal (Méndez-Alonso et al., 2015; Robles et al., 2013), llegando a la conclusión de que el profesorado no está satisfecho con su formación de cara a impartir estos contenidos. Consecuentemente, no es extraño que sea el bloque menos valorado por ellos, y por lo tanto, poco demandado por sus alumnos, lo que activa este círculo vicioso en el que el profesorado tiende a no desarrollar este contenido en sus clases. Ante esta situación, y considerando los diferentes tipos de expresión que pueden ser trabajados en el área (corporal, vocal, musical, coreográfica, gráfica/plástica) diversos autores han propuesto diferentes posibilidades para tratar de hacer la expresión corporal más atractiva para el alumnado de Educación Física.

A continuación, en la **Ilustración 1**, se muestran los aspectos que condicionan la presencia de la Expresión Corporal en las programaciones didácticas de Educación Física (Rodríguez-Martín, 2017).

Ilustración 1. Aspectos condicionantes de la Expresión Corporal en las programaciones didácticas.



Nota. Fuente: Practicas innovadoras, Rodríguez-Martín (2017)

2.1.3. Estrategias Didácticas para trabajar este contenido:

Dado el contenido del proyecto, se presentarán las dos estrategias fundamentales en las que nos basamos: Flashmob y Lipdub.

Flashmob

Los Flashmob se definen como encuentros de personas que se reúnen de manera simultánea y voluntaria en un lugar público sin la necesidad de que se conozcan con anterioridad, con el fin de realizar una actividad que promueve el aprendizaje de la música.

Nace a principios del siglo XXI debido a las innovaciones tecnológicas y se han identificado según Molnar (2009) cinco diferentes tipos de Flashmob según su forma u objetivo entre los que destacan los políticos, publicitarios e interpretativos. En esta línea, el *dance mobbing*, se podría considerar como un tipo de Flashmob de baile con un componente artístico y creativo (Gore, 2010). Por su parte, la danza y la expresión corporal se enmarcan como una de las manifestaciones básicas de la motricidad humana. Es un cuerpo de conocimiento de las ciencias motrices que se caracteriza por el uso de metodologías innovadoras, creativas y no directivas (Rial & Villanueva, 2013). En el ámbito educativo se denomina danza a la adquisición de una técnica y manejo de un lenguaje expresivo-corporal en concreto (Vicente, Ureña, Gómez & Carrillo, 2010).

Torrance (1980) reformuló los factores que influyen en los procesos creativos establecidos por Guilford en donde se establecen cuatro fases:

1. Fluidez: facilidad para generar un gran número de ideas.
2. Flexibilidad: facilidad para producir una gran variedad de ideas.
3. Originalidad: aptitud para producir ideas poco usuales, ingeniosas o novedosas.

4. Elaboración: capacidad para desarrollar y aumentar la complejidad de las ideas creativas.

Lipdub

El Lipdub (“doblaje de labios”) surge como una nueva experiencia creativa, donde se busca una nueva forma de expresión audiovisual que se nutre de fuentes como los videoclips, el play-back o Flashmob. Las redes sociales son su principal canal de difusión.

Según Subires (2012), uno de los rasgos más característicos del Lipdub es el hecho de estar grabado en plano-secuencia, en una única toma. Son abundantes los ejemplos de planos secuencia que podemos encontrar en la historia del cine (como el mítico de la película Sed de Mal, de Orson Welles). Pero en el caso del videoclip el origen del empleo de este tipo de coreografía, en la que la cámara se mueve de manera continua siguiendo al artista en su recorrido –de manera similar a como se hace en un Lipdub- se sitúa, según diversos autores, en el videoclip del tema Wannabe74, de las Spice Girls, del año 96 (Cartas, 2011; Bosch-Dols, 2011). Si vemos dicho video podemos comprobar cómo ha sido grabado en un único plano-secuencia y como la cámara ha seguido a las cantantes en su recorrido a través de distintas estancias, siguiendo un planteamiento idéntico al empleado en los Lipdub. Por otra parte, el origen del término y del concepto de Lipdub se atribuye a Jakob Lodwick, fundador de Vimeo, que, en el año 2006, como entrada de un vídeo titulado Lip Dubbing: Endless Dream75, publica:

I walked around with a song playing in my headphones, and recorded myself singing. When I got home I opened it in iMovie and added an MP3 of the actual song, and synchronized it with my video. Is there a name for this? If not, I suggest "lip dubbing".

Como describe el propio autor, mientras iba por la calle escuchando música y cantando, se grabó a sí mismo, y al llegar a su casa añadió a la grabación la canción original. Aunque sea una primera versión muy rudimentaria, es esa la idea de partida del Lipdub o doblaje de labios, con el empleo del plano-secuencia, y la inclusión del audio en la postproducción. (Subires, 2012).

2.2. Revisión bibliográfica

Para el desarrollo de la búsqueda bibliográfica se han utilizado los términos de expresión corporal y danza, música, Educación Secundaria y Educación Física, siendo el más importante el término de Educación Física, puesto que se pretende que la bibliografía encontrada tenga siempre en cuenta esta asignatura indispensable por su competencia motriz en el desarrollo de este proyecto.

2.2.1. Metodología

La búsqueda bibliográfica presentada a continuación ha sido realizada el 26/02/2020. Para llevarla a cabo se han utilizado como herramientas de búsqueda las bases de datos de Dialnet, ERIC y Scopus.

Para cada base de datos se necesitó una ecuación de búsqueda específica, pero coincidiendo las tres en los conceptos clave a utilizar, que han sido: Flashmob, Educación Física, Danza, Música y Educación Secundaria.

En la base de datos de Dialnet se tuvo que realizar un sumatorio de las diferentes ecuaciones de búsqueda debido al número reducido de artículos encontrados con una ecuación de búsqueda más completa y concreta.

La metodología se basó en seguir una serie de criterios en las tres bases de datos, es decir a cada base de datos se le pasaban los mismos filtros para así especificar los resultados y reducir la cantidad de documentos encontrados. Primeramente, se estableció el filtro de artículo de revista, luego que el año de publicación estuviera en el rango entre el 2010-2019 y que el documento fuese de acceso abierto. Además, se le añadió que los artículos estuviesen en castellano o inglés.

Decir que, en el caso de Scopus se pudieron añadir más filtros, ya que la base de datos lo permitía, por tanto, se decidió asociar los artículos al área de las ciencias sociales (lugar donde se encuentran ubicados nuestros estudios) y a la palabra clave de Educación Física, reduciendo así notablemente el número resultados encontrados.

Finalmente, se realizó una revisión del título y resumen, así como una lectura completa para ajustar más la búsqueda y obtener los resultados finales como se muestran en el siguiente diagrama.

Tabla 1. Búsqueda bibliográfica Dialnet.

Base de datos		Dialnet		
Fecha de búsqueda	26/02/2020			
Palabras clave	Flashmob, Educación Física, Danza, Música, Educación Secundaria.			
Ecuación de búsqueda	"Flashmob" and "Educación Física"/ ("Expresión Corporal" or Danza) and "Educación Física" and "Educación Secundaria"/ Música and "Educación Física" and "Educación Secundaria"			
Documentos encontrados	totales	19		
Proceso de selección				
Criterio/filtro		Número de artículos		
		Iniciales	Eliminados	Restantes
Tipo de documento	Artículo de Revista	19	6	13
Años de publicación	2010-2019	13	0	13
Acceso	Abierto	13	1	12
Idioma	Español	12	0	12
El título no se adecúa al objeto de estudio o El resumen/abstract no se adecúa al objeto de estudio		12	6	6
Tras la lectura del texto completo al contenido no se adecúa al objeto de estudio		6	2	4
Resultado final		4		

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Búsqueda Bibliográfica ERIC.

Base de datos		ERIC
Fecha de búsqueda	26/02/2020	
Palabras clave	Physical Education, Secondary School, Middle School, Dance, Music, Flasmob	

Ecuación de búsqueda	"Physical Education" AND ("Secondary School" OR "Middle School") AND (Flasmob OR Dance OR Music)			
Documentos encontrados	totales	300		
Proceso de selección				
Criterio/filtro		Número de artículos		
		Iniciales	Eliminados	Restantes
Tipo de documento	Artículo de Revista	300	111	189
Año de publicación	2010-2019	189	116	73
Acceso	Abierto	72	0	72
Idioma/s	Inglés	72	0	72
El título no se adecúa al objeto de estudio o El resumen/abstract no se adecúa al objeto de estudio		72	56	16
Tras la lectura del texto completo al contenido no se adecúa al objeto de estudio		16	7	9
Repetidos en otra base de datos		9	0	9
Resultado final		9		

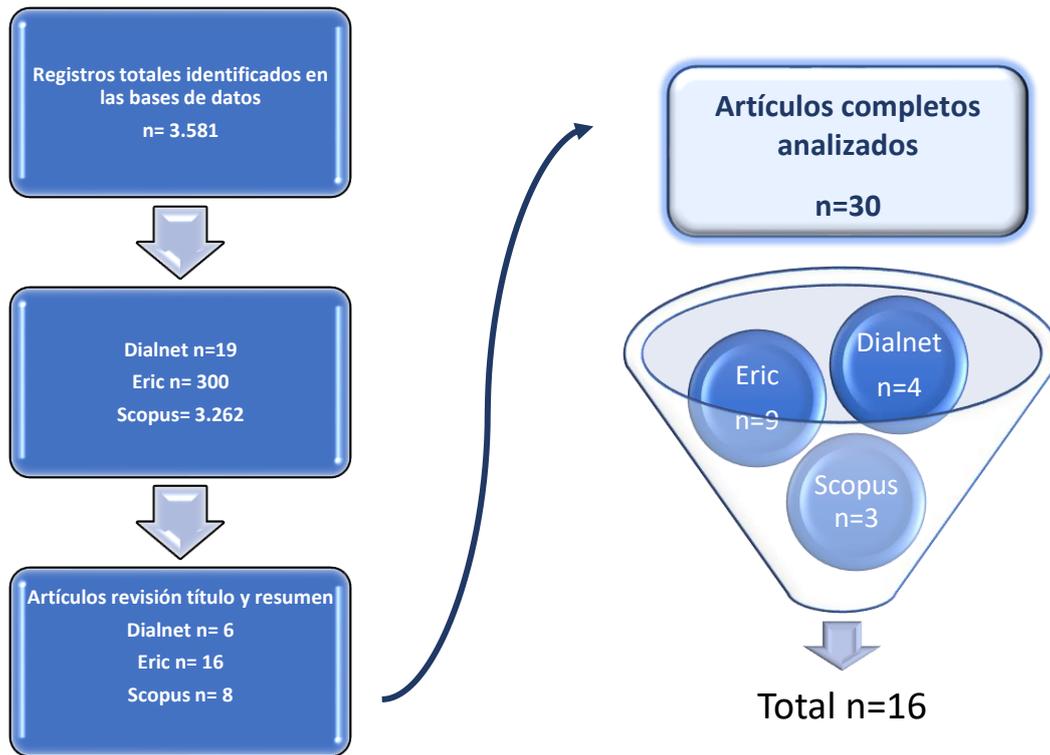
Nota. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Búsqueda Bibliográfica Scopus.

Base de datos	Scopus			
Fecha de búsqueda	29/02/2020			
Palabras clave	Flashmob, Dance, Secondary School, Middle School, Music.			
Ecuación de búsqueda	"Physical Education" AND ("Secondary School" OR "Middle School") AND ("Flashmob" OR "Dance" OR "Music")			
Documentos encontrados	totales	3.262		
Proceso de selección				
Criterio/filtro		Número de artículos		
		Iniciales	Eliminados	Restantes
Tipo de documento	Artículo de Revista	3.262	744	2.518
Años de publicación	2010-2019	2.518	748	1.770
Acceso	Abierto	1.770	1.395	375
Idioma/s	Castellano, Inglés.	375	21	354
Subjet area	Ciencias sociales	354	232	122
Keyword	Physical Education	122	102	20
El título no se adecúa al objeto de estudio o El resumen/abstract no se adecúa al objeto de estudio		20	12	8
Tras la lectura del texto completo al contenido no se adecúa al objeto de estudio		8	5	3
Repetidos en otra base de datos		3	0	3
Resultado final		3		

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Ilustración 2. Diagrama Flujo de Información.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

2.2.2. Resultados

El propósito de este apartado es reflejar los resultados obtenidos en la búsqueda bibliográfica de las diferentes bases de datos utilizadas, destacando los 16 artículos seleccionados.

Tabla 4. Resultados búsqueda bibliográfica.

TABLA DE RESULTADOS		
AUTOR/ES	CATEGORÍA TEMÁTICA	RESUMEN SUBTEMAS
BAERT (2015)	Planteamiento de progresiones para el desarrollo de los estudiantes en torno a la tecnología.	- Uso de nuevas tecnologías. - Tecnologías apropiadas - Educación
BARKER, QUENNERSTEDT & ANNERSTEDT (2015)	Trabajo colaborativo: explorar las relaciones de poder en el trabajo grupal de educación física.	- Relaciones interpersonales - Educación Física - Grupos dinámicos
BENHAM & HALL & BARNEY (2013)	Analiza los antecedentes del zumba y que pasos habría que seguir para implementar el zumba en la programaciones de Educación Física.	- Educación en adultos - Educación Secundaria - Educación Física - Educación a través de la danza
CAMPOS & CASTAÑEDA & GARRIDO (2011)	Abordaje de la formación integral del alumno a través de la asignatura de Educación Física y el aprendizaje cooperativo.	- Las emociones - Los sentimientos - Aprendizaje cooperativo
CASTEJÓN & GIMÉNEZ (2015)	Análisis de los profesores sobre la exclusión de las niñas en la	- Diferencias de género - Educación Física - Percepciones

	participación de las clases de Educación Física.	
CONESA & ANGOSTO (2017)	Propuesta de Unidad Didáctica para el trabajo curricular de la Expresión Corporal de la materia de Educación Física que propone la LOMCE en secundaria.	<ul style="list-style-type: none"> - Educación Física - Ritmo - Expresión Corporal y Danza - Juegos motores
FENCL (2014)	Modos alternativos para la evaluación de contenidos en la asignatura de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidades de los estudiantes - Creatividad - Preferencias evaluativas
GIBBS & QUENNERSTEDT & LARSSON (2016)	Diferentes formas en las que un ejercicio de bailes se puede utilizar para enseñar danza en Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Procesos de aprendizaje - Educación Física - Danza
GIBBS & QUENNERSTEDT & LARSSON (2017)	Diferentes formas en las que se puede usar la actividad física para enseñar danza en Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos educativos - Métodos de enseñanza - Procesos de aprendizaje - Danza educativa
KNIFFIN & BAERT (2015)	Explica e ilustra como 5 potenciales (comunicación, compromiso, propiedad, valor y reflexión) de la evaluación puede ayudar al proceso de enseñanza aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Educación Física - Evaluación educativa
LARSSON & QUENNERSTEDT & ÖHMAN (2014)	Estructuras de género al explorar los potenciales Queer durante una clase de baile en Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría Queer - Actitudes sociales - Educación Física
LEÓN & GUTIÉRREZ & GIL (2019)	Diseño y desarrollo de un flashmob en el contexto universitario.	<ul style="list-style-type: none"> - Flashmob - Expresión Corporal
LORENZI (2010)	Puntos de vista de diferentes educadores físicas sobre el papel de la danza en la programación de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades creativas - Autoexpresión - Educación Física - Bienestar
MONFORT & IGLESIAS (2015)	Desarrollo de la creatividad como contenido dentro de la asignatura de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> - Formación del profesorado - Danza - Expresión corporal - Creatividad
RIAL & VILLANUEVA (2016)	Propuesta de innovación educativa de la asignatura Expresión Corporal y Danza del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Vigo.	<ul style="list-style-type: none"> - Flashmob - Expresión Corporal y Danza
STIVAKTAKI & MOUNTAKIS & BOURNELLI (2010)	Evaluación del efecto de un programa transversal para la enseñanza de bailes tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Curriculum integrador - Educación Física - Educación secundaria

Nota. Fuente: Elaboración propia.

2.2.3. Discusión

Una vez finalizada la tabla de los resultados obtenidos sobre la búsqueda bibliográfica podemos concluir que, el número de proyectos interdisciplinares es reducido al ser una

metodología escasamente utilizada en el sistema educativo, ya que conlleva de la integración de varias asignaturas o materias con el fin de buscar un objetivo común. Si nos centramos en una búsqueda más específica con los términos concretos que aluden a nuestra propuesta, como pueden ser las asignaturas partícipes de Educación Física, Danza, Música y Tecnología, los resultados se reducen aún más.

Aun así, podemos sacar como información relevante que, en la mayoría de ellos se concluye que para conseguir que nuestro alumnado alcance los objetivos propuestos hay que implantar un curriculum integrador donde se permita la autoexpresión y creatividad del alumnado, así como sus preferencias evaluativas. Monfort & Iglesias (2015), aclaran con su estudio que el profesorado es consciente de su falta de formación, pero la evolución de su práctica es limitada ya que sus propuestas y metodologías no varían sustancialmente y no permiten el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Por otro lado, Lorenzi (2010) presenta en su estudio ideas y puntos de vistas de los profesores sobre el papel de la danza en el programa de Educación Física en Secundaria, concluyendo que la danza en EF incluye varios puntos a conocer: fitness-salud-bienestar, deporte, social y cultural. Por último, Fencel (2014) establece diferentes modelos de evaluación para la asignatura de EF, pero donde el alumnado cobra importancia, ya que permite que elijan su evaluación en función de sus fortalezas e intereses personales, incrementando así su creatividad.

Así, como profesorado de EF conseguiremos que el alumnado presente una mayor motivación por la asignatura y la práctica de actividad física. También decir, que habría que fomentar un aprendizaje cooperativo para que el crecimiento y formación integral del alumno/a sea exponencial y así garantizarle un proceso de aprendizaje óptimo. Campos & Castañeda & Garrido (2011), aporta que, si las actividades se realizan de forma cooperativa utilizando como medio la danza, se fomentarán actitudes y valores positivos como la empatía, la ayuda al compañero o el trabajo en equipo orientando hacia metas comunes, aprender a expresar y comunicar sentimientos y emociones.

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías son un buen recurso a la hora de dar las clases y proponer tareas a los alumnos/as porque sienten un dominio alto sobre ellas. Por lo tanto, innovar con las tecnologías causará ambición y desempeño en el alumnado a la hora de plantearle cualquier objetivo a cumplir. Baert (2015), establece aquellas progresiones que son adecuadas para el desarrollo de los estudiantes en torno a la tecnología, para conseguir resultados exitosos y adquirir las competencias que se les plantean.

En lo que respecta al Flashmob, León & Gutiérrez & Gil (2019) y Rial & Villanueva (2016) comprueban la capacidad que tiene esta alternativa en el contexto educativo, dándole la posibilidad al alumnado de innovar, desinhibirse y desarrollar competencias y contenidos de expresión corporal, además de crear lazos afectivos entre los participantes y ser un evento sencillo y que no requiere mucho material.

3. MARCO LEGISLATIVO

En este apartado, se hace referencia a la legislación vigente necesaria para la puesta en marcha del proyecto. Inicialmente, es de vital importancia aludir a la LOMCE, Ley Orgánica, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, aunque debido a que el instituto se

encuentra en Galicia los documentos utilizados para la justificación del marco legislativo pertenecen a las leyes y decretos establecidos por la Xunta de Galicia.

Por ello, se utiliza el DECRETO 86/2015, de 25 de junio, por el que se establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia, así como la ORDEN del 20 de junio de 2019 por la que se aprueba el calendario escolar para el curso 2019/20 en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Galicia y el DECRETO 229/2011, de 7 de diciembre, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Galicia en los que se imparten las enseñanzas establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.

El DECRETO 86/2015, de 25 de junio, se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En referencia a los aprendizajes del alumnado obtenidos con el proyecto interdisciplinar, su evaluación se realizará a través de los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje y sus respectivas competencias de las cuatro asignaturas propuestas, que son: Educación Física, Tecnología, Música y Valores Éticos.

Además, la consejería con competencias en materia de educación fomentará las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Por tanto, con el proyecto interdisciplinar que se pretende realizar se cumpliría con creces, las competencias establecidas por el decreto.

