



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza

Presentado por: Marina Bueno Gil

Tutelado por: Ángel Antonio García Romero

Soria, 28 de junio de 2016.

RESUMEN

Este trabajo de investigación pretende profundizar en la Educación Artística y en los beneficios que aporta al desarrollo integral de los alumnos en especial de Educación Primaria. La función actual del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta materia debe entenderse también en el marco de una educación global y del empleo de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Después de plantear una perspectiva teórica, se procederá a una descripción y a un análisis crítico de varios recursos didácticos interactivos de las asignaturas de Educación Plástica y Música desde un punto de vista didáctico que pueden ser aplicados en el aula de Educación Primaria como herramienta de aprendizaje.

Palabras clave: Educación Artística, desarrollo integral, Educación Primaria, Tecnologías de la Información y la Comunicación, recursos didácticos.

ABSTRACT

This research is a deepening of Art Education and the benefits to the integral development of students in special Primary School. The current role of the teacher is showed in the process of teaching and learning in the context of a global education and of the use of new information and communication technologies. After this theoretical perspective, it will be proceed to a description and a critical analysis of several interactive learning resources of the subjects of Art Education and Music from an educational point of view that can be applied in the classroom of Primary Education as a learning tool.

Keywords: Art Education, integral development, Primary School, Information and Communication Technologies, learning resources.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	7
4.1.1. ¿Qué es la Educación Artística?.....	7
4.1.2. ¿Cómo es tratada en la actualidad en la escuela y en el currículo?.....	7
4.1.3. Aportación en el desarrollo de los niños.....	13
4.1.4. Papel del docente.....	14
4.2. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	16
4.2.1. Importancia de las TIC en la Educación Artística.....	16
4.2.2. Ventajas y desventajas de los materiales interactivos en Educación Artística.....	19
4.2.3. Recursos didácticos en Educación Plástica y Música.....	20
5. MARCO PRÁCTICO.....	24
5.1. Análisis de los recursos didácticos empleados en Educación Artística.....	24
6. METODOLOGÍA.....	33
7. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
8. CONCLUSIONES.....	38
9. LISTA DE REFERENCIAS.....	40
10. ANEXOS.....	44

1. INTRODUCCIÓN

La Educación Artística en Educación Primaria se basa en dos ejes fundamentales, el plástico y el musical, que constituyen ámbitos de expresión con características propias y específicas. Las manifestaciones artísticas aplicadas en el ámbito de la Educación Primaria constituyen un medio vital para desarrollar en el alumno la percepción y la expresión estética y representan una de las vías más sugerentes y personales para expresarse y comunicarse en la sociedad en la que vive. El texto de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León valora la importancia de esta materia:

El arte es inherente al ser humano y como tal forma parte de su cultura. Las capacidades tanto de apreciarlo, de conservarlo como de producirlo son indispensables para el desarrollo de las sociedades. Los lenguajes artísticos, los plásticos y los musicales, nos permiten expresar y compartir ideas y sentimientos que son comunes a todas las culturas desde la antigüedad. (p. 44559)

La realidad muestra que la Educación artística está en general infravalorada en relación con otras áreas del currículo; en especial respecto a las denominadas instrumentales, que ejemplifican la Lengua y las Matemáticas, pero también cuando es comparada con cualquiera de las restantes materias impartidas en el ámbito escolar. Sin embargo, es de suma importancia que sea considerada adecuadamente en el currículo de la enseñanza debido a la inmensidad de habilidades que pueden desarrollar los niños a través de ella en sus diferentes ámbitos y manifestaciones. La enseñanza de la Educación Artística permite potenciar muchas capacidades del sistema cognitivo de los alumnos, así como habilidades específicas útiles para su vida personal y para su desarrollo intelectual.

Desde el punto de vista personal he elegido este tema por el hecho de que puedo considerar que mi formación musical desde temprana edad me ha ayudado a darme cuenta de qué ventajas tiene estudiar Educación Artística: fomento de la creatividad, de la expresión, de la originalidad, de la memoria, además de suponer un desarrollo de las habilidades cognitivas y de creación de sentimientos, sensaciones o emociones, tanto en el plano de la Educación Plástica como en el plano de la Educación Musical.

