

**METODOLOGÍA Y TICS EN LA ENSEÑANZA DE  
LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:  
ESTUDIOS DE DOS CASOS**

**JUAN ARROYO ALONSO**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED**

**SUBPROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍAS DIGITALES EN  
LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

**Trabajo Final En Tecnologías Digitales En La Sociedad Del Conocimiento**

**TUTORA: CARMEN CANTILLO**



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
MARCO TEÓRICO.....	8
1. Estado de la cuestión.....	8
1.1 El currículo general de ESO según el BOE.....	10
1.1.1 Definición del currículo de la ESO .....	10
1.1.2 Principios generales de la ESO .....	12
1.1.3 Finalidad de la ESO .....	12
1.2. El currículo de Educación plástica y visual en la ESO.....	13
2. Competencias.....	14
2.1 Competencias en Educación plástica y visual.....	17
3. Capacidades.....	24
3.1 Capacidades específicas adquiridas a través de la asignatura de Educación plástica y visual.....	26
4. El currículo de Educación plástica y visual en 4º de la ESO.....	30
4.1 Contenido.....	30
5. Principios de la sociedad del conocimiento.....	34
6. Las TIC en el aula.....	36
6.1 La evolución de las TIC.....	36
6.2 Las TIC y la búsqueda de nuevas metodologías.....	37

6.3 Las clases invertidas.....	38
6.4 Los MOOCs como nueva forma de educación.....	40
6.5 Eficacia de la incorporación de las TIC en la educación.....	42
7. Educación mediática.....	46
7.1 La educación mediática en la educación 2.0.....	47
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	50
1. Descripción y desarrollo de la investigación.....	50
2. Análisis del cuestionario.....	58
3. Análisis de los centros.....	64
3.1 Centro A.....	64
3.1.1 Alumnado.....	67
3.1.2 Profesorado.....	67
3.2 Centro B.....	68
3.2.1 Alumnado.....	69
3.2.2 Profesorado.....	71
4. Desarrollo de la investigación.....	72
4.1 Perfil del alumnado.....	72
CONCLUSIONES.....	84
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	90
ANEXOS.....	96

## INTRODUCCIÓN

La presencia de la educación plástica y visual en la enseñanza obligatoria ha tenido diversos enfoques de acuerdo a las diferentes políticas educativas que hemos tenido en España en los últimos tiempos. La experiencia como alumnos y como profesores de la asignatura de Educación plástica y visual en Educación Secundaria Obligatoria (ESO), nos permite percatarnos de las deficiencias que esta asignatura sufre y que determinan la negativa percepción que los alumnos de secundaria tiene sobre ella.

La educación plástica y visual es muy importante en la vida de los adolescentes, ya que forma parte de su día a día, están expuestos continuamente a impactos audiovisuales en medios de comunicación y publicitarios y dedican gran cantidad de horas en su tiempo de ocio al uso de las nuevas tecnologías con ordenadores, tabletas electrónicas o teléfonos móviles; sin embargo, existe una gran diferencia entre las actividades plásticas en las que se implican los adolescentes fuera de la escuela y las actividades de la asignatura en la escuela. Si bien, la educación plástica y visual en su concepto más amplio se puede definir como la actividad de ocio de mayor relevancia en la sociedad, la clase del mismo nombre es una de las actividades escolares con menos peso específico en el orden en el currículo escolar: tan solo se imparte de manera obligatoria en 1º y en 3º de la ESO y, de manera optativa, en 4º de la ESO con una carga lectiva de tres horas semanales e incluso con la implantación de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) para el curso 2015/2016, desaparece la asignatura en 3º de la ESO. Podemos concluir que el sistema educativo está desaprovechando una asignatura cuyo contenido representa algunas de las actividades

más habituales e influyentes para los adolescentes fuera del marco escolar.

La elección del tema en este trabajo se debe una intención de proponer nuevas formas de enfocar la enseñanza de esta asignatura ya que generalmente se tiende a poner el foco en aquellos métodos y vicios que consideramos incorrectos sin proponer una serie de alternativas que favorezcan una alternativa y una mejora en la metodología y por lo tanto en el aprendizaje. Tenemos claro que las TIC son importantes, pero, ¿cuál es la mejor manera de utilizarlas para obtener el mejor rendimiento?

La presente investigación se centra en el currículo de educación plástica y visual en el curso de 4º de la ESO en Burgos, Castilla y León. Más concretamente, en el cuarto bloque de la programación, en el que se profundiza en el lenguaje audiovisual y multimedia. Analizaremos cómo diferentes enfoques en su aplicación, por parte de los profesores, pueden influir en la percepción que los alumnos tienen de la misma; así como en proporcionarles una capacidad crítica suficiente para moverse en la sociedad en la que viven. Esta capacidad conlleva un mayor conocimiento, independencia y capacidad para sacar el máximo provecho a las nuevas tecnologías y minimizar los riesgos que conllevan. Evidentemente, todo esto debe ir unido a la consecución de los objetivos que indica el currículo del curso.

Para llevar a cabo esta investigación se han tomado como muestra dos grupos de 4º de ESO, profesores y alumnos de dos centros distintos de Burgos con diferentes perspectivas de la asignatura.

Se ha estudiado cómo diferentes metodologías influyen en la motivación de los alumnos con respecto a la materia. Comprobaremos si un profesor que propicie la

utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en sus clases obtiene alumnos más interesados y conocedores de las mismas y con ello mejor informados y críticos con la sociedad de la información y comunicación en la que vivimos.

El documento consta de tres partes diferenciadas:

**MARCO TEÓRICO.** En el que analizaremos la educación mediática, los nuevos modelos educativos, la utilización de las TIC en ellos y el análisis de su eficacia. También estudiaremos el currículo de secundaria según la Ley Orgánica de Educación (LOE) de manera general y para la asignatura de Educación plástica y visual en 4º de la ESO de manera particular.

**DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.** En esta segunda parte describiremos la investigación llevada a cabo a partir de una hipótesis planteada, analizando los datos obtenidos para finalmente poder obtener unas conclusiones.

**CONCLUSIONES.** Donde analizaremos los resultados obtenidos tras la investigación.



## MARCO TEÓRICO

### 1. Estado de la cuestión

La educación ha sufrido un profundo cambio y lo que hace unos años se basaba principalmente en una serie de profesores impartiendo clases magistrales ante un alumnado absolutamente pasivo que recibía y asumía la información como verdad absoluta e inamovible, ahora cada vez de una manera más evidente, aunque quede mucho camino por recorrer, las aulas se van convirtiendo en espacios de aprendizaje constructivista, donde todos, estudiantes y docentes, se convierten en emisores y receptores (EMIREC) ya que como afirma Sara Osuna:

La simple recepción de información no nos hace personas más informadas y, mucho menos, personas capaces de construir nuestro conocimiento. El conocimiento implica procesos mentales más allá del mero acceso a la información. Se imponen otros modos de ver para nuevas formas de estar en el mundo: ser receptores críticos a la vez que emisores creativos de los mensajes tecnológicos. (Osuna, 2011)

Para que exista una verdadera, y efectiva comunicación en el aula debe existir una voluntad por parte tanto del docente como de los alumnos de construir juntos un aprendizaje multidireccional. Roberto Aparici afirma que “cualquier otro proceso que no implique a dos o más personas con el mismo nivel de poder, de tratamiento, de rango no es comunicación. Es un acto autoritario inconsciente o deliberado, pero autoritario al fin” (Aparici, 2003, p.42)

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) han venido a añadir multitud de posibilidades a la hora de crear ese espacio de aprendizaje constructivista, si bien es cierto que los docentes deben hacer un esfuerzo de aprendizaje previo y continua actualización para sacar el máximo provecho de ellas. Vivimos en un momento de gran diferencia en la formación en las nuevas tecnologías entre unos alumnos nativos digitales y unos profesores que no lo son. Ferrés defiende que:

La expresión cultura participativa hace referencia al surgimiento de una cultura que convierte al usuario de las nuevas herramientas comunicativas en un constructor de mensajes [...] Si hasta hace bien poco a la persona que utilizaba las tecnologías de la comunicación clásicas se la denominaba receptor, hoy a la que interacciona con las nuevas pantallas se la denomina usuaria. Si hasta ahora al conjunto de receptores se los ha venido denominando público o audiencia, hoy a los que utilizan las nuevas pantallas se los denomina interlocutores [...] hoy al consumer no se le niega la posibilidad de ser también productor. Lo tiene todo en su mano. (Ferrés i Prats, 2010, p.120).

Las posibilidades para crear un marco de educación y aprendizaje son muy amplias, más de lo que lo han sido nunca, está en la mano de los docentes y sus centros educativos ponerlos a disposición de toda la comunidad educativa. Las posibilidades que aportan las TIC son inmensas, pero está en mano de los legisladores, centros y docentes poner en marcha medidas y metodologías que hagan un buen uso de ellas y aprovechen todas las posibilidades, el problema es que aún hoy en día ciertas TIC tienen una mala imagen desde el punto de vista educacional debido, generalmente al

desconocimiento de las mismas por parte de quien debería fomentar su utilización en las aulas.

El profesor José Antonio Gabelas afirma que mientras se defiende una educación mediática que sostiene la capacitación en TIC, se satanizan los usos y prácticas digitales de los alumnos (redes sociales, videojuegos, dispositivos móviles...). En definitiva, una vez más se repite la historia de los que legitiman la cultura (alta y buena) de la escuela y lo académico, y los que rechazan la cultura popular porque molesta o es inútil. (Gabelas, 2011).

Teorizar sobre la introducción de las TIC en la metodología educativa es una cosa y llevar las propuestas adelante y ponerlas en práctica es otra mucho más costosa y que requiere de un esfuerzo añadido. Desde las instituciones se plantea reforzar la implantación de las nuevas tecnologías pero en las aulas continuamos viendo viejas metodologías con demasiada frecuencia.

En esta primera parte se ha analizado lo que según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE-A-2006-7899 núm. 106, de 4 de mayo de 2006 el Boletín Oficial del Estado (BOE) y el currículo general de ESO se incluye en la asignatura de Educación plástica y visual. El análisis parte desde su concepto más general hacia la concreción de la asignatura, en el curso de 4º de la ESO, grupo muestral en la investigación.

## **1.1 El currículo general de ESO según el BOE**

### **1.1.1 Definición del currículo de la ESO**

Se entiende por currículo de la ESO el conjunto de objetivos, competencias

básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de esta etapa educativa.

Es competencia del gobierno fijar las enseñanzas mínimas de cada una de las materias, y por lo tanto debe atenerse a la definición establecida en el artículo 6.1 de la LOE con el fin de garantizar una formación común a todo el alumnado y la validez de los títulos correspondientes en todo el territorio español. Sin embargo, aunque siempre bajo esas directrices, es cada Comunidad Autónoma la que diseña su propio currículo.

En la elaboración del currículo de la Comunidad de Castilla y León se han tenido en cuenta distintos aspectos:

- a. La ESO debe suponer una progresión con respecto a la etapa anterior, completando conceptos y poniendo de manifiesto las líneas vertebradoras de cada materia.
- b. Debe proporcionar a los alumnos:
  - El bagaje necesario para su incorporación al mundo laboral.
  - Preparación suficiente para aquellos que vayan a continuar sus estudios.
- c. Las diferentes necesidades y expectativas de los jóvenes con soluciones diversas como:
  - Programas de diversificación.
  - Programas de cualificación profesional.
  - Itinerarios orientativos en 4º.
- d. La formación de ciudadanos conscientes y comprometidos con los valores de la democracia.

### **1.1.2 Principios generales de la ESO**

- a. La etapa de la ESO forma parte de la enseñanza básica y por tanto tiene carácter obligatorio y gratuito.
- b. Comprende cuatro cursos académicos y se cursarán ordinariamente entre los doce y los dieciséis años.
- c. Se accede al primer curso en el año natural que cumplen doce años y tendrán derecho a permanecer escolarizados hasta los dieciocho.
- d. La Consejería de Educación regulará las medidas organizativas y curriculares de atención a la diversidad.
- e. Se prestará especial atención a la tutoría personal del alumnado, así como a la orientación educativa, psicopedagógica y profesional del mismo.
- f. Los centros docentes desarrollarán y concretarán el currículo.
- g. La Consejería de Educación favorecerá la elaboración de proyectos de innovación y establecerá el horario semanal para cada una de las materias.
- h. Las TIC estarán integradas en el currículo.

### **1.1.3 Finalidad de la ESO**

La ESO tiene como finalidad transmitir a los alumnos los elementos esenciales de la cultura, especialmente en sus aspectos: humanístico, artístico, científico y tecnológico; afianzar en ellos hábitos de estudio y de trabajo que les permitan aprender por sí mismos; favorecer el trabajo en equipo; formarlos para que asuman sus deberes y ejerzan sus derechos como ciudadanos responsables y prepararlos, con las debidas garantías para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral.

## **1.2. El currículo de educación plástica y visual en ESO**

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su forma oral, como escrita la principal manera de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. Es aquí donde la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual cobra especial relevancia, ya que aborda las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza un análisis crítico de la sociedad que nos rodea. Se hace también especial hincapié en el uso de las TIC aplicadas a la imagen.

## 2. Competencias

Las competencias son un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea. El currículo de la ESO se estructura en materias y es en ellas en las que han de buscarse los referentes que permitan el desarrollo y adquisición de las competencias de esta etapa.

Chomsky (1985) estableció el concepto y define competencias como la “capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación.”

Por su parte, DeSeCo (*Definition and Selection of Competencies*) definió las competencia como:

La capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada». La competencia «supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. (DeSeCo, 2003).

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

Así pues, en el currículo de cada materia se incluyen referencias explícitas acerca de su contribución a aquellas competencias básicas a las que se orienta en mayor

medida. Por otro lado, tanto los objetivos como la selección de los contenidos aseguran el desarrollo de todas ellas. Los criterios de evaluación, sirven de referencia para valorar el progresivo grado de adquisición de dichas competencias. Las características de las competencias básicas se pueden resumir en los siguientes aspectos:

- a. Responden a la necesidad de promover el desarrollo de capacidades aún más que el mero aprendizaje de contenidos. Una persona “competente” es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- b. Tienen carácter interdisciplinar y transversal, ya que integran aprendizajes procedentes de diversas disciplinas académicas.
- c. Dan respuesta a las necesidades reales de la sociedad en la que vive cada colectivo (calidad).
- d. Deberán ser asumidas por todo el colectivo educativo de cada centro: tanto por el profesorado, el alumnado como por las familias, de manera que sirvan como pilar social (equidad).

Se proponen nuevos planteamientos metodológicos innovadores con enfoques en el aprendizaje y evaluación que han de suponer un importante cambio en las tareas que deben resolver los alumnos. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo»<sup>1</sup>. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas. Estas competencias, que posteriormente analizaremos en su interrelación con la educación y la asignatura de Educación Plástica y Visual, son las siguientes: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y por último conciencia y expresiones culturales.

El rol del docente es fundamental, pues debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten el desarrollo de estas competencias, la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes. Para lograr este proceso de cambio curricular es preciso favorecer una visión interdisciplinar y, de manera especial, posibilitar una mayor autonomía a la función docente, de forma que permita satisfacer las exigencias

---

<sup>1</sup> Competencias clave para el aprendizaje permanente - Un marco europeo, anexo de una Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente publicada en el Diario Oficial de la Unión Europea L 394 de 30 de diciembre de 2006.

de una mayor personalización de la educación, teniendo en cuenta el principio de especialización del profesorado.

La revisión curricular tiene muy en cuenta las nuevas necesidades de aprendizaje. El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral. Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo deben diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado el aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa: tanto en los ámbitos formales, como en los no formales e informales. Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

### **2.1 Competencias en Educación plástica y visual**

La materia de Educación plástica y visual contribuye de forma directa a la adquisición de la competencia cultural y artística en todos los aspectos que la configuran. Fomenta la capacidad de apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales, artísticas y de la información a través de experiencias perceptivas y expresivas; Fomenta también el conocimiento de las nuevas tecnologías, de los medios de comunicación y publicitarios, y de la evolución de los mismos a lo largo de la historia en las diferentes culturas del mundo. Es por ello que potencia actitudes críticas y no complacientes ante la multitud de impactos

audiovisuales que recibimos diariamente pero al mismo tiempo actitudes abiertas, empáticas y respetuosas con los demás. Ofrece elementos para la elaboración de juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, estableciendo conexiones con otros lenguajes artísticos y con los contextos social e histórico a los que se circunscribe cada expresión.

Esta materia, en la que la expresión juega un papel importante, permite adquirir habilidades para expresar ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa y por medios orales, escritos o audiovisuales. Por otra parte, una mejor comprensión del hecho plástico, visual y audiovisual permite su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal. Esta asignatura fomenta en gran medida el aprendizaje de las competencias clave básicas definidas por la Unión Europea presentes en el currículo:

a. Comunicación lingüística.