Por otro lado, en lo que respecta al DECRETO 229/2011, tiene por objeto regular la atención a la diversidad del alumnado, con la finalidad de facilitar el desarrollo personal y social de cada alumna/o y su potencial de aprendizaje, facilitándoles la adquisición de las competencias y la consecución de los objetivos generales previstos en las enseñanzas establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación (LOE). Todo el alumnado participará en la elaboración del proyecto interdisciplinar, independientemente de la discapacidad que presente, puesto que con este proyecto también se busca o se pretende conseguir la integración e inclusión social de todo el colectivo que posea dificultades, tanto físicas como psíquicas, auditivas, visuales, etc.

Por último, pero no menos importante reflejar que la Ley orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación, en la redacción establecida por la Ley orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, determina en la disposición adicional quinta que el calendario escolar, que fijarán anualmente las administraciones educativas, comprenderá un mínimo de 175 días lectivos para la enseñanza obligatoria y que, en cualquier caso, en el cómputo del calendario escolar se incluirán los días dedicados a la evaluaciones en sus artículo 20.3, 21, 29 y 26,bis.

4. CONTEXTUALIZACIÓN

Con este marco contextual, pretendemos aportar información sobre el contexto en el que se va a llevar a cabo el proyecto, así como la regulación del centro.

Es un centro de titularidad pública que imparte Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) y tres modalidades de Bachillerato: Ciencias de la Naturaleza y de la Salud, Humanidades y Ciencias Sociales y Tecnológico, además de un Ciclo Formativo de Grado Medio de Equipo e Instalaciones Electrotécnicas, perteneciente a la familia profesional de Electricidad y Electrónica, y varios programas de Garantía Social

El instituto cuenta con una plantilla de profesorado de en torno a 65 miembros, así como 600 alumnos/as. (Proyecto Educativo de Centro IES María Casares, 2006).

4.1. Información

Ilustración 3. IES María Casares



Nota. Fuente: Elaboración propia.



Avenida Ernesto Che Guevara,
140, 15179 Liáns, A Coruña.



De lunes a viernes de 8:30-19:30



981626344



ies.maria.casares@edu.xunta.es

Primeramente, decir que el IES María Casares cuenta con un Proyecto Deportivo de Centro (PDC) desactualizado (2011). Éste surge con el fin de regular e incrementar las actividades físico-deportivas que se realizan en las instalaciones del centro, tanto escolares como extraescolares.

Su objetivo es establecer un eje de trabajo que promueva la práctica de actividades físicas y deportivas, sensibilizando a toda la comunidad educativa sobre la necesidad de una vida activa.

En cuanto al Proyecto Educativo de Centro (PEC), según la legislación vigente, recoge las ideas y decisiones referidas a las opciones educativas y a la organización general del Centro, que son asumidas por toda la Comunidad Educativa del IES María Casares.

El PEC del presente instituto tiene como características:

- **Unificador del proceso educativo.** Se pretende dar coherencia al trabajo que todos y cada uno de los miembros del IES María Casares realizan, garantizando coordinación.
- **Estabilidad.** El alumnado debe seguir su proceso educativo con criterios estables, aunque por circunstancias puntuales pueda variar.
- **Integral y vinculante.** Todos los miembros de la Comunidad se deben comprometer en todos sus aspectos.

- **Abierto y flexible.** Documento de reflexión y de evaluación permanente en nuestra práctica educativa. De ahí que pueda ir evolucionando y adaptándose a nuevas necesidades y orientaciones educativas.

(Proyecto Educativo de Centro IES María Casares, 2006)

Por último, se aportará información sobre el Plan General de Atención a la Diversidad. Creado por el Departamento de Orientación del centro en el año 2012.

La atención a la diversidad es uno de los grandes desafíos para el sistema educativo y, en particular, para los centros escolares, ya que requiere el ajuste de la intervención educativa a las necesidades actuales de los estudiantes para garantizar una acción educativa de calidad. Lo que exige a los centros y al profesorado una tarea importante de trabajo y reflexión, ya que la atención a la diversidad es tarea de todas/os.

Se entiende por diversidad, las diferencias que presenta el alumnado antes del aprendizaje escolar. Diferencias en términos de aptitudes, intereses, motivaciones, habilidades, ritmos de maduración, estilos de aprendizaje, experiencias y conocimientos previos, contextos sociales y culturales, etc. Estos aspectos conforman tipologías y perfiles en los estudiantes que deben determinar en gran medida la planificación y la acción educativa.

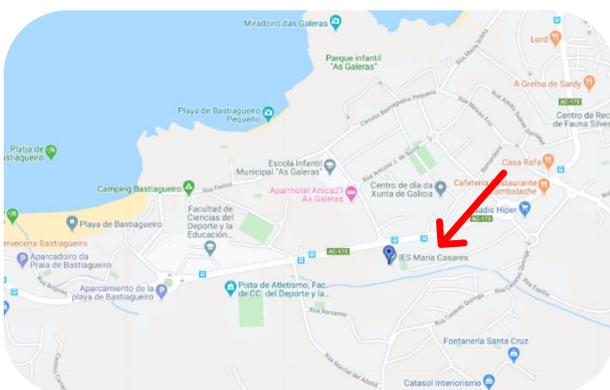
En el PEC se hace referencia a la necesidad de adaptar los Objetivos Genéricos de las diferentes etapas a las características de nuestro centro, desde la definición de los signos de identidad, los objetivos y las prioridades educativas.

El Plan General de Asistencia a la Diversidad será el instrumento que guía la planificación anual de las medidas educativas de atención a la diversidad en el centro, en el marco del Programa General Anual, desde el cual se responden las respuestas según las necesidades de todos los estudiantes, y en particular a estudiantes con necesidades específicas, para garantizar el derecho individual a una educación de calidad. (Plan General de Atención a la Diversidad IES María Casares, 2012).

4.2. Localización y población

El centro se encuentra en el ayuntamiento de Oleiros, en A Coruña. Es uno de los tres institutos públicos de educación secundaria situados en esta zona, junto con el IES Miraflores y el IES Neira Vilas.

Ilustración 4. Localización IES María Casares.



Nota. Fuente: Google Maps (2020).

En las proximidades del IES María Casares se pueden encontrar zonas verdes, la playa de Bastiagueiro, las instalaciones de la Facultad de Ciencias del Deporte de la Educación Física y el Skate Park. Lo que da lugar a varias opciones para el desarrollo del Flashmob.

Además, dicho ayuntamiento es uno de los más ricos de la provincia, por lo que su nivel socioeconómico es medio-alto.

Que el ayuntamiento cuente con 36.075 habitantes (Gráfica INE), da lugar a un gran número de alumnos/as en el instituto, por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje se verá afectado de manera negativa, al haber una ratio de alumnado por aula demasiado excesiva.

A continuación, mostramos una gráfica de la evolución de la población de Oleiros y de la cantidad de habitantes diferenciados por sexo de la población total.

Ilustración 5. Evolución población de Oleiros.



Nota. Fuente: INE(2020).

Ilustración 6. Población de Oleiros.

Según los datos recogidos del Instituto Gallego de Estadística (IGE), hay un mayor número de niños en la edad comprendida entre los 10-14, edad donde se va a realizar la propuesta del proyecto.



Nota. Fuente: IGE (2020).

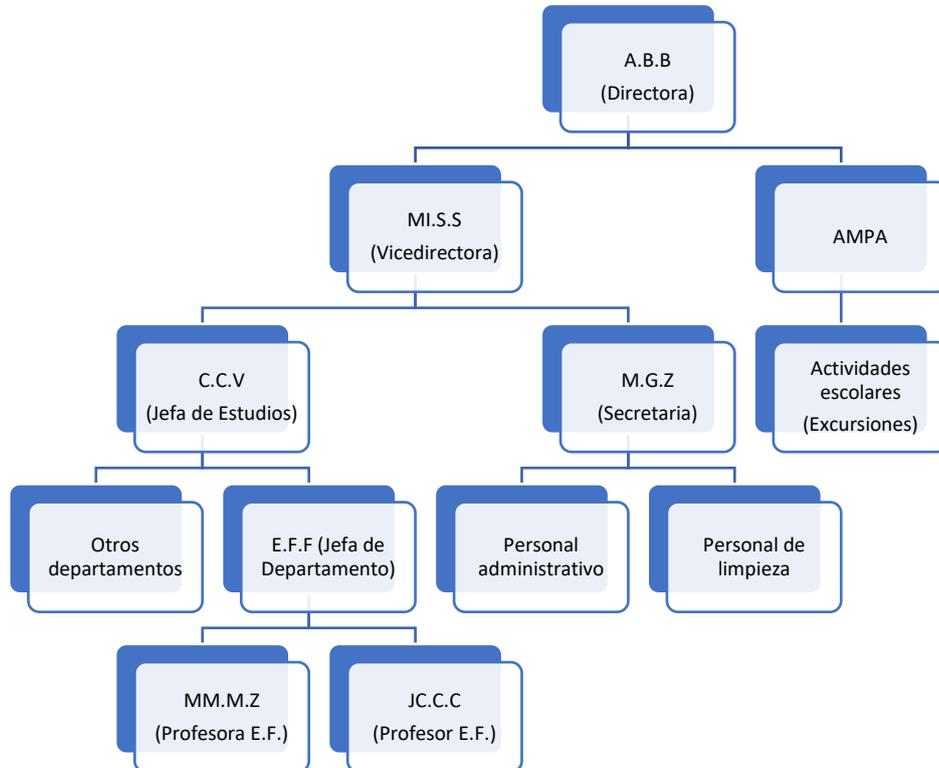
Al existir más niños que niñas, el proyecto puede verse alterado negativamente, ya que se van a tratar aspectos de la educación física relacionados con el Bloque 2 “Actividades artístico-expresivas” y debido a los estereotipos de género implantados por la sociedad puede causar problemas.

Pero la propuesta del proyecto interdisciplinar también incluye una parte de educación en valores e igualdad de género, para romper con las ideas sexistas de la sociedad.

4.3. Recursos humanos y materiales

En esta sección se puede observar un organigrama del centro con su respectiva organización jerárquica. En la parte más elevada está el cargo más alto, tanto directivamente como administrativamente hasta el más bajo que sería el departamento de Educación Física.

Ilustración 7. Organización jerárquica del centro.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la dotación y equipamiento del centro para el desarrollo de la propuesta se podrá contar con lo siguiente:

- 24 aulas/grupo (Además de 5 de desdoble y una para el uso del Profesorado Terapeuta)
- Aulas específicas: Plástica, Dibujo, Música, 2 aulas de Informática, Gimnasio, Laboratorios de Ciencias Naturales, Física y Química, así como aula de Usos Múltiples, y de 2 talleres de Tecnología.
- El Ciclo Formativo cuenta con un aula de Domótica, talleres y un aula para clase.

Todos los espacios son utilizados sin discriminación de su nivel educativa. Otras dependencias con las que cuenta el centro son las destinadas a la administración y servicios, despachos para los departamentos didácticos, cargos directivos, salas de recepción de padres/madres y cafetería.

- Durante los periodos lectivos el Centro dispone del uso del Pabellón Polideportivo.
- Todas las aulas cuentan con un equipo audiovisual de TV y Video combo, lo que facilita la labor docente no teniendo que desplazarse a la sala de Usos Múltiples.
- Pizarra Digital, así como Equipo Informáticos Portátiles.

El centro al contar con mucho material tecnológico facilitará el desarrollo y montaje del vídeo final de la coreografía y Libdup. Además de contar con numerosos espacios para la práctica de la coreografía.

4.4. Horario lectivo

El horario lectivo es de 8:00-14:10 de lunes a viernes y tardes del lunes de 16:30-18:10. Por las mañanas tendrán dos recreos de 20 minutos cada uno, de 10:10 a 10:30 y de 12:10 a 12:30. El horario que se utilizará para desarrollar el proyecto interdisciplinar será el lectivo, consensuándolo con los profesores/as de las cuatro asignaturas.

4.5. Población Objeto del Proyecto

La población con la que se cuenta para realizar el proyecto son los alumnos y alumnas de 2º de ESO, que como se muestra en la siguiente tabla, son los siguientes:

Tabla 5. Alumnado 2º ESO IES María Casares.

2º ESO					
GRUPO	A	B	C	D	E
Nº ALUMNOS	22	24	22	21	20
TOTAL	109				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Analizando las características del alumnado, podemos destacar que al estar en las edades comprendidas entre 13-16 años (si existe algún alumno/a repetidor) están en un periodo complicado de preadolescencia y adolescencia. En esta etapa es donde se producen cambios, tanto físicos como psicológicos, hablando madurativamente.

Estos cambios pueden desencadenar ciertos problemas a la hora del desarrollo de la coreografía, ya que la mayoría estarán pasando por esos cambios físicos que les harán tener más inseguridades al actuar en público. Además, esto puede implicar que no sea fácil el trabajo en equipo.

4.6. Diagnóstico

Para determinar la viabilidad de la propuesta, se ha decidido realizar un análisis DAFO. Con esta herramienta de estudio, se podrán analizar las características internas (debilidades y fortalezas), así como las externas (amenazas y oportunidades) del proyecto. En la siguiente tabla se muestra dicho análisis.

Tabla 6. Análisis DAFO.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Dotación de recursos económicos. • Gran cantidad de alumnado. • Instalaciones en buen estado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mala coordinación entre los diferentes órganos de gobierno y profesorado. • Contenidos complejos en el ámbito de la música y tecnología
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Inclusión de alumnado con diversidad funcional. • Formación integral del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Climatología. • El alumnado no cumple con los objetivos propuestos.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Considerando el análisis DAFO, nos parece pertinente el desarrollo de esta propuesta para este centro, puesto que se cuenta con el material, instalaciones y profesorado suficiente para el desarrollo exitoso del mismo. Asimismo, a pesar de contar con una serie de debilidades, como pueden ser, una mala coordinación o unos contenidos de dificultad elevada, se podrán solventar de forma eficaz mediante las reuniones periódicas y así evaluar de forma continuada el proceso del proyecto.

5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: COEDUCANDO EN ORQUESTAS DEPORTIVAS A TRAVÉS DE UN FLASHMOB Y LIPDUB EN ALUMNADO DE 2º ESO DEL IES MARÍA CASARES

En los siguientes apartados procederemos a explicar de forma exhaustiva el motivo por el cual se decidió poner en marcha la propuesta, su respectiva relación con el decreto, el desarrollo del proyecto con sus fases, a quién va dirigido, los principales responsables, así como aspectos más metodológicos y de atención a la diversidad, finalizando con la evaluación de la propuesta de proyecto interdisciplinar.

5.1. Justificación

Como se indicó inicialmente, esta propuesta de proyecto interdisciplinar surgió una vez iniciado el periodo de prácticas por la rama de docencia. En dichas prácticas se observó la escasez o ausencia de Unidades Didácticas Interdisciplinares, es decir, aquellas donde fuesen partícipes varias asignaturas.

Esto hizo reflexionar sobre dicha situación, para así poder encontrar o plantear alguna solución que conllevara la elaboración de un proyecto interdisciplinar, en el cual participase el alumnado de 2º ESO del IES María Casares, debido a que en su programación didáctica se encuentran las cuatro asignaturas seleccionadas. Todas ellas valoradas ínfimamente por el sistema educativo, aunque de vital importancia para el desarrollo de las cualidades y creatividad del alumnado. Estas asignaturas son las de Educación Física, Música, Tecnología y Valores Éticos.

En este proyecto interdisciplinar, se pretende llevar a la práctica una Unidad Didáctica en la que se realice un Flashmob y un Lipdub, donde cada asignatura contará con los medios específicos y suficientes para poder desarrollar las tareas que le sean asignadas en el proyecto. Estas tareas estarán supervisadas en todo momento por el profesorado correspondiente para tener un seguimiento y control continuo del proceso por el que va pasando el proyecto.

Planteamos esta idea inicial, puesto que el Flashmob y el Lipdub son contenidos originales e innovadores que pueden aumentar la motivación del alumnado hacia la expresión corporal y la danza, contenido al que se le asocian a día de hoy prejuicios y estereotipos inadecuados. Por ello, queremos dar a conocer otras formas de expresarse y, que además de mejorar la formación integral del alumnado y sus valores, se favorezca la inclusión de todo aquel alumnado en situación de riesgo de exclusión, ya sea por motivos físicos, psíquicos, económicos...

Asimismo, pretendemos alcanzar unos objetivos que sean realistas y consecuentes con los contenidos impartidos en dicha Unidad Didáctica, como pueden ser: ser capaz de trabajar en

equipo, tomar decisiones sin despreciar las de los compañeros/as, mostrar tolerancia, diseñar una coreografía, saber utilizar las nuevas tecnologías y utilizar un lenguaje inclusivo y no sexista.

5.2. Objetivos

Con el presente proyecto perseguimos diversos propósitos. Uno de ellos es que las competencias clave jueguen un papel importante, además de que el alumnado desarrolle diferentes dimensiones de estas, facilitando así la adquisición de conocimientos, actitudes y procedimientos para ser más competentes en el marco social que se propone con este proyecto interdisciplinar.

Tanto el Flashmob, como el Libdup tienen una gran acogida por la sociedad en las redes sociales, por lo que su elaboración tiene muchas ventajas a la hora de llevarlo a cabo en un centro educativo. Por lo cual, con este proyecto interdisciplinar se busca cumplir los siguientes objetivos.

5.2.1 Objetivos del Proyecto

- Favorecer la práctica de Actividad Física.
- Incentivar a nuevas prácticas artístico-expresivas.
- Participar en la elaboración de un proyecto artístico con gran difusión mediática.
- Mejorar las relaciones interpersonales entre los sectores de la comunidad educativa.
- Fomentar la creatividad del alumnado.
- Desarrollar la perspectiva de género.
- Educar en valores a través de la educación física.

5.2.2 Objetivos de aprendizaje del alumnado

- Desarrollar habilidades sociales que fomenten la colaboración, la participación y el trabajo en equipo.
- Mostrar tolerancia hacia los compañeros/as a la hora de realizar las tareas.
- Conocer otra forma de expresarse a través de la música y el cuerpo.
- Diseñar y ensayar los pasos de la coreografía.
- Memorizar y resolver problemas motrices derivados de la dificultad o complejidad de los pasos de la coreografía.
- Componer una estructura musical mediante la utilización de un programa informático.
- Elaborar el montaje del video final mediante la utilización de un programa informático.
- Crear la letra de la canción de forma cooperativa y sin la utilización de lenguaje sexista.

5.3. Relación del proyecto con el Decreto

En el siguiente apartado procederemos a realizar de forma exhaustiva un análisis de la relación del proyecto con el decreto, centrándonos en las competencias, objetivos y contenidos, pero si dejar de lado, aspectos como la denominación de las Unidades Didácticas, criterios e instrumentos de evaluación de las diferentes asignaturas de Educación Física, Música, Valores Éticos y Tecnología.

5.3.1 Competencias

Antes de empezar, expondremos las competencias clave con sus respectivos descriptores de las cuatro asignaturas partícipes en la propuesta del proyecto.

- **Competencia Aprender a Aprender (CAA):** Ser capaz de autoevaluarse y reconocer lo que puede hacer uno mismo y con ayuda.
- **Competencia Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CSIEE):** Ser capaz de relacionarse, cooperar y trabajar en equipo.
- **Competencia Digital (CD):** Disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento.
- **Competencia Comunicación Lingüística (CCL):** Ser capaz de expresar pensamientos, emociones, generar ideas, escuchar, dialogar y resolver de manera pacífica los conflictos.
- **Competencia Matemática y Competencias Básica en Ciencia y Tecnología (CMCCT):** Ser capaz de obtener información y resolver problemas mediante procesos de razonamiento lógico.
- **Competencias Sociales y Cívicas (CSC):** Ser capaz de expresar ideas y escuchar las ajenas, presentar empatía, tomar decisiones valorando los intereses individuales y grupales.
- **Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC):** Ser capaz de experimentar con técnicas y prácticas artísticas, fomentando la creación.

A continuación, reflejaremos la competencia esencial para el desarrollo de la propuesta, esta es la competencia motriz, la cual es entendida como un conjunto de conocimientos, procedimientos, actitudes y emociones que intervienen en las múltiples interacciones que realiza una persona en su medio y con los demás, que permite que el alumnado supere los problemas motrices propuestos, tanto en la sesión de Educación Física como en su vida cotidiana; siempre y actuando de forma coherente y en concordancia con el nivel de desarrollo psicomotor y otorgándole especial sensibilidad a la atención de la diversidad en las aulas, utilizando estrategias inclusivas y procurando la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y las emociones que se vinculan a la conducta motriz (DECRETO 86/2015).