Con este Trabajo Fin de Grado pretendo investigar la situación real de las Enseñanzas artísticas en la Educación Primaria para ahondar en las causas por las que se encuentra menos valorada que las asignaturas de otras áreas en el currículo, en el aula y en la sociedad, y para estudiar los beneficios que aportan en el desarrollo cognitivo y motriz de los alumnos. Partiendo de esta hipótesis de inicio constataré con un estudio bibliográfico la realidad actual de las Enseñanzas artísticas y desarrollaré una investigación sobre la adecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como los medios más apropiados a nuestro alcance en la actualidad para conseguir que estas enseñanzas sean más eficaces en la adquisición de la competencia artística, tan necesaria y tan presente en la vida que nos rodea. En efecto, en las últimas décadas las TIC han alcanzado un desarrollo inimaginable y han proporcionado una divulgación del arte sin precedentes; hoy en día la imagen y el sonido forman parte de nuestra vida y de nuestra cultura y deben ser estudiados desde la Enseñanza Primaria con el mismo rango que otras áreas de conocimiento para conocer e interpretar el mundo en que vivimos.

De acuerdo con estas premisas investigaré acerca de los recursos pedagógicos basados en las nuevas tecnologías y seleccionaré los que sean más adecuados para aplicar en las asignaturas de Educación Plástica y Educación Musical, en su justa medida, sin perder nunca de vista la importancia de la manipulación y experimentación con los materiales didácticos convencionales, especialmente en estas edades en las que existe en el niño una curiosidad natural de conocer y explorar con los cinco sentidos; asimismo, en el análisis de estos recursos pedagógicos estudiaré el papel del docente como guía y como persona capacitada para utilizar lo más adecuado y efectivo de estos recursos, discerniendo la información que distrae y no resulta eficaz para el aprendizaje.

La realidad de la situación actual de las Enseñanzas artísticas y mi experiencia personal en ese campo me han llevado a la realización de este Trabajo Fin de Grado en el que aportaré la investigación y los recursos pedagógicos basados en las TIC que considere más adecuados para conseguir un mejor desarrollo de estas enseñanzas y su equiparación con otras materias y destrezas; al mismo tiempo valoraré la utilización de estos recursos como renovación y mejora de la calidad del aprendizaje y como el motivo de inicio de un método de trabajo de estrategia renovadora que aporte mayores logros y prestigio para estas enseñanzas en el panorama educativo actual.

El trabajo de investigación se estructurará de la siguiente forma:

Dentro del marco teórico se hará referencia en una primera parte a la Educación Artística, subrayando su importancia y el modo en que es tratada en la actualidad en la escuela y en el currículo, y además cuál es la aportación en el desarrollo del niño sin olvidar el papel del docente en esta materia. Dentro de este marco, desarrollaré una segunda parte que hará referencia al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Artística, considerando tanto los beneficios y ventajas, como los inconvenientes que se deriven de su aplicación, analizando su tratamiento y la utilidad de varios recursos didácticos concretos dirigidos respectivamente a la Educación Plástica y a la enseñanza de la Música. Como último apartado expondré las conclusiones obtenidas de mi Trabajo Fin de Grado.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que pretendo conseguir en base a este trabajo de investigación son los siguientes:

- Analizar la situación de la Educación Artística en Educación Primaria y en el currículo.
- Investigar las causas de la poca valoración de las asignaturas de Educación Artística en comparación con las que forman parte de otras áreas.
- Averiguar la influencia de diversas asignaturas del currículo de Educación Primaria en la Educación Artística.
- Investigar los beneficios que aporta la Educación Artística al desarrollo de los alumnos.
- Conocer la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en la enseñanza de la Educación Artística.
- Analizar las ventajas y desventajas que supone el uso de las TIC dentro de la materia de Educación Artística.
- Describir y analizar recursos didácticos interactivos de la Educación Artística.