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita; de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Tanto el arte como el mundo audiovisual contribuyen de una manera importantísima a enriquecer los intercambios comunicativos y a la adquisición y uso de un vocabulario musical básico. También colaboran en la integración de diferentes lenguajes como pueden ser el televisivo, el musical, narrativo etc.

b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones

básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

La competencia en ciencia y tecnología incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.), y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

El arte y el mundo audiovisual también tiene mucho que ver con las matemáticas. Las composiciones tanto artísticas como visuales están llenas de proporciones, la utilización del espacio tanto en un cuadro como en una fotografía o en una imagen en movimiento tiene mucho que ver con proporciones, razones y secuencias, todo lo cual constituye una de las bases del razonamiento matemático.

Como ejemplos podemos hablar de la utilización de la *proporción áurea*<sup>2</sup> para representar los cuerpos humanos o la *regla de los tercios*<sup>3</sup>, que es una forma de composición para ordenar los objetos dentro de la imagen. Esta regla divide una imagen en nueve partes iguales, utilizando dos líneas imaginarias paralelas y equiespaciadas de forma horizontal y dos más de las mismas características de forma vertical, y

---

<sup>2</sup> La proporción áurea surge de la división en dos de un segmento guardando las siguientes proporciones: La longitud total  $a+b$  es al segmento más largo  $a$ , como  $a$  es al segmento más corto  $b$ .

<sup>3</sup> Esta regla divide una imagen en nueve partes iguales, utilizando dos líneas imaginarias paralelas y equiespaciadas de forma horizontal y dos más de las mismas características de forma vertical, y recomienda utilizar los puntos de intersección de estas líneas para distribuir los objetos de la escena.

recomienda utilizar los puntos de intersección de estas líneas para distribuir los objetos de la escena.

c. Competencia digital.

Esta competencia desarrolla habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, así como para transformarla en conocimiento; incorpora diferentes habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La Educación plástica y visual contribuye de manera directa al uso de los recursos tecnológicos en el campo del arte y la imagen que posibilita el conocimiento y dominio básico del hardware y el software artísticos: los distintos programas de búsqueda de información, imágenes o archivos, programas de tratamiento de imagen o edición de vídeo y audio, todo tipo de herramientas que permitan la grabación y reproducción tanto de audio como de vídeo para la producción de cualquier tipo de mensajes.

d. Aprender a aprender.

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

El arte potencia capacidades y destrezas fundamentales para el aprendizaje guiado y autónomo como la atención, la concentración y la memoria, al tiempo que

desarrolla el sentido del orden y del análisis. Lo que las nuevas técnicas de comunicación e información nos han proporcionado es una nueva y mucho más accesible forma de conocerlo, disfrutarlo y compartirlo. Youtube, redes sociales e internet en general son herramientas muy útiles para acercarnos a cualquier arte si sabemos cómo utilizarlas correctamente, El esfuerzo necesario para ello es ahora mucho menor como defiende Manuel Castells:

A lo largo de la historia, sabemos que los músicos y artistas viajaban para exponerse a distintas situaciones que podrían volver a interpretar desde su propia perspectiva. Lo que es totalmente nuevo es el sistema de comunicación digital que ofrece la posibilidad de exponerse a cualquier influencia y en cualquier momento y, por ello, la creatividad humana está al alcance de los individuos debido al entorno digital plural en el que nos movemos. (Castells, 2008).

Por una parte, la percepción artística necesita de un bagaje de conocimiento histórico y experiencia para llegar a conocer una obra, reconocerla, apreciarla e identificar sus elementos. Por otra parte, todas aquellas actividades de interpretación artística requieren de la toma de conciencia sobre las propias posibilidades y de la utilización de distintas estrategias de aprendizaje.

#### e. Competencias sociales y cívicas.

Estas competencias hacen posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como

comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

La Educación plástica y visual contribuye a esta competencia mediante la participación en actividades artísticas de creación colectiva que requieren de un trabajo cooperativo. Fomenta también la adquisición de habilidades para relacionarse con los demás. La participación en experiencias artísticas y audiovisuales colectivas da la oportunidad de expresar ideas propias, valorar las de los demás y coordinar las propias acciones con las de los otros integrantes del grupo, responsabilizándose en la consecución de un resultado. La toma de contacto con una amplia variedad de estilos artísticos, tanto pasados como actuales, favorece la comprensión de diferentes culturas y de su aportación al progreso de la humanidad y con ello la valoración de los demás y los rasgos de la sociedad en que se vive.

#### f. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Esta competencia se refiere a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas: la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

La Educación Artística, Visual y Audiovisual contribuye directamente al

desarrollo de esta competencia mediante el trabajo colaborativo y la habilidad para planificar y gestionar proyectos. El dibujo, la fotografía o la publicidad son claros ejemplos de actividades que requieren de una planificación previa y de la toma de decisiones para obtener los resultados deseados.

g. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, así como utilizarlas como fuente de conocimiento, enriquecimiento y disfrute.

Aprender a apreciar y a conocer las diferentes formas artísticas proporciona un conocimiento del patrimonio cultural, acercándose al arte de diferentes épocas, lugares, formas y estilos. La capacidad para que los propios alumnos, desde esa base de conocimiento, lleguen a desarrollar sus propias creaciones supone un medio de expresión de ideas e iniciativas creativas que llevarán al disfrute y goce del arte en cualquiera de sus formas expresivas. Por otra parte, conllevan un ejercicio de responsabilidad, autocrítica y autoestima, exigiendo la planificación, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo.

### **3. Capacidades**

Las capacidades pueden definirse como el desarrollo de las aptitudes. Son condiciones cognitivas, afectivas y psicomotrices fundamentales para aprender y que denotan la dedicación a una tarea. Las capacidades son unos de los componentes necesarios dentro de las competencias para lograr llevar a cabo una actividad. La ESO contribuye a desarrollar en los alumnos capacidades que les permitan:

- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos 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 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación

básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k. 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.
- l. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas

manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### **3.1 Capacidades específicas adquiridas a través de la asignatura de Educación plástica y visual**

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.<sup>4</sup>

A lo largo de este periodo, los alumnos deben reconocer los elementos básicos del lenguaje plástico, visual y audiovisual que permitan su análisis e interpretación. Por otra parte deberán adquirir las capacidades necesarias para poder elaborar ideas artísticas propias mediante sus propias ideas, habilidades manuales y los elementos de las tecnologías de la comunicación, con el fin de enriquecer sus posibilidades de expresión.

Igualmente, los alumnos deben desarrollar la capacidad de análisis de obras como ejemplos de la creación artística, para comprender su uso social y sus intenciones

---

<sup>4</sup> Real Decreto núm. 1631/2006, de 29 de diciembre, (BOE núm. 5, viernes 5 de Enero de 2007).

expresivas, así como aprender a utilizar las fuentes de información (textos, material audiovisual, etc.) para el conocimiento y apreciación del mundo plástico, visual y audiovisual. El alumnado debe adquirir el vocabulario propio del medio que permita explicar de forma oral y escrita los procesos artísticos y establecer valoraciones propias, así como conocer las distintas manifestaciones artísticas a través de la historia y su significación en el ámbito sociocultural en el que se enmarcan.

Se fomenta el interés por el arte en todas sus vertientes como fuente de enriquecimiento cultural para favorecer la ampliación y diversificación de los gustos artísticos de los alumnos. Durante esta etapa los alumnos participan en actividades artísticas, tanto individualmente como en grupo, con actitud abierta, interesada y respetuosa para llegar a conocerse mejor, respetarse y aprender los unos de los otros.

El cuarto bloque de la asignatura, “Imagen y sonido” se centra en el estudio y análisis de la imagen fija y en movimiento así como un acercamiento a los medios de comunicación, y viene a llenar una necesidad de los tiempos actuales, en los que nuevos lenguajes y vías de comunicación han cambiado por completo la manera que tenemos de relacionarnos socialmente con nuestro entorno. Los alumnos deben conocer las herramientas que tienen a su alcance para sacar el máximo provecho a estos nuevos lenguajes. Los medios de comunicación, internet, las redes sociales, etc. son mucho más que simples elementos de ocio. Los alumnos deben conocer sus peligros pero también las oportunidades que ofrecen; identificar los elementos que forman el lenguaje audiovisual y multimedia, reconocer las finalidades y objetivos de estos lenguajes, aprender a realizar composiciones creativas a partir de los códigos utilizados en cada lenguaje y no menos importante, ser capaces de mostrar una actitud crítica ante todos

ellos.

Con la entrada en vigor de la LOMCE para el curso 2015/16<sup>5</sup> además de cambiar el nombre de la asignatura para incluir el concepto “audiovisual” en su título, la presencia en el currículo de la asignatura del lenguaje audiovisual se acrecienta con la creación del bloque “Lenguaje audiovisual y multimedia” en el que se hace un mayor énfasis en los distintos lenguajes audiovisuales y los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. También se incluye un nuevo apartado en los criterios de evaluación para fomentar la actitud crítica de los alumnos.

---

<sup>5</sup> BOE, pág 491, 3 de enero de 2015, número 3.



## **4. El currículo de Educación plástica y visual en 4º de la ESO**

### **4.1 Contenido**

Los contenidos del currículo de la asignatura de Educación plástica y visual para 4º de la ESO según describe el BOE, se dividen en cinco bloques:

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística.

- a. Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- b. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.
- c. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- d. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- e. Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- f. Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Bloque 2. Expresión plástica y visual.

- a. Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
- b. Realización de formas y representación de imágenes a partir del natural, el recuerdo, la imaginación y la fantasía.
- c. Técnicas de grabado y reprografía.
- d. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.

- e. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos pictóricos y escultóricos.
- f. Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

### Bloque 3. Artes gráficas y diseño.

- a. Artes aplicadas y diseño.
- b. Forma y función: función práctica, estética y simbólica.
- c. Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño. Elementos conceptuales y visuales.
- d. Ámbitos del diseño y sus funciones: el diseño gráfico, el diseño industrial y de producto, el diseño de interiores y el diseño de moda.
- e. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- f. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

### Bloque 4. Imagen y sonido.

- a. La imagen fija y la imagen en movimiento.
- b. El cine, la televisión y el vídeo. Proceso cinematográfico. Principios técnicos.
- c. La imagen digital: características y principios técnicos.
- d. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
- e. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- f. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
- g. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.

Bloque 5. Descripción objetiva de formas.

- a. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
- b. Sistematización en la representación de formas tridimensionales. Proyecciones.  
Clases.
- c. Representación técnica de formas y espacios de acuerdo con los métodos y las normas de los sistemas de representación.
- d. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.
- e. Normalización.
- f. Entornos de aplicación de los sistemas de representación.



## 5. Principios de la sociedad del conocimiento

La sociedad del conocimiento hace referencia a los cambios en las áreas relacionadas con las TICs, en los ámbitos educativos y de trabajo.

Para la UNESCO el concepto pluralista de sociedades del conocimiento va más allá de la sociedad de la información ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas en apoyo al desarrollo sustentable. Los pilares de las sociedades del conocimiento son el acceso a la información para todos, la libertad de expresión y la diversidad lingüística.

Así como hablábamos de la figura del EMIREC como imprescindible en los nuevos procesos de comunicación, la sociedad del conocimiento ha aportado el concepto del “PROSUMER” que procede de la fusión de las palabras *prosumer* (productor) y *consumer* (consumidor). Un concepto adelantado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt (1972) que afirmaron que con la tecnología electrónica los roles de productores y consumidores comenzarían a mezclarse.

La democratización de internet ha permitido ampliar exponencialmente las posibilidades de relaciones sociales, y como consecuencia las relaciones en las aulas y centros educativos. Ahora los estudiantes pueden comunicarse más allá del pupitre que tienen al lado. Es lo que Roberto Aparici define como la Web 2.0

A partir de la Web 2.0, los participantes en el ciberespacio permiten establecer una relación entre iguales que están en interacción constante. Pero, estas prácticas en la Red, también, pueden llevarse a cabo en escenarios reales. La tecnología digital ha puesto en evidencia prácticas

enunciadas hace muchos años que pueden desarrollarse en las aulas o en los medios de comunicación. No se trata solo de una cuestión tecnológica sino, sobre todo, de una dimensión metodológica, pedagógica e ideológica (Aparici, 2011)

Las herramientas están ahí para utilizarlas, en mano de toda la comunidad educativa está utilizar las TIC para evolucionar hacia nuevas metodologías educativas acordes con el SXXI.

## 6. Las TIC en el aula

### 6.1 La evolución de las TIC

Las TIC se pueden considerar un concepto cambiante con el paso del tiempo ya que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son distintas en cada época y especialmente en los últimos años evolucionan de una manera vertiginosa. Hace poco más de 50 años nació la televisión, solamente hace 25 que internet se democratiza y empieza a llegar a los hogares. Es ya en el S.XXI cuando del desarrollo de internet nacen los blogs, redes sociales etc. Nuevas tecnologías que hoy utilizamos constantemente y cuya introducción en las aulas nos parece imprescindible.

En el año 2015 no hay reunión de amigos, comida familiar o asistencia a un concierto que no se fotografíe y se comparta y comente de manera instantánea en alguna red social o mensaje telefónico. Parece que si no mostramos al mundo lo que estamos haciendo nunca hubiera ocurrido. Esta necesidad de mostrar continuamente lo que hacemos tiene su cara negativa cuando estas acciones tienen una tendencia violenta o de abuso. Los casos de peleas grabadas con teléfonos móviles para después ser distribuidas o vídeo sexuales que teóricamente se graban para quedar en la intimidad de la pareja pero que posteriormente circulan libremente por las redes sociales o teléfonos móviles se han multiplicado exponencialmente en los últimos años. Según María Acaso:

Asistimos a un proceso patológico en el que casi todas las actividades que tienen que ver con la violencia en nuestra sociedad se han convertido en espectáculo debido al hiperdesarrollo del lenguaje visual; las prácticas pederastas, siempre practicadas pero nunca exhibidas, ahora se suceden gracias a la combinación de técnica e imagen: o el tema *bulling* (está claro

que siempre ha existido el acoso escolar), pero hasta que los teléfonos móviles no han tenido cámara, no se han filmado las palizas ni se han compartido: no se han espectacularizado. (Acaso, 2009, p. 32)

Las TIC tienen un gran impacto en la sociedad actual, ya que gracias a ellas podemos estar informados de manera inmediata de cualquier cosa que pase en el mundo o estar comunicados con cualquier persona, lo que nos permite trabajar de manera colaborativa sin necesidad de estar en el mismo lugar físico lo cual abre un abanico enorme de posibilidades en educación, aunque debemos tener en cuenta que las TIC son solo una herramienta más que debe ser utilizada correctamente, que la información que obtenemos debe de ser seleccionada dentro del caos que pueden llegar a ser los nuevos medios de comunicación para saber si es la información que realmente necesitamos y a la vez si es una información verdadera, por lo que siempre resulta contrastar lo que seleccionemos, ya que precisamente, en la inmensidad de ese caos, se cuelean frecuentemente invenciones o falsedades, en muchos casos malintencionados.

## **6.2 Las TIC y la búsqueda de nuevas metodologías**

La introducción de las TIC en las aulas vino de la mano de educadores innovadores, capaces de transformar la manera tradicional de enseñar, con una mente suficientemente abierta como para comprender que las cosas se podían hacer de una manera más efectiva creando nuevas herramientas y formas de trabajo. Un profesor que utiliza las TIC, lo debe hacer con un fin concreto, no basta con añadir nuevas tecnologías a viejas metodologías.

La llegada de las TIC a las aulas viene de la mano de internet, Es lo que Manuel

## Castells llama “la Sociedad Red”

Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento. No es futuro. Es presente.

Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Internet es ya y será aún más el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una nueva forma de sociedad que ya vivimos. (Castells, 2001, p. 1).

### 6.3 Las clases invertidas

Las TIC abren un amplio abanico de posibilidades que hace solo unos años eran impensables en el mundo de la educación, una de ellas son las *Flipped Classroom*<sup>6</sup> o clases invertidas, o coloquialmente clases flipantes como las define Adolfo Plasencia en su artículo “La Clase Flipante”, en el suplemento Innovadores del diario El Mundo el 7 de enero 2014. Este tipo de metodología favorece una educación ubicua combinando las capacidades de uso tanto de la conexión ubicua como de los dispositivos con contenidos multimedia que se pueden “usar” gracias a esa conexión.

Según Plasencia, las características de las “Clases Flipantes” son las siguientes:

- a) Los estudiantes ven las vídeo-clases en casa, o en cualquier lugar con sus ordenadores o dispositivos móviles.
  
- b) Los profesores graban y producen ‘vídeo-clases’ en lugar de dar una charla en el aula, así pueden dedicar su tiempo de clase a interactuar mucho más uno a uno con los estudiantes que requieren ayuda adicional.

---

<sup>6</sup> Definición tomada de la página web [www.theflippedclassroom.es](http://www.theflippedclassroom.es) coordinada por Raul Santiago.