Inicialmente, podremos destacar que una de las principales en este proyecto es la Competencia de Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CSIEE), ya que pretendemos que todo el alumnado, participe en la puesta en marcha del Flashmob y Lipdub, sea capaz de relacionarse con sus compañeros/as independientemente de su condición social o física. Asimismo, buscamos que cooperen activamente entre ellos, respetando las ideas y decisiones de todos/as, así como vivencien el trabajo en equipo a gran escala, es decir, con una gran cantidad de alumnado.

Seguidamente, otra de las competencias importantes en este proyecto es la Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC), puesto que primordialmente los alumnos y alumnas deben de ser capaces de experimentar nuevas prácticas artísticas, como es el Flashmob y el Lipdub, fomentando así la creación y creatividad de forma grupal y evitando los prejuicios y estereotipos asociados a la expresión corporal y danza y pudiendo dar a conocer

nuevas prácticas originales e innovadoras para despertar la motivación e interés del alumnado.

Otra de las competencias que se abordaría con la realización del proyecto sería la Competencia Social y Cívica (CSC), debido a que el alumnado tendrá que expresar sus propias ideas, pero a la vez deberá de escuchar las de sus compañeros y compañeras, además de valorar los intereses individuales y grupales con el fin de desarrollar el Flashmob y Libdup final de la mejor forma posible.

Por último, pero no menos importante, también estarán presentes la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) y la Competencia Digital (CD), las cuales se desarrollarán cuando el alumnado sea capaz de expresar sus sentimientos y generar ideas, así como dialogar con sus compañeros para encontrar la solución adecuada a los problemas que puedan surgir. Asimismo, tendrán que disponer de las habilidades suficientes para poder diseñar y crear una base musical y montaje del vídeo a través de los contenidos y conocimientos adquiridos en las asignaturas de Música y Tecnología.

5.3.2. Objetivos

En lo que respecta a los objetivos, podremos diferenciar los de etapa y los didácticos (objetivos de las UD planteadas). Inicialmente, procederemos a mostrar los objetivos de etapa que se tendrán en cuenta en las cuatro asignaturas. Posteriormente, diferenciaremos los objetivos didácticos de cada una de las diferentes asignaturas en sus respectivas Unidades Didácticas, las cuales se mostrarán a continuación en la tabla.

Tabla 7. Denominación UD del Proyecto Interdisciplinar.

DENOMINACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA	
Educación Física	Flashmobeando con tu música
Música	¿Crees que puedes componer?
Valores Éticos	¡Crea tu propio lenguaje, toca ser creativo/a!
Tecnología	¿Quieres crear y editar tu propio Lipdub?

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.3.2.1. Objetivos de etapa

En el artículo 10 del número 120 del DOG del 2015 se exponen los objetivos de la educación secundaria obligatoria, en la cual se contribuirá a desarrollar las capacidades de los alumnos/as. En el caso de este proyecto interdisciplinar, nos centraremos en que el alumnado logre los siguientes objetivos de etapa: **a, b, c, d, e, g, m, n**. Pueden encontrarse completamente desarrollados en el **Anexo 1**.

5.3.2.2. Objetivos didácticos

Indicaremos los objetivos didácticos de cada Unidad Didáctica en la **Tabla 8** de las cuatro asignaturas, comenzando por la principal: Educación Física

Tabla 8. Objetivos didácticos de las diferentes UD.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA UD DE CADA ASIGNATURA	
	- Colaborar de forma grupal para crear los pasos de la coreografía. - Diseñar y ensayar los pasos de la coreografía.

Educación Física	<ul style="list-style-type: none"> - Aportar ideas nuevas para el diseño y montaje de la coreografía. - Montar y ensayar la coreografía todo el alumnado. - Resolver problemas motrices derivados de la dificultad o complejidad de los pasos de la coreografía. - Mostrar tolerancia tanto en el papel de ejecutante como en el observador.
Música	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el MuseScore 3 para la creación de la base musical. - Crear la base musical de la canción que se utilizará para la coreografía del Flashmob. - Ensayar la base musical creada. - Interpretar la base musical creada. - Grabar la base musical para su posterior implementación en el vídeo.
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer cómo se utiliza el Sony Vegas para el montaje de video. - Montar la base musical con la letra de la canción. - Montar la base de audio con la de vídeo de la coreografía. - Editar el vídeo final. - Subir a YouTube el vídeo final del Flashmob y Lipdub.
Valores Éticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los estereotipos y prejuicios existentes en la danza. - Utilizar un lenguaje no sexista e inclusivo para la letra. - Cooperar para la elaboración de la letra de la canción. - Ensayar la letra de la canción todo el alumnado.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.3.3. Contenidos

En cuanto a los Bloques de contenidos y sus respectivos contenidos utilizaremos el mismo método que en los apartados anteriores, para que sea más visual y se puedan observar las cuatro asignaturas a la vez. Al igual que en los objetivos de etapa, podrá encontrarse su completa descripción en el **Anexo 2** (Tabla 20).

Tabla 9. Contenidos de las asignaturas.

CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS	
Educación Física	
Bloque 1 y Bloque 2: B1.3., B1.4., B1.5., B1.9., B1.13., B2.1., B2.2.	
Contenidos propios	
<ul style="list-style-type: none"> - Creación de los pasos de la coreografía para el Flashmob. - Cooperación y colaboración con los compañeros/as a la hora de crear los pasos de la coreografía. - Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. - Control de la intensidad y del ritmo. - Improvisación y comunicación con el cuerpo. - Aportación y respeto de ideas o sugerencias. - Coordinación de los pasos con los compañeros/as. - Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal. - Creatividad y originalidad. 	
Música	
Bloque 1 y Bloque 4: B1.8., B1.10., B1.11., B1.15., B1.16., B4.1., B4.2., B4.3., B4.4., B4.5., B4.6.	
Contenidos Propios	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos básicos sobre el programa Musescore. - Conocimientos básicos sobre el sistema del altavoz. - Creación y composición de acordes de tríada básicos. - Composición de frases musicales de ocho tiempos. - Grabación de la base musical. - Montaje y edición de la base musical en el programa. 	

Tecnología

Bloque 5: B5.2.

Contenidos propios

- Nociones básicas de edición y montaje de vídeo en el Sony Vegas.
- Participación y aportación de ideas de todo el alumnado en el montaje del Lipdub.
- Utilización de la cámara de vídeo.
- Grabación del Flashmob.
- Montaje y edición del vídeo del Flashmob y Lipdub.
- Publicación en la página web del centro del resultado final.

Valores Éticos

Bloque 3: B3.7.

Contenidos propios

- Lenguaje no sexista a la hora de expresarse.
- Vocabulario inclusivo.
- Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.
- Respeto de la opiniones o decisiones de los integrantes del grupo.
- Aportación de ideas creativas y originales para la letra.
- Participación de todo el alumnado, independientemente de sus características.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.3.4. Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje

En la siguiente tabla (nº 10) se pueden observar los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de las diferentes asignaturas que conformarán el proyecto interdisciplinar. Su completa descripción puede revisarse en el **Anexo 2** (Tabla 21), junto con los contenidos del proyecto.

Tabla 10. Criterios de evaluación y Estándares de Aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE LAS ASIGNATURAS
Educación Física
<p>Criterios de evaluación: B1.2., B1.3., B2.1.</p> <p>Estándares de aprendizaje: EFB1.2.1., EFB1.2.2., EFB1.2.3., EFB2.1.2., EFB2.1.3., EFB2.1.4.</p> <p>Criterios de evaluación propios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear la coreografía respetando las opiniones y decisiones de todos/as. - Coordinar los pasos de la coreografía con sus compañeros/as. - Ayudar y respetar a los compañeros/as en los ensayos y coreografía final. <p>Estándares de aprendizaje propios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa de forma activa presentado interés por el diseño de la coreografía. - Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. - Realiza la secuencia de pasos a la vez que sigue el ritmo correctamente. - Reconoce e identifica otras prácticas deportivas innovadoras y originales derivadas de la expresión corporal y la danza. - Aporta ideas y toma decisiones en situaciones que lo requieran. - Respeta las sugerencias e ideas de sus compañeros/as. - Ayuda a los menos aventajados o con más dificultades motrices. - Memoriza los pasos de la coreografía.
Música
<p>Criterios de evaluación: B1.3., B1.4., B4.1. B4.2.</p> <p>Estándares de Aprendizaje: MUB1.3.2., MUB1.4.4, MUB 4.1.1., MUB4.1.2.</p> <p>Criterios de evaluación propios:</p>

- Componer la base musical para la coreografía.
- Grabar la base musical.

Estándares de aprendizaje propios

- Utiliza de forma correcta Musescore.
- Compone frases musicales de ocho tiempos con acordes tríada básicos.
- Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa.
- Ayuda a los que presentan más dificultades.
- Aporta ideas nuevas o sugerencias.
- Reconoce e identifica las tonalidades de SOL, RE, MI Y DO Mayor y Menor.
- Acaba las frases musicales de forma correcta.
- Sabe cuándo hay que utilizar una cadencia perfecta.

Tecnología

Criterios de evaluación: B5.2.

Estándares de Aprendizaje: TEB5.1.1., 5.2.1.

Criterios de evaluación propios

- Introducir la base musical en el vídeo final.
- Editar el vídeo para su posterior subida a la página web del centro.
- Grabar el Flashmob final con la cámara de vídeo.

Estándares de aprendizaje propios

- Maneja correctamente el programa Sony Vegas sin ayuda.
- Monta y edita de forma correcta el vídeo final.
- Sube de forma correcta el vídeo a la página web.
- Respeta las ideas de sus compañeros/as.
- Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.

Valores Éticos

Criterios de evaluación: B3.4.

Estándares de aprendizaje: VEB3.4.2

Criterios de evaluación propios

- Crear o diseñar la letra de la canción.
- Utilizar un lenguaje adecuado y que fomente la inclusión y la educación en valores.
- Evitar los estereotipos de género.

Estándares de aprendizaje propios

- Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra.
- Respeta a sus compañeros/as a la hora de tomar decisiones.
- Memoriza la letra de la canción.
- Identifica qué es y qué no es un lenguaje no sexista e inclusivo.
- Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4. Desarrollo del Proyecto

En dicho apartado se explicarán detenidamente todos los procesos por los que ha de pasar la propuesta del proyecto interdisciplinar para su exitoso desarrollo.

5.4.1. Fases del proyecto

Un proyecto interdisciplinar necesita de la interacción y complementación de actividades para que su desarrollo tenga éxito. Con ello se conseguirá que las tareas sean significativas para el alumnado y se alcancen los objetivos propuestos, así como las respectivas competencias que se pretende que obtengan en un contexto común de aprendizaje y donde el alumnado sea el protagonista de dicho aprendizaje.

Los docentes solamente deben motivar y aumentar el interés del alumnado en la realización del Flashmob, puesto que es el alumnado es el que tiene que enfrentarse de manera creativa y autodidacta a las diferentes situaciones que se le planteen con este proyecto.

Además, se busca que el alumnado sea capaz de aprender y tomar decisiones sensatas y de manera independiente. De esta manera tendrá iniciativa propia y se logrará que el aprendizaje sea global y no meramente disciplinar.

Seguidamente, se expondrán las fases que se llevarán a cabo para la elaboración de este proyecto interdisciplinar, que como se indicó anteriormente, las asignaturas que lo conformen serán: Educación Física, Tecnología, Música y Valores Éticos.

1ª. Fase preliminar o de preparación: Esta fase tendrá lugar al inicio del curso académico. Contará con diversas reuniones con la directiva y el profesorado de las diferentes asignaturas, que serían partícipes en el proyecto. El propósito de estas reuniones será organizar y planificar en común los subsecuentes aspectos:

- **Proposición de desarrollo del proyecto:** planteamiento de llevar a cabo un proyecto interdisciplinar entre las cuatro materias mencionadas, enfatizando la adquisición de Competencias Clave en el alumnado desde el punto de vista metodológico, donde el contexto es diferente y novedoso a lo que se suele suscitar en el ámbito educativo.
- **Incorporación del proyecto en las diferentes Programaciones Didácticas:** cada jefe/a de departamento abordará en sus respectivas programaciones el desarrollo del proyecto, así como en la temporalización de su asignatura.
- **Temporalización del proyecto:** se acordó cuando daría comienzo el proyecto, enfatizando que empezaría a desarrollarse en la asignatura de Música, seguidamente en Tecnología y Valores Éticos y finalmente en Educación Física. El motivo de esta temporalización se debe a que inicialmente el alumnado tendrá que poseer unas nociones básicas de la composición de una base musical para la canción que se va a utilizar en el Flashmob. A continuación, el alumnado aprenderá a utilizar la aplicación para el montaje y recorte de vídeos, así como el diseño de la letra de la canción, para finalmente dedicarle mayor tiempo al ensayo de la coreografía, en donde se unificarán en varios meses la asignatura de Valores Éticos y Educación Física para conseguir cuatro horas en las que se favorezca la práctica motriz, ya que en el IES María Casares en 2º ESO tienen tres horas de Educación Física y una hora de Valores Éticos a la semana.
- **Concreción de los elementos curriculares:** elaboración, por cada uno de los respectivos profesores que participan en el proyecto, de la concreción de los elementos curriculares.

2ª. Fase de desarrollo: a lo largo de esta fase se llevarán a cabo las tareas elaboradas por los profesores siguiendo la temporalización que se presentó en la fase preliminar o de preparación. Hay que tener en cuenta que para que el proyecto tenga éxito se continuarán realizando algunas reuniones con el fin de supervisar el proyecto. Para ello, será necesario tener una comunicación continua entre el profesorado para valorar aquellas dificultades que pudiesen surgir a lo largo del proyecto. Como el proyecto será de carácter continuo, es decir,

que se levará a la práctica durante de todo el curso académico, será necesario la realización de diferentes reuniones en los tres trimestres para saber cómo se encuentran la elaboración de la base musical y conocimiento de la aplicación del montaje de vídeo (Música y Tecnología) para poder proseguir con la coreografía y letra de la canción (Educación Física y Valores Éticos).

3ª. Fase de evaluación: esta fase es una de las más importantes dentro de la elaboración del proyecto, puesto que en ella se verificará si su ejecución fue la que realmente se esperaba y además se reflexionará sobre que decisiones se pueden tomar para mejorarlo. Con lo cual se estableció un debate de opiniones donde se incluyó tanto al alumnado como al profesorado que intervino en el proyecto. Por otro lado, al alumnado y profesorado se le facilitaba en formato de planilla, un instrumento de evaluación cada trimestre, que tendrían que cumplimentar para posteriormente llevar a cabo un análisis y obtener resultados de aspectos relevantes del desarrollo del proyecto. Cada cuestionario, servirá para otorgar el porcentaje de la nota al alumno/a en cada trimestre, donde el primer y segundo trimestre tendrían un valor del 5% y el tercer trimestre del 10%. En los tres trimestres se utilizará la misma planilla para la evaluación.

5.4.2. Responsables del proyecto

El principal responsable del proyecto es el jefe/a de departamento de la materia de Educación Física, seguido de los jefes/as de departamento de Música, Tecnología y Valores Éticos. Cada jefe/a de departamento se encargará de explicar y elaborar las tareas planteadas en la temporalización del proyecto.

Los responsables secundarios del éxito de este proyecto son los alumnos y alumnas que participarán en el mismo, haciendo posible su elaboración final mediante el Flashmob y el Lipdub en el videoclip.

5.4.3. Destinatarios

Este proyecto va dirigido a los alumnos y alumnas del IES María Casares de 2º ESO (13-14 años). En Educación Infantil y Primaria se debe hacer hincapié en el desarrollo del Sistema Nervioso a través del esquema corporal, espacialidad, temporalidad, equilibrio, lateralidad, coordinación... En Educación Secundaria Obligatoria (ESO), los niños y niñas pasan por un proceso de maduración, denominado pubertad y adolescencia. La adolescencia es la etapa en la que el individuo deja de ser un niño/a, pero sin haber alcanzado aún la madurez del adulto. Es una transición complicada debido a los cambios físicos que se producen, así como la importancia de la imagen. Además, existe una gran fluctuación de sentimientos, rechazo hacia la familia, construcción de la identidad personal y es una época en la que las habilidades sociales cobran mayor importancia, las cuales están caracterizadas por una introversión inicial y una desinhibición final (Vázquez Lazo, 2017).

Por tanto, con el alumnado de estas características deberemos de tener siempre presente el trabajo de la coordinación, ya que aparece la “torpeza” derivada del estirón, y eso implica una reestructuración de los patrones al nuevo cuerpo (reeducación motriz). También habrá que trabajar las capacidades físicas básicas (idóneas para su correcto desarrollo) y las habilidades motrices específicas como el equilibrio.

El motivo primordial de que este sea el colectivo seleccionado es que es una etapa complicada y donde los estereotipos de género asociados al deporte, sufren en mayor medida los prejuicios adquiridos en la 2ª infancia, por lo que con el desarrollo de este proyecto se conseguirá que tanto niños, como niñas puedan expresarse libremente mediante la expresión corporal y su propia creatividad. Asimismo, serán partícipes de la creación de su propia música y filmografía final del Flashmob, con lo que se conseguirá que esa introversión inicial, característica de la adolescencia perdiese importancia y se afianzará el trabajo cooperativo para el logro de objetivos comunes.

El motivo secundario es que es el curso que presenta en su curriculum las cuatro asignaturas que son necesarias para la realización de la propuesta de este proyecto.

5.4.4. Temporalización

Tabla 11. Temporalización del proyecto.

TABLA DE TEMPORALIZACIÓN												
FASES	Tareas	Meses	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Febr.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
		PREPARACIÓN	1. Plantearle el proyecto a la directiva y jefe/a de departamento									
2. Presentación del proyecto a las familias y AMPA												
3. Presentación del proyecto al alumnado de 2ºESO												
DESARROLLO	4. Explicación sobre la evaluación del proyecto al alumnado.											
	5. Explicación al alumnado de las fases del proyecto											
	6. Explicación por parte del profesorado de Música del funcionamiento de la aplicación.											
	7. Práctica por parte del alumnado con la aplicación de composición musical.											
	8. Explicación por parte del profesorado de Tecnología del funcionamiento de la aplicación.											
	9. Práctica por parte del alumnado con la aplicación de montaje de vídeo.											
	10. Debate y elección sobre la temática para la letra con el profesorado de valores éticos.											
	11. Composición por grupos de la primera parte de la canción.											
	12. Composición de la primera parte de la letra de la canción.											
	13. Selección de los pasos para la primera parte de la coreografía.											
	14. Ensayo de la primera parte de la coreografía con la base musical.											

FASES	Meses <i>Tareas</i>	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Febr.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
		DESARROLLO	15. Ensayo de la primera parte de la coreografía con la letra de la canción.								
16. Ensayo general de las dos partes con prueba de vídeo.											
17. Composición por grupos de la segunda parte de la canción.											
18. Composición por grupos de la segunda parte de la letra y de la coreografía.											
19. Ensayo de la segunda parte de la base musical con la coreografía y la letra.											
20. Ensayo general y prueba de video de la primera y segunda parte.											
21. Composición de la tercera parte de la canción.											
22. Composición de la tercera parte de la letra y de la coreografía.											
23. Ensayo de las tres partes con la letra, la coreografía y la base musical.											
24. Ensayo general de las tres partes con prueba de vídeo.											
25. Ensayo global con todos los grupos e 2º ESO.											
26. Ensayo global con vídeo de todos los grupos de 2º ESO											
EVALUACIÓN	27. Desarrollo del Flashmob en el IES María Casares.										
	28. Montaje del Lipdub en un videoclip										

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4.5. Desarrollo de las tareas

Este apartado se compone del desarrollo de todas las tareas que conforman el proyecto y que se expusieron de forma resumida en la planilla de temporalización.

TAREA 1: Plantearle el proyecto a la directiva y jefe/a de departamento.

En esta primera tarea, se llevará a cabo una reunión en el mes de septiembre, antes del inicio de las clases, con la directiva del IES María Casares y los jefes/as de departamento de cada una de las asignaturas que serían partícipes en el desarrollo del proyecto.

En dicha reunión, se planteará la idea inicial del proyecto, estudiando la viabilidad del mismo, y teniendo en cuenta todos los recursos necesarios para que se realice de forma exitosa. Se expondrá la metodología a utilizar, la cual se basará inicialmente en un aprendizaje guiado para facilitar los conocimientos básicos necesarios, seguidamente se utilizaría un estilo de enseñanza basado en la resolución de problemas y donde el alumnado sea capaz de resolver los problemas que puedan surgir durante los diferentes procesos por los que va pasando el proyecto.