3. JUSTIFICACIÓN

La motivación de este trabajo de investigación sobre la educación artística en Primaria y la implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta materia, es debida en primer lugar a la consecución de los objetivos acordados en el artículo 7 del Real Decreto 126/2014 del 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran (...) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. (p. 19354)

En segundo lugar, mediante la elaboración de este Trabajo Fin de Grado he podido integrar las siguientes competencias del Grado de Educación Primaria:

“Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado”. Con este trabajo de investigación pretendo transmitir la información sobre cómo alcanzar las competencias más adecuadas de la Educación Artística de forma clara y eficaz para quien tenga interés en este ámbito.

Después de haber investigado sobre la trascendencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la materia de Educación Artística, considero que se han podido adquirir también las siguientes competencias del Grado:

“Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales” y “Utilizar adecuadamente diferentes recursos audiovisuales y tecnológicos para la grabación, almacenamiento y edición del sonido, para la búsqueda de información y para la realización de diferentes tipos de tareas musicales”.

Una vez analizados varios tipos de recursos didácticos que pueden ser empleados en la materia de Educación Artística para trabajar algunos de los contenidos del currículo utilizando las nuevas tecnologías, se incorpora la siguiente competencia:

“Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión”.

a. Conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico, audiovisual y musical.

b. Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales y plásticas dentro y fuera de la escuela.

c. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

Y por último, haciendo referencia a mi formación en Pedagogía Musical, considero que con mi experiencia y la elaboración de este trabajo he alcanzado la competencia de “Conocer la relación interdisciplinar de la música con las distintas áreas curriculares de Educación Primaria”.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

4.1.1. ¿Qué es la Educación Artística?

La Educación Artística es una materia obligatoria propia del currículo de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria, que en general comprende las asignaturas de Plástica y Música. Es en realidad el método de enseñanza que tiene por finalidad que el alumno conozca los lenguajes de las obras musicales y plásticas y sea capaz de expresarse individualmente a través de ellos; no se trata de que llegue a realizar una imitación de las obras que oye o ve, sino de que encauce sus ideas y emociones a través de la expresión artística mediante técnicas y lenguajes aprendidos previamente y sea capaz de descubrir sus intereses y habilidades en esta materia para implementar su desarrollo cultural y personal. Se tiene un concepto generalizado de que la Educación Artística es una materia en la que los alumnos “pintan y/o dibujan” y adquieren unos conocimientos elementales de música; es cierto que esto forma parte del contenido de esta enseñanza, pero en la actualidad los conceptos y conocimientos que abarca y las capacidades y destrezas propias que lleva a desarrollar hacen de ella una materia más compleja de lo que en un principio representa, porque además de todo lo anterior, tiene la finalidad de dar a conocer la cultura de nuestro entorno y de nuestro tiempo, así como de pueblos y épocas diferentes. No en vano la relación entre el arte y la educación ha sido un tema clave en el contexto educativo europeo durante los últimos años, ya que ha quedado demostrado que el progreso en Europa no depende únicamente del ámbito económico, sino también del esfuerzo realizado por las instituciones educativas para transmitir una riqueza artística y cultural de calidad. El fomento del desarrollo de esta materia, tanto en la escuela como fuera de ella, ha sido una preocupación creciente durante las últimas décadas.

4.1.2. ¿Cómo es tratada en la actualidad en la escuela y en el currículo?

El objetivo de este capítulo es explicar cómo es impartida la Educación Artística en el aula y cuáles son las causas por las que se realiza de ese modo en concreto, además de analizar diversos mitos o creencias de la sociedad en general sobre esta materia y explicar la contribución de distintas áreas del currículo en la misma.

La denominación oficial de esta materia en el currículo suele presentar pequeñas modificaciones en los distintos cursos o etapas del sistema educativo; es un cambio que se produce con frecuencia debido a las distintas reformas educativas. Se trata de una enseñanza obligatoria de Educación Primaria con una dedicación horaria bastante reducida que impide sacar el máximo partido a una materia que, como ésta, aporta tantos beneficios, en todos los sentidos, a los alumnos. De hecho, en la actualidad, dentro del caso de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, la dedicación horaria semanal para la enseñanza de Educación Artística en Primaria es de dos horas y media, teniendo en cuenta que es una materia que incluye dos asignaturas: Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y Música.