- c) Los alumnos pasan el tiempo de clase trabajando activamente en lugar de sentarse pasivamente atendiendo al profesor; y, además, las características no lineales del vídeo digital permiten que los estudiantes pasen más tiempo aprendiendo sobre que lo que le resulta más difícil y puedan ‘aumentar’ su dedicación asincrónicamente aprendiendo así, cada uno, mucho más a su propio ritmo.
- d) El modelo ‘Flip teaching’ asegura que cualquier estudiante, será apoyado, independientemente de su nivel socio-económico.
- e) Con la ayuda de software, el profesor podrá diagnosticar rápidamente las partes donde el estudiante está destacando y las que le presentan dificultades;
- f) La disponibilidad de los contenidos en vídeo permite la auto-organización flexible ya que la explicación audiovisual directa del profesor les es accesible de forma ubicua. En las “Flipped Classroom”, se combinan las clases presenciales y actividad on-line.



Figura 1: Clase tradicional Vs Clase invertida

Foto de Knewton, Inc.: <http://www.knewton.com/flipped-classroom/>

Raúl Santiago define la *Flipped Classroom* como “un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula”. (Santiago, 2013)

Según Santiago, las ventajas de esta nueva metodología de educación son muchas:

- a. Permite a los docentes **dedicar más tiempo a la atención a la diversidad.**
- b. Es una oportunidad para que el **profesorado pueda compartir información y conocimiento** entre sí, con el alumnado, las familias y la comunidad.
- c. Proporciona al alumnado la **posibilidad de volver a acceder a los mejores contenidos generados o facilitados por sus profesores.**
- d. Crea un **ambiente de aprendizaje colaborativo** en el aula.
- e. **Involucra a las familias** desde el inicio del proceso de aprendizaje.

#### **6.4 Los MOOCs como nueva forma de educación**

MOOC es el acrónimo de *Massive Open Online Course*, o lo que es lo mismo, Cursos online abiertos y masivos. Los MOOC's son cursos de formación en línea basados en la idea de compartir el conocimiento a través de contenidos abiertos, para poder llegar al mayor número de estudiantes posible (Imagen 1).

- a. Son masivos porque no hay límite de estudiantes, pudiendo llegar a tener un único curso varios miles de participantes.
- b. Son abiertos porque pueden seguirse libremente a través de internet y los materiales también están disponibles en abierto.

c. Son online porque todos los materiales del curso están disponibles en la red.

Al ser cursos online los participantes del curso pueden estar localizados en cualquier parte del mundo, y al ser abiertos, los contenidos, que también pueden estar localizados en varios sitios, pueden ser modificados y ampliados por cualquier miembro de la comunidad favoreciendo la retroalimentación de conocimientos. La interacción entre los estudiantes y los docentes se produce tanto, en la plataforma del curso como en múltiples espacios que internet nos proporciona: blogs personales, portfolios, redes sociales, etc.

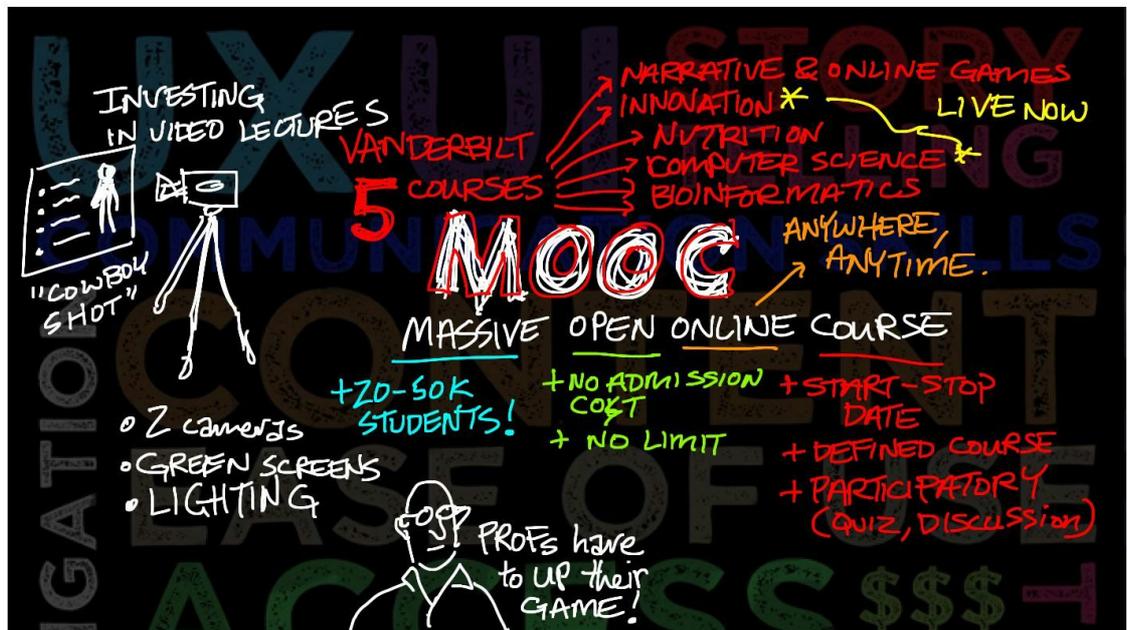


Figura 2: Características de los MOOCs

<http://alphachimpu.com>

## **6.5 Eficacia de la incorporación de las TIC en la educación**

Es evidente que las necesidades de la educación y la sociedad han cambiado sustancialmente en los últimos años, especialmente con el desarrollo de las TIC, Manuel Area sugiere:

En un futuro inmediato aquellos ciudadanos que no sepan desenvolverse en la cultura y tecnología digital de un modo inteligente (saber conectarse y navegar por redes, buscar la información útil, analizarla y reconstruirla, comunicarla a otros usuarios) no podrán acceder a la cultura y el mercado de la sociedad de la información. Es decir, aquellos ciudadanos que no estén cualificados para el uso de las nuevas tecnologías tendrán altas probabilidades de ser marginados culturales en la sociedad del siglo XXI. (Area, 1998).

Es difícil cuantificar la eficacia de estas metodologías educativas en las aulas por dos motivos, por una parte porque no existe un programa establecido de integración de las TIC sino que depende más de la voluntad de los centros y educadores ir añadiendo las nuevas maneras de entender la educación a los métodos tradicionales.

El segundo motivo es la dificultad de definir eficacia dentro de un modelo educativo como el que estamos planteando. En la escuela tradicional la eficacia se medía cuantitativamente, pero consideramos que en la escuela del siglo XXI no debe de ser así. Debemos plantearnos cuáles deben de ser las metas educativas actuales, debemos educar para la cultura y tecnología digital. Por esta razón, una meta educativa importante debiera ser la formación de ciudadanos que sepan manejarse en el ciberespacio, que sean usuarios cualificados en nuevas tecnologías y de la cultura en

torno a ellas.

Esta formación creemos que debe plantearse con objetivo de que los alumnos:

- a. Dominen el manejo técnico de cada tecnología (conocimiento práctico del hardware y del software que emplea cada medio),
- b. Posean un conjunto de conocimientos y habilidades específicos que les permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías.
- c. Desarrollen un cúmulo de valores y actitudes hacia la tecnología de modo que no se caiga ni en un posicionamiento tecnofóbico (es decir, que se las rechace sistemáticamente por considerarlas maléficas) ni en una actitud de aceptación acrítica y sumisa de las mismas.

Area (1998) defiende que, en un mundo en el que tanta información está en el ciberespacio al alcance de todos, más importante que memorizar una determinada información es el proceso para obtenerla:

Ya no sirve como en décadas anteriores que el alumnado memorice y almacene mucha información (sobre geografía, historia, ciencias naturales, matemáticas, lingüística, etc.). Lo relevante, en la actualidad, es el desarrollo de procesos formativos dirigidos a que el alumnado:

- a. Aprenda a aprender (es decir, adquiera las habilidades para el autoaprendizaje de modo permanente a lo largo de su vida).
- b. Sepa enfrentarse a la información (buscar, seleccionar, elaborar y difundir aquella información necesaria y útil).

- c. Se cualifique laboralmente para el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- d. Tome conciencia de las implicaciones económicas, ideológicas, políticas y culturales de la tecnología en nuestra sociedad.

El sistema escolar que tenemos nació con una concepción de la enseñanza pensada para dar respuestas de las sociedades industriales del siglo XIX y XX. La sociedad del siglo XXI representa un escenario intelectual y social radicalmente distintos. Nuestra responsabilidad es ir elaborando alternativas pedagógicas innovadoras que respondan a las exigencias sociales de una sociedad democrática en un contexto dominado por las tecnologías de la información (Area, 1998).

Definitivamente no podemos centrar únicamente la evaluación de la eficacia de la integración de las TIC de los nuevos modelos educativos bajo criterios cuantitativos, sino que debemos hacerlo desde un punto de vista de la calidad educativa. como el grado de satisfacción de todos los miembros de la comunidad educativa (alumnos, familias y profesores) o la calidad de las nuevas experiencias de los estudiantes.



## 7. Educación Mediática

La educación mediática es el proceso de enseñar y aprender sobre los medios de comunicación. Es desarrollar las capacidades críticas y creativas de los jóvenes en cuanto a los medios de comunicación<sup>7</sup>. Las encuestas han mostrado varias veces que en los países los más industrializados, los niños pasan más tiempo delante de la televisión que en la escuela.

La educación mediática debería servir para promover la creatividad del individuo y su comunicación con otras personas, una comunicación basada en intercambios comunicativos igualitarios, en los que la recepción se hace tan importante como la propia emisión de mensajes. (Aparici, Campuzano, Ferrés, G<sup>a</sup> Matilla, 2010).

Ser capaz de entender los medios de comunicación permite a las personas analizar, evaluar, y crear mensajes de una amplia variedad de medios, géneros y formas. Una persona que es experto en medios de comunicación es una persona informada.

La educación mediática utiliza a menudo un modelo pedagógico basado sobre las investigaciones, lo que anima a la gente a hacer preguntas sobre lo que ven, escuchan y leen. La educación mediática provee herramientas para ayudar a las personas a analizar mensajes de manera crítica, ofrece oportunidades a los aprendices para expandir sus experiencias con los medios de comunicación y les ayuda a desarrollar sus capacidades creativas creando sus propios mensajes mediáticos.

Formar en educación mediática implica formar expertos en medios de comunicación que sean capaces de crear y producir mensajes en diferentes medios de manera natural y a la vez formar parte de esos medios de comunicación siendo

---

<sup>7</sup> [www.wikipedia.es](http://www.wikipedia.es)

ciudadanos activos y críticos. Un ciudadano experto en medios de comunicación será menos vulnerable a las posibles utilizaciones y manipulaciones de éstos con fines interesados.

En las conclusiones del II Congreso de Educación mediática y competencia digital desarrollado en 2013 se ha destacado el interés por incorporar a la familia –padres- y entorno en esos procesos de investigación, teniendo en cuenta la relación de la propia escuela en esos procesos informativos. Contenidos habituales en los informativos, como la violencia o la política, ejercen una influencia determinante. Ante esa realidad, se han propuesto actividades de intervención crítica y reflexiva, dando voz a la infancia en ese proceso de aprendizaje. Considerándola, por tanto, una audiencia activa.<sup>8</sup>

Incorporar a las familias al proceso educativo de los hijos es uno de los aspectos que consideramos que proporcionan una mejora cualitativa en las nuevas formas de enseñanza y que entramos a valorar a la hora de analizar la eficacia de los nuevos métodos educativos.

### **7.1 La educación mediática en la educación 2.0**

Es evidente que la educación actual cambia, la educación 2.0, como defiende Roberto Aparici supone una transformación metodológica donde las relaciones docente/alumno pasan de ser unidireccionales y jerárquicas a bidireccionales y horizontales. Es decir, el profesor es un mediador del proceso educativo donde intervienen múltiples agentes como la familia, los medios de comunicación, la sociedad y las múltiples pantallas, entre otros. (Aparici, 2011).

---

<sup>8</sup>[http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/conclusiones\\_actas/Conclusiones\\_EDUMED2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/conclusiones_actas/Conclusiones_EDUMED2013.pdf) (Septiembre 2015)

La educación mediática pretende reforzar unas competencias en los alumnos para que éstos sean capaces de utilizar diferentes lenguajes para crear y leer mensajes de manera crítica e interactuar con el resto de actores del proceso a través de diferentes medios y desde cualquier lugar y momento.

Aparici, Campuzano, Ferrés y G<sup>a</sup> Mantilla defienden que es urgente plantear una educación mediática adecuada a los nuevos tiempos, que sepa sacar el mejor partido a los hallazgos del pasado y permita investigar las nuevas formas de aprender de niños y jóvenes, reforzando el fomento de un pensamiento crítico que haga posible el desarrollo de un sistema de comunicación capaz de atender al desarrollo sostenible de un mundo necesitado de anticiparse a los inmensos cambios que se avecinan, desde una responsabilidad asumida por el propio individuo y con el protagonismo de una sociedad mucho más consciente y capaz de gestionar unos medios y sistemas de información y comunicación puestos al servicio del saber y del conocimiento. (Aparici, Campuzano, Ferrés, G<sup>a</sup> Matilla, 2010, p. 14).



# TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

## 1. Descripción y desarrollo de la investigación

El presente trabajo de investigación parte de un período inicial de observación en dos centros de ESO, concretamente en dos clases de 4º de la ESO, durante la clase de Educación plástica y visual.

Al comenzar el periodo de observación en los centros nos reunimos con los dos profesores (hemos decidido mantener sus nombres en el anonimato) de las clases elegidas como muestra para la investigación para conocer su punto de vista sobre la metodología aplicada en la asignatura, la utilización de las TIC y cómo valoraban incluir noticias y actualidad en sus clases. Ambos profesores nos confirman su interés en las nuevas tecnologías, pero mientras el profesor del grupo 1 nos ofrece, antes de preguntarle expresamente, varios ejemplos de nuevas metodologías y acercamientos a las *flipped classrooms* que pretende llevar a cabo, porque según afirma “conectan muy bien con los alumnos, lo hemos hecho otros años y hemos conseguido que tomen muchas iniciativas a la hora de realizar trabajos en grupo”<sup>9</sup>. El profesor destaca una actividad que realizaron el curso anterior. A través de la plataforma eTwinning<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Anotaciones tomadas a mano en las conversaciones previas al comienzo del seguimiento de las clases con el profesor del colegio Aurelio Escolar de Burgos.

<sup>10</sup>[https://www.etwinning.net/es/pub/discover/what\\_is\\_etwinning.htm](https://www.etwinning.net/es/pub/discover/what_is_etwinning.htm) (Septiembre 2015)

**eTwinning es la comunidad de centros escolares de Europa.**

Ofrece una plataforma a los equipos educativos (profesores, directores, bibliotecarios, etc.) de los centros escolares de alguno de los países europeos participantes, para comunicarse, colaborar, desarrollar proyectos o lo que es lo mismo, sentirse y formar parte de la comunidad educativa más atractiva de Europa.

entablaron contacto con un colegio francés y realizaron distintas actividades relacionadas con el cine de ambos países. La cooperación entre ambas clases empezó en la plataforma ofrecida por la página web, pero según el profesor rápidamente se trasladó a diferentes herramientas TIC, tanto en el aula como fuera de ella, los alumnos interaccionaban a través de Skype y Whatsapp de manera continua. El profesor asegura que nunca se había encontrado con unos alumnos tan interesados por el cine español y francés como entonces. El profesor hace especial hincapié en que además de la temática cinematográfica de la actividad, los alumnos practicaban el idioma francés con estudiantes nativos. Asegura que las conversaciones con el profesor del colegio francés fueron muy positivas y que ambos, debido al éxito logrado, han decidido repetir la actividad este año.

El profesor del grupo 2 también aseguraba querer utilizar las TIC en sus clases, cuando le preguntamos que nos pusiera algún ejemplo de cómo lo iba a llevar a cabo, dudó ligeramente y nos comentó: “no lo se exactamente todavía, pero me gusta utilizar los proyectores para poner ejemplos con videos, también suelo mandarles como tarea que hagan búsquedas en internet sobre algo que hemos estado tratando en clase para después comentarlos y debatir todos juntos”. Apreciamos que el profesor tiene buena voluntad pero le faltan conocimientos y preparación para innovar en su metodología educativa.

---

La iniciativa eTwinning promueve la colaboración escolar en Europa utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y apoya a los centros escolares prestándoles las herramientas y los servicios necesarios que faciliten su asociación para desarrollar un proyecto en común.

Pedimos a ambos profesores que nos proporcionen los programas de la asignatura que su centro ha desarrollado (Anexos 1 y 2). Al analizarlos podemos observar una gran diferencia entre ellos, en el programa del colegio Aurelio Escolar observamos una visión mucho más moderna de la educación y sus metodologías pese a que en ningún momento hacen referencia directa a las TIC. El profesor nos asegura que el programa “es solo una guía, después cada profesor lo adapta a su forma de ser y entender la educación”.

El programa del Colegio Aurelio Escolar afirma que se debe promover el desarrollo de las competencias básicas mediante la realización de actividades en las que el alumno debe crear, interpretar, buscar información o estudiar alternativas para favorecer la consolidación de lo aprendido mediante la práctica<sup>11</sup>.