Por otro lado, se tendrá en cuenta que el proyecto será principalmente competencial, ya que se basa en la adquisición de las Competencias Clave explicadas con anterioridad desde el punto de vista metodológico.

Una vez se haya aprobado la idea, se procederá a su incorporación en las diferentes Programaciones Didácticas, donde cada jefe/a de departamento indicará el desarrollo del proyecto y su respectiva temporalización dentro de la propia asignatura. A continuación, se reflejará que el comienzo del proyecto será en aquellas asignaturas donde los conocimientos sean más teóricos y complejos, como puede ser el caso de Música y Tecnología al tener que elaborar la propia base musical y edición de video, pero siempre teniendo más importancia Educación Física, al querer enfatizar la adquisición de la competencia motriz, por ello se seleccionó la temática del Flashmob y Lipdub, al ser un contenido original y realizarse en un contexto totalmente diferente e innovador. Así al alumnado le suscitará interés y estará más motivado a la hora de llevarlo a la práctica.

Por último, cada profesor de la asignatura de Educación Física, Música, Tecnología y Valores éticos quedará encargado de elaborar la concreción de los elementos curriculares.

TAREA 2: Presentación del proyecto a las familias y AMPAS.

Se convocará una reunión al inicio del curso académico con los familiares y AMPA del centro. En esa reunión se le comunicará a los familiares y AMPA la propuesta del proyecto que se pretende llevar a cabo durante el curso académico.

Se plantearán las fases del proyecto, su respectiva duración y puntuación en la nota académica del alumnado, así como las asignaturas que forman parte de la propuesta. Siempre teniendo en cuenta la no obligatoriedad en la participación del Flashmob y Lipdub, es decir, aquel alumnado que no desee participar o que sus familiares no estén de acuerdo con la propuesta, tendrán que firmar y comunicar en la autorización de participación que no desea participar. La nota nunca se verá afectada negativamente al alumnado que no quiera participar,

solamente que no podrá optar a ese 20% más de puntuación que se conseguiría si se cumplen los requisitos establecidos en el proyecto.

Por otro lado, se les comentará que el montaje del vídeo final se subirá a la página web del centro, así como a sus respectivas redes sociales, para darle difusión al IES María Casares y a la formación que se le imparte al alumnado, por ello los padres tendrán que estar de acuerdo con que sus hijos e hijas puedan salir en el vídeo.

TAREA 3: Presentación del proyecto al alumnado de 2ºESO.

Se reunirá a todos los grupos de 2º ESO en el salón de actos en la primera semana de clase en un recreo. Una vez allí, se les comunicará la intencionalidad del desarrollo del proyecto interdisciplinar. Les explicaremos que se pretende realizar un proyecto innovador a través de un Flashmob y un Lipdub, donde ellos serán los encargados de llevarlo a cabo y desarrollarlo mediante el trabajo en equipo, contando con la participación de las asignaturas de Educación Física, Música, Tecnología y Valores Éticos. Les indicaremos que contenidos se tratarán en cada una de las asignaturas y se les entregará, tanto la autorización de participación, como la de derechos visuales, para así evitar cualquier tipo de problemática. El alumnado tendrá dos semanas para poder elegir si desea participar en el proyecto o prefiere optar por el otro método de evaluación que sustituye a la del Flashmob y Lipdub. Se podrá resolver cualquier duda que le surja al alumnado, pero se esperará al mes de octubre para la explicación exhaustiva del desarrollo del proyecto. Aún sí, se les realizarán algunas preguntas para saber el conocimiento que presentan sobre el tema a tratar (evaluación inicial o diagnóstica).

TAREA 4: Explicación sobre la evaluación del proyecto al alumnado.

De nuevo, en otro recreo, en la primera semana de octubre, se convocará una reunión con todo el alumnado de 2º ESO que haya cubierto las autorizaciones. Esta vez se tratará el tema de la puntuación del proyecto en cada una de las asignaturas. Se les explicará que, en el primer y segundo trimestre, el proyecto valdrá un 5% de la nota en cada una de las cuatro asignaturas, mientras que el tercer trimestre valdrá un 10%, ya que será donde se procederá a su presentación final y cierre del proyecto.

Asimismo, les presentaremos las planillas de autoevaluación y coevaluación que tendrán que cubrir una vez finalizado cada trimestre para puntuar, tanto a sus compañeros/as, como a ellos/as mismas.

TAREA 5: Explicación al alumnado de las fases del proyecto.

A finales de octubre, se convocará otra reunión en el salón de actos. Esta vez, se les explicarán las fases por las que irá pasando el proyecto y que tareas se irán realizando en cada uno de los trimestres, comenzando por Música y Tecnología y finalizando con Valores Éticos y Educación Física. Se les mostrará un vídeo de un Flashmob y Libdup para que puedan sacar ideas o conocer qué es en el caso de que no escucharán hablar de él. Les indicaremos cuando se iniciará la primera tarea y que material será el necesario que lleven a clase, puesto que, aunque se procederá a explicar la utilización de Musescore, necesitarán una libreta de pentagramas para poder ir haciendo pruebas.

Resaltar que la mayoría de las tareas se llevarán a cabo en el horario específico de las asignaturas que forman parte del proyecto, pero aumentando la práctica motriz, es decir, se utilizarán las clases, sobre todo de música y valores éticos, para ensayar y practicar la coreografía.

Tabla 12. Tareas del Proyecto Interdisciplinar.

TAREA 6: Explicación por parte del profesorado de Música del funcionamiento de la aplicación.							
Horario de la clase de música (duración 50 minutos).				Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.			
DESCRIPCIÓN: El profesor/a de Música procederá a explicar con detenimiento la utilización del programa Musescore, para que el alumnado pueda tener unas nociones básicas y así pueda empezar a componer la primera parte de la base musical en grupos reducidos en la libreta de pentagramas.							
COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Música	a, b, c, d, e.	Bloque 4 B4.1. B4.3. B4.4. B4.5.	Conocimientos básicos sobre el programa Musescore	MUB1.3.2. MUB1.4.4. MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Utiliza de forma correcta Musescore Colabora con sus compañeros/as al utilizar el programa.	Aula TIC's del centro	Programa Musescore instalado con en los ordenadores del aula de TIC's.

TAREA 7: Práctica por parte del alumnado con la aplicación de composición musical.							
Horario de la clase de música (duración 50 minutos).				Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.			
DESCRIPCIÓN: El alumnado se agrupará por parejas. Cada pareja se colocará en un ordenador y empezará a probar y practicar las nociones básicas de uso del programa explicadas en la anterior tarea. Tendrán que finalizar la sesión, componiendo al menos 4 compases de 4:4 en el programa.							
COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
		Contenidos		Criterios			

Área de conocimiento	Obj. de etapa	D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios	Contexto de uso	Tipo de soporte
Música	a, b, c, d, e.	Bloque 1, 4 B1.8 B4.1. B4.3	Creación y composición de acordes de tríada básicos	MUB1.3.2. MUB1.4.4. MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Aporta ideas nuevas o sugerencias. Compone acordes tríada básicos	Aula TIC's del centro	Programa Musescor instalado con en los ordenadores del aula de TIC's.

TAREA 8: Explicación por parte del profesorado de Tecnología del funcionamiento de la aplicación.

Horario de la clase de tecnología (duración 50 min)

Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.

DESCRIPCIÓN: El profesor/a de Tecnología procederá a explicar con detenimiento la utilización del programa Sony Vegas, para que el alumnado pueda tener unas nociones básicas y empiece a hacer pruebas en lo que respecta a la edición de vídeo, imagen y sonido.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Tecnología	a, b, c, d, e.	Bloque 5 B5.2.	Nociones básicas de edición y montaje de vídeo en el Sony Vegas.	TEB5.2.1. TEB5.2.2.	Maneja correctamente el programa Sony Vegas sin ayuda.	Aula TIC's del centro	Programa Sony Vegas instalado con en los ordenadores del aula de TIC's.

TAREA 9: Práctica por parte del alumnado con la aplicación de montaje de vídeo.

Horario de la clase de tecnología (duración 50 min).

Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.

DESCRIPCIÓN: El alumnado se agrupará por parejas. Cada pareja se colocará en ordenador y empezará a probar y practicar las nociones básicas de uso del programa explicadas en la anterior tarea. Al final de la clase deben de tener la prueba de montaje de vídeo hecha para enseñársela a sus compañeros/as.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
-----------------------------	--	------------------------	--	------------------------	--	------------------------------------	---

Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Tecnología	a, b, c, d, e.	Bloque 5 B5.2.	Montaje y edición básico del programa con un vídeo de prueba.	TEB5.2.1. TEB5.2.2.	Monta y edita de forma adecuada un vídeo sencillo sacado de internet.	Aula TIC's del centro	Programa Sony Vegas instalado con en los ordenadores del aula de TIC's.

TAREA 10: Debate y elección sobre la temática para la letra con el profesorado de valores éticos.							
Horario de la clase de valores éticos (duración 50 min).				Lugar: aula de valores éticos.			
DESCRIPCIÓN: El profesor/a de Valores Éticos abrirá un debate donde se irán apuntando en la pizarra las diferentes ideas o temáticas que puedan surgir para la letra de la canción, quedando totalmente prohibido un lenguaje sexista.							
COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Valores Éticos	a, b, c, d, e.	Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un equipo común. Aportación de ideas creativas y originales para la letra.	VE3.4.2.	Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra. Respeto a sus compañeros a la hora de tomar decisiones	Aula de Valores Éticos	Pizarra y hoja donde se apunten los resultados del debate y la temática elegida.

TAREA 11: Composición por grupos de la primera parte de la canción.							
Horario de clase de música (duración 50 min).				Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.			
DESCRIPCIÓN: El alumnado creará por grupos de cuatro todos los acordes posibles en la tonalidad de Sol, Re, Mi, Do Mayor y Menor. Al final de la clase irán seleccionando el orden de los acordes y la tonalidad para ir uniendo la creación de todos/as y componer la primera parte de la canción.							

COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Música	a, b, c, d, e.	Bloque 1, 4 B1.8 B1.10 B1.11 B4.1. B4.3 B4.5.	Creación y composición de acordes de tríada básicos. Composición de frases musicales de ocho tiempos.	MUB1.3.2. MUB1.4.4. MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Utiliza de forma correcta el Musescore. Compone frases musicales de ocho tiempos con acordes tríada básicos. Aporta ideas nuevas o sugerencias.	Aula TIC's del centro y aula de música.	Programa Musescore e instrumentos del aula de música.

TAREA 12: Composición de la primera parte de la letra de la canción.							
Horario de clase de valores éticos (duración 50 min).				Lugar: aula de valores éticos.			
DESCRIPCIÓN: Una vez seleccionada la temática para la letra de la canción, por grupos de cuatro tendrán que ir escribiendo frases de ocho tiempos, puesto que esa va a ser la duración de la frase musical. Una vez tengan varios ejemplos de frases se unificarán las ideas toda la clase y escribirá la primera parte de la canción.							
COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Valores Éticos	a, b, c, d, e.	Bloque 3 B3.7.	Lenguaje no sexista a la hora de expresarse. Vocabulario inclusivo.	VE3.4.2.	Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra.	Aula de Valores Éticos	Pizarra y hoja donde se apunten las frases

			Aportación de ideas creativas y originales para la letra.		Respeto a sus compañeros/as a la hora de tomar decisiones.		seleccionadas para la letra de la canción.
--	--	--	---	--	--	--	--

TAREA 13: Selección de los pasos para la primera parte de la coreografía.							
Horario de clase de Educación Física (duración 50 min).					Lugar: Pabellón del centro.		
DESCRIPCIÓN: El alumnado se agrupará en grupos de seis. Dispondrán de 20 minutos para diseñar los pasos para la primera parte de la canción. A la media hora de clase se hará una elección de los pasos más votados por el alumnado de la clase y se comenzará a practicarlos sin la base musical y en grupos.							
COMPETENCIAS							
1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.9. B2.1. B2.2.	Cooperación y colaboración con los compañeros/as a la hora de crear los pasos de la coreografía. Creación de los pasos de la coreografía para el Flashmob	EFB1.2.1 EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.2. EFB2.1.3.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Reconoce e identifica otras prácticas deportivas innovadoras y originales derivadas de la expresión corporal y la danza. Aporta ideas y toma decisiones en situaciones que lo requieran.	Pabellón	Vídeo de la clase, para recordar los pasos para la próxima sesión.

TAREA 14: Ensayo de la primera parte de la coreografía con la base musical.
Horario de clase de valores éticos (duración 50 min)
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: El alumnado practicará la primera parte de la coreografía con la base musical creada con anterioridad. Inicialmente se practicará por grupos de seis y luego de diez. Al final de la sesión se intentará practicar una vez toda la clase junta.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.5. B1.9. B2.1. B2.2.	Memorización de los pasos de la coreografía para el Flashmob. Coordinación de los pasos con los compañeros/as.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/ as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz para el soporte de audio
Música		Bloque 1,4 B1.15 B4.1. B4.2.	Conocimientos básicos sobre el sistema del altavoz. Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		

TAREA 15: Ensayo de la primera parte de la coreografía con la letra de la canción.
Horario de clase de valores éticos (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: El alumnado ensayará los pasos de la primera parte de la coreografía junto con la primera parte de la letra de la canción. Primero repasarán los pasos y luego irán juntando la letra con los pasos, esta tarea la realizará toda la clase al completo al ya tener la base de la coreografía ensayada en la anterior tarea, por lo que será más sencillo implantar la letra.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.5. B1.9. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Improvisación y comunicación con el cuerpo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Memoriza los pasos de la coreografía. Ayuda a los menos aventajados o con más dificultades motrices. Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad	Pabellón	Metrónomo para poder seguir el ritmo.
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Participación de todo el alumnado, independientemente de sus características.	VE3.4.2.	Memoriza la letra de la canción. Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 16: Ensayo general de las dos partes con prueba de vídeo.
Horario de la clase de tecnología (duración 50 min)
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: Todo el alumnado realizará un ensayo de la primera parte de la coreografía con la letra y la base musical, a la vez que se graba el ensayo para poder visualizarlo y corregir los errores al momento y tener un feedback inmediato y fiable.

COMPETENCIAS

3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas		6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	7. Conciencia y Expresiones Culturales
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.3. B1.4. B1.5. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz y cámara de vídeo
Música		Bloque 1,4 B1.15 B1.16. B4.4.	Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Tecnología		Bloque 5 B5.2.	Utilización de la cámara de vídeo.	TEB5.2.1. TEB5.2.2	Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.		
Valores éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.	VE3.4.2	Memoriza la letra de la canción. Respeto a sus compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 17: Composición por grupos de la segunda parte de la canción.
Horario de clase de música (duración 50 min).
Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.

DESCRIPCIÓN: El alumnado trabajará por parejas en cada ordenador y compondrán la segunda parte de la canción teniendo en cuenta la primera parte creada al inicio del proyecto. Al final de la clase seleccionarán las frases musicales de ocho tiempos que más les gusten de todas las que hayan creado entre los compañeros/as de clase para dejar finalizada la segunda parte de la base musical.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Música	a, b, c, d, e.	Bloque 1, 4 B1.8 B1.10 B1.11 B4.1. B4.3 B4.5.	Creación y composición de acordes de tríada básicos. Composición de frases musicales de ocho tiempos.	MUB1.3.2. MUB1.4.4. MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Utiliza de forma correcta el Musescore. Compone frases musicales de ocho tiempos con acordes tríada básicos. Aporta ideas nuevas o sugerencias.	Aula TIC's del centro y aula de música.	Programa Musescore e instrumentos del aula de música.

TAREA 18: Composición por grupos de la segunda parte de la letra y de la coreografía.
Horario de clase de valores éticos (duración 50 min)
Lugar: Pabellón del centro

DESCRIPCIÓN: Inicialmente se llevará a cabo un repaso de la primera parte de la coreografía todos juntos/as y luego por grupos de seis se crearán los pasos y la letra para la segunda parte de la coreografía. Al final de la clase se pondrán en común los pasos y letra de cada grupo y se procederá a seleccionar aquellos que sean más adecuados para la continuación con la primera parte de la canción.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
		Contenidos		Criterios			

Área de conocimiento	Obj. de etapa	D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios	Contexto de uso	Tipo de soporte
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.9. B2.1. B2.2.	Cooperación y colaboración con los compañeros/as a la hora de crear los pasos de la coreografía. Creación de los pasos de la coreografía para el Flashmob	EFB1.2.1 EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.2. EFB2.1.3.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Reconoce e identifica otras prácticas deportivas innovadoras y originales derivadas de la expresión corporal y la danza. Aporta ideas y toma decisiones en situaciones que lo requieran.	Pabellón	Metrónomo, papel, boli y cámara de video para grabar los pasos.
Valores éticos		Bloque 3 B3.7.	Lenguaje no sexista a la hora de expresarse. Vocabulario inclusivo. Aportación de ideas creativas y originales para la letra.	VE3.4.2.	Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra. Respeta a sus compañeros/as a la hora de tomar decisiones.		

TAREA 19: Ensayo de la segunda parte de la base musical con la coreografía y la letra.
Horario de la clase de música (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: El alumnado por grupos de ocho memorizará los pasos de la segunda parte de la coreografía junto con la letra, con la base musical para seguir el ritmo. Al final de clase se realizará un ensayo con todo el alumnado de la clase junto.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística	7. Conciencia y Expresiones Culturales	4. Aprender a Aprender	5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
	Contenidos	Criterios		

Área de conocimiento	Obj. de etapa	D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios	Contexto de uso	Tipo de soporte
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.5. B1.9. B2.1. B2.2.	Memorización de los pasos de la coreografía para el Flashmob. Coordinación de los pasos con los compañeros/as.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz con soporte musical, cámara de vídeo para grabar los pasos.
Música		Bloque 1,4 B1.15 B4.1. B4.2.	Conocimientos básicos sobre el sistema del altavoz. Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Valores éticos		Bloque 3 B3.7.	Participación de todo el alumnado, independientemente de sus características.	VE3.4.2.	Memoriza la letra de la canción. Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 20: Ensayo general y prueba de video de la primera y segunda parte.
Horario de la clase de tecnología (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: Todo el alumnado realizará un ensayo de la primera y segunda parte de la coreografía con la letra y la base musical, a la vez que se graba el ensayo para poder visualizar los pasos y corregir los errores al momento y tener un feedback inmediato y fiable.

COMPETENCIAS

3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas		6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	7. Conciencia y Expresiones Culturales
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.3. B1.4. B1.5. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz, cámara de vídeo.
Música		Bloque 1,4 B1.15 B1.16. B4.4.	Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Tecnología		Bloque 5 B5.2.	Utilización de la cámara de vídeo.	TEB5.2.1. TEB5.2.2	Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.		
Valores éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.	VE3.4.2	Memoriza la letra de la canción. Respeto a sus compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 21: Composición de la tercera parte de la canción.
Horario de la clase de música (duración 50 min).
Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.

DESCRIPCIÓN: El alumnado trabajará por parejas en cada ordenador y compondrán la última parte de la canción teniendo en cuenta la primera parte y segunda parte del proyecto. Al final de la clase seleccionarán las frases musicales de ocho tiempos que más les gusten de todas las que hayan creado entre los compañeros/as de clase para dejar finalizada la tercera parte de la base musical.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Música	a, b, c, d, e.	Bloque 1, 4 B1.8 B1.10 B1.11 B4.1. B4.3 B4.5.	Creación y composición de acordes de tríada básicos. Composición de frases musicales de ocho tiempos.	MUB1.3.2. MUB1.4.4. MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Utiliza de forma correcta el Musescore. Compone frases musicales de ocho tiempos con acordes tríada básicos. Aporta ideas nuevas o sugerencias. Sabe cuándo hay que utilizar una cadencia perfecta. Reconoce e identifica las tonalidades de Sol, Re, Mi y Do Mayor y Menor.	Aula TIC's del centro y aula de música.	Programa Musescore e instrumentos del aula de música.