Durante muchos años, e incluso en muchos casos en la actualidad, existe una concepción general de que las actividades artísticas son única y exclusivamente trabajos manuales que deben contribuir a diversas destrezas y al desarrollo psicomotor, lo que provoca que en muchos casos las tareas desarrolladas en el aula sean muy repetitivas y no supongan un fomento potencial de la creatividad, como es el caso de la asignatura de Plástica con actividades como colorear plantillas de dibujos, o en el caso de Música tocar la flauta dulce y no dedicar más tiempo al desarrollo de destrezas como la educación auditiva o a la improvisación musical. Parte del problema surge de las administraciones educativas que no favorecen la obtención de los medios necesarios para generar un cambio significativo en esta situación, como puede ser el caso de unas instalaciones que favorezcan el desarrollo adecuado de la materia, o materiales didácticos con los que los alumnos puedan en esta etapa de su educación manipular y experimentar.

Partiendo de esta situación, es cierto que la enseñanza de la Educación Artística puede encontrar varios obstáculos en su desarrollo por los motivos anteriormente mencionados, pero en este caso es fundamental la actitud y voluntad del profesorado para plantear propuestas renovadoras creando experiencias únicas que favorezcan una mayor calidad de este tipo de enseñanzas.

Diversos sectores de la didáctica y la investigación coinciden en la importancia de las enseñanzas artísticas desde la escuela. Aunque desafortunadamente, y como ya he apuntado con anterioridad, parece haber un acuerdo general en el que la Educación Artística queda en un segundo plano con respecto a otras áreas del currículo, como es el

caso de las asignaturas de Lengua o Matemáticas. Con toda probabilidad, la razón reside en que se considera que las artes no tienen un valor de supervivencia, ya que generalmente pensamos que para desenvolvemos en la sociedad únicamente necesitamos el lenguaje, las matemáticas y las ciencias, disciplinas ampliamente aceptadas como pilares para el desarrollo de la vida personal y laboral.

De hecho, cuando los alumnos han tenido un cierto fracaso general en materias pertenecientes a los ámbitos socio-lingüístico o científico-matemático, enseguida se produce una alerta y se generan medidas para solucionarlo, mientras que el caso de “analfabetismo artístico” suele aceptarse, la mayoría de las veces, con consentida indiferencia. Al hilo de lo aquí planteado, Giráldez (2007, p. 46) profundiza sobre algunos mitos que desde hace tiempo se han venido relacionando con la materia de Educación Artística:

1. “La creencia de que la expresión artística no requiere de aprendizaje, puesto que se trata de una actividad que depende de dones innatos o heredados”. Probablemente esto deriva de que desde siempre se ha pensado que la inteligencia incluye únicamente un tipo de razonamiento matemático y verbal, y que las artes están basadas en emociones o sentimientos que solamente tienen personas con talentos especiales. Desde este punto de vista, el arte parece estar más unido a la naturalidad que al resultado de un proceso de aprendizaje, cuando en realidad la capacidad de expresión que todos tenemos desde que nacemos depende en su desarrollo de un proceso complicado progresivo a través de la educación. La Educación Artística no es una materia únicamente para los alumnos que poseen cualidades artísticas o musicales.

2. “La idea de que las habilidades artísticas son totalmente diferentes de las requeridas para el cálculo, la lectura o la escritura, puesto que el arte es predominio de lo afectivo o de lo subjetivo, pero no del intelecto”, pese a la demostración de que el trabajo artístico favorece el desarrollo de formas de pensamiento complejas y sutiles:

Lo irónico es que se suele creer que las artes tienen muy poco que ver con las formas complejas de pensamiento. Se consideran más concretas que abstractas, más emocionales que mentales; se tienen por actividades

que se hacen con las manos, no con la cabeza; se dice que son más imaginarias que prácticas o útiles, que están más relacionadas con el juego que con el trabajo. Sin embargo, las tareas que plantean las artes como observar sutilezas entre relaciones cualitativas, concebir posibilidades imaginativas, interpretar los significados metafóricos que muestran las obras, aprovechar oportunidades imprevistas en el curso del propio trabajo exigen unos modos complejos de pensamiento cognitivo. (Eisner, 2004, p. 57)