El programa también destaca que los objetivos que deben superar los alumnos en la asignatura este curso son:

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes.
2. Expresarse con actitud creativa.
3. Apreciar el hecho artístico como goce estético.
4. Relacionar el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes.
5. Valorar el lenguaje plástico en expresión de vivencias.
6. Planificar las fases del proceso de elaboración.
7. Elaborar juicios y criterios para actuar con iniciativa.

Al analizar la programación del centro 2, el Instituto Comuneros de Castilla, observamos una programación mucho más anticuada, tenemos la sensación de que no se

---

<sup>11</sup> Notas rescatadas de la programación del centro Aurelio Escolar para la asignatura de educación plástica y visual en el cuarto curso de la ESO.

ha renovado en los últimos tiempos, al preguntarle al profesor, no sabe decirnos cuándo fue la última vez que se actualizó. La programación comienza asegurando que la metodología la marcará un libro de texto: En este curso se ha optado por un libro de texto fundamentalmente práctico con láminas de dibujo y ejemplos resueltos que servirán de guía a los alumnos<sup>12</sup>

En el único momento en el que la programación hace referencia a las TIC, corroboramos nuestra sensación de metodología anticuada y alejada de las nuevas tecnologías actuales ya que toma como referentes de estas a programas de edición de imagen y texto como Picasa, Paint o Power Point:

“Cobran importancia en este curso el conocimiento y uso de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Trataremos de manipular las propias creaciones con programas informáticos como el Picasa, Paint, Power Point etc. dentro del aula. Así, el alumno/a comprenderá la necesidad de respetar la obra ajena aunque no coincida con sus gustos personales.”

Tras las reuniones con los profesores y el análisis de las programaciones de la asignatura en ambos centros y durante un mes hemos asistido semanalmente a dos centros de la ESO de Burgos capital: uno concertado (Colegio Aurelio Escolar) y otro público (Instituto de educación secundaria Comuneros de Castilla). Hemos observado y estudiado las respuestas de los alumnos de un grupo de 4º de la ESO de cada uno de estos dos centros.

En el primero, la asignatura de Educación plástica y visual la impartía un

---

<sup>12</sup> Notas rescatadas de la programación del Instituto Comuneros de Castilla para la asignatura de educación plástica y visual en el cuarto curso de la ESO.

profesor que introducía actividades relacionadas con las TIC y utilizaba elementos actuales muy afines a los estudiantes, como pueden ser blogs o redes sociales. La actitud de los alumnos en general era mucho más participativa y respetuosa, mostrando un mayor interés hacia la asignatura y las actividades encomendadas.

En el segundo centro, la asignatura se impartía de una manera mucho más tradicional, centrada casi en exclusiva en la parte plástica y reduciendo la parte visual y audiovisual a la mínima expresión. La metodología se centraba en una continua secuencia de teoría, ejercicio y evaluación por parte del profesor. Pudimos observar un alumnado generalmente apático y aburrido, no se tomaba la asignatura muy en serio y en ocasiones su comportamiento impedía seguir la clase de manera correcta.

En el segundo centro, Tras este período de observación nos planteamos las siguientes cuestiones como principales interrogantes y base de la investigación:

- a. ¿Qué metodología de enseñanza es la más motivadora para los alumnos de 4º de la ESO?
- b. ¿Qué método es más capaz de conseguir que el alumnado se involucre y motive para la construcción de un aprendizaje colaborativo de la asignatura y con ello alcanzar los objetivos que incluye el currículo del curso de una manera más eficaz?

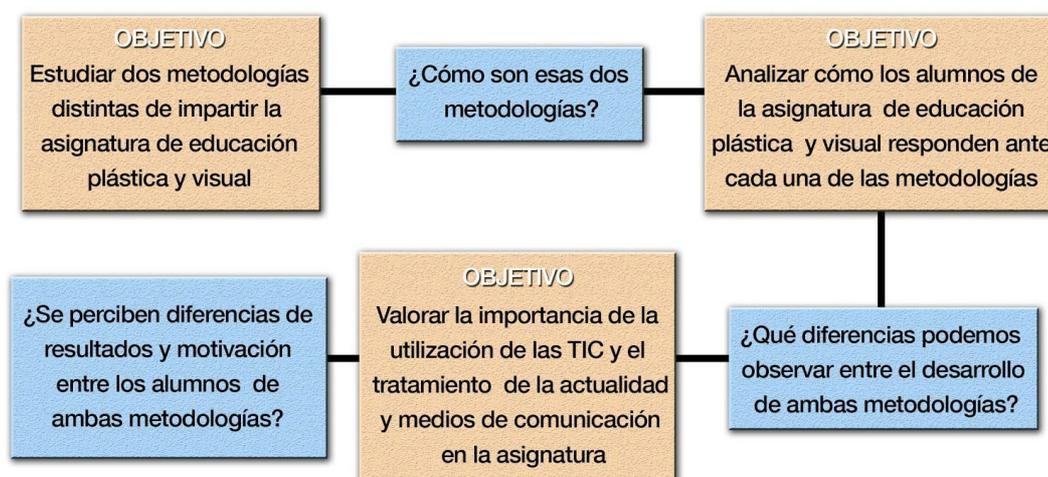


Figura 3: Objetivos y cuestiones de la investigación

Fuente: Elaboración propia

Después del análisis de las competencias, objetivos y criterios de evaluación del currículo, y la observación de estas dos metodologías de enseñanza diferentes y ante la gran variedad de posibilidades que la asignatura de educación plástica, visual y audiovisual ofrece, la hipótesis planteada fue la siguiente:

“La utilización de una metodología para la Educación Plástica, Visual y Audiovisual basada en la utilización de las TIC, (Internet, redes sociales, medios de comunicación, etc.) es más eficaz a la hora de lograr los objetivos marcados en el currículo, más motivadora para los alumnos incrementando su valoración positiva hacia la asignatura y fomenta un mayor interés y conocimiento de éstos hacia el mundo que les rodea”.

Tras la observación y análisis de las diferentes metodologías utilizadas por los profesores (Anexo 1: Programación de la asignatura de ambos centros) y la repercusión

en la actitud de los alumnos, y para tratar de encontrar respuesta a nuestra pregunta, hemos optado por continuar con una investigación cuantitativa. Lo que nos interesa estudiar principalmente es la percepción subjetiva que tienen los alumnos respecto a la asignatura y a la metodología utilizada por el docente, por tanto, con las preguntas de cultura general podremos obtener datos objetivos y cuantificables para observar cómo y cuánto influyen estas metodologías en los propios alumnos y en sus conocimientos.

Para llevar a cabo la investigación hemos elaborado un cuestionario con diferentes preguntas sociológicas, de hábitos de vida, metodología utilizada por el profesor al impartir la asignatura y por último una serie de ejercicios de conocimientos de cultura general y audiovisual.



## **2. Análisis del cuestionario**

El cuestionario elaborado para llevar a cabo esta investigación está dirigido a los alumnos de una clase de 4º de la ESO, elegida al azar, de cada uno de los dos centros de la ESO mencionados anteriormente, los cuales hemos denominado centro A (IES Aurelio Escolar) y centro B (IES Comuneros de Castilla).

La elección del curso viene determinada por ser el último de la ESO, con lo que los alumnos ya tienen una trayectoria dentro del centro y, además, es en este curso donde el currículo incluye los bloques de educación visual y audiovisual que no aparecen en los cursos anteriores.

El cuestionario se realizó durante la última semana del curso para asegurarnos de no analizar unos resultados basados en el desarrollo parcial de la programación y del curso.

El cuestionario consta de 26 preguntas, unas dicotómicas y otras que responden a un esquema de intervalos de frecuencia/tiempo, para conocer los hábitos de los alumnos. Incluye también una pregunta abierta y finalmente cuatro preguntas sencillas de conocimientos de actualidad y medios de comunicación.

Las tres primeras preguntas sobre la edad, sexo y nacionalidad, responden a la necesidad de conocer el perfil de los sujetos (grupos homogéneos o heterogéneos, número de repetidores, diferencias entre chicos y chicas, entre nacionalidades, etc.).

Las preguntas 4, 5 y 6 nos permitirán conocer un poco mejor el entorno social de los alumnos y su posibilidad de acceso a las TIC y medios de comunicación.

Con la pregunta número 7 queremos conocer la percepción de los alumnos del porcentaje que dedica el profesor a cada uno de los bloques de la asignatura (plástica, visual y audiovisual) así como una segunda pregunta 7b en la que nos preguntamos si les gustaría dedicar más tiempo a alguno de esos bloques.

Con las preguntas 8-12 se pretende conocer el grado en el que el profesor introduce en sus clases tanto las TIC como elementos de actualidad, medios de comunicación etc, o por el contrario se reduce a seguir un planteamiento únicamente de teoría, ejercicio y evaluación.

Las preguntas 13-16 van dirigidas a conocer las costumbres de los alumnos en su tiempo de ocio para posteriormente relacionarlas con las preguntas anteriores y evaluar la incidencia directa de la metodología del profesor y el interés de los alumnos por determinadas actividades culturales y por la actualidad y medios de comunicación.

El *sexting* o envío de fotografías y vídeos íntimos se está convirtiendo en los últimos tiempos una costumbre demasiado habitual entre los jóvenes. Con las preguntas 17-20 pretendemos comprobar el grado de conocimiento de los alumnos sobre los peligros de internet, y concretamente de enviar imágenes íntimas a amigos o parejas.

La pregunta 21 es una cuestión abierta para que los alumnos expresen su grado de satisfacción con la asignatura.

Para finalizar hemos pedido a los alumnos que realicen cuatro sencillos ejercicios (22-25) para poder evaluar ligeramente sus conocimientos de actualidad y medios de comunicación.

A continuación presentamos el cuestionario tal y como se entregó a los alumnos:



Universidad Nacional de  
Educación a Distancia

Estimados alumnos, os agradecería que contestarais con sinceridad al siguiente cuestionario sobre vuestros intereses, gustos y conocimientos dentro de la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual, para un trabajo de investigación que estamos realizando en la UNED. Los cuestionarios son completamente anónimos.

EDAD

SEXO

NACIONALIDAD

¿TIENES ORDENADOR CON INTERNET EN CASA?

¿TIENES UN TELÉFONO CON ACCESO A INTERNET?

¿Habitualmente en tu casa se ven informativos de televisión o radio y se leen periódicos?

INFORMATIVOS TELEVISION

PROGRAMAS DE RADIO

PRENSA

**En tu clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:**

- ¿En qué porcentaje consideras que tratáis cada uno de los bloques de la asignatura?

EDUCACIÓN PLÁSTICA

EDUCACIÓN VISUAL

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

¿Te gustaría que alguno de esos porcentajes aumentara? ¿Cuál?

- ¿Fomenta el profesor la utilización de blogs, redes sociales u otras herramientas de internet para el desarrollo de la asignatura? SI NO
- ¿Tratáis temas de actualidad en clase? SI NO
- ¿En ocasiones el profesor se salta el temario para hablar sobre alguna noticia vista el día anterior en algún medio de comunicación? SI NO
- ¿Fomenta el profesor la realización de actividades relacionadas con la asignatura fuera del aula?  
SI NO ¿Cuáles?
  - o Visitas a museos
  - o Ver películas
  - o Ver programas de televisión
    - ¿Qué tipo de programas?
  - o Utilizar internet con fines educativos
  - o Otros...
- ¿Se analizan y discuten esas actividades posteriormente en clase?



Universidad Nacional de  
Educación a Distancia

### **Ocio personal**

- ¿Cuánto tiempo/frecuencia dedicas a cada una de las siguientes actividades de ocio?

**Visitar museos:** Una o más veces al mes - Varias veces al año - Una vez al año - Nunca

**Ir al cine:** Todas las semanas - 1-3 veces al mes - Varias veces al año - Una vez al año - Nunca

**Ver televisión:** Una hora al día o menos - 2-3 horas al día - 4-5 horas al día - Más de 5 horas al día

¿Qué programas de TV ves con más frecuencia?

**Internet y redes sociales:** Una hora al día o menos - 2-3 horas al día - 4-5 horas al día - Más de 5 horas al día

¿Has enviado alguna vez alguna foto y/o video íntimo a algún amigo y/o pareja? SI NO

¿Por qué no? (Puedes señalar varias)    Nunca me lo han pedido    Nunca lo haría  
Solo se lo enviaría a alguien de mucha confianza

¿Has recibido alguna vez alguna foto y/o vídeo íntimo de algún amigo y/o pareja? SI NO

¿Te gustó / gustaría recibirlo?    SI    NO

**Pregunta abierta:** ¿Hay algo que te gustaría hacer en las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual que no haces?



Universidad Nacional de  
Educación a Distancia

A continuación os pido que contestéis a unas preguntas sobre actualidad para evaluar brevemente el grado de conocimiento del mundo actual.

**¿Sabes que es Change.org?**

- Una página web de intercambio de productos
- Una página web de peticiones online
- Una página web para conseguir las mejores ofertas de diferentes productos (internet, teléfono...)
- Una página web que lucha contra el cambio climático

**¿Qué país ha propuesto un referéndum para decidir si se mantienen dentro de la Unión Europea?**

- Reino Unido
- Alemania
- Turquía
- Suiza

**Relaciona estos políticos con su partido:**

Iñigo Errejón	PP
Albert Rivera	PSOE
Soraya Sáenz de Santamaría	Izquierda Unida
Pedro Sánchez	Podemos
Alberto Garzón	Ciudadanos

**Asocia a un tipo de medio de comunicación (prensa, televisión, radio, Internet)**

EL MUNDO	PRENSA
ONDA CERO	TELEVISIÓN
EL INTERMEDIO	RADIO
ESPEJO PÚBLICO	INTERNET
LA VENTANA	
SÁLVAME	
LA RAZÓN	



### **3. Análisis de los centros**

#### **3.1 Centro A**

El colegio “Aurelio Gómez Escolar” en Burgos es un centro educativo concertado titularidad de la Fundación Caja de Burgos. El centro ofrece un proyecto educativo continuado (de 3 a 16 años) en los niveles de Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

Según la información que nos ofrece el colegio a través de su página web<sup>13</sup> Las obras de este centro comenzaron el 2 de enero 1954, después de que las Hijas de M<sup>a</sup> Auxiliadora, que se habían instalado en Burgos en julio de 1952, entregasen a la Caja de Ahorros Municipal el poder de la parcela que habían adquirido, situada detrás de la parroquia, lo que después fue campo de frutales y hoy es patio de recreo.

Las clases comienzan el 24 enero de 1956. En julio de ese mismo año, coincidiendo con la finalización de las obras, se fundan las Escuelas Profesionales Femeninas, suscribiéndose contrato entre el Instituto FMA (salesianas) y la Caja de Ahorros Municipal, entidad patrocinadora, y se celebran por primera vez las colonias de verano, con el intercambio de niñas de San Sebastián y Burgos.

El curso '56-'57 contará con cuatro clases elementales, párvulos (170 niñas) y (20 jóvenes) en el taller de costura y bordado. El 31 de octubre se celebra la inauguración oficial del centro.

En 1957 empiezan a funcionar dos aulas de Formación Profesional, objeto de la fundación del centro, con el nombre que se había dado al colegio: Escuelas Profesionales Femeninas. Hasta el 22 de marzo de 1979, tras la muerte del Director

---

<sup>13</sup> <http://www.cajadeburgos.com/educacion/colegio-age-historia.html>

General de la Caja de Ahorros Municipal de Burgos, el Consejo de Administración de la entidad solicita de la Administración Educativa el cambio de denominación a Colegio Aurelio Gómez Escolar.

La Obra Salesiana en Burgos cuenta en 1957 con un magnífico edificio dotado de todas las comodidades pedagógicas, donde se desarrollan las actividades de Enseñanza Primaria y Párvulos, Enseñanza Profesional de bordado a mano y a máquina, máquinas de punto, clases nocturnas de Corte y Confección para obreras, Oratorio Festivo y Catequesis Parroquial.

Con la Ley de Educación de 1970, el colegio adquiere una nueva configuración: hasta los 14 años se implanta la Educación General Básica (8 cursos de EGB). En 1975 se obtiene la autorización para la Formación Profesional de Primer Grado de Administrativo y Comercial para 40 puestos escolares, adscrito a la Escuela de Maestría I de Burgos. Este nivel deja de existir por falta de alumnado en el Curso 1983-84.

En 1982, la nueva legislación educativa (LODE), hace que el colegio se adapte en espacios y niveles académicos. Se prolonga la enseñanza obligatoria hasta los 16 años, y las 13 aulas ocupan, prácticamente, todos los espacios del colegio, que incluso resultan insuficientes. Se construye de nueva planta el Gimnasio (1996) y, recientemente, el Comedor Escolar (2004).

En todos estos años, acuden al colegio niños y jóvenes de la barriada y, en general de todo Burgos, llegando a tener hasta cinco autocares de transporte escolar, que recogían niños desde Gamonal hasta la barriada Yagüe, pasando por Huelgas, en la otra margen del río. En 2001 se suprime porque los alumnos, casi en su totalidad, son del entorno.