TAREA 22: Composición de la tercera parte de la letra y de la coreografía.
Horario de la clase de valores éticos (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro

DESCRIPCIÓN: Inicialmente se llevará a cabo un repaso de la primera y segunda parte de la coreografía todos juntos/as y luego por grupos de seis se crearán los pasos y la letra para la tercera parte de la coreografía. Al final de la clase se pondrán en común los pasos y letra de cada grupo y se procederá a seleccionar aquellos que sean más adecuados para la continuación con la primera y segunda parte de la canción.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		

Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.9. B2.1. B2.2.	Cooperación y colaboración con los compañeros/as a la hora de crear los pasos de la coreografía. Creación de los pasos de la coreografía para el Flashmob	EFB1.2.1 EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.2. EFB2.1.3.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Reconoce e identifica otras prácticas deportivas innovadoras y originales derivadas de la expresión corporal y la danza. Aporta ideas y toma decisiones en situaciones que lo requieran.	Pabellón	Metrónomo, papel, boli y cámara de video para grabar los pasos.
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Lenguaje no sexista a la hora de expresarse. Vocabulario inclusivo. Aportación de ideas creativas y originales para la letra.	VE3.4.2.	Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra. Respeto a sus compañeros/as a la hora de tomar decisiones.		

TAREA 23: Ensayo de las tres partes con la letra, la coreografía y la base musical.
Horario de la clase de música (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: El alumnado por grupos de ocho memorizará los pasos de la tercera parte de la coreografía junto con la letra, con la base musical para seguir el ritmo. Al final de clase se realizará un ensayo con todo el alumnado de la clase junto.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		7. Conciencia y Expresiones Culturales		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		

Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.4. B1.5. B1.9. B2.1. B2.2.	Memorización de los pasos de la coreografía para el Flashmob. Coordinación de los pasos con los compañeros/as.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Participa de forma activa presentando interés por el diseño de la coreografía. Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz con soporte musical, cámara de vídeo para grabar los pasos.
Música		Bloque 1,4 B1.15 B4.1. B4.2.	Conocimientos básicos sobre el sistema del altavoz. Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Participación de todo el alumnado, independientemente de sus características.	VE3.4.2.	Memoriza la letra de la canción. Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 24: Ensayo general de las tres partes con prueba de vídeo.
Horario de la clase de tecnología (duración 50 min).
Lugar: Pabellón del centro.

DESCRIPCIÓN: Todo el alumnado realizará un ensayo de la coreografía entera con la letra y la base musical, a la vez que se graba el ensayo para poder visualizar los pasos y corregir los errores al momento y tener un feedback inmediato y fiable.

COMPETENCIAS

3. Competencia Digital	4. Aprender a Aprender	5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	7. Conciencia y Expresiones Culturales
		Contenidos	Criterios	

Área de conocimiento	Obj. de etapa	D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios	Contexto de uso	Tipo de soporte
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.3. B1.4. B1.5. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz, cámara de vídeo.
Música		Bloque 1,4 B1.15 B1.16. B4.4.	Grabación de la base musical.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Tecnología		Bloque 5 B5.2.	Utilización de la cámara de vídeo.	TEB5.2.1. TEB5.2.2	Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.		
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.	VE3.4.2	Memoriza la letra de la canción. Respeto a sus compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 25: Ensayo global con todos los grupos de 2º ESO.
Horario de la clase de Educación Física (duración 50 min).
Lugar: Pabellón e instalaciones del centro (pasillos).

DESCRIPCIÓN: Todo el alumnado de 2ºESO realizará un ensayo global de todas las partes del Flashmob. Se repasarán las tres partes de la coreografía con la letra de la canción y la base musical.

COMPETENCIAS
1. Comunicación Lingüística
3. Competencia Digital
4. Aprender a Aprender
**5.
Competencias**
**6. Sentido de
iniciativa y**

						sociales y cívicas	espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprendiz. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.3. B1.4. B1.5. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz con soporte musical
Música		Bloque 1,4 B1.15 B1.16. B4.4.	Grabación de la base musical. Montaje y edición de la base musical en el programa.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.	VE3.4.2	Memoriza la letra de la canción. Respeto a sus compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 26: Ensayo global con vídeo de todos los grupos de 2º ESO.
Horario de la clase de tecnología (duración 50 min).
Lugar: Pabellón e instalaciones del centro (pasillos, entradas...)

DESCRIPCIÓN: Todo el alumnado de 2º ESO realizará un ensayo final en el pabellón con una disposición similar a la que se utilizará en los pasillos del centro. Se hará una prueba de vídeo para seguir con la misma dinámica el día definitivo.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 1,2 B1.3. B1.4. B1.5. B2.1. B2.2.	Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal.	E. Aprend. D.C. EFB1.2.1. EFB1.2.2. EFB1.2.3. EFB2.1.1. EFB2.1.3. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Memoriza los pasos de la coreografía.	Pabellón	Altavoz, cámara de vídeo.
Música		Bloque 1,4 B1.15 B1.16. B4.4.	Grabación de la base musical. Montaje y edición de la base musical en el programa.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Tecnología		Bloque 5 B5.2.	Utilización de la cámara de vídeo.	B5.2. TEB5.2.1. TEB5.2.2	Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.		
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.	B3.4. VE3.4.2	Memoriza la letra de la canción. Respeto a sus compañeros/as que presentan dificultades.		

TAREA 27: Desarrollo del Flashmob en el IES María Casares.
Horario de la clase de Educación Física (duración 50 minutos).
Lugar: Instalaciones del centro.

DESCRIPCIÓN: Tolo el alumnado de 2º ESO se distribuirá por los pasillos y entradas del centro a la hora del recreo. En cuanto empiece a sonar la música, comenzarán a realizar la coreografía practicada y ensayada con anterioridad. Varios alumnos/as se encargarán de ir grabando con la cámara de vídeo y animarán al alumnado de otros cursos para se unan al Flashmob. Recordar que no cantarán en directo, solo harán playback, ya que va a ser un Lipdub.

COMPETENCIAS

3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas		6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	7. Conciencia y Expresiones Culturales
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Educación Física	a, b, c, d, e, g, m, n.	Bloque 2 B2.1. B2.2.	Coordinación de los pasos con los compañeros/as. Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal. Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. Control de la intensidad y del ritmo.	EFB2.1.1. EFB2.1.4.	Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad. Realiza la secuencia de pasos a la vez que sigue el ritmo correctamente	Instalaciones del centro (pasillos, entradas, patios...)	Altavoz, cámara de vídeo
Música		Bloque 1, 4 B1.16. B4.3.	Grabación de la base musical. Montaje y edición de la base musical en el programa.	MUB4.1.1 MUB4.1.2.	Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa y poner a funcionar el altavoz.		
Tecnología		Bloque 5 B5.2.	Grabación del Flashmob. Utilización de la cámara de vídeo.	TEB5.2.1. TEB5.2.2	Graba el Flashmob utilizando la cámara de forma adecuada		
Valores Éticos		Bloque 3 B3.7.	Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común. Participación de todo el alumnado,	VE3.4.2	Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.		

			independientemente de sus características.				
--	--	--	--	--	--	--	--

TAREA 28: Montaje del Lipdub en un videoclip
Horario de la clase de tecnología (duración 50 min).
Lugar: Aula de informática para poder utilizar los ordenadores.

DESCRIPCIÓN: El alumnado se colocará en grupos de seis. Cada grupo se encargará de editar una parte de la grabación. Añadir la base musical, silenciar el vídeo, añadir la grabación de la letra de la canción, colocar las transiciones.... Al final de la clase se unirán las diferentes partes y se publicará en las redes sociales y página web del centro.

COMPETENCIAS

1. Comunicación Lingüística		3. Competencia Digital		4. Aprender a Aprender		5. Competencias sociales y cívicas	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Área de conocimiento	Obj. de etapa	Contenidos		Criterios		Contexto de uso	Tipo de soporte
		D.C.	Propios	E. Aprend. D.C.	E. Aprendizaje propios		
Tecnología	a, b, d, e, g	Bloque 5 B5.2.	Grabación del Flashmob. Publicación en la página web del centro del resultado final. Montaje y edición del vídeo del Flashmob y Lipdub	TEB5.2.1. TEB5.2.2	Monta y edita de forma correcta el vídeo final. Sube de forma correcta el vídeo a la página web.	Aula TIC's del centro.	Página web del centro, redes sociales del centro y progama Sony Vegas instalado en los ordenadores del centro.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4.6. Recursos

A través del siguiente punto, se expondrán los recursos necesarios para que la propuesta del proyecto pueda llevarse a la práctica. Dentro de los recursos, nos centraremos principalmente en los recursos humanos, materiales y económicos.

5.4.6.1. Recursos Humanos

En lo que respecta a los recursos humanos, en la siguiente tabla (**Tabla 13**) se incluyen las personas responsables de poner en marcha el proyecto, siendo estos los encargados de realizar todos los trámites necesarios, así como evaluar y adquirir el material necesario y el desarrollo y control de las tareas planteadas en la temporalización.

Tabla 13. Responsables del proyecto.

RESPONSABLE DEL PROYECTO
Jefe/a de Departamento de Educación Física del IES María Casares
RESPONSABLES DEL CORRECTO DESARROLLO DE LAS TAREAS DEL PROYECTO
Jefe/a de Departamento de Educación Física y profesorado de Educación Física
Jefe/a de Departamento y profesorado de Tecnología
Jefe/a de Departamento y profesorado de Música
Jefe/a de Departamento y profesorado de Valores Éticos

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4.6.2. Recursos Materiales

Tendremos en cuenta todo aquel material necesario para el correcto desarrollo de las tareas. Dicho material estará a nuestra disposición de forma gratuita puesto que el centro cuenta con él, pero en el caso de que algún material no esté disponible, será el responsable del proyecto, el encargado de suministrarlo.

Tabla 14. Recursos Materiales.

MATERIALES NECESARIOS					
Ordenador		Xilófono		Cámara de Vídeo	
Altavoz		Caja china		Grabadora	
Piano		Triángulo		Programa Musescore	
Batería		Flauta		Programa Sony Vegas	

Platillos		Guitarra		Micrófono	
------------------	---	-----------------	---	------------------	---

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4.6.3. Recursos Económicos

Aunque el material sea gratuito, procederemos a elaborar una tabla (**Tabla 15**) de coste cero, donde aparezca reflejado el precio de los diferentes materiales que serán utilizados.

Tabla 15. Recursos económicos (coste cero).

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO POR UNIDAD	PRECIO TOTAL
Ordenador	12	300€	3.600€
Altavoz	2	80€	160€
Piano	1	400€	400€
Batería	1	150€	150€
Xilófono	8	200€	1600€
Caja china	8	12€	96€
Triángulo	2	30€	60€
Guitarra	1	80€	80€
Platillos	1	70€	70€
Flauta	24	4€	96€
Cámara de Vídeo	1	600€	600€
Grabadora	1	144€	144€
Micrófono	1	68€	68€
Programa MuseScore	12	0€	0€
Programa Sony Vegas	12	0€	0€
TOTAL	7.124€		

Nota. Fuente: Elaboración propia.

5.4.7. Pautas Metodológicas

Seguidamente, se exponen las orientaciones didácticas y pautas metodológicas que se seguirán de forma interdisciplinar en el diseño y desarrollo de la propuesta del Flashmob y Lipdub.

Primeramente, pretendemos lograr un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que este se deberá adquirir con el interés y motivación del alumnado. Será fundamental que el alumnado de forma autónoma consiga crear y diseñar el Flashmob y Lipdub trabajando colaborativamente en el proyecto.

Reflejar que el desarrollo de esta propuesta se basará en el progreso basado en las competencias clave, pero evitando transmitir conocimientos concretos, así el alumnado deberá ser el que propicie su propio aprendizaje. Eso sí, no se dejarán de lado los elementos curriculares como los contenidos y estándares.

Como el resultado final se dará a conocer en la página web del centro y en sus respectivas redes sociales, conseguiremos que el alumnado se implique de forma activa en el proceso del proyecto, así como en la propia reflexión y construcción del conocimiento.

Al utilizar las nuevas tecnologías, el proyecto estará más cercano al alumnado, consiguiendo una aproximación a la vida cotidiana, pero siempre desde el punto de vista competencial.

Por un lado, al utilizar esta temática y perspectiva, la enseñanza será individualizada, es decir, cada alumno/a podrá aportar libremente sus ideas, así como ponerlas en práctica. Por otro lado, se tendrá en cuenta la atención a la diversidad, es decir, no se excluirá a ningún alumno/a en la participación del proyecto.

Como se reflejó con anterioridad, los principales estilos de enseñanza que se utilizarán durante el proyecto serán el **descubrimiento guiado y resolución de problemas** (estilos no directivos). Eso sí, estando presente el **mando directo o asignación de tareas** (estilos directivos) en algunas tareas relativas a la primera toma de contacto con los programas informáticos, debido a su elevada complejidad.

Principalmente, el más utilizado será el estilo de enseñanza basado en la resolución de problemas, puesto que será el propio alumnado el que tendrá que basar su aprendizaje en el ensayo-error, compartiendo ideas, resolviendo conflictos entre compañeros/as y organizándose para optimizar y ser más eficientes a la hora de desempeñar las tareas establecidas en el proyecto.

El estilo de enseñanza secundario será el descubrimiento guiado, el cual se utilizará en aquellas tareas que impliquen algo de dificultad o en el caso de que el alumnado no consiga avanzar, puesto que el profesorado siempre tendrá que supervisar que las tareas tengan fluidez y evitar que alumnado se frustre o agobie a la hora de desarrollar el proyecto, puesto que el objetivo principal es que disfruten de la vivencia.

En cuanto a los principios de enseñanza nos basaremos en los siguientes:

- **Principio de individualización:** realizaremos una educación atendiendo a las necesidades y peculiaridades de cada alumno/a, además se planteará un modelo integrador, es decir, basado en el marco de intervención compensatorio (actividades de refuerzo, tutoría personalizada...) y promotor (proyecto que apoya y respeta a la diversidad, donde exista la organización de grupos y contenidos que conlleven a facilitar el aprendizaje). Los grupos siempre serán heterogéneos y el profesor establecerá un papel de orientador, pero se buscará principalmente que la enseñanza individual sea de alumno a alumno. A su vez, implicaremos al alumnado en el proceso de evaluación, por lo que ayudaremos a los alumnos/as a aprender a evaluar y regular por sí mismos el propio proceso de aprendizaje.

- **Principio de socialización:** promoveremos una enseñanza socializada, basada en el trabajo en grupo, donde haya que buscar apoyo en los compañeros/as para conseguir el objetivo en una convivencia democrática. Para ello, será importante fomentar la tolerancia y respeto mutuo, así como la responsabilidad que tiene cada alumno/a dentro del desarrollo del proyecto.

- **Principio de actividad:** el alumnado tendrá que ser capaz de aprender en base lo que hace y sabiendo el motivo por el cual lo hace. Nos basaremos en el aprendizaje significativo y siempre teniendo en cuenta que la actividad motriz sea un acto consciente.

- **Principio de creatividad:** buscaremos que el alumnado presente originalidad, fluidez, sensibilidad... a la hora de crear y diseñar las bases musicales, letra y pasos de baile para el desarrollo exitoso del Flashmob y Lipdub.

- **Principio de juego:** con la realización de este proyecto interdisciplinar, primordialmente el alumnado aprenderá mejor, ya que todo lo pondrá en práctica él mismo y de forma divertida y jugada, así conseguiremos aumentar su motivación e interés por los contenidos impartidos. Utilizaremos los dos tipos de juego, tanto espontáneo (aquellas veces que el alumnado no necesite la ayuda o guía de un profesor/a), como el orientado (donde el profesorado puede ayudar al alumnado guiándolo en algunos aspectos)

5.4.8. Atención a la diversidad

Si hablamos de diversidad, podemos decir que es un concepto con muchas acepciones. Por un lado, podemos diferenciar una diversidad natural (aquella basada en la diversidad de especies, la cual es necesaria y positiva) y una diversidad cultural (basada en la desigualdad, injusticia, dentro de una misma especie).

Por otro lado, según su origen, podemos diferenciar aquella de origen social (rasgos que nos hacen diferentes dentro de un grupo y nos identifican con otro) y de origen individual (rasgos que nos distinguen de los demás, pero no nos identifican con un grupo).

En lo que respecta al planteamiento de nuestro proyecto interdisciplinar, la diversidad supone una riqueza y realidad humana que hará crecer exponencialmente el desarrollo del proyecto, ya que independientemente de sus peculiaridades, características o dificultades, cada alumno/a podrá expresar libremente sus ideas y tomar las decisiones que sean convenientes.

En nuestro proyecto tendremos presentes unas actuaciones y medidas de atención a la diversidad, como pueden ser:

- Adaptaremos las medidas que optimicen la acción educativa y tomaremos las decisiones necesarias para que el alumnado adquiera las competencias y objetivos planteados en el proyecto.
- Desarrollaremos medidas y actuaciones de tipo curricular, relacional y organizativo para promover la convivencia, la no discriminación y el respeto por las diferencias.
- Optimizaremos la organización de los recursos del centro para atender y dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado, en particular de aquel con necesidad específica de apoyo educativo.
- Utilizaremos metodologías basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales, aprendizaje por proyectos y otras que promuevan la inclusión.
- En el caso de que fuese necesario, contaremos con el apoyo del profesorado especialista en Pedagogía Terapéutica y/o en Audición y Lenguaje, para evitar que cualquier niño/a con este tipo de problemas se quede excluido/a de la participación en el proyecto.

5.4.9. Evaluación

Todas las asignaturas utilizarán los mismos instrumentos de evaluación, debido a que las diferentes tareas que se realizarán a lo largo de los tres trimestres tendrán la misma puntuación dentro de la nota de las cuatro asignaturas. Además, será una forma de la que dispondrá el profesorado de las cuatro asignaturas para evaluar de igual forma la Unidad Didáctica y de mantener un seguimiento del proyecto.

Los instrumentos de evaluación son los siguientes:

- Planillas de Autoevaluación (**Anexo 3: Tabla 22**)
- Planillas de Coevaluación. (**Anexo 3: Tabla 22**)
- Planillas Calificación Profesorado y Rúbrica Unidad Didáctica. (**Anexo 4 -5: Tabla 23-24**)

En este apartado, explicaremos la evaluación que seguiremos para el proyecto, la cual necesita de su previa planificación para que el proyecto tenga éxito.

Inicialmente, decir que evaluar nos proporcionará información y datos para posteriormente emitir un juicio de valor sobre el cómputo global de lo obtenido en el proyecto.

En nuestro proyecto interdisciplinar procederemos a evaluar el proceso (evaluación formativa) y los resultados (evaluación sumativa). Por otro lado, también se llevará a cabo una evaluación cuantitativa (indicadores rúbrica unidad didáctica) y una evaluación cualitativa (formulario de satisfacción).

Pero, antes de nada, deberemos indicar que desde la perspectiva del alumnado podremos distinguir tres tipos de evaluación: Evaluación inicial o diagnóstica (nos aporta la información necesaria al inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje), evaluación continua o formativa (determina como el alumnado se va adaptando al proceso de enseñanza) y la evaluación final o sumativa (se obtiene la información correspondiente al grado de consecución de los objetivos adquiridos al final del proyecto).

Seguidamente, explicaremos más detenidamente las evaluaciones seleccionadas al inicio del apartado para nuestra propuesta de proyecto interdisciplinar.

Evaluación Formativa

Este tipo de evaluación se realizará durante todo el proceso de elaboración del proyecto, por lo que será de carácter continuo. La utilizaremos para ajustar sobre la marcha, las fases por las que va pasando nuestro proyecto, en miras de conseguir las metas u objetivos previstos. Para poder llevarla a cabo convocaremos las reuniones necesarias con el cuerpo directivo y de profesorado o alumnado, en caso de que necesiten tutorías personalizadas para tratar algún contenido muy específico.

Evaluación Sumativa

En ella se recogerán todos los datos obtenidos al final del proyecto, es decir, los resultados, para así poder obtener una visión general del Flashmob y Lipdub. Las herramientas utilizadas para recoger estos datos serán las planillas de autoevaluación y coevaluación del alumnado

(**Anexo 3:** Tabla 22), así como las del profesorado (**Anexo 4:** Tabla 23) y el resultado del montaje y edición del vídeo final.

Evaluación Cuantitativa

En esta evaluación se hará hincapié en la rúbrica de la unidad didáctica, que utilizaremos para controlar el cumplimiento de los indicadores establecidos. Cada profesor/a contará una rúbrica en función de los contenidos y estándares de aprendizaje del Flashmob y Lipdub pertenecientes a su programación didáctica. Seguidamente sólo mostraremos la perteneciente a la asignatura de Educación Física (**Anexo 5:** Tabla 24) a modo de ejemplo, puesto que todas presentarán el mismo formato, pero modificando los aspectos a evaluar.