3. “La identificación popular y errónea de las artes con la creatividad y de la ciencia con la resolución de problemas”, aunque bien es sabido que la creatividad se desarrolla, como se ha demostrado en numerosas investigaciones, precisamente en el resto de las áreas conformadas en el currículo. De hecho, como afirma Eisner (1995, p. 15), “cualquier campo —ciencia, matemáticas, historia, literatura y poesía— es adecuado para cultivar las aptitudes del pensamiento creador de los estudiantes”. Por lo tanto, resulta obvio que en ambos ámbitos se requiere de un pensamiento creativo y de un pensamiento basado en la resolución de problemas.

4. “El acento puesto en el valor instrumental o subsidiario de la educación artística entendida como un mero recurso para el desarrollo de capacidades generales”. Es cierto que el aprendizaje de una disciplina artística cuando los alumnos se encuentran en las primeras etapas de la educación, permite mejorar la lecto-escritura, las matemáticas e incluso el rendimiento académico de modo general, pero es importante pensar en el papel de las artes por sí mismas, con independencia de la función que desempeñan en el desarrollo cognitivo o en la formación de los conceptos.

La presencia de la Educación Artística en la escuela es indispensable, forma parte como el resto de asignaturas del currículo y a través de ella se adquieren conocimientos culturales, capacidades y aptitudes que resultan imprescindibles para la formación integral del alumnado. Considerando la interrelación de asignaturas o interdisciplinariedad del currículo, es necesario destacar el resto de áreas de Primaria y Secundaria que contribuyen en mayor o menor medida a la Educación Artística:

- En el área de Lengua Castellana y Literatura existe una contribución a la Educación Artística en muchas de sus manifestaciones, como son el conocimiento y valoración de obras literarias a través de la lectura y del acercamiento a diversas épocas y autores por una parte, y por otra, la relación que tiene esta área con otro tipo de expresiones artísticas como la pintura o la música.
- En cuanto al área de Matemáticas, siempre ha mantenido una relación estrecha con la música, tanto que forma parte de su base intrínseca; por añadidura, la geometría está íntimamente relacionada con las manifestaciones artísticas y la expresión plástica.
- Con respecto al área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, se centra en el conocimiento artístico y cultural de obras de arte propias del patrimonio del lugar específico y de otros entornos teniendo oportunidad de evaluarlas y apreciarlas. Se trata además de experiencias nuevas para valorar y disfrutar el arte de distintos periodos.
- La contribución de la Educación Física es muy relevante: principalmente por la forma de hacer a los alumnos partícipes del bagaje cultural que existe tras los juegos tradicionales, bailes populares, actividades que requieran expresión, etc. Esta área contribuye a la apreciación, comprensión y valoración de tales manifestaciones artísticas.

A su vez, y siguiendo el procedimiento inverso, la Educación Artística influye en las otras áreas mencionadas si nos planteamos, por ejemplo la relevancia del hecho de haber analizado en un recurso interactivo de un museo el estilo pictórico del Realismo y estudiarlo a continuación en Literatura; los programas de dibujo de animales y el estudio de ellos en el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural; o por ejemplo el caso de los cuadros referidos a los acontecimientos históricos de una determinada época y su posterior explicación en el bloque de Historia de la asignatura de Ciencias Sociales; o también dentro de la materia de Música, aprender una canción popular típica de un país y analizarla en la asignatura de Lengua mediante versos y estrofas.

Aunque es cierto que siguen cuestionándose mitos como los anteriormente explicados, la función que desempeñan las artes en la escuela como medio de fomentar la

creatividad y de formar una sociedad culturalmente informada, poco a poco va adquiriendo un interés mayor entre los colectivos de las políticas educativas y culturales, como es el caso de la conferencia “*Mapa de ruta para la educación artística*” de la UNESCO en 2006, cuya conclusión fue que la educación artística no puede seguir siendo considerada como una parte adicional en el proceso educativo, ya que de la misma forma que comprendemos el papel de la lengua en la escuela como forma de comunicación, podemos comprender la función de la educación artística si pensamos que en realidad en el mundo conviven distintos lenguajes verbales y no verbales —sonidos, imágenes, gestos...— que utilizamos diariamente para podernos comunicar.