En 2006 se celebra el cincuentenario del colegio. El centro cuenta entonces con 315 alumnos, en los niveles de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, un claustro altamente cualificado de 23 profesores, personal de administración y servicios que facilitan la tarea educativa. Una comunidad religiosa de seis hermanas mantiene vivo el espíritu salesiano entre jóvenes y educadores, que siguen atendiendo a asociaciones y actividades de tiempo libre.

En 2008 la comunidad salesiana se traslada a vivir en los locales del colegio Virgen de la Rosa, desde donde se trasladan diariamente a la Barriada para continuar colaborando en la animación y gestión del colegio y el oratorio.

Las familias han caminado siempre con el colegio, a través de la Asociación de Padres y también de la Asociación de M<sup>a</sup> Auxiliadora (ADMA), a la que pertenecen muchas ex-alumnas y familiares de nuestros alumnos. Gracias precisamente a una iniciativa impulsada por las antiguas alumnas, se inaugura en 2010 la Glorieta de María Auxiliadora.

En junio de 2013 las hermanas dejan la dirección pedagógica y el colegio inicia una nueva andadura. El colegio Aurelio Gómez Escolar estrena un proyecto educativo que, bajo una dirección pedagógica seglar, está basado en unos principios humanistas y define una nueva estructura de procedimientos y contenidos. La nueva propuesta educativa desarrolla un modelo de transmisión, no solo de conocimiento, sino también de valores personales, en torno a cinco ejes principales: cultura, solidaridad, emprendimiento, naturaleza y socialización.

El Instituto funciona en horario de mañana y alberga unos 350 alumnos (75 en educación infantil, 160 de primaria y 115 de ESO). Es un centro de una sola línea en

todas sus etapas.

Todas las aulas del centro se encuentran equipadas con pizarra digital, proyector y conexión a internet, lo que hace que la utilización de las TICs pueda ser integrada de manera natural en el desarrollo de las clases de las distintas asignaturas.

### **3.1.1 Alumnado**

En las clases se encuentran de 25 a 30 alumnos.

En este caso he requerido de la participación de la única clase de 4º de ESO del centro. El día en que se realizó la prueba el número de alumnos era de 20, 11 chicas y 9 chicos. Se observa en los alumnos mucha diversidad racial, muchos alumnos son de etnia gitana. Todos son de nacionalidad española y la mayoría residentes en la Barriada Yagüe de Burgos, de clase media. Las edades de estos alumnos, oscila entre 15 y 16 años con un único alumno de 17 años.

### **3.1.2 Profesorado**

En este centro hay un único profesor de Educación plástica y visual, y por lo tanto jefe y único miembro de su departamento. Es un hombre de 43 años, licenciado en Bellas Artes y estudiando en la actualidad Historia del Arte. Además de profesor es restaurador (actualmente trabajando en la restauración de retablos de la catedral de Burgos) y pintor de cuadros. Al ser tan pocas las horas de su asignatura en el actual sistema educativo, se ve obligado a trabajar en tres centros de enseñanza diferentes para completar jornada. Es una persona muy activa, amante del arte y exigente con sus alumnos. Se centra en la utilización de las TIC en el aula tanto para mostrar cualquier tipo de arte a sus alumnos como para introducirles en el diseño, el tratamiento de fotografías etc.

### 3.2 Centro B

El Instituto de ESO “Comuneros de Castilla” de Burgos es un centro público, abierto y aconfesional, dependiente de la Junta de Castilla y León. Al igual que en el centro A, nos ofrecen su página web para que conozcamos un poco mejor la historia y condición social del mismo<sup>14</sup>. Su puesta en funcionamiento data de 1979, por lo que cuenta con una larga trayectoria y una probada experiencia en el campo de la educación. Ha necesitado de una ampliación posterior a su construcción inicial, que destaca por una arquitectura diferente al prototipo de centro estándar, muy utilizado en los años 70. En el año 2006 se ampliaron sus instalaciones con la construcción de un polideportivo.

Es un centro de ESO que ofrece enseñanza para los cuatro cursos y para dos modalidades de Bachillerato: Ciencias y Tecnología, y Humanidades y Ciencias Sociales.

Aunque el Instituto cuenta con una capacidad para unas 600 plazas en todos sus niveles, el número de alumnos matriculados en la actualidad es sensiblemente mayor (en este curso cuentan con 844 alumnos), por lo que se utilizan, desde hace años, varias aulas ubicadas en la Escuela Oficial de Idiomas. Los alumnos que ocupan estas aulas pertenecen a grupos de Bachillerato.

El I.E.S. participa en el proyecto bilingüe español-inglés, cuya organización responde al convenio suscrito entre el *British Council* y el Ministerio de Educación, y en el proyecto bilingüe español-francés, de acuerdo con el modelo de la Junta de Castilla y León. Según esto, algunos grupos de ESO cursan un currículo integrado,

---

<sup>14</sup> [http://iescomunerosdecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=62](http://iescomunerosdecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=62)  
(AGOSTO 2015)

recibiendo parte del Currículum en inglés o francés respectivamente. Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Lengua Inglesa (con un incremento de dos horas respecto al resto de los grupos del mismo nivel) en el proyecto bilingüe español-inglés. Ciencias Sociales, Educación Física y Francés (con un incremento de dos horas respecto al resto de los grupos del mismo nivel que no cursan un modelo bilingüe) en el proyecto bilingüe español-francés.

En el instituto se escolarizan de forma preferente alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de discapacidades motoras. Para dar respuesta educativa a estas necesidades, el centro cuenta con personal especializado y con instalaciones y equipamiento específico adecuado.

Como en todos los centros sostenidos con fondos públicos, en este Instituto se hallan matriculados alumnos con necesidades de compensación educativa por encontrarse en una situación de desventaja social, con independencia de la causa de la misma. Para dar respuesta educativa a estas necesidades, el centro cuenta con profesorado de Educación Compensatoria y de Servicios a la Comunidad.

El Instituto está situado en una zona urbana en expansión, muy cercano a otros centros del mismo nivel educativo y su oferta de enseñanzas bilingües ha sido pionera en la ciudad, circunstancias que contribuyen a que su zona de influencia sea, de alguna manera, poco definida, muy extensa y heterogénea. Esto dificulta, en gran medida, la posibilidad de sintetizar el análisis de su contexto.

### **3.2.1 Alumnado**

El alumnado procede de familias de nivel económico medio. Nivel que ha

subido en los últimos años gracias a la expansión urbanística de dos barrios próximos, G2 y G3, que cuentan con población joven, cuyos hijos en edad escolar cursan la Educación Primaria en centros públicos adscritos a este instituto.

No se observan diferencias significativas en relación con el nivel de estudios de los padres, el número de padres con estudios primarios es similar al de los que han cursado niveles superiores. El porcentaje de padres con profesiones liberales o especializadas es parecido al de los no especializados. El nivel económico es similar al nivel cultural en el ámbito familiar.

El centro cuenta con alumnos inmigrantes procedentes de otros países. Estos jóvenes pertenecen a familias con niveles económicos diferentes, culturas diversas y muchos de ellos acusan cierta dificultad para adaptarse a los niveles de estudios del sistema educativo español. Estos alumnos tienen un proceso de adaptación lingüística y curricular, tras el cual, se integran en los grupos ordinarios.

Asimismo, el Instituto cuenta con programas de intercambios, tanto grupales como individuales, lo cual tiene una doble implicación: en determinados periodos, algunos alumnos del Centro se desplazan a centros educativos extranjeros y los correspondientes alumnos extranjeros asisten a clases en nuestro centro en otros periodos equivalentes.

Las clases están formadas por unos 25-30 alumnos. En este caso, hemos requerido la colaboración de una clase de 4º de la ESO, de 23 alumnos, aunque el día de la prueba sólo asistieron 21. Las edades oscilan entre los 15 y los 17 años, 9 chicas y 12 chicos. Al igual que en el centro A, todos son españoles, residentes en Burgos y de clase

media.

### **3.2.2 Profesorado**

Es uno de los profesores de plástica de la ESO en el centro. Sólo lleva un año en este instituto, tiene 50 años y es aparejador. No utiliza las TIC en sus clases por falta de costumbre y porque las aulas del centro que tiene asignadas para su asignatura no están dotadas de pizarras digitales, ordenadores ni proyectores. Sigue una estructura de clase más centrada en el libro de texto: explicación de la teoría, realización de ejercicios y corrección de los mismos.

## 4. Desarrollo de la investigación

Una vez con los cuestionarios contestados y hecho el recuento de respuestas, analizaremos una a una cada pregunta.

### 4.1 Perfil del alumnado

Pese a ligeras diferencias tanto en sexo como en edad, podemos considerar que los dos grupos son muy homogéneos en cuanto a edad, sexo y nacionalidad (Gráficos 1-4). En ambos casos el 100% de los alumnos son españoles; pese a que en el grupo 1 hay algún chico más que en el grupo 2 podemos decir que ambos se reparten prácticamente al 50% entre hombres y mujeres; y aunque en el grupo 2 la edad sea ligeramente superior, no lo consideramos suficientemente significativo a la hora de analizar posteriores respuestas ya que en muchos casos un año más o menos se puede deber simplemente al mes de nacimiento.

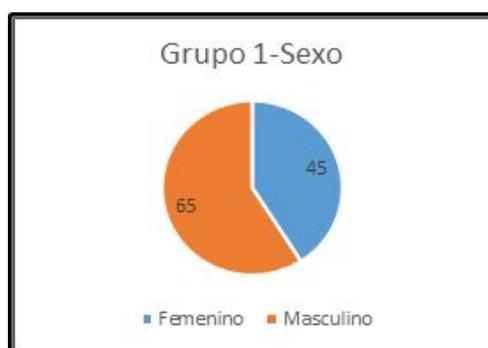


Gráfico 1: Sexo en el grupo 1



Gráfico 2: Sexo en el grupo 2



Gráfico 3: Edad en el grupo 1



Gráfico 4: Edad en el grupo 2

En las respuestas a las preguntas 4, 5 y 6 (Gráficos 5, 6 y 7), observamos que el 100% de ambos grupos tiene acceso a internet a través de un teléfono propio, y una gran mayoría a través de un ordenador en su casa. Con respecto al consumo de información que se realiza en sus casas, también el 100% afirma que se ven informativos de televisión. El porcentaje de alumnos que asegura que se escucha radio y se lee prensa disminuye considerablemente siendo superior los que escuchan radio en el grupo 1 y los domicilios donde se lee prensa en el grupo 2.

Con estas respuestas podemos confirmar que los alumnos de ambos grupos tienen un entorno social con un pleno acceso a las TIC y a los medios de comunicación, aunque, por otro lado, en una mayoría de los hogares de estos alumnos no se tiene la costumbre de consumir medios de comunicación, tales como la radio y prensa de manera habitual.

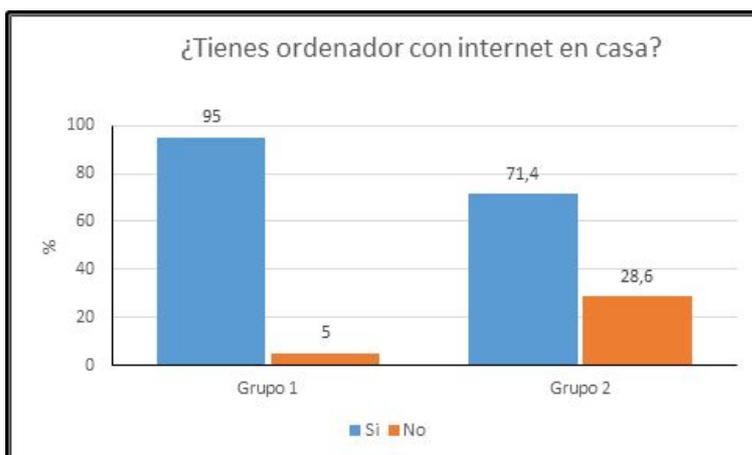


Gráfico 5: ¿Tienes ordenador con internet en casa?

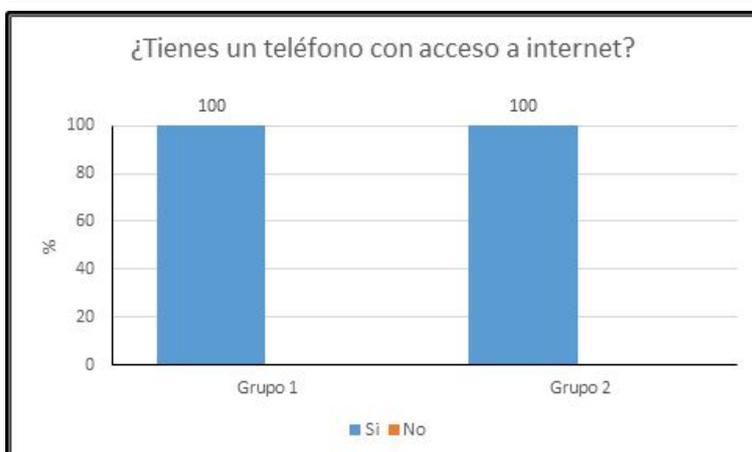


Gráfico 6: ¿Tienes un teléfono con acceso a internet?

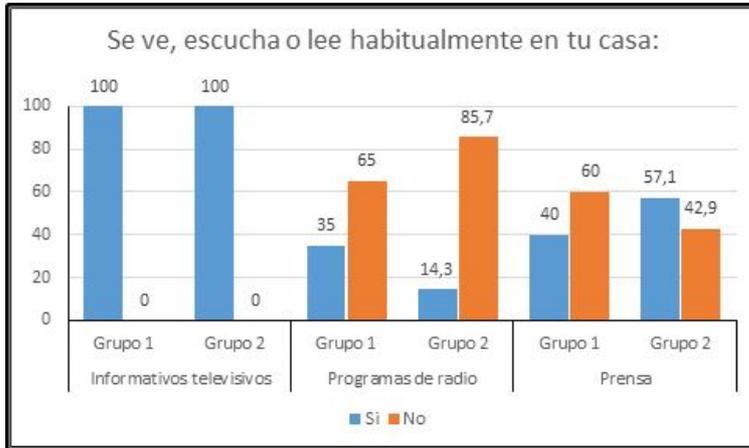


Gráfico 7: ¿Qué se ve, escucha o lee habitualmente en tu casa?

Las respuestas a la pregunta número 7 (Gráfico 8) abordan la percepción de los alumnos sobre el tiempo que dedica el profesor a la Educación Plástica, Visual y Audiovisual dentro de la asignatura. La educación plástica ocupa casi tres cuartas partes (68% y 73%), según los alumnos, del tiempo total de la asignatura, sin embargo, y como demuestran las respuestas a la pregunta 7b (Gráfico 9), los alumnos mayoritariamente preferirían que la parte audiovisual tuviera una mayor carga lectiva en la misma (70% y 85,7%).

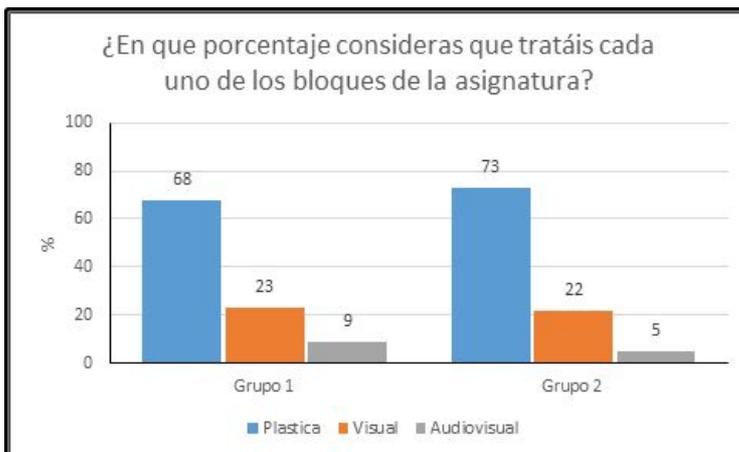


Gráfico 8: ¿En qué porcentaje consideras que tratáis cada uno de los bloques de la asignatura?

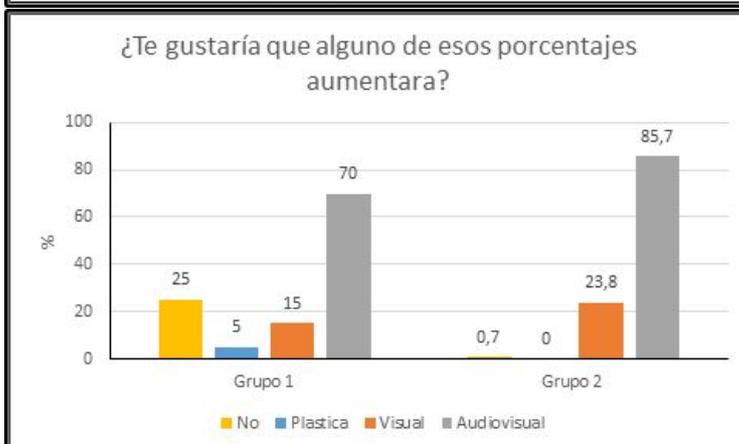


Gráfico 9: ¿Te gustaría que alguno de esos porcentajes aumentara?