Evaluación Cualitativa

En dicha evaluación se hará referencia a lo subjetivo, es decir, a aquello que no se puede estandarizar. Para ello, utilizaremos la herramienta de un cuestionario que se le mandará cubrir al alumnado que haya participado, así como al profesorado, directiva del centro, AMPA y familiares.

Una vez realizadas todas las evaluaciones pertinentes, se tendrá que proceder al cierre del proyecto. A este respecto, convocaremos una reunión con la directiva y profesorado de las cuatro asignaturas, donde trataremos de analizar los resultados obtenidos en el proyecto interdisciplinar, así como aquellos aspectos que se pudiesen mejorar para futuros proyectos.

Cálculo de la nota final del proyecto

La planilla del **Anexo 4** (Tabla 23) reflejará la nota del proyecto en sus respectivos trimestres. Por tanto, en el primer trimestre se podrá obtener un 5%. Para el cálculo de esta nota, se tendrán en cuenta las planillas del alumnado y la del profesorado, presentando esta mayor relevancia. Cada “X” sumará dos puntos en el caso de que se coloque en la casilla de “Siempre”, en la casilla de “A veces” tendrán un valor de un punto, en “Casi nunca”; 0,5 y en “Nunca”; 0. Con lo cual, para realizar el cálculo, tan solo habrá que sumar el total de puntuación y multiplicarlo por 5% para obtener su nota en el 1º trimestre en este caso, si fuese el 3º sería *10%.

IMPORTANTE: En cada asignatura podrá subir hasta un 0,5 en la nota media de cada trimestre en las asignaturas que participan en el proyecto. (1 pto en el caso del 3º trimestre).

Ejemplo en EF: Si un alumno/a presenta todas las “X” en “Siempre”, el cálculo será el siguiente:
NOTA= (2(EF)*5 (PREGUNTAS)) *0,05; NOTA=0,5

Por tanto, este alumno/a sumaría un total de 0,5 en la nota final de la asignatura en el primer trimestre.

En la siguiente tabla se puede observar a modo de ejemplo, el cuestionario de satisfacción que se utilizaría para el alumnado que participase en el Flashmob y Lipdub.

En las siguientes planillas se muestra la autoevaluación y coevaluación que debe realizar el alumnado al final de cada trimestre, así como la planilla del profesorado, es decir los aspectos fundamentalmente actitudinales y específicos del proyecto

6. ANÁLISIS DE COMPETENCIAS DEL GRADO RESPECTO AL TFG

Este apartado se centra en el análisis de las competencias del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte utilizadas para la realización del TFG.

El plan de estudios del título está formado por un total de 64 competencias, diferenciadas en tres tipos:

TIPO A	ESPECÍFICAS (36)
TIPO B	TRANSVERSALES (20)
TIPO C	NUCLEARES (8)

Para analizar las competencias del grado se ha elaborado la presente tabla (**Tabla 16**), donde se reflejan las anteriormente mencionadas. Posteriormente se realizará un breve resumen de aquellas en las que se haya profundizado más con la elaboración de este proyecto interdisciplinar como Trabajo Final de Grado.

A continuación, se muestra la leyenda por colores en función del grado de adquisición para que sea más visual y facilite su lectura. Resaltar que aquellas que tengan el fondo **rosa** serán las que no se utilizaron en el TFG y las que presentan el fondo **violeta**, las no adquiridas durante el grado, pero si necesarias y adquiridas en la realización del TFG.



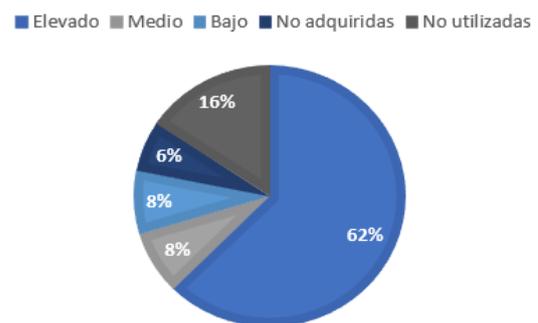
Tabla 16. Selección Competencias.

ESPECÍFICAS	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23	A24
	A25	A26	A27	A28	A29	A30	A31	A32	A33	A34	A35	A36
TRANSVERSALES	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12
	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20				
NUCLEARES	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Antes de continuar con la breve explicación de las competencias, podemos observar que, de la totalidad de las competencias del título, el 62,5% presentan un nivel de adquisición elevado, el 7,8% un nivel medio y el 7,8% un nivel de adquisición bajo. En lo que respecta a las no adquiridas con la realización del TFG, obtenemos un 6,25%, frente a un 15,6% de las no utilizadas.

Ilustración 8. Grado de adquisición competencias.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

Análisis de las Competencias Específicas

Tabla 17. Análisis Competencias Específicas.

A1	<i>Comprender los beneficios del deporte como experiencia de ocio para ser capaz de incluir los indicadores fundamentales en la planificación y atender a los mismos en el desarrollo de la práctica de ocio, considerando el género, la edad y la discapacidad, y analizando con enfoque crítico las estrategias de discriminación positiva.</i>
	Esta competencia principalmente fue adquirida en las asignaturas de Juegos y Recreación Deportiva, Bases de la Educación Física y Deportiva, Actividad Física y Deporte Adaptado, Sociología de la

Actividad Física y del Deporte y Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte, donde se mostraron herramientas para poder afrontar la diversidad que se puede dar dentro del aula, así como la coeducación o educación en valores fomentando la inclusión y evitando los prejuicios y estereotipos en el deporte.

Por otro lado, asignaturas como Planificación del Proceso de Enseñanza/Aprendizaje de la Actividad Física y del Deporte y Proceso de la Enseñanza/Aprendizaje de la Actividad Física y del Deporte, así como el Prácticum por docencia, han aportado conocimientos y experiencias para poder desarrollar estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado.

Con lo cual, esta competencia es de vital importancia en la elaboración de este Proyecto Interdisciplinar, puesto que se llevaron a cabo aspectos relacionados con la diversidad, la educación en valores y el trabajo en equipo.

A3 *Conocer y analizar la cultura deportiva y proponer los cambios necesarios, en la propia y en la de las personas con las que trabaja, desde la ética y el juego limpio, las diferencias de género y la visibilidad de los discapacitados.*

A través de la elaboración de este TFG se reflejan contenidos para finalizar con los estereotipos de género, la violencia, la discriminación y diversidad funcional, por ello las asignaturas de Sociología de la Actividad Física y del Deporte y Actividad Física y Deporte Adaptado proporcionaron conocimientos sobre la cultura deportiva, la visibilidad de alumnado con algún problema físico o psíquico, así como las estrategias para trabajar con ellos/as y aumentar su adherencia hacia el deporte, la vivencia con otro tipo de prácticas deportivas, como es el caso de aquellas ligadas a la expresión corporal y la danza.

A4 *Conocer y comprender las bases que aporta la educación física a la formación de las personas.*

Esta competencia se refleja en el TFG a través de la promoción de actividad física en el alumnado mediante la realización de un Flashmob, contenido innovador y original. Asimismo, la programación de las unidades didácticas interdisciplinares para llevar a cabo este proyecto, requieren del conocimiento para comprender las bases que aporta la educación física a la formación de los alumnos/as. Dicha competencia se adquirió en asignaturas del grado como pueden ser: Prácticum en docencia, Pedagogía, Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje y Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

A5 *Fomentar la convivencia, estimulando y poniendo en valor la capacidad de constancia, esfuerzo y disciplina de los participantes en las actividades de educación física y deportiva.*

La gran mayoría de asignaturas del grado, por no decir todas, han transmitido con creces esta competencia, que se refleja en este TFG, al tener el alumnado que desarrollar el trabajo el equipo, tener unas responsabilidades y llevar un trabajo constante para poder realizar al final de curso el resultado final de los conocimientos adquiridos con el proyecto.

A6 *Diseñar y ordenar estrategias y espacios de aprendizaje que respondan a la diversidad social (sexo, género, edad, discapacidad, culturas...) y al respeto de los derechos que conforman los valores que aporta la educación física y deportiva a la formación integral de los ciudadanos.*

En lo que respecta a esta competencia, es de vital importancia en el ámbito de la docencia, puesto que es lo que se busca para conseguir una enseñanza de calidad y donde prima una enseñanza individualizada atendiendo a las características específicas del alumnado. Esta competencia se ha adquirido en las asignaturas de Expresión Corporal y Danza, Actividad Física y Deporte Adaptado,

Juegos y Recreación Deportivas, así como aquellas más relacionadas con la docencia, como puede ser el mismo Prácticum, Pedagogía...

A7 *Promover y evaluar la formación de hábitos de actividad física y deporte a lo largo del ciclo vital, considerando que la edad, el género o la discapacidad son variables que necesitan de la intervención consciente para favorecer la igualdad de oportunidades.*

La evaluación en el proyecto está muy clara y adquiere más relevancia al participar el alumnado en la misma, mediante una autoevaluación y una coevaluación. Además, el profesorado contará con una planilla meramente actitudinal del proyecto, así como la rúbrica de la respectiva UD. Con este tipo de evaluación promoveremos la práctica de actividad física, al tener que presentar el alumnado una participación activa para conseguir una buena nota con el proyecto.

A8 *Diseñar, desarrollar, y evaluar los procesos de enseñanza – aprendizaje, relativos a la actividad física y el deporte, con atención y tutorización según las características individuales y contextuales de las personas (género, edad, discapacidad, culturas, etc.).*

En el TFG tiene bastante importancia, ya que, sólo podremos corroborar que el proyecto tuvo éxito con una evaluación adecuada y atendiendo a las características del alumnado como al proceso y aprendizajes que siguieron durante el desarrollo del proyecto. Dicha competencia está reflejada en todas aquellas asignaturas del grado relacionadas con la docencia, como son: Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, Proceso de Enseñanza Aprendizaje, Pedagogía, Prácticum... puesto que en ellas se adquieren los conocimientos necesarios para la elaboración de una adecuada evaluación a la hora de aplicar a una programación didáctica.

A9 *Elaborar propuestas curriculares para las distintas etapas en el marco institucional de un centro educativo, desarrollando los elementos de la programación didáctica del área de E. Física, con arreglo a la legislación vigente y al proyecto educativo de centro.*

La propuesta establecida para el TFG conllevó desarrollar y elaborar una propuesta curricular en 2º de ESO, poniendo en práctica los diferentes elementos de la programación didáctica de la asignatura de EF. La asignatura que aportó más conocimientos clave ha sido Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, contando también con el Prácticum.

A10 *Conocer los distintos niveles de la legislación educativa y aplicar los fundamentos básicos que promueve en cuanto a la Planificación y Programación Didáctica de la Educación Física en las etapas educativas.*

Para la realización del TFG se ha tenido que tener en consideración las diferentes leyes y decretos relacionados con el sistema educativo, que al igual que en la competencia anterior la asignatura de Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, así como el Prácticum han aportado los conocimientos suficientes.

A11 *Poseer el conjunto de habilidades o competencias docentes que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de educación física.*

Una de las competencias más relevantes y fundamentales para el desarrollo profesional como docente. A lo largo de este TFG no se muestran con detenimiento las competencias o habilidades que debe de mostrar el docente, pero sí es de vital importancia tenerlas presentes de forma teórica en el proyecto. Nuevamente esta competencia ha sido adquirida en la asignatura de Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte y el Prácticum.

A12 *Evaluar y elaborar instrumentos de recogida de datos que atiendan a los aprendizajes del alumno, al proceso de enseñanza en sí y a la función del docente*

Con el desarrollo del proyecto interdisciplinar en el apartado de evaluación se han establecido las herramientas necesarias para la recogida de datos y así poder llevar a cabo una correcta evaluación. En este caso podemos tener en cuenta a dos asignaturas, Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje y Teoría y Práctica del Entrenamiento Deportivo, que, aunque no presente tanta cercanía con el mundo del docente, sí con el del entrenador/a aportando muchos conocimientos sobre la recogida de datos.

A13 *Identificar las principales tareas del profesor de educación física dentro y fuera del aula, resaltando las que hacen referencia a su labor tutorial, orientadora y departamental.*

Dentro del TFG se pueden observar las diferentes labores que debe realizar un docente de EF, como son la concreción de los elementos curriculares dentro de la propia programación de la asignatura, así como las diferentes reuniones y en que fechas se deben realizar para proponer el desarrollo de un proyecto interdisciplinar durante el curso académico. Esta competencia ha sido adquirida en la asignatura de Actividad Física en el Medio Natural, así como en Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje y el propio Prácticum.

A15 *Conocer, saber seleccionar y saber aplicar las técnicas de modificación de conducta que puede utilizar el profesional de Educación Física y Deportes en los diferentes ámbitos de su competencia laboral.*

A pesar de ser una competencia que solo se puede desarrollar en el momento en el que se observen modificaciones de conducta, es importante tener conocimientos previos sobre ella, para saber adaptarse a los problemas que puedan surgir. Al igual que las competencias anteriores las asignaturas de Sociología de la Actividad Física y del Deporte junto con Actividad Física y Deporte Adaptado han aportado una gran cantidad de conocimientos.

A16 *Diseñar, programar y desarrollar actividades esenciales de la motricidad humana: el juego, la danza y la expresión corporal, el ejercicio y las actividades en el medio natural, en el ámbito educativo, recreativo y de la actividad física y salud, promoviendo la igualdad de derechos y oportunidades y evitando la exclusión en función del género y la discapacidad.*

La elaboración del TFG conlleva el desarrollo de las tareas que se llevarán a cabo durante el proceso del proyecto interdisciplinar, por lo que se cumple correctamente la adquisición de esta competencia. Asimismo, en todas las tareas se promueve el trabajo en equipo, donde unos/as se ayuden a otros/as independientemente de sus dificultades o ventajas. Podría decirse, que esta competencia se adquirió en casi todas las asignaturas del grado, pero principalmente en Bases y Sociología de la Actividad Física y del Deporte.

A18 *Diseñar y aplicar métodos adecuados para el desarrollo y la evaluación técnico-científica de las habilidades motrices básicas en las diferentes etapas evolutivas del ser humano, considerando el género.*

A pesar de no ser una competencia en la que se haga mucho hincapié en el TFG, sí que se tienen en consideración el sexo y género a la hora de desarrollar la idea del proyecto, para que al ser un contenido innovador facilite la participación de todo el alumnado.

A20 *Diseñar, planificar y realizar funciones de animación para la utilización saludable del ocio.*

Aunque en el TFG no se refleje de forma escrita, se sobreentiende puesto que para la impartición de las sesiones como en la dinámica de las clases, el docente deberá de planificar el proceso por el que va pasando el proyecto, así como las funciones que tendrá que desarrollar para motivar al alumnado.

Dicha competencia fue adquirida principalmente el Juegos y Recreación Deportiva.

A24 *Diseñar, planificar, evaluar técnica y científicamente y administrar programas de actividad física adaptada a personas y diferentes grupos de población con discapacidad, o que requieran atención especial.*

Inicialmente, da cabida a que esta competencia no se refleja con la elaboración del proyecto interdisciplinar, pero si tiene importancia en el momento que hacemos mano de ella a la hora de tratar las medidas de atención a la diversidad. Para poder adquirir estos conocimientos fue relevante la asignatura de Actividad Física y Deporte Adaptado.

A27 *Aplicar los principios cinesiológicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en los contextos educativo, recreativo, de la actividad física y salud y del entrenamiento deportivo, reconociendo las diferencias biológicas entre hombres y mujeres y la influencia de la cultura de género en los hábitos de vida de los participantes*

En cuanto a la aplicación de esta competencia, podemos decir que está presente en todo momento durante el proyecto, ya que el alumnado pasa por un proceso de crecimiento pre-puberal o adolescencia, donde esos cambios (diferentes en niñas y niños) conllevan una serie de factores que dificultan sus patrones de movimiento y coordinación. Con lo cual siempre se tendrá en cuenta a la hora de llevar a cabo las diferentes tareas que se proponen en el proyecto. De las asignaturas que aportan estos conocimientos podemos destacar: Bases de la Educación Física y Deportiva y Anatomía y Cinesiología del Movimiento Humano, junto con Fisiología del Ejercicio I y II.

A29 *Identificar los riesgos para la salud que se derivan de la práctica de actividad física insuficiente e inadecuada en cualquier colectivo o grupo social.*

En los objetivos del TFG, se puede observar la importancia del fomento de la práctica de actividad física al alumnado, con ello se pretende que en un futuro esos alumnos/as sean activos y desencadenen hábitos de vida saludables. En todas las asignaturas del grado se refleja la importancia de esta competencia y de su transmisión a la población en nuestro empeño profesional.

A31 *Realizar el análisis funcional de la conducta en los contextos deportivos, educativos o de ejercicio físico para la salud, como paso previo a la intervención psicológica.*

A pesar de ser una competencia en la que el grado de adquisición ha sido bajo, está presente en el TFG, ya que se tiene en consideración cualquier tipo de problema o adaptación necesaria para el alumnado que lo requiera. Principalmente esta competencia fue adquirida de forma teórica y poco práctica en la asignatura de Actividad Física y Deporte Adaptado. Aun así, como en el Prácticum en docencia he tenido la suerte de trabajar con varios alumnos/as con problemas de este tipo, he aprendido a buscar soluciones eficaces.

A32 *Dirigir y gestionar servicios, actividades, organizaciones, centros, instalaciones, programas y proyectos de actividad física y deportiva desde los principios de igualdad de oportunidades, supervisando y evaluando la calidad, las garantías de seguridad y salud de los usuarios, así como su satisfacción y los resultados sociales y económicos.*

La asignatura de Dirección y Gestión Deportiva ha proporcionado con creces como debe de realizarse una adecuada gestión y dirección de los proyectos. Por lo que este proyecto

interdisciplinar tiene presente todas las medidas y garantías necesarias para que su desarrollo sea exitoso.

A33 *Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad físico-deportiva en el contexto educativo, deportivo, recreativo y de la actividad física y salud.*

Previamente a la elaboración del TFG y su idea, hubo que planificar de antemano el material necesario para su desarrollo, así como aquellas medidas necesarias para su cuidado y supervisión durante la realización del Flashmob y Lipdub final.

Las asignaturas que proporcionaron esta competencia en gran medida han sido Juegos y Recreación Deportiva, así como Dirección y Gestión Deportiva.

A34 *Realizar actos facultativos de elaboración de informes técnicos y peritajes, asesorar e inspeccionar sobre actividad deportiva, instalaciones y programas deportivos.*

Como se indica en las fases del proyecto, hay que encargarse de los informes y actas de las diferentes reuniones que se realizan durante el proceso del proyecto, así como de la supervisión de las instalaciones deportivas antes de llevarlo a la práctica. En la asignatura que se adquirieron dichos conocimientos fue en Dirección y Gestión Deportiva.

A36 *Conocer y saber aplicar las nuevas tecnologías de la información y la imagen, tanto en las ciencias de la actividad física y del deporte, como en el ejercicio profesional.*

Como no puede de ser de otra manera, en la sociedad actual el uso de las TIC's es el pan de cada día y para la elaboración de este TFG se han hecho uso de las mismas. Gracias a la asignatura de Tecnología en Actividad Física y Deporte, se han adquirido conocimientos para poder desarrollar de forma eficaz este TFG, aunque en el resto de las asignaturas también fue necesaria esta competencia en lo que respecta a la elaboración de los trabajos y prácticas.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Análisis de las Competencias Transversales

Tabla 18. Análisis Competencias Transversales.

B1 *Conocer y poseer la metodología y estrategia necesaria para el aprendizaje en las ciencias de la actividad física y del deporte.*

Esta competencia es la que permite al alumnado del grado a buscar la autonomía a la hora de aprender, es decir, que nos sigamos formando en aquellos aspectos relacionados con las ciencias de la actividad física y del deporte. Quizás, podría decir que en la asignatura donde estuve se adquirió más esta competencia fue en el Prácticum.

B2 *Resolver problemas de forma eficaz y eficiente en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte.*

Al igual que la competencia anterior, principalmente se ha desarrollado en el Prácticum, pero decir que en el TFG también estuvo presente al tener que resolver problemas que iban surgiendo a la hora de elaborar el documento, y más aún al no poder contar con tutorías presenciales debido a la situación de la pandemia.

B3 *Trabajar en los diferentes contextos de la actividad física y el deporte, de forma autónoma y con iniciativa, aplicando el pensamiento crítico, lógico y creativo.*

No se pudo desarrollar al completo, puesto que el proyecto estuvo enfocado en la rama de la docencia, pero al ser un proyecto, requiere de su elaboración teniendo en cuenta una dirección y gestión, podemos decir que también estuvo presente la rama de la gestión. El grado ofrece cuatro

ramas: gestión, rendimiento, salud y docencia, las cuales no se pueden desarrollar en su totalidad debido a que únicamente se pueden realizar las prácticas en una de las ramas.