La alfabetización del alumnado es un tema que preocupa a las escuelas actuales, pero esta alfabetización debería integrar los sistemas simbólicos de las artes, no limitarse únicamente a la palabra escrita. Como bien explica Giráldez (2007),

Las pirámides egipcias pueden ser descritas a través de medidas matemáticas, además la ciencia y la historia pueden aportarnos hipótesis de cómo, por qué y cuándo fueron construidas, pero una pintura o una fotografía nos aportan aspectos de igualmente importantes de su realidad. (p. 50)

Sánchez Méndez (1991) reflexiona sobre el papel de la educación de su tiempo y la del futuro, señalando que ésta debe ser utilizada para formar en los alumnos la capacidad de aprovechar los libros, los museos, el teatro, el cine, la televisión y las reproducciones de obras artísticas y musicales. Según él, hay que integrar los inmensos elementos de la cultura artística que nos encontramos día a día en la actualidad para desarrollar la comprensión y el uso de este multidisciplinar lenguaje, equiparándolo al lenguaje científico, ya que ambos son necesarios del mismo modo para el desarrollo del ser humano. En definitiva, es importante enseñar a los alumnos a ser más competentes en la sociedad de la que forman parte, pero en todas las áreas, incluidas las artísticas, ya que cada vez se requiere más que los trabajadores sean capaces de pensar de forma creativa, que sepan resolver problemas, que sepan de igual modo desenvolverse de forma autónoma e independiente, trabajar en equipo y desarrollar proyectos de muy diversa índole.

La función de la escuela es desarrollar las capacidades de los alumnos que les permitan desenvolverse en gran variedad de situaciones. Como afirman Bellocq y Gil (2010, p.20), “Las competencias suponen un importante cambio de modelo donde los conocimientos no tienen un fin en sí mismos sino solo si están adecuados a un contexto, si funcionan en situaciones prácticas no directamente vinculadas al ámbito escolar”.

Las artes, en efecto, contribuyen al desarrollo de estas capacidades, ya que estarían relacionadas con el mundo que nos rodea en todos los medios y en todas las etapas de la vida; de hecho, la competencia cultural y artística implica la valoración y comprensión de las manifestaciones artísticas en cualquier ámbito y época.

4.1.3. Aportación en el desarrollo de los niños.

La educación artística aporta numerosas ventajas al desarrollo integral de los alumnos:

- En primer lugar, los estudiantes van adquiriendo la capacidad de conseguir metas a largo plazo con paciencia, ya que para abordar esta materia, el aprendizaje se entiende como un proceso extendido a lo largo de toda la vida.
- Asumen los riesgos que conlleva y aprenden a reconocer sus propios errores entendiéndolos como un paso para saber dónde tienen que centrar su atención, y no tratándolos como un fracaso pesimista.
- Con esta materia presentan además interés por el trabajo propio: están estudiando algo que en la mayor parte de los casos han elegido ellos mismos y se sienten muy implicados; trabajan tanto por sí mismos como para alcanzar unos resultados que otras personas (en general los profesores) esperan de ellos.
- Practicando constantemente se dan cuenta del concepto “aprender haciendo”. La mejor forma de asimilar algo es centrarse en su repetida práctica, por ello se potencia su espíritu de superación, cada sesión que estudian música o practican dibujo es un paso adelante por pequeño que sea. En muchas ocasiones los estudiantes se limitan a aprender atendiendo a explicaciones u observando pasivamente a otra persona que realiza determinada acción, mientras que un músico o un pintor aprenden, necesariamente, poniendo en práctica aquello en lo que desean instruirse, tanto mediante la réplica para superar los errores, como a través de la experimentación de nuevas formas, desarrollando así su propia creatividad.