El siguiente bloque de preguntas nos da una idea más clara de las diferentes metodologías que los profesores aplican a cada uno de los grupos. Es aquí donde empezamos a ver grandes diferencias entre ambos (Gráfico 10-15):

En el grupo 2 prácticamente todos los alumnos (14,3%, corroborando lo que habíamos percibido durante el período de observación) aseguran que el profesor no fomenta la utilización de las TIC ni se salta el temario para tratar temas de actualidad o proponer y recomendar actividades culturales o educativas fuera del aula (Gráfico 10-15). Las escasas respuestas afirmativas sospechamos que puedan deberse a que el alumno no haya entendido bien la pregunta, o a que el profesor tenga en alguna ocasión conversaciones individuales con los alumnos fuera de la clase donde sí proponga este tipo de actividades y recomendaciones fuera de la programación de la asignatura.

Sin embargo, en el grupo 1 una mayoría de alumnos (70%, y así lo comprobamos igualmente durante el período de observación) confirma que el profesor utiliza de una manera más habitual las TIC, así como un desarrollo de la asignatura más flexible, donde hay cabida para temas de actualidad y fomento de actividades relacionadas con la asignatura fuera del aula (Gráfico 10-15). Sorprende, en cualquier caso, que pese a ser minoría, la cantidad de alumnos que contesta negativamente a esta pregunta es significativa. Podemos aventurarnos a pensar que debido a que el profesor introduce todos estos elementos de manera muy natural en su clase, los alumnos pueden tender a no distinguir cuando el profesor “se está saltando el temario” o que cuando propone “actividades fuera del aula” y que no las perciban como tal, sino como una actividad más dentro de la programación normal de la asignatura. Evidentemente, estas conjeturas necesitan de una investigación en profundidad que dejamos abierta, ya que

resulta muy interesante ese concepto de la percepción del alumnado sobre el contenido del temario, y si la evolución natural de la educación nos lleva (o debería llevarnos) hacia una estructura y un programa de las asignaturas mucho más flexible y que se adapte a los alumnos y a circunstancias concretas en vez de lo contrario.

Cabe destacar también que de los alumnos que contestan afirmativamente a la pregunta sobre las actividades fuera del aula recomendadas por el profesor, en el grupo 1 todos, salvo uno, confirma que posteriormente esas actividades se comentan en clase, mientras que en el grupo 2 el 100% asegura que no lo hacen.

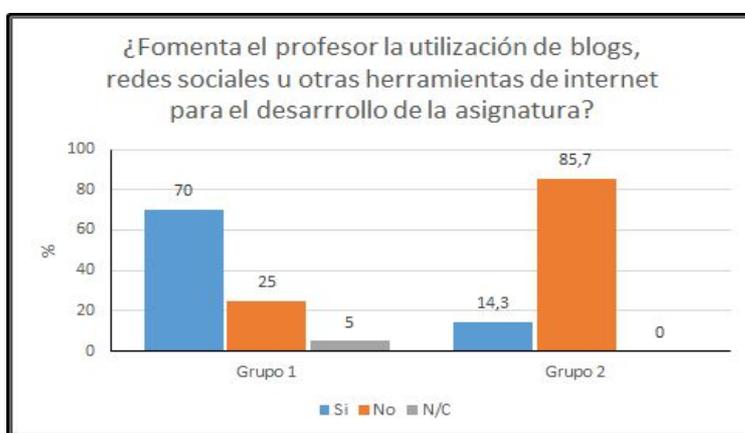


Gráfico 10: ¿Fomenta el profesor la utilización de blogs, redes sociales u otras herramientas de internet para el desarrollo de la asignatura?

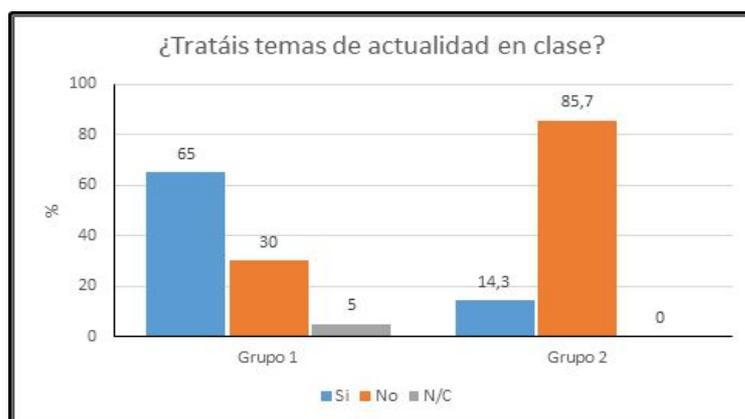


Gráfico 11: ¿Tratáis temas de actualidad en clase?

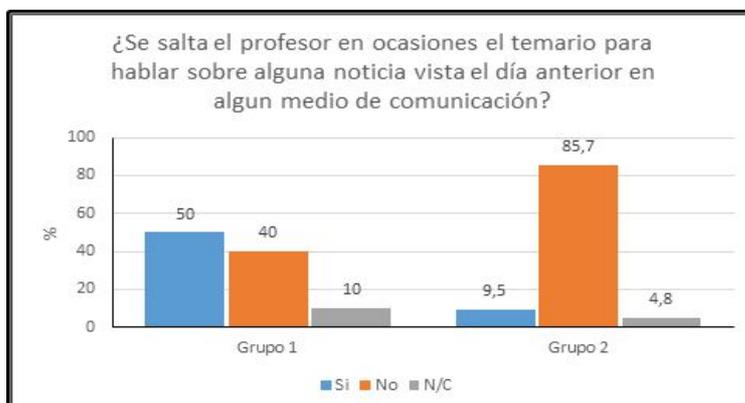


Gráfico 12: ¿Se salta el profesor en ocasiones el temario para hablar sobre alguna noticia vista el día anterior en algún medio de comunicación?

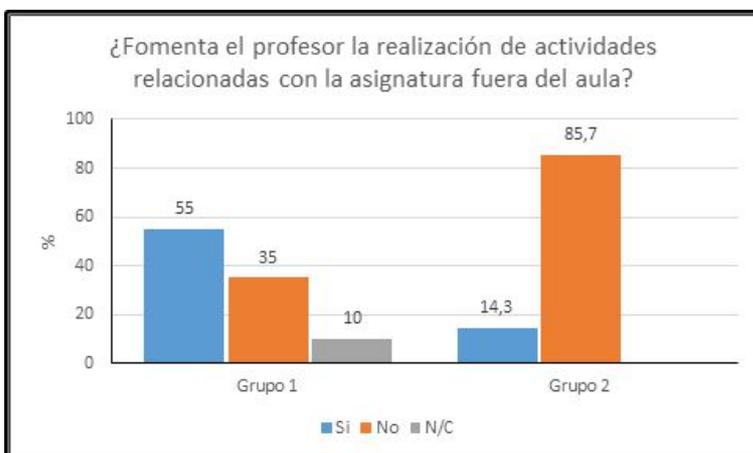


Gráfico 13: ¿Fomenta el profesor la realización de actividades relacionadas con la asignatura fuera del aula ?

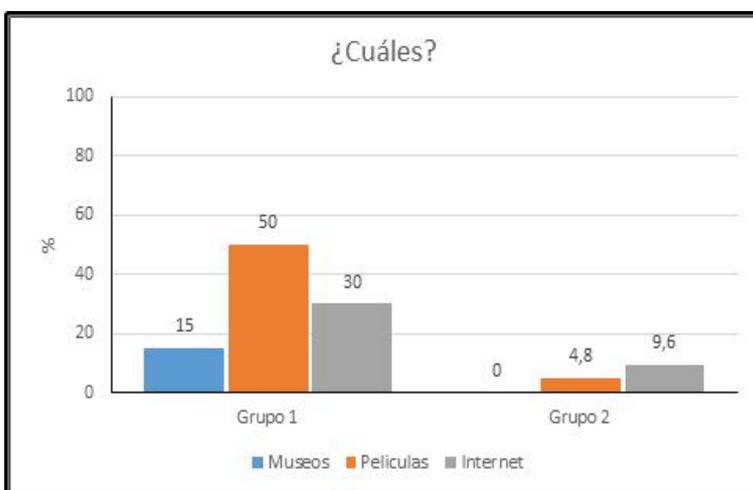


Gráfico 14: ¿Qué actividades fomenta el profesor relacionadas con la asignatura fuera del aula?



Gráfico 15: ¿Se analizan y discuten esas actividades posteriormente en clase?

Con las respuestas a las preguntas 13-16 (Gráfico 16-19) buscábamos averiguar si el fomento, por parte de los profesores, de esas actividades influía directamente en los alumnos a la hora de elegir estas actividades en su tiempo libre. Las diferencias no son abismales, pero sí podemos percibir alguna tendencia; mientras en el grupo 1 sólo un

5% asegura que nunca va a un museo, este porcentaje se eleva hasta el 38% en el grupo 2. También en el grupo 1 el porcentaje de alumnos que va todos los meses al cine es del 10%, cuando ninguno de los alumnos encuestados en el grupo 2 afirma tal frecuencia. En cuanto al tiempo empleado por ambos grupos tanto a ver televisión como al uso de internet y redes sociales no apreciamos diferencias significativas, pero sí nos parece reseñable la cantidad de alumnos (45% y 57%) que dedica más de 4 horas diarias al uso de internet y redes sociales.

Debemos hacer una investigación en profundidad sobre el uso que dan los alumnos a estas horas, pero parece evidente que en los últimos años se ha convertido en una de las actividades más presentes en la vida de los alumnos. Esto ofrece a los docentes una nueva y gran vía de enseñanza y comunicación, pero a la vez deben tener una gran responsabilidad sobre el uso que los alumnos hacen de ella, así como intentar mostrarles, de la mejor manera posible, los riesgos y oportunidades que esto conlleva.

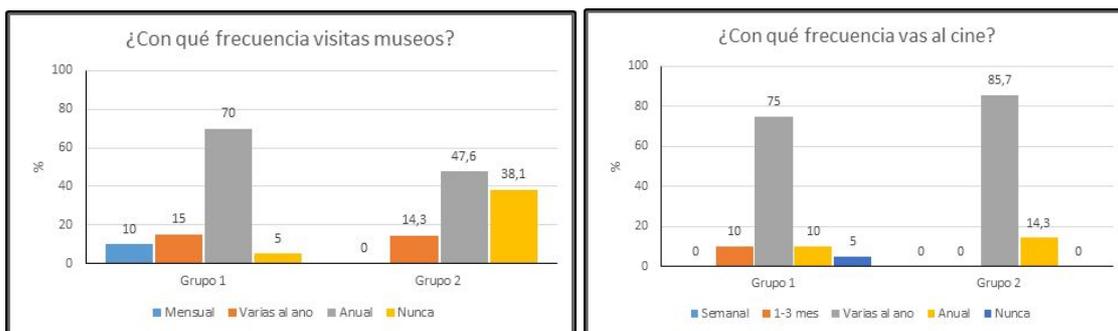


Gráfico 16: ¿Con qué frecuencia visitas museos?

Gráfico 17: ¿Con qué frecuencia vas al cine?

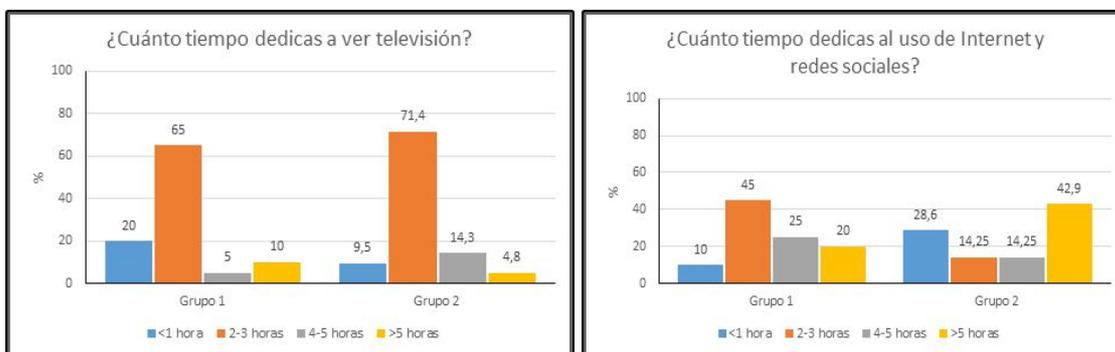


Gráfico 18: ¿Cuánto tiempo dedicas a ver televisión?

Gráfico 19: ¿Cuánto tiempo dedicas al uso de internet y redes sociales?

En las preguntas 17-20 (Gráfico 20-23) abordamos un preocupante tema como es el del *sexting* o lo que es lo mismo, el envío de material audiovisual de temática íntima y sexual entre los jóvenes a través, principalmente, de sus teléfonos móviles. Es un fenómeno que en los últimos años ha ido en aumento y consideramos que también los docentes tienen responsabilidad sobre la concienciación de los alumnos del peligro que puede conllevar. En las respuestas obtenidas observamos que, aunque el grupo 2 triplica en respuestas afirmativas, cuando cuestionamos si han enviado algún vídeo de estas características a algún amigo o pareja (5% y 14,3%) consideramos ambas cifras como muy minoritarias. Sin embargo, al analizar las respuestas a la pregunta 20, observamos un enorme aumento en los alumnos que afirman haber recibido material de este tipo, especialmente en el grupo 2 con un 57,1%, por solo un 15% en el grupo 1, esto nos hace pensar que los alumnos no están siendo totalmente sinceros, seguramente por temor a ser reconocidos en una respuesta afirmativa en la pregunta 18. El 57,1% de los alumnos del grupo 2 ha recibido alguna vez fotos o vídeos de carácter íntimo y sexual por parte de algún amigo o pareja, fotos y vídeos que, con demasiada frecuencia, terminan circulando entre compañeros, primero, e incluso desconocidos, después. Que los alumnos de estas edades conozcan los riesgos del uso de estas prácticas es de una

necesidad importantísima en su proceso de maduración hacia la vida adulta.

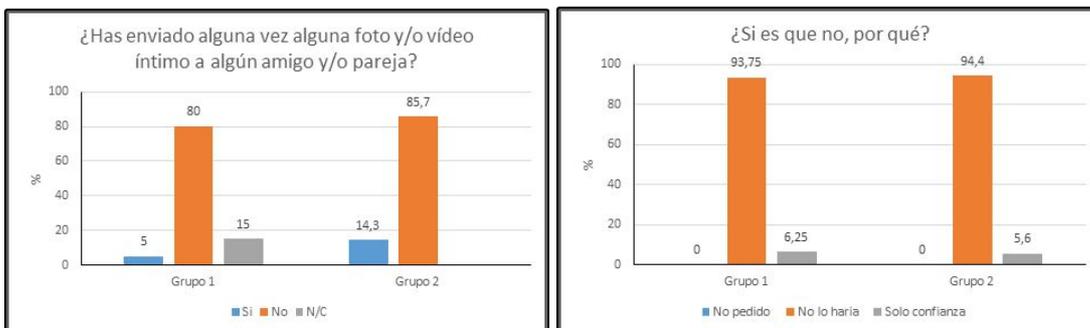


Gráfico 20: ¿Has enviado alguna vez alguna foto y/o vídeo íntimo a algún amigo y/o pareja?

Gráfico 21: ¿Si es que no, por qué?

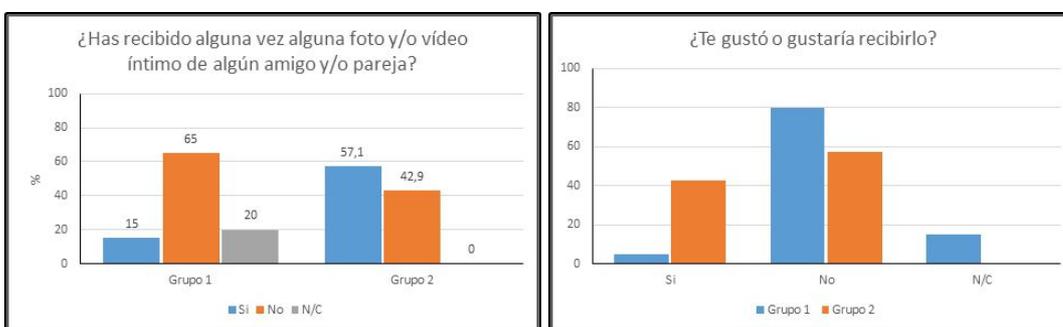


Gráfico 22: ¿Has recibido alguna vez alguna foto y/o vídeo íntimo a algún amigo y/o pareja?

Gráfico 23: ¿Te gustó o gustaría recibirlo ?

Con la pregunta 21, una cuestión abierta, buscamos conocer un poco más el grado de satisfacción con la asignatura:

Respuestas del grupo 1:

- Realizar actividades fotográficas, cortometrajes y pintura al óleo.
- Salidas a museos.
- Fotografía, cortos y pintura al óleo.
- Fotografía.
- Pintar al aire libre, visitar museos.
- Trabajar más con ordenadores.

- Ver películas.
- Fotografía, cortometrajes y pintura al óleo.
- Pintar al aire libre.
- Salidas a museos.
- Fotografía, cortometrajes y pintura al óleo.