B5 *Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano.*

Uno de los aspectos más importantes como docente y profesional de ciencias de la Actividad Física y del Deporte es comportarse con ética y respetar el decálogo profesional como educador/a físico deportivo. A lo largo de este TFG, se hace referencia a aquellos aspectos que debe realizar el profesor o jefe de departamento, en este caso de EF, al ser el responsable del desarrollo del proyecto interdisciplinar. Esta competencia ha sido aportada por todas las asignaturas de la carrera, pero en la que más importancia se le ha dado ha sido en Dirección y Gestión Deportiva.

B6 *Dinamizar grupos en los diferentes ámbitos del ejercicio profesional.*

A lo largo de la carrera nos ha facilitado conocimientos sobre los cuatro ámbitos que presenta nuestro grado, pero sí que es cierto que los conocimientos aumentan sobre un único ámbito, que en mi caso es en la docencia al hacer el Prácticum por dicha rama. Al ser el TFG un proyecto interdisciplinar, esta competencia se ve reflejada a lo largo del trabajo, puesto que se pauta que aspectos hay que seguir en las diferentes tareas propuestas para la consecución del Flashmob.

B7 *Gestionar la información.*

Esta competencia se adquiere en todas las asignaturas, puesto que uno tiene que ser capaz de discriminar o discernir aquella información relevante de la que no lo es. Concretamente, podemos decir que, en la revisión bibliográfica del TFG, se ha adquirido completamente esta competencia.

B8 *Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en los diferentes ámbitos del ejercicio profesional.*

A la hora de elaborar el proyecto, se tuvo en cuenta, ya que lo que se pretende es que el alumnado tenga una enseñanza de calidad y donde los resultados obtenidos sean los máximos. Por otro lado, podemos afirmar que la competencia se ha adquirido en base a la implicación y trabajo dedicado en todas las asignaturas del grado.

B9 *Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en lengua inglesa y en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico.*

En la gran mayoría de las asignaturas del grado, es necesaria una comprensión de la literatura científica en otra lengua. En el TFG se refleja al tener que leer varios artículos en inglés para la elaboración del marco teórico.

B10 *Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.*

Como se indicó anteriormente, las nuevas tecnologías son un requisito indispensable para el desarrollo de este TFG. Asimismo, el poder utilizar las TIC's nos facilita el acceso a una inmensa cantidad de información, que bien gestionada, da lugar a una gran riqueza y aumento de la calidad en el trabajo.

B11 *Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.*

Como bien nos enseñaron en el grado, el aprendizaje de la mayoría de las cosas se basa en el ensayo-error y en el aprendizaje autónomo, por lo que esta competencia se ha adquirido en todas las asignaturas del grado, pero donde cobró más importancias fue en las prácticas de la carrera y en la elaboración del TFG.

B12 *Conocer los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional y actuar de acuerdo con ellos.*

Para ser un buen/a profesional siempre habrá que tener unos principios éticos que se han adquirido durante la etapa de formación a lo largo del grado, así como se reflejan en la planificación y programación para la elaboración del proyecto interdisciplinar. Estos principios se impartieron en muchas de las asignaturas del grado, pero en la que más se ha profundizado ha sido en Dirección y Gestión Deportiva.

B13 *Conocer y aplicar metodologías de investigación que faciliten el análisis, la reflexión y cambio de su práctica profesional, posibilitando su formación permanente.*

Durante el grado nos han enseñado a reflexionar y a investigar más allá de aquellos aspectos clave o básicos, para así poder seguir formándonos y adquirir múltiples conocimientos que nos hagan mejores profesionales. Gracias a la realización de este TFG, he conseguido afianzar contenidos innovadores o desconocidos para mí, como pueden ser nuevas metodologías o pautas metodológicas que desencadenarán más interés y motivación en el alumnado.

B14 *Comprender y aplicar la legislación vigente relativa al marco de las actividades físicas y deportivas en los distintos ámbitos: educación, deporte, gestión, ocio y salud.*

La parte de legislación deportiva fue aportada por las asignaturas de Estructura y Organización Deportiva, Dirección y Gestión Deportiva y Planificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Este TFG está basado en las leyes del sistema educativo pertenecientes a la Comunidad Autónoma de Galicia, puesto que sería imposible su realización sin basarnos en las leyes y decretos que están vigentes.

B15 *Comprender y saber utilizar las importantes posibilidades que la educación física y el deporte tienen para generar hábitos sociales y valores democráticos (coeducación de géneros, respeto a la diversidad social y cultural, cooperación, competición respetuosa, compromiso con el entorno...).*

Como se expresó durante el documento del TFG, la asignatura de Educación Física es un pilar fundamental para el alumnado en la adquisición de los valores y hábitos, tanto sociales como saludables. Por otro lado, los valores democráticos, como el respeto a la diversidad estuvieron reflejados durante todo el proyecto para evitar la exclusión social, cultural, de género...

B16 *Dominar habilidades de comunicación verbal y no verbal necesarias en el contexto de la actividad física y el deporte.*

Como buen/a docente hay que saber expresar los conocimientos que domina, ya sea a través del habla o de la comunicación no verbal, como pueden ser los gestos o la mirada. En el TFG se refleja que el profesorado durante el proyecto solamente ejercerá de guía, puesto que el alumno, será el propio promotor de su aprendizaje. En todas las asignaturas del grado se ha proporcionado esta competencia, debido a que se tuvieron que exponer trabajos, se realizaron debates entre los miembros de clase. En lo que respecta al Prácticum, fue primordial su uso, ya que era la forma de comunicación con el alumnado del centro de prácticas.

B18 *Comprometerse e involucrarse socialmente con su profesión y en concreto, con la situación actual de la actividad física y el deporte en la educación formal; con la gestión del centro educativo; con sus compañeros (trabajo cooperativo) y con aquellos a los que educa.*

En el TFG, se puede observar que el profesorado de las diferentes asignaturas partícipes en el proyecto debe de colaborar y coordinarse correctamente para que el desarrollo de las tareas planteadas sea el correcto. En la asignatura que más nos inculcaron la involucración con la profesión ha sido Dirección y Gestión Deportiva.

B19 *Ejercer la profesión con responsabilidad, respeto y compromiso.*

Claramente, el TFG ha sido un inicio de para ejercer la profesión de docente, ya que conlleva la elaboración de un hipotético proyecto interdisciplinar llevado a cabo en un centro escolar. De todas formas, gracias al Prácticum, hemos podido vivenciar de primera mano una experiencia laboral de lo que trae consigo la actividad docente.

B20 *Conocer, reflexionar y adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo a partir de las prácticas externas en alguno de los principales ámbitos de integración laboral, en relación a las competencias adquiridas en el grado que se verán reflejadas en el trabajo fin de grado.*

Principalmente esta competencia fue proporcionada por las vivencias del Prácticum en el centro IES María Casares, lugar donde surgió la idea para la realización del TFG, por lo que puedo decir que esta competencia ha sido adquirida con este TFG.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Análisis de las Competencias Nucleares

Tabla 19. Análisis Competencias Nucleares.

C1 *Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.*

Al ser gallega, la utilización de esta competencia se cumple sin problema, aunque he de decir que en el único momento que se hizo uso de ella fue para incluir el título del TFG en la secretaría virtual de la udc y para la lectura de y traducción de algunos documentos relacionados con la legislación, puesto que en sí el trabajo está completamente escrito en castellano.

C2 *Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.*

A lo largo del TFG solamente se utilizó un idioma extranjero, en concreto el inglés, para la lectura y comprensión de los artículos utilizados en el marco teórico. En el resto del TFG no fue necesario su uso y se ausentó la utilización del idioma de forma oral.

C3 *Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.*

Al realizar el TFG, he adquirido conocimientos nuevos en relación a las TIC's, a la hora de elaborar un documento completo y donde la información se clara y concisa para su fácil comprensión. Por otro lado, gracias a las TIC's he podido optimizar mi rendimiento al aprovechar al máximo herramientas previamente desconocidas.

C4 *Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.*

Con el TFG, uno de los objetivos que se pretendía es la mejora de futura sociedad en base a los aprendizajes que pudiese adquirir el alumnado con los contenidos impartidos durante el proyecto. Por lo que esta competencia, es una de las que estarán presentes durante toda la vida profesional, ya que trae consigo la capacidad de reflexión de la realidad, para poder conseguir mejoras en todos los aspectos.

C5 *Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.*

A través de este TFG se plantearon estrategias que favorezcan la creatividad y originalidad del alumnado, así como su dotes artísticas y tecnológicas, al utilizarse un contenido muy próximo a su vida cotidiana. Asimismo, durante el grado la capacidad de ser emprendedor/a dictamina la consecución de resultados óptimos y adecuados con el sacrificio y trabajo realizados.

C6 *Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.*

Esta competencia requiere una buena gestión de la información, así como saber cuál utilizar en el caso de que se necesiten resolver los posibles problemas, que gracias a una correcta utilización de la misma pueden convertirse en oportunidades y mejorar notablemente la calidad del TFG.

C7 *Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.*

Durante la introducción y justificación del proyecto se expresa la necesidad imperante de asumir como docente la responsabilidad de transmitir a nuestros alumnos/as la importancia del aprendizaje, esto conlleva enseñarles que en ningún momento se deja de aprender y que uno/a no se debe de estancar y quedarse en una zona de confort, sino que debe de mejorar cada día para ser un mejor profesional o alumno/a.

C8 *Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.*

Dentro de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte la investigación cobra gran importancia a la hora de dar a conocer aspectos desconocidos para la sociedad, en el caso de nuestro proyecto el Flashmob muestra un avance dentro de los contenidos que se pueden impartir dentro de un centro, y más aun teniendo en cuenta la interdisciplinariedad que se propuso al contar para su puesta en marcha cuatro asignaturas de la programación didáctica.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Análisis final de las Competencias

Durante la realización del Trabajo Fin de Grado el 15,6% de las competencias del grado no han sido utilizadas, esto es debido a que, al realizarse un Proyecto Interdisciplinar, muchas de ellas no estaban relacionadas con el sistema educativo o labores del docente.

En lo que respecta a las competencias no adquiridas, podría decirse que principalmente fueron aquellas relacionadas con aspectos específicos de neurofisiología o psicomotricidad, donde se reflejaba la diferencia por género de los alumnos/as, así como recursos para ampliar

actividades de ampliación curricular. Pero estas competencias han podido solventarse con la ayuda de las tutorías con el tutor y tutora del TFG, así como de la correcta gestión de la información y lectura de los diferentes artículos. Asimismo, contar con una formación específica en música como es el grado profesional en la especialidad de tuba, me ha facilitado y proporcionado muchos conocimientos desarrollados en el presente proyecto.

En conclusión, creo que a lo largo del grado se debería profundizar algo más en todas las áreas de forma equitativa. También es cierto que nosotros mismos, somos los que tenemos que trabajar de forma autónoma y adquirir parte de esos conocimientos asistiendo a cursos, seminarios, conferencias, etc. Las competencias adquiridas durante el grado solamente han sido un inicio para seguir con una posterior formación y especialización en el ámbito o ámbitos deseados, en mi caso en concreto, la educación.

7. CONCLUSIÓN

Una vez finalizado el documento del Trabajo Fin de Grado, podemos destacar que los proyectos interdisciplinares son una opción innovadora y muy versátil para afianzar y motivar al alumnado hacia contenidos o materias no valoradas por el sistema educativo, pero que son de vital importancia para la formación integral del alumnado y su creatividad.

Con la realización de este trabajo se ha clarificado la importancia de la asignatura de Educación Física para promover un estilo de vida saludable y que conlleve un beneficio psíquico-social y físico. Además, el alumnado vivenciará el trabajo en equipo, siendo partícipe de la colaboración y coordinación con sus compañeros/as para la consecución de un objetivo común: el desarrollo de un Flashmob y Lipdub en su instituto. Gracias a este tipo de propuestas, conseguimos que todo el alumnado sea capaz de tomar decisiones y guiar él mismo su aprendizaje, basándose en el ensayo-error.

Por otro lado, las familias, directiva y AMPA del centro podrán observar el progreso del alumnado con este tipo de metodología, independientemente de sus capacidades, peculiaridades o dificultades, fomentando así la inclusión.

Asimismo, el proyecto aumenta las relaciones interpersonales y hace hincapié en la ayuda mutua, ya que cada uno aportará conocimientos en base a sus experiencias y eso fomentará la confianza en el compañero/a, como la expresión de liderazgo o toma de decisiones para guiar o encaminar al grupo. Cada alumno/a podrá expresar sus emociones, sentimientos o ideas sin sentirse aislado o discriminado, ya que en el proyecto aparecerán las aportaciones de todos y todas.

Por otro lado, el alumnado vivenciará una actividad basada en el ámbito de la expresión corporal y danza, que en la sociedad actual se asocia con un ámbito meramente femenino, pero que en realidad no lo es, por lo que con el proyecto se buscó romper con los prejuicios y estereotipos de género.

Por último, y a modo de reflexión, creo que el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte me ha aportado las bases (raíces y tronco del árbol) de los diferentes conocimientos que abarcan nuestros estudios, pero que yo misma tengo que seguir formándome y aumentar esos conocimientos continuando e investigando más allá de las bases (ramas del árbol) que

me han sido facilitadas, es decir, todo buen/a profesional es aquel o aquella que continua aprendiendo a pesar de encontrarse en una zona de confort. Que busca nuevas experiencias, así como, nuevos aprendizajes para incrementar su nivel y desarrollo profesional.

8. BIBLIOGRAFÍA

Baert, H. (2015). Technology Strategies to Address Grade-Level Outcomes: National Standards 1 and 2. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 86(7), 40-45. <http://dx.doi.org/10.1080/07303084.2015.1064729>

Barker, D., Quennerstedt, M., & Annerstedt, C. (2015). Inter-Student Interactions and Student Learning in Health and Physical Education: A Post-Vygotskian Analysis. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(4), 409-426. <http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2013.868875>

Benham, L., Hall, A., & Barney, D. (2013). Zumba: From Secondary Physical Education Classes to Adulthood Workouts: Staying up to Date with the Growing Trends of Physical Activity in and out of the Schools. *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 26(5), 39-42. <http://dx.doi.org/10.1080/08924562.2013.820556>

Boletín Oficial del Estado (10 de diciembre de 2013). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*, (295), 1-64.

Boletín Oficial del Estado (4 de mayo de 2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, (106), 1-110.

Bosch-Dols, B. (2011). Desarrollo de un proyecto de marketing viral a través de un lipdub. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia.

Brown, H.E., Pearson, N., Braithwaite, R.E., Brown, W.J., & Biddle, S.J. (2013). Physical activity interventions and depression in children and adolescents. *Sports Med*, 43(3), 195-206.

Campos, M.C., Castañeda, C., & Garrido M.E. (2011). Una experiencia educativa: el trabajo de las emociones y sentimientos a través del aprendizaje cooperativo. *Revista Pedagógica de Educación Física*, (23), 31-36

Cartas, Iván (2011): "El lipdub, la evolución del vídeo con potencial didáctico". *Revista ITE del Ministerio de Educación*. <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musicaeducacion-y-tic/item/333-el-lip-dub-la-evoluci%C3%B3n-del-v%C3%ADdeo-en-las-aulas>

Castañer, M. (2000). *Expresión corporal y danza*. INDE

Castejón, F. J., & Giménez, F. J. (2015). Teachers' perceptions of physical education content and influences on gender differences. *Motriz: Revista De Educação Física*, 21(4), 375-385. 10.1590/S1980-65742015000400006

Castro, J. P., & Otegui, A. U. (2012). Expresión Corporal y danza dentro de la Educación Física en las escuelas: propuesta de una unidad didáctica. *Lecturas: Educación física y deportes*, (167), 4-13.

Conesa-Ros, E., & Angosto, S. (2017). La expresión corporal y danza en la educación física de secundaria y bachillerato. *Cuadernos de psicología del deporte*, 17(2), 111-120.

Contreras Jordán, O. R., Gil Madrona, P., Sebastiani Obrador, E., Pascual Baños, C., Huguet Mora, D., Hernández Álvarez, J. L., ... & Capllonch Bujosa, M. (2010). *Didáctica de la educación física* (Vol. 2). Ministerio de Educación.

Diario Oficial de Galicia (21 de diciembre de 2011). *DECRETO 229/2011, de 7 de diciembre, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Galicia en los que se imparten las enseñanzas establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación*, (242), 37487-37515.

Diario Oficial de Galicia (28 de xuño de 2019). *ORDE do 20 de xuño de 2019 pola que se aproba o calendario escolar para o curso 2019/2020 nos centros docentes sostidos con fondos públicos na Comunidade Autónoma de Galicia*, (122), 30633-30649.

Diario Oficial de Galicia (29 de xuño de 2015). *DECRETO 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia*, (120), 25434-16924.

Fencl, M. J. (2014). Fun and Creative Unit Assessment Ideas for All Students in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(1), 16-21. <http://dx.doi.org/10.1080/07303084.2014.855589>

García, I., Pérez, R. & Calvo, Á. (2011). Iniciación a la danza como agente educativo de la expresión corporal en la educación física actual. Aspectos metodológicos. *Retos: nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (20), 33-35.

Gibbs, B., Quennerstedt, M., & Larsson, H. (2017). Teaching Dance in Physical Education Using Exergames. *European Physical Education Review*, 23(2), 237-256. <http://dx.doi.org/10.1177/1356336X16645611>

Gore, G. (2010). Flash Mob Dance and the Territorialisation of Urban Movement. *Antropological Netbooks*, 16(3), 125-131.

Herrera, E. G., de la Orden Cabrera, G., & Moreno, M. J. C. (2012). Realización de un lipdub para la asignatura Expresión Corporal. Diseño y realización de una experiencia para los maestros especialistas en Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (16), 20-29.

Janssen, I., & Leblanc, A.G. (2010). Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. *J Behav Nutr Phys Act*, 7(40), 1–16.

Kirk, D. (1990). *Educación física y currículum: introducción crítica*. Valencia: Universitat de València.

Kniffin, K. M., & Baert, H. (2015). Maximizing Learning through Assessment in Middle and High School Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 86(4), 7-16. <http://dx.doi.org/10.1080/07303084.2015.1009203>

Larsson, H., Quennerstedt, M., & Öhman, M. (2014). Heterotopias in Physical Education: ¿Towards a Queer Pedagogy? *Gender and Education*, 26(2), 135-150. <http://dx.doi.org/10.1080/09540253.2014.888403>

- León, M. P.; Gutiérrez, E. C.; Gil Madrona, P. (2019). El flashmob como propuesta educativa. El caso de la facultad de educación de Albacete. *Journal of Sport, & Health Research*. 11(Supl, 1). *Journal of Sport and Health Research 2019*, 11(Supl 1):51-58
- Lorenzi, David G.(2010). Ideas Exchange: What Is the Role of Dance in the Secondary Physical Education Program? *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 24(2), 6-9. <https://search.proquest.com/docview/854554831?accountid=17197>
- Manzano, I. (2003). *Currículo, deporte y actividad física en el ámbito escolar. La visión del profesorado de educación física en Andalucía*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Matanin, M., y Collier, C. (2003). Longitudinal analysis of preservice teachers' beliefs about teaching physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22, 153-168.
- Méndez-Alonso, D., Fernández-Río, J., Méndez-Giménez, A., y Prieto, J.A. (2015). Estudio sobre las variables que influyen en el desarrollo de los contenidos en educación física en primaria en el Principado de Asturias, *Retos*, 28, 104-109.
- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J. y Méndez-Alonso, D. (2012). Valoración de los adolescentes del uso de materiales autoconstruidos en educación física. *Retos, Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 22, 24-28.
- Molnár, V. (2009). Reframing Public Space Through the Digital Mobilization: Flash Mobs and the Futility of Contemporary Urban Youth Culture. Recuperado de: http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic497840.files/Molnar_Reframing-Public-Space.pdf
- Monfort Pañego, M., & Iglesias García, N. (2015). La creatividad en la expresión corporal. Un estudio de casos en educación secundaria. *Apunts Educación Física Y Deportes*, 4(122), 28-35. 10.5672/apunts.2014-0983.es. (2015/4).122.03
- Montávez, M. (2012). *La expresión corporal en la realidad educativa. Descripción y análisis de su enseñanza como punto de referencia para la mejora de la calidad docente en los centros públicos de educación primaria de la ciudad de Córdoba*. [Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba]. <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/6310/9788469512753.pdf?sequence=1>
- Moreno, J.A., & Hellín, M.G. (2007). El interés del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria hacia la Educación Física. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(2).
- Morin, E. (1994). Interdisciplinarité et transdisciplinarité. *Transversales, Science, Culture*, 29 (1994) 4-8.
- Peixoto Pino, L. (2014). Proyecto Interdisciplinar, «escuela: comunidad olímpica». *RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (25), 140-143.
- Rial, T., & Villanueva, C. (2013). Las aplicaciones para terminales mó-viles como herramienta didáctica en el desarrollo de contenidos rítmicos y expresivos. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 23(4), 1-9.
- Rial, T., & Villanueva, C. (2016). El Flashmob como propuesta de innovación educativa en expresión corporal y danza. *Retos: nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (29), 126-128.