- Desarrollan, por lo tanto, la mente creativa. Gardner (2005) reflexiona sobre cinco tipos de mentes que él propone como las necesarias para enfrentarnos a los constantes cambios que nos brinda el futuro debido a los numerosos avances científico-tecnológicos y la llamada “globalización”; pues bien, la mente creativa es una de las cinco enunciadas por este autor para progresar de cara al futuro. Para potenciarla propone plantear a los alumnos varias soluciones para resolver problemas, ofreciéndoles además actividades ajenas a la rutina escolar, donde se premie la innovación y se toleren los errores.

Podemos considerar la creatividad una faceta novedosa, valiosa y original. En realidad todas las personas tenemos una capacidad creativa que en algunos casos no ha sido lo suficientemente potenciada. Según Marín Ibáñez (2003), la definición de creatividad es la siguiente:

Todo aquello que sea diferente, algo no existente y que aporta aspectos interesantes superadores de lo anterior, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades, lo designamos como un valor, cualquiera que sea el campo por modesto, cotidiano e insignificante que parezca. (p. 12)

Junto con todas las antedichas capacidades que los alumnos potencian, con la Educación Artística se favorece además el juicio crítico, es decir, buscar y seleccionar para poder encontrar lo que es más adecuado en función de lo que necesitan. Solamente ellos pueden decidir cómo pintar un cuadro, representar una escena o interpretar un pasaje musical; en este sentido la toma de decisiones es potenciada en el aula. Y por último, los estudiantes que sepan sacar provecho de estas materias artísticas madurarán como personas con ideales, conscientes de que las metas se logran poniendo verdadero empeño en conseguirlas.

4.1.4. Papel del docente.

En este capítulo parto de los cambios que ha experimentado la educación en los últimos años para ver cómo ha ido evolucionando el papel del profesor en el desarrollo de su labor, además de explicar diferentes factores a tener en cuenta dentro del sistema cognitivo de los alumnos, como es la consideración de que existen las inteligencias múltiples a las que se refiere Gardner (1998).

Durante los últimos años el papel del profesor ha cambiado en muchos aspectos. La función del docente ha pasado de ser un mero transmisor de conocimiento a convertirse en guía del aprendizaje, es decir, la enseñanza entendida como creación de conocimiento propio en los alumnos. Nuestra labor se basa en guiarles para que vayan creando su conocimiento de una forma subjetiva, manteniendo en todo momento una actitud creativa y participativa, y más en concreto en la enseñanza de Educación Artística. Por ejemplo, en el caso del fomento de la creatividad, es necesario que encontremos las herramientas necesarias que ayuden a la solución creativa de problemas de los estudiantes; para ello lo primero que tenemos que hacer es que comprendan realmente el sentido del problema, un paso que en sí mismo ya representa un hecho creativo. Como docentes tenemos que facilitar a nuestros pupilos el mayor número posible de oportunidades para que sean ellos quienes elijan con un criterio propio cuáles son aquellas a las que pueden sacarle el máximo partido.

Ya me he referido unas líneas más arriba a la teoría desarrollada por Gardner (1998) sobre las “Inteligencias Múltiples”, una auténtica revolución que supuso replantearse la propia naturaleza de los procesos pedagógicos que se había aceptado hasta entonces. Este autor propone que todo ser humano tiene ocho tipos de inteligencia complementarias, entre ellas: la inteligencia lingüística (que comprende la lectura, la escritura y la capacidad de comunicación verbal), la lógico-matemática (relaciones de medida y resolución de problemas), la visual y espacial (dibujo, juegos constructivos), la musical (identificación de sonidos y canciones), la corporal cinestésica (procesamiento del conocimiento a través de las sensaciones corporales), la interpersonal (desarrollo de la comunicación y de la empatía), la intrapersonal (conocerse a sí mismo) y la naturalista (facilidad de comunicación con la naturaleza). Obviamente sabemos que todos los alumnos disponen de esas capacidades en distinta proporción; algunos estudiantes tendrán más desarrolladas unas que otras en mayor o menor medida dependiendo de las experiencias que hayan vivido, del lugar donde han estado o de la educación que han recibido, es decir, dependiendo del contexto en el que hayan crecido. La clave de esta teoría es que como docentes tenemos que desarrollar todas estas inteligencias de forma conjunta en la medida que sea posible y dejar de lado el tópico de “para qué esforzarse en eso si