#### Respuestas del grupo 2

- Salidas a museos, actividades fuera del aula y más medios.
- Dibujo realista.
- Fotografía.

Las respuestas podemos resumirlas en un interés por el mundo audiovisual (realización de fotografía y cortometrajes, y visualización de películas), dibujo artístico (óleo, dibujo realista y pintar al aire libre), y el interés del alumno por nuevas actividades fuera de la rutina de clase (salidas a museos, actividades fuera del aula, trabajo con ordenadores o contar con más medios).

Resulta reseñable que más de la mitad de los alumnos del grupo 1 ha dado algún tipo de respuesta a esta pregunta, mientras que solamente tres alumnos del grupo 2 lo han hecho, el resto la ha dejado en blanco. Esto nos lleva a interpretar que los alumnos del grupo 1 tienen una mayor motivación y que la metodología con la que el profesor imparte la asignatura favorece la iniciativa y la idea constructivista de la educación.

Las últimas preguntas (Gráficos 24-27) corresponden a unos ejercicios simples sobre conocimiento general, actualidad y medios de comunicación. En todas ellas observamos un considerable mayor nivel de acierto en el grupo 1, el grupo cuyo

profesor fomenta en los alumnos un mayor interés por la actualidad y nuevas tecnologías y en definitiva, por estar más cerca y unidos al mundo en el que vivimos.

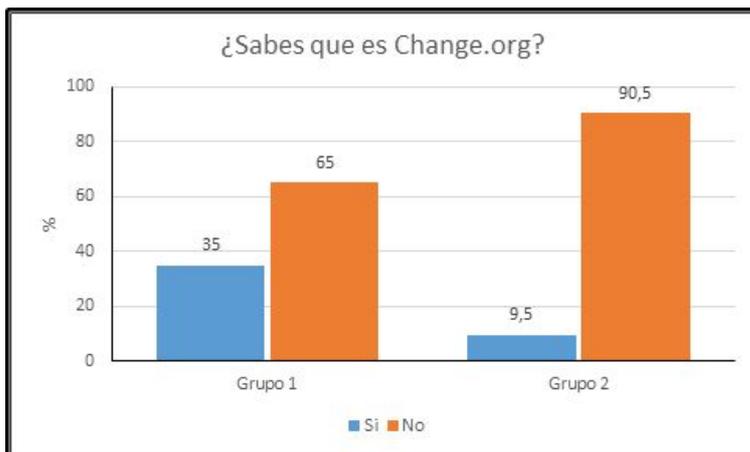


Gráfico 24: ¿Sabes que es Change.org?

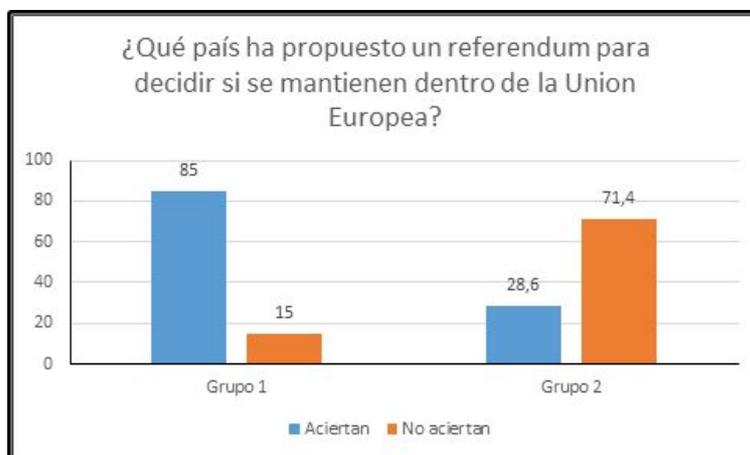


Gráfico 25: ¿Qué país ha propuesto un referendun para decidir si se mantienen dentro de la Unión Europea ?

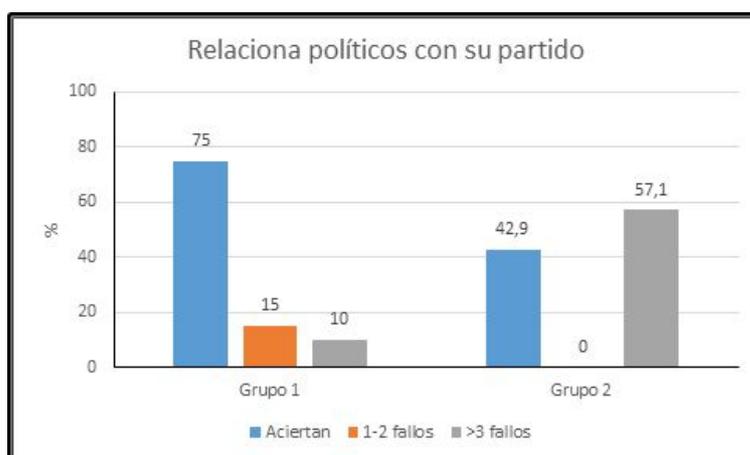


Gráfico 26: Relaciona políticos con sus partidos.

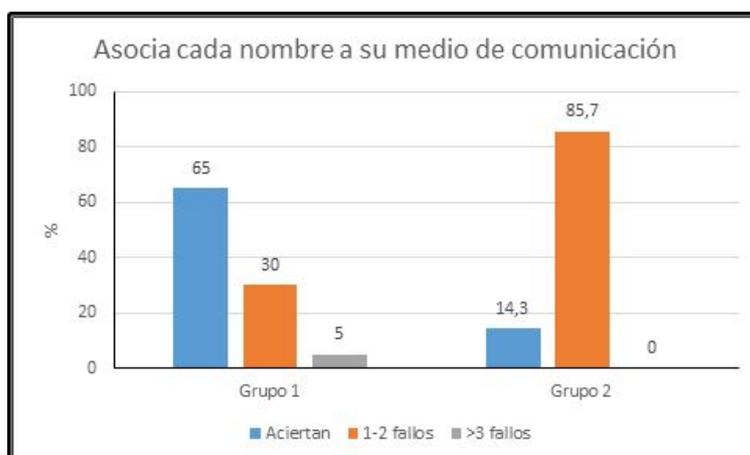


Gráfico 27: Asocia cada nombre a su medio de comunicación.



## CONCLUSIONES

El reto de introducir las TIC en la educación, busca potenciar modelos pedagógicos renovados, para que además del uso de las TIC, fomentemos una educación en la que el alumno tenga más protagonismo en su propio aprendizaje. Las TIC en si mismas no sirven si no van de la mano de una evolución de las metodologías docentes.

Para lograr esa evolución de las metodologías, los profesores también deben continuar formándose continuamente orientándose al trabajo con las TIC como herramientas. El profesorado debe de ser consciente y participe del cambio que debe suponer el papel de docentes y alumnos y las ventajas que ello conlleva.

Para que la introducción de las TIC en la metodología educativa sea fructífera es necesaria una actitud positiva e interesada por parte de los equipos docentes. Durante esta investigación hemos visto dos actitudes distintas ante las TIC, una en la que éstas quedaban relegadas como una herramienta residual, y otra en la que el profesor buscaba continuamente nuevas vías para que los alumnos las utilizaran dentro y fuera del aula. Con ésta actitud consigue acercarse a las claves que Raul Santiago enumeraba para valorar la eficacia de la utilización de las TIC:

- Conocer mejor que saben los alumnos
- Lograr una mayor participación de los alumnos
- Poder lograr distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos
- Realizar tareas más significativas<sup>15</sup>

El profesor del grupo 1 pretendía que la comunicación entre los alumnos no acabara al terminar la clase por lo que fomentaba el trabajo colaborativo fuera de ella a

---

<sup>15</sup> Video educativo sobre las *flipped classroom* [https://www.youtube.com/watch?v=Bdd\\_Dr7QUQ4](https://www.youtube.com/watch?v=Bdd_Dr7QUQ4) (2014)

través de blogs y redes sociales. No consideramos que se trate de una *flipped classroom* o clase invertida al uso como Plasencia o Santiago definían, pero sí que es un acercamiento a la evidencia de que las nuevas metodologías educativas deben aprovecharse de las TIC y que las clases y el aprendizaje no pueden acabarse dentro del aula, sino todo lo contrario, empezar fuera de ella para aprovechar de la mejor manera posible el tiempo lectivo desde una base ya adquirida de conocimientos y trabajo.

Raul Santiago afirmaba que no es lo mismo teorizar sobre la introducción de las TIC en el aula que poner en práctica esas teorías. En esta investigación hemos visto como dos profesores con voluntad teórica y dispuestos a utilizar las TIC en sus clases, lo han llevado a la práctica de manera muy distinta.

La muestra elegida para esta investigación es, evidentemente, muy pequeña como para obtener unos resultados taxativos y definitivos. Sin embargo consideramos que sí nos aporta una primera idea para plantearnos hacia dónde debemos dirigirnos en posteriores estudios.

Después de analizar los datos obtenidos de los cuestionarios, y observar el funcionamiento de dos centros con metodologías distintas podemos afirmar según la hipótesis planteada:

La utilización de metodología para la Educación plástica y visual basada en la utilización de las TIC, el acercamiento de la asignatura al mundo que rodea a los alumnos incluyendo temáticas de actualidad y medios de comunicación en el programa de la asignatura y, en general, promoviendo la participación activa de los alumnos en la misma (fomentando la utilización de redes sociales, análisis y debates de noticias o

temas de actualidad social relacionadas con la asignatura, la educación de un espíritu crítico ante medios de comunicación o el, fomento del trabajo plástico, visual o audiovisual en grupo) es más eficaz y enriquecedora a la hora de lograr los objetivos propuestos para el curso. Es más motivadora para los estudiantes, favoreciendo que estos se impliquen en el desarrollo de la asignatura. Propicia alumnos más interesados en el mundo que les rodea e incrementa la valoración positiva que los alumnos tienen sobre la asignatura en la ESO. Los alumnos de hoy son nativos digitales, y los docentes, que no lo son, deben adaptarse a ellos si quieren conseguir el máximo de sus alumnos, como defendía Alejandro Piscitelli (2005):

La disyunción es clara: o los inmigrantes digitales aprenden a enseñar distinto, o los nativos digitales deberán retrotraer sus capacidades cognitivas e intelectuales a la que predominaba dos décadas o más atrás.

Difícilmente haya mucho para elegir por cuanto es casi imposible que los nativos quieran abandonar su lengua materna de incorporación de experiencias; y es bastante improbable que pudieran hacerlo, aunque quisieran. Por lo tanto, la formación docente debe encargarse de dos tareas ciclópicas. No sólo y no tanto actualizar a los docentes en los contenidos de hoy, las competencias que hacen falta para vivir en este mundo hiperacelerado y complejo, sino sobre todo adquirir el abc de la comunicación y la transacción digitales, que en muchos sentidos es un default de sus alumnos. (Piscitelli, 2005).

Tras este estudio, en el que hemos intentado dar respuesta a las preguntas que nos hacíamos al comienzo de la investigación, advertimos la necesidad de continuar estudiando y analizando en un momento social tan constantemente cambiante como el actual. Se nos abren nuevas dudas y posibilidades de estudio en el que necesitaremos trabajar con muestras mucho más grandes para así conseguir resultados más definitivos ante las cuestiones planteadas.

Concluir si la incorporación de las TIC al modelo educativo es eficaz o no, resulta complicado porque, como decíamos en el marco teórico no podemos evaluar su eficacia desde criterios cuantitativos, pero desde los criterios de calidad educativa que defendían Manuel Area y Raúl Santiago si hemos apreciado tanto en el periodo de observación como en las preguntas del test diferencias entre ambos grupos. En el grupo 1, donde el profesor utilizaba las TIC con asiduidad, los alumnos participaban más en el desarrollo de la clase y tenían un mayor grado de satisfacción con la asignatura y el profesor.

Otro de los puntos donde continuar la investigación, es la incorporación de las familias al proceso educativo de los estudiantes como se defendía en el II Congreso de educación mediática y competencia digital y planteábamos en el marco teórico de esta investigación. Consideramos que si las familias se involucran en la educación de sus hijos, será beneficioso para toda la comunidad educativa. De esta manera pensamos que las TIC en general, y la educación mediática y las *flipped classroom* en particular pueden potenciar considerablemente esta tendencia en los nuevos modelos educativos.

Sin embargo, consideramos que sí podemos plantear que la utilización durante etapa de la ESO de metodologías activas en torno a las TIC, y que fomentan el interés

del mundo que rodea a los propios estudiantes mediante herramientas que les son absolutamente conocidas y cotidianas en su uso, despierta más motivación en los estudiantes y afianza los conocimientos adquiridos.

El profesor que ha hecho su propio programa, sin seguir ningún guión preestablecido por un libro, que utiliza las TIC de manera natural y cotidiana, que se aprovecha de las herramientas que proporciona internet para fomentar la interacción entre los alumnos, que está abierto a modificar el temario según la demanda de los estudiantes, consigue que estos aprecien más la asignatura y aprendan los contenidos que exige el currículo a lo largo de la etapa de la ESO, pero, además, logra que trabajen muchas otras competencias vitales en el proceso de formación de los estudiantes.

Por eso consideramos esta metodología más rica y útil para la formación de los jóvenes, porque trabaja en la adquisición de competencias que van más allá del mundo plástico y visual y que se centran en formar personas, no genios artísticos, que es lo que nuestra sociedad necesita y demanda. Esto es, en esencia, la intención y el objetivo de la ESO en nuestro país.

Cualquier actividad docente se construye en base a la interacción de todos los miembros de la comunidad educativa; compañeros, alumnos y profesores, pasados presentes y futuros que nos acompañan en el camino del conocimiento. Los docentes hoy en día deben hacer un ejercicio de actualización a los tiempos actuales para no caer en la repetición de las metodologías que ellos mismos recibieron, y generalmente aborrecían. La utilización de las TIC supone un esfuerzo por parte de los docentes para mantenerse en un constante aprendizaje pero la recompensa es grande si con ello conseguimos acercarnos más a nuestros alumnos y su “mundo”, conseguimos en ellos

una mayor motivación e interacción que nos aporte a nosotros también una retroalimentación de conocimientos, y sobre todo si conseguimos, evitando una teórica comodidad, no caer en la repetición, en la misma rutina y errores que cometieron nuestros docentes cuando éramos estudiantes.

La sociedad de la información y de la comunicación y del conocimiento están en un constante cambio y avance al que los docentes deben sumarse para formar a sus alumnos, no solo como personas llenas de conocimientos, sino, y quizá principalmente, como alumnos capaces de generar su propio aprendizaje. Personas críticas con lo que les rodea, capaces de adaptarse a distintos y cambiantes mundos y situaciones, interesados en un continuo aprendizaje y formación a lo largo de la vida.

Un profesor nunca debe de dar su formación por finalizada por muchos años de experiencia que tenga, siempre hay personas y nuevos métodos y herramientas de quien aprender, es obligación moral de los docentes actualizarse continuamente para así poder ofrecer a sus alumnos la mayor calidad educativa que esté en sus manos.

La docencia es un mundo maravilloso que permite ser parte de la formación como personas de los jóvenes que nos encontramos en las aulas. Las nuevas tecnologías en ocasiones puede parecer algo que nos aleja de ellos, nativos digitales, pero con un esfuerzo mutuo por comprendernos y apoyarnos, podemos construir un continuo aprendizaje común que nos haga mejores a todos.

## **BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA**

**ALCÁNTARA, José Antonio.** (1988). *Cómo Educar Las Actitudes*. Barcelona: Ediciones CEAC.

**ANDER-EGG, Ezequiel:** *Técnicas de Investigación Social*. Buenos Aires, Humanitas, 1978.

**APARICI, Roberto:** *Comunicación educativa en la sociedad de la información*, UNED, 2003.

**APARICI, Roberto, CAMPUZANO, Antonio, FERRÉS, G<sup>a</sup> MATILLA, Agustín:** *La educación mediática en la escuela 2.0*, Julio 2010

**APARICI, Roberto:** *Medios de Comunicación y educación*, Revista de Educación, núm. 338 (2005), pp. 85-99

**AREA, Manuel:** *Una nueva educación para un nuevo siglo*, NETDIDÁCTIC@, número 1, octubre 1998.

**ARY, D. L. Jacobs:** *Introducción a la Investigación Pedagógica*. México, Mc. Graw Hill, 1994.

**AYUSTE, A. - FLECHA, Ramón - LÓPEZ PALMA, Fernando – LLERAS, Jordi:** *Planteamientos de la Pedagogía crítica. Comunicar y transformar*. Barcelona, Grao, 1994.

**BARRIO DEL, Cristina. – MORENO, Amparo.:** *La experiencia adolescente, en búsqueda de un lugar en el mundo*, Buenos Aires, Editorial AIQUE, 2005

**BECKER, Joni.:** *“Un currículo abierto, flexible, creativo y divertido.”* Ed.

Narcea. Madrid, 1998.