Robles, J. (2008). Tratamiento del Deporte dentro del Área de Educación Física durante la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Provincia de Huelva. [Tesis Doctoral. Universidad de Huelva].

Robles, J., Abad, M., Castillo, E., Giménez, & F., Robles, A. (2013). Factores que condicionan la presencia de la expresión corporal en la enseñanza secundaria según el profesorado de educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 24, 171-175.

Rodríguez, J., Robles, M. T., Viera, E., Fuentes-Guerra, F. J., & Rodríguez, A. (2013). Factores que condicionan la presencia de la expresión corporal en la enseñanza secundaria según el profesorado de educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* (24), 171-175.

Rodríguez-Martín, A. (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Ruiz Ruiz, E., Castaño Pombo, N., Boronat Mundina, J. (1999). Reflexiones sobre el enfoque interdisciplinar y su proyección práctica en la formación del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 2, 1 (1999). Disponible en: <http://www.uva.es/aufop/publica/revelfop/99-v2n1.htm>. Consultada el 10-07-2013.

Stivaktaki, C., Mountakis, C., & Bournelli, P. (2010). The Effect of a Cross-Curricular Study Programme in Physical Education on the Attitudes and Perceptions of Greek Children towards Traditional (Folk) Dance in the First Year of Secondary School. *Research in Dance Education*, 11(3), 193- 211. <https://search.proquest.com/docview/822504737?accountid=17197>

Subires Mancera, M. P. (2012). El fenómeno del lipdub como experiencia audiovisual colaborativa en la era de la web social. In *I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV)*. (1623-1633). Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.

Subires, M.P. (2012). El fenómeno del lipdub como experiencia audiovisual colaborativa en la era de la web social. *Revista Comunicación*, 10(1), 1610-1620.

Torrance, E.P. (1980). *Thinking creatively in action and movement*. Georgia Studies of Creative Behaviour

Ureña, N., Alarcón, F., y Ureña, F. (2009). La realidad de los deportes colectivos en la Enseñanza Secundaria. Cómo planifican e intervienen los profesores de Murcia. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 16, 9-15.

Vázquez, J.C. (2017). *Apuntes de la asignatura: Bases de la Educación Física y el Deporte*.

Vicente, G. Ureña, N., Gómez, M. & Carrillo, J. (2010). La danza en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 17, 42-45.

ANEXOS

Anexo 1: Objetivos de etapa

- a.** Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los grupos, ejercitarse en el diálogo, afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b.** Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para la realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c.** Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d.** Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas, y resolver pacíficamente los conflictos.
- e.** Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información, para adquirir nuevos conocimientos con sentido crítico. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g.** Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- m.** Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- n.** Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Anexo 2: Contenidos, Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje de las cuatro asignaturas.

Tabla 20. Descripción completa contenidos asignaturas.

CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS
Educación Física
Bloque1. Contenidos Comunes en Educación Física
<ul style="list-style-type: none"> - B1.3. Respeto y aceptación de las normas de las actividades, los juegos y los deportes practicados. - B1.4. Papeles y estereotipos en las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, como fenómeno social y cultural. - B1.5. Aceptación del propio nivel de ejecución y del de las demás personas, y disposición positiva hacia su mejora. - B1.9. Estereotipos corporales en la sociedad actual y su relación con la salud. - B1.13. Tecnologías de la información y de la comunicación para buscar, analizar y seleccionar información relacionada con la actividad física y la salud.
Bloque 2. Actividades Físicas Artístico-Expresivas
<ul style="list-style-type: none"> - B2.1. Experimentación de actividades artístico-expresivas utilizando técnicas de expresión corporal, combinando espacio, tiempo e intensidad. - B2.2. Creatividad e improvisación en las actividades artístico-expresivas de forma individual.
Contenidos propios
<ul style="list-style-type: none"> - Creación de los pasos de la coreografía para el Flashmob. - Cooperación y colaboración con los compañeros/as a la hora de crear los pasos de la coreografía. - Utilización adecuada del cuerpo en el espacio. - Control de la intensidad y del ritmo. - Improvisación y comunicación con el cuerpo. - Aportación y respeto de ideas o sugerencias. - Coordinación de los pasos con los compañeros/as. - Práctica de Actividad Física a través de la expresión corporal. - Creatividad y originalidad.
Música
Bloque 1: Interpretación y creación
<ul style="list-style-type: none"> - B1.8. Exploración de las posibilidades de diversas fuentes sonoras y práctica de habilidades técnicas para la interpretación. - B1.10 Práctica de las pautas básica de la interpretación: silencio, atención al director/a y a los/as demás intérpretes, audición interior, memoria y adecuación al conjunto. - B1.11. Aceptación y cumplimiento de las normas que rigen la interpretación en grupo y el acercamiento de las ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común. - B1.15. Práctica de piezas musicales aprendidas a través de la memorización y de la lectura de partituras. - B1.16. Sonorización de representaciones dramáticas, actividades de expresión corporal, y danza e imágenes fijas y en movimiento en la realización de producciones audiovisuales.
Bloque 4: Música y Tecnologías
<ul style="list-style-type: none"> - B4.1. Utilización de dispositivos electrónicos, recursos de internet y software musical de distintas características para el entrenamiento auditivo, la escucha, la interpretación y la creación musical. - B4.2. Aplicación de técnicas de grabación analógica y digital para registrar las creaciones propias, las interpretaciones realizadas en el contexto del aula y otros mensajes musicales. - B4.3. Utilización de las tecnologías de la información en los procesos de creación musical. - B4.4. Conocimiento y empleo de las tecnologías de la información en la interpretación y grabación de piezas musicales. - B4.5. Empleo y conocimiento de los recursos necesarios para la conservación y la difusión de las creaciones musicales propias y ajenas.

- B4.6. El sonido de la música en los medios audiovisuales y en las tecnologías de la información y de la comunicación. Valoración de los recursos tecnológicos como instrumentos para el conocimiento de la música y la satisfacción con ella.

Contenidos Propios

- Conocimientos básicos sobre el programa Musescore.
- Conocimientos básicos sobre el sistema del altavoz.
- Creación y composición de acordes de tríada básicos.
- Composición de frases musicales de ocho tiempos.
- Grabación de la base musical.
- Montaje y edición de la base musical en el programa.

Tecnología

Bloque 5. Tecnologías de la información y de la comunicación.

- B5.2. Diseño, elaboración y comunicación de proyectos técnicos con las tecnologías de la información y de la comunicación

Contenidos propios

- Nociones básicas de edición y montaje de vídeo en el Sony Vegas.
- Participación y aportación de ideas de todo el alumnado en el montaje del Lipdub.
- Utilización de la cámara de vídeo.
- Grabación del Flashmob.
- Montaje y edición del vídeo del Flashmob y Lipdub.
- Publicación en la página web del centro del resultado final.

Valores Éticos

Bloque 3. La Reflexión Ética

- B3.7. Valores éticos y dignidad humana.

Contenidos propios

- Lenguaje no sexista a la hora de expresarse.
- Vocabulario inclusivo.
- Trabajo en equipo con el fin de un objetivo común.
- Respeto de la opiniones o decisiones de los integrantes del grupo.
- Aportación de ideas creativas y originales para la letra.
- Participación de todo el alumnado, independientemente de sus características.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21. Descripción completa criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE LAS ASIGNATURAS
Educación Física
Criterios de evaluación
B1.2. Reconocer las posibilidades de las actividades artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con ellas y aceptando su proximidad.
B1.3. Reconocer a las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.
B2.1. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos.
Estándares de aprendizaje
EFB1.2.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participantes como en el de espectador.
EFB1.2.2. Colabora en las actividades grupales, respetando los acercamientos de las demás personas y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.
EFB1.2.3. Respeta a las demás personas dentro del labor del equipo, con independencia de su nivel de destreza.

EFB2.1.2. Utiliza técnicas corporales básicas, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.

EFB2.1.2. Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado de baja dificultad.

EFB2.1.3. Colabora en el diseño y en la realización de bailes y danzas sencillas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros y de sus compañeras.

EFB2.1.4. Realiza improvisaciones de forma individual como medio de comunicación espontánea.

Criterios de evaluación propios

- Crear la coreografía respetando las opiniones y decisiones de todos/as.
- Coordinar los pasos de la coreografía con sus compañeros/as.
- Ayudar y respetar a los compañeros/as en los ensayos y coreografía final.

Estándares de aprendizaje propios

- Participa de forma activa presentado interés por el diseño de la coreografía.
- Realiza de forma coordinada los pasos con sus compañeros/as y es capaz de hacer una buena utilización del tiempo, espacio e intensidad.
- Realiza la secuencia de pasos a la vez que sigue el ritmo correctamente.
- Reconoce e identifica otras prácticas deportivas innovadoras y originales derivadas de la expresión corporal y la danza.
- Aporta ideas y toma decisiones en situaciones que lo requieran.
- Respeta las sugerencias e ideas de sus compañeros/as.
- Ayuda a los menos aventajados o con más dificultades motrices.
- Memoriza los pasos de la coreografía.

Música

Criterios de evaluación

B1.3. Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.

B1.4. Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y las habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común.

B4.1. Utilizar recursos tecnológicos disponibles para grabar y reproducir música.

B4.2. Utilizar de forma funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje y la indagación del echo musical.

Estándares de Aprendizaje

MUB1.3.2. Utiliza los elementos y los recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías.

MUB1.4.4. Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel.

MUB4.1.1. Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.

MUB4.1.2. Participa en la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, los métodos y las tecnologías.

Criterios de evaluación propios

- Componer la base musical para la coreografía.
- Grabar la base musical.

Estándares de aprendizaje propios

- Utiliza de forma correcta Musescape.
- Compone frases musicales de ocho tiempos con acordes tríada básicos.
- Colabora con sus compañeros/as a la hora de utilizar el programa.
- Ayuda a los que presentan más dificultades.
- Aporta ideas nuevas o sugerencias.

- Reconoce e identifica las tonalidades de SOL, RE, MI Y DO Mayor y Menor.
- Acaba las frases musicales de forma correcta.
- Sabe cuándo hay que utilizar una cadencia perfecta.

Tecnología

Criterios de evaluación y Estándares de Aprendizaje

B5.2. Utilizar un equipamiento informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos sencillos.

Estándares de Aprendizaje

TEB5.2.1. Maneja programas y software básicos.

TEB5.2.2. Utiliza adecuadamente equipamientos informáticos y dispositivos electrónicos.

Criterio de evaluación propios

- Introducir la base musical en el vídeo final.
- Editar el vídeo para su posterior subida a la página web del centro.
- Grabar el Flashmob final con la cámara de vídeo.

Estándares de aprendizaje propios

- Maneja correctamente el programa Sony Vegas sin ayuda.
- Monta y edita de forma correcta el vídeo final.
- Sube de forma correcta el vídeo a la página web.
- Respeta las ideas de sus compañeros/as.
- Graba y utiliza de forma adecuada la cámara de vídeo para los ensayos.

Valores Éticos

Criterios de evaluación

B3.4. Resaltar la importancia de los valores éticos, sus especificaciones y su influencia en la vida personal y social del ser humano, destacando la necesidad de ser reconocidos y respetados por todos.

Estándares de aprendizaje

VEB3.4.2. Emplea el espíritu emprendedor para realizar, en grupo, una campaña destinada a difundir la importancia de respetar los valores éticos, tanto en la vida personal como en la social.

Criterios de evaluación propios

- Crear o diseñar la letra de la canción.
- Utilizar un lenguaje adecuado y que fomente la inclusión y la educación en valores.
- Evitar los estereotipos de género.

Estándares de aprendizaje propios

- Aporta originalidad y temáticas innovadoras e inclusivas para la letra.
- Respeta a sus compañeros/as a la hora de tomar decisiones.
- Memoriza la letra de la canción.
- Identifica qué es y qué no es un lenguaje no sexista e inclusivo.
- Ayuda a los compañeros/as que presentan dificultades.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3: Planillas de autoevaluación y coevaluación alumnado.

Tabla 22. Planillas Autoevaluación y Coevaluación Alumnado.

Planilla Autoevaluación 1º Trimestre												
<i>Cubre la siguiente planilla marcando con un "X" en las diferentes materias las respuestas de las preguntas que se te formulan. La abreviación de las asignaturas será la siguiente: EF (Educación Física), T (Tecnología), M (Música) y VE (Valores Éticos).</i>												
Nombre y Apellidos:										Grupo:		
Preguntas a responder	SÍ				NO				NS/NC			
	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE
¿Presentaste iniciativa a la hora de colaborar con tus compañeros/as?												
¿Tuviste alguna dificultad en las tareas que tuviste que realizar?												
¿Entendiste en todo momento lo que tenías que hacer?												
¿Estás satisfecho/a con lo conseguido hasta ahora?												
Puntúa como crees que lo has hecho de 0-10.												

Planilla Coevaluación 1º Trimestre												
<i>Cubre la siguiente planilla marcando con un "X" en las diferentes materias las respuestas de las preguntas que se te formulan. La abreviación de las asignaturas será la siguiente: EF (Educación Física), T (Tecnología), M (Música) y VE (Valores Éticos).</i>												
Nombre y Apellidos:										Grupo:		
Preguntas a responder	SÍ				NO				NS/NC			
	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE
¿Se han implicado tus compañeros/as en las tareas que hubo que realizar?												
¿Han tenido iniciativa tus compañeras/os a la hora de resolver problemas o plantear nuevas ideas?												
¿Has detectado dificultades en tus compañeros/as a la hora de realizar las tareas?												
¿Crees que tus compañeros/as han participado en todas las tareas?												

Puntúa como crees que lo han hecho de 0-10.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4: Planilla evaluación profesorado

Tabla 23. Planilla profesorado para evaluación del alumnado.

Planilla Profesorado 1º Trimestre Calificación Proyecto																	
	Nombre:	Aspectos a tener en cuenta: • • •															
	Apellidos:																
	Grupo:																
Preguntas a responder		Siempre				A veces				Casi nunca				Nunca			
		EF	T	M	VE	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE	EF	T	M	VE
Participa con interés																	
Tiene iniciativas y aporta ideas nuevas																	
Resuelve los problemas que se presentan																	
Es responsable con las tareas que le mandan																	
Se muestra activo y con ganas de mejorar																	
Puntuación final = \sum (puntos asignatura) *0,05		Educación Física				Tecnología				Música				Valores Éticos			

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5: Rúbrica Unidad Didáctica Educación Física

Tabla 24. Rúbrica Unidad Didáctica Educación Física.

RUBRICA UNIDAD DIDÁCTICA "FLASHMOBEANDO CON TU MÚSICA"						
Estándares de aprendizaje	1	2	3	4	%	Cal.
Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como en el de espectador/a	No es tolerante hacia sus compañeros/as.	Presenta tolerancia en el papel de espectador/a	Presenta tolerancia en el papel de espectador/a y participante.	Muestra tolerancia y deportividad en ambos papeles.		
Colabora en las actividades grupales, respetando los acercamientos de las demás personas y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.	No participa ni colabora en las actividades grupales.	Participa de forma pasiva sin asumir responsabilidades.	Participa de forma activa y asume responsabilidades.	Participa de forma activa, respetando a los demás y asume responsabilidades.		
Respeto a las demás personas dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.	No respeta a los demás.	Solo respeta a los que forman parte de su equipo.	Respeto a todos/as, pero dependiendo del nivel de destreza	Respeto a todos independientemente del nivel destreza.		
Analiza críticamente las actitudes e los estilos de vida relacionados con el tratamiento del cuerpo, las actividades de ocio, la actividad física y el deporte en el contexto social actual.	No es capaz de analizar de forma crítica los aspectos relacionados con los estilos de vida.	Analiza de forma pasiva aquellos aspectos que se relacionan con los estilos de vida	Analiza de forma activa los aspectos que se relacionan con los estilos de vida, la actividad física y el deporte.	Es capaz de analizar y tomar decisiones sobre los aspectos que se relacionan con la actividad física, el deporte...		
Utiliza las tecnologías de la información y de la comunicación para elaborar documentos digitales propios adecuados a su edad (texto, presentación, imagen vídeo, sonido, etc.), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información salientable.	No sabe utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación.	Utiliza de forma pasiva las tecnologías de la información y de la comunicación.	Utiliza activamente las nuevas tecnologías, pero no sabiendo discriminar la información que es adecuada y relevante.	Utiliza activamente las nuevas tecnologías con el fin de buscar información para la elaboración de documentos digitales adecuados.		

Estándares de aprendizaxe	1	2	3	4	%	Cal.
Utiliza técnicas corporales básicas, de forma creativa, combinado espacio, tiempo e intensidad.	Descoordinación y ausencia de orden en sus técnicas corporales.	Técnica correcta pero mala utilización del tiempo y el espacio.	Técnica correcta, buena utilización del tiempo, pero mala del espacio.	Técnica correcta y buena utilización del tiempo y el espacio.		
Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado y baja dificultad.	No es capaz de seguir el ritmo y de crear movimientos.	Es capaz de realizar una secuencia de movimientos, pero sin seguir un ritmo.	Realiza una secuencia de pasos, pero sigue el paso intermitentemente.	Realiza la secuencia de pasos a la vez que sigue el ritmo correctamente.		
Colabora en el diseño y en la realización de danzas sencillas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros y compañeras	No colabora con sus compañeros/as.	Participa en la actividad, pero de forma pasiva.	Participa en la actividad de forma adecuada, pero sin aportar ideas.	Participa de forma activa aportando ideas y respeta las ideas de los demás.		
Realiza improvisaciones de forma individual como medio de comunicación espontánea.	No transmite ni improvisa.	No es capaz de improvisar de forma continuada.	Improvisa de forma correcta, pero le falta comunicación.	Alta comunicación y capacidad de improvisación.		

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6: Cuestionario satisfacción alumnado

Tabla 25. Cuestionario satisfacción alumnado.

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN ALUMNADO					
Este cuestionario es totalmente anónimo. Para proceder a su correcta cumplimentación deberás de marcar con una "X" aquella respuesta que elijas, siendo 1=muy malo o nada; 2= malo o muy poco; 3=regular; 4= bueno o algo y 5= muy bueno o mucho.					
¿Alguna vez habías participado en el desarrollo de un proyecto similar?	Sí			No	
¿Cómo valorarías el proyecto desde su inicio hasta su fin?	1	2	3	4	5
¿Crees que se podría haber planificado mejor?	1	2	3	4	5
¿Cómo valorarías las explicaciones de la parte teórica Música/Tecnología?	1	2	3	4	5
¿Te gustó la dinámica utilizada en las clases?	Sí			No	
¿Crees que es bueno realizar más proyectos similares a este?	Sí			No	
¿Te ha costado trabajar con tus compañeros/as?	1	2	3	4	5
¿Crees que has aprendido todo lo que se proponía con el proyecto?	1	2	3	4	5
¿Te parecieron demasiado difíciles los contenidos que se propusieron en el proyecto? ¿Por qué?					
¿Podrías valorar como fue tu nivel de disfrute/motivación antes, durante y después del proyecto?					
¿Qué parte del proyecto te ha gustado más? ¿Por qué?					
¿Qué parte del proyecto te ha gustado menos? ¿Por qué?					
¿Crees que el material con el que contaba el centro era el suficiente y el adecuado para obtener los mejores resultados? ¿Por qué?					
¿Te parece buena idea que el resultado final se dé a conocer en las redes sociales y página web del centro? ¿Por qué?					
¿Te ha parecido interesante esta metodología de enseñanza en tu aprendizaje? ¿Por qué?					
OBSERVACIONES O COMENTARIOS					

Nota. Fuente: Elaboración propia.