**BISQUERRA, Rafael:** *Métodos de Investigación Educativa*. Barcelona, CEAC, 1989.

**BUNGE, Mario:** *La investigación científica*. Madrid, Ediciones Ariel. 1975.

**CASTELLS, Manuel:** *Poder y Comunicación*, Alianza Editorial, Madrid, 2009.

**CASTELLS, Manuel:** *La era de la información*, Alianza Editorial, Madrid, 1999

**CASTELLS, Manuel:** *Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones*, TELOS, 2008

**CLAUSÓ GARCÍA, Adelina:** *Manual de análisis documental: descripción bibliográfica*. Navarra, Eunsa, 1996.

**EISNER, E. W.:** "Educar la visión artística", Ed. Paidós Educador. Barcelona, 1992.

**ELLIOT, J.:** *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid , Morata, 1993.

**FERGUSON, Robert:** *Enseñanza de los medios de comunicación y el desarrollo de la sociedad crítica*

**FUEYO, Aquilina:** Alfabetización audiovisual: Una respuesta crítica a la pedagogía cultural de los medios, [www.uned.es](http://www.uned.es)

**GABELAS, José Antonio:** "Las TIC desde el retrovisor", Come in, 2011

**GARDNER, Howard:** "Inteligencias múltiples. Cognición y desarrollo humano",

Ed. Paidós. Barcelona, 1995.

**GARRIDO LANDIVAR, Jesús, y SANTANA HERNÁNDEZ, Rafael:** “*Cómo elaborar adaptaciones curriculares de centro, de aula e individuales*” CEPE. Madrid, 2002.

**GOLEMAN, Daniel.** “*Inteligencia Emocional*”. *Círculo de Lectores*.

**GONZÁLEZ RAMOS J., GUTIÉRREZ SOTO F., RUEDA PRIETO J.:** “*Programación curricular y unidades didácticas*” Editorial Escuela Española. Madrid 1998.

**GOODE, William:** *Métodos de Investigación Social*. México, Trillas 1974.:

**MARINA, José Antonio:** “Teoría de la inteligencia creadora”, Ed. Anagrama. Barcelona, 1994.

**MASTERMAN, L:** La enseñanza de los medios de comunicacion, Ed. La Torre, Madrid 1993

**MIALARET, Gastón:** *Nueva pedagogía científica*. Barcelona, Luis Miracle, 1966.

**OSUNA, Sara.** “*Multimedia. Entornos Virtuales Interactivos*”, UNED, 2001.

**OSUNA, Sara.** “*E-medios*”, UNED, 2010

**OSUNA, Sara.** “*Aprender en la web 2.0*”, Portal educativo de las américas, 2011 Sitio web: <http://www.educoas.org/>

**PIAGET, Jean.** “*Seis estudios de psicología*”, Seix Barral. Barcelona, 1967.

**PISCITELLI, Alejandro.** *Inmigrantes digitales vs. nativos digitales. La migración digital, un concepto bastante ambicioso.* 2005, de educ.ar

**RYCHEN, D.S. SALGANIK L.H.:** *Defining and selecting key competencies,* DeSeCo, 2001

**SAVATER, Fernando:** “El valor de educar”, Ed. Ariel. Barcelona, 1997

**STENHAUSE, Lawrence.:** *Investigación y desarrollo del currículum.* Madrid, Morata, 1991.

**TITONE, Renzo:** *Metodología didáctica.* Madrid, Rialp, 1966.

**VARELA, Julia:** *Las reformas educativas a debate.* Madrid, Morata ediciones, 2007.

**VV.AA.:** *Educomunicación más allá del 2.0, 2010*

**VV.AA.:** *Didáctica de las artes visuales en la infancia. Colección: Didáctica y desarrollo.* Ediciones Paraninfo S.A. Madrid, 2015

**ZORRILLA, Santiago:** *Guía para elaborar la tesis.* México DF, McGraw- Hill, 1996.

## **DOCUMENTOS LEGISLATIVOS**

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE),

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

## **ANEXOS**

**Selección de las partes más representativas de la programación de la**

**asignatura en ambos centros centrada principalmente en las competencias y las nuevas tecnologías.**

### **1- PROGRAMACIÓN CENTRO COMUNEROS DE CASTILLA:**

**En este curso se ha optado por un libro de texto fundamentalmente práctico con láminas de dibujo y ejemplos resueltos que servirán de guía a los alumnos .**

Hemos estado trabajando durante 1º y 3º en dos aspectos fundamentales del lenguaje visual, «**saber ver**» y «**saber mirar**». Desde las más sencillas nociones del color, las texturas, el volumen o la profundidad, los contenidos han ido ganando en complejidad y profundidad para hacerle entender la importancia de dominar un lenguaje tan amplio como el *visual*. Comprender la naturaleza de la luz, el nacimiento de las formas geométricas, la simplicidad de los iconos o la creación y representación de cuerpos volumétricos son sólo algunos de los conocimientos que, sin apenas darse cuenta, el alumno/a ha interiorizado hasta encontrarse en disposición de comprender y entender mucho mejor el mundo que le rodea. Ahora, en este cuarto curso –que ejerce de puerta que cierra una etapa y abre otra nueva–, es momento de recapacitar sobre todo lo aprendido y situar al alumno/a en una excelente posición para emprender con éxito estudios más complejos. Serán, además, conocimientos que le resultarán útiles para cualquiera de las opciones que decidan emprender.

### **CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO**

La base del crecimiento intelectual radica en la adecuada integración de los sentidos perceptivos y el mundo exterior. El desarrollo del individuo se realiza a partir de estímulos sensoriales, gran parte de los cuales son de naturaleza visual y táctil. La información recibida a través de estos estímulos proviene de la Naturaleza y de las obras creadas por el hombre. Para que dicha información pueda ser asimilada e interiorizada, es necesario reflexionar críticamente sobre el entorno visual y plástico. Como todo lenguaje, el lenguaje plástico precisa dos niveles consecutivos: *saber comprender-saber ver* y *saber expresarse-saber hacer*. En otras palabras, saber **observar** la realidad, saber imaginar e **interpretar** su significado y saber **expresar** las reacciones y sentimientos que esos dos procesos anteriores nos proporcionan. **Saber ver** es un proceso físico y psíquico. En un principio se recibe un estímulo físico desde el exterior, que da paso a una sensibilización y una comprensión racional del mismo. Por tanto, *el saber ver* no se

limita únicamente a recibir de forma irreflexiva un cúmulo de sensaciones o experiencias visuales, sino que se amplía al desarrollo de una capacidad crítica ante los estímulos recibidos, identificando correctamente su naturaleza, su intención, su significado, etc. Además, el análisis detallado de las imágenes dará lugar a otras dos capacidades en el alumno/a: el desarrollo del gusto estético (la capacidad de disfrutar ante la contemplación de una imagen); y el respeto por los gustos y opiniones de los demás (reconocimiento de los valores o cualidades de las imágenes aunque no concuerden con sus gustos o preferencias estéticas). El **saber hacer** se desarrolla a partir del **saber ver** y se manifiesta de dos modos: la expresión y la representación. Tanto para la expresión como para la representación se necesita una herramienta o instrumentación. No se trata de convertir al conjunto de los alumnos en «artistas», sino de aportarles los conocimientos básicos que les permitan comunicarse por medio del lenguaje visual con imaginación y creatividad, rechazando los estereotipos y fomentando el desarrollo de un lenguaje propio, cargado de contenido y expresión.

En la enseñanza del lenguaje plástico y visual es primordial incentivar la capacidad creadora del estudiante, su iniciativa y su espontaneidad. El profesor debe indicar propuestas de conducta cortas y claramente expuestas que permitan al alumno/a profundizar en este lenguaje libremente, pues es primordial que aprenda a interpretar por sí mismo los estímulos visuales recibidos y a expresar y comunicar de forma personal sus sensaciones.

Cobran importancia en este curso el conocimiento y uso de las posibilidades que ofrecen las **nuevas tecnologías**. Trataremos de manipular las propias creaciones con programas informáticos como el **Picasa, Paint, Power Point etc.** dentro del aula. Así, el alumno/a comprenderá la necesidad de respetar la obra ajena aunque no coincida con sus gustos personales.

Por último, se hace aconsejable estimular el intercambio de ideas en el aula, para lograr el desarrollo de la sensibilidad hacia el hecho artístico a través de la obra de los grandes artistas de la historia de la humanidad.

### **COMPETENCIAS BÁSICAS:**

Esta materia contribuye fundamentalmente a adquirir la competencia artística y cultural, fomenta la autonomía y la iniciativa personal, y desarrolla la competencia social y ciudadana al analizar obras ajenas y trabajar en grupos en bastantes ejercicios. A

la competencia de aprender a aprender contribuye por favorecer la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la valoración de las propias capacidades y de la aceptación de los propios errores como instrumentos de mejora. La necesaria toma de decisiones en el proceso creativo fomenta la autonomía e iniciativa personal. Intentamos mejorar la competencia digital de nuestros alumnos introduciéndolos en el manejo de algunos programas de diseño para la manipulación y mejora de sus propias realizaciones. Al trabajar con la geometría adquiere competencia matemática y al trabajar con distintas técnicas de lenguaje visual, mejora su capacidad de comunicación.

### **BLOQUE 1- ANÁLISIS DE FORMAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística (C6)**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital (C4)**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C7)** y **Autonomía e iniciativa personal (C8)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

### **BLOQUE II- LA IMAGEN FOTOGRÁFICA Y MULTIMEDIA COMPETENCIAS BÁSICAS**

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del

lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística (C6)**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital (C4)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C7)** y **Autonomía e iniciativa personal (C8)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

## **BLOQUE III- DISEÑO Y PUBLICIDAD**

### **COMPETENCIAS BÁSICAS**

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística (C6)**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital (C4)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C7)** y **Autonomía e iniciativa personal (C8)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la

**Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

## **BLOQUE IV- REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA DEL ESPACIO**

### **COMPETENCIAS BÁSICAS**

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Cultural y artística (C6)**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital (C4)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades técnicas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C7)** y **Autonomía e iniciativa personal (C8)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

### **NUEVAS TECNOLOGÍAS**

En la medida de lo posible se intentará que los alumnos realicen en el aula algunos trabajos con el aprendizaje de programas de dibujo, manipulación de imágenes y pintura como el Paint ,Power Point y Picasa o aquellos que estén disponibles en el centro.

## **1- PROGRAMACIÓN CENTRO COMUNEROS DE CASTILLA:**

### **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4º DE LA ESO**

#### **PLÁSTICA Y VISUAL**

##### **I. OBJETIVOS GENERALES**

La Educación Plástica y Visual se propone establecer, en los alumno/as las capacidades mínimas que se desarrollan en el sentido de un cultivo analítico y exploratorio, y una comprensión, cada vez más completa, de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales que permitan un tipo de pensamiento creativo y personal.

Es importante reseñar que hay que valorar desde las instituciones y todos los órganos competentes el papel de la Educación Plástica y Visual porque:

- o Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- o Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- o Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- o Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- o Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva, ayudando a su conservación.
- o Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- o Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos futuros.

La Educación Plástica y Visual, en la etapa de ESO, tiene como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, las capacidades que a continuación se describen:

- Apreciar e interpretar con espíritu crítico las diversas clases de imágenes y sus elementos caracterizadores.
- Conocer y respetar los diversos modos de expresión y comunicación visual, superando convencionalismos.
- Percibir, observar, valorar e interpretar los mensajes visuales del entorno, reconociendo sus formas básicas y complejas.
- Desarrollar la capacidad creativa para expresarse correctamente con el lenguaje visual gráfico-plástico.
- Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, así como con las nuevas tecnologías, adaptándolos a sus posibilidades y necesidades expresivas.
- Representar correctamente formas, aplicando diferentes métodos descriptivos.
- Planificar conjuntamente diferentes procesos de realización de obras, adoptando actitudes positivas y desterrando todo signo de intolerancia o discriminación.
- Valorar y apreciar las producciones de los demás aunque difieran de los gustos propios, educando la sensibilidad.
- Aumentar los recursos expresivos para encontrar mejores y adecuadas soluciones plásticas, apreciando las posibilidades que ofrece la investigación de los procedimientos y técnicas.

- Reconocer que el hecho artístico también se encuentra en el entorno y no solo en los museos.
- Valorar y apreciar el material, propio y del aula, manteniéndolo en perfecto estado de uso y conservación.

Respecto a la Metodología o forma didáctica de desarrollar la Asignatura, se combinará la forma expositiva o magistral, con la realización de ejercicios prácticos sobre los contenidos explicados, de manera que el alumno realice personalmente un trabajo donde obtenga experiencia en el manejo del material de Dibujo y desarrolle creativamente los temas planteados.

Se utilizarán medios audiovisuales como la exposición de diapositivas y videos ilustrativos sobre los distintos contenidos de la programación. El profesor dibujará y expondrá de forma gráfica soluciones a los enunciados planteados, que sirvan de referencia para que el alumno disponga de un cauce para la solución de los ejercicios. Los ejercicios realizados en clase serán supervisados por el profesor, para corregir y estimular el desarrollo del trabajo.

Sobre los ejercicios realizados se harán las pruebas tipo examen que constituirán el fundamento de la nota sobre conceptos y procedimientos.

Dichas pruebas serán diferentes a los ejercicios realizados en clase aunque similares, las diferencias serán relativas a los datos y no a los planteamientos.

Además deberá alcanzar los siguientes objetivos:

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes.
2. Expresarse con actitud creativa.
3. Apreciar el hecho artístico como goce estético.
4. Relacionar el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes.
5. Valorar el lenguaje plástico en expresión de vivencias.
6. Planificar las fases del proceso de elaboración.
7. Elaborar juicios y criterios para actuar con iniciativa.

## VIII. ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUION DE COMPETENCIAS BASICAS

Se promueve el desarrollo de las competencias básicas mediante la realización de actividades en las que el alumno debe crear, interpretar, buscar información o estudiar alternativas para favorecer la consolidación de lo aprendido mediante la práctica.

Se utiliza el libro de texto como recurso que ofrece un tratamiento estructurado, amplio y riguroso de los contenidos.

Se utilizan los principales recursos y técnicas artísticas al alcance del alumno, así como su aplicación en caso de utilizar los medios informáticos.

Se realizan actividades que permitan desarrollar destrezas relacionadas con los contenidos de la unidad.

En cada unidad se observa y se analiza un conjunto de imágenes del libro de texto y de otras fuentes documentales (revistas, publicidad, libros de arte, etc.)

El uso de los medios será un apoyo a la intuición del alumno. Realizando modelos geométricos con cartulina y representándolos posteriormente en diversos sistemas se le capacita para comprender la tecnología contemporánea.

Se resuelven cuestionarios de autoevaluación para comprobar los conceptos aprendidos.

**ANEXO 3-** Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Publicado en: «BOE» núm. 5, de 5 de enero de 2007, páginas 721 a 724

### **Educación plástica y visual**

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Si en la etapa anterior los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta la Educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia. Se atiende así a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. Los contenidos del bloque 1, Observación, bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia, y el bloque 5, Lectura y valoración de los referentes artísticos, contribuyen a desarrollar esta dimensión de la materia.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de

realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo. Para adquirir y desarrollar esta capacidad se establecen los contenidos del bloque 2, Experimentación y descubrimiento, el bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia y, por último, el bloque 4, Expresión y creación.

El cuarto curso, de carácter opcional, se concibe de forma más especializada y agrupa también los contenidos en bloques, con una estructura diferente. Tomando como punto de partida los Procesos comunes de la creación artística en el bloque 1, desarrolla en contenidos diferenciados algunos de los principales procesos de creación: La expresión plástica y visual en el bloque 2, Las artes gráficas y el diseño, en el 3, La imagen y sonido en el bloque 4, además de la Descripción objetiva de formas, objeto del bloque 5.

Organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a unos sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, se presentan integrados en los distintos bloques, si bien sería procedente dar prioridad a unos u otros según su nivel de complejidad y el objetivo prefijado, enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

### ***Contribución de la materia a la adquisición de las competencias***

### *básicas*

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición

de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

### ***Objetivos***

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su

respeto, conservación y mejora.

3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

### **Cursos primero a tercero**

#### ***Contenidos***

Bloque 1. Observación.

La percepción visual.

El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.

La imagen representativa y la imagen simbólica.

Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.

Valoración de la imagen como medio de expresión.

Interés por la observación sistemática.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).

Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.)

Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.

Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios luminosos.

Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Bloque 4. Expresión y creación.

Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas.

Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Creación colectiva de producciones plásticas.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas.

Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc).

Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.

Aceptación y respeto hacia las obras de los demás.

### ***Criterios de evaluación***

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la

realidad.

Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.

3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del

proceso de realización.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

## **Cuarto curso**

### ***Contenidos***

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística.

Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.

Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.

Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.

Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Bloque 2. Expresión plástica y visual.

Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.

Técnicas de grabado y reprografía.

Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.

Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

Bloque 3. Artes gráficas y el diseño.

Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.

Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Bloque 4. Imagen y sonido.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.

Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.

Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.

Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Bloque 5. Descripción objetiva de formas.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.

Entornos de aplicación de los sistemas de representación.

Normalización.

Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

### ***Criterios de evaluación***

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo

diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).

6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos,

cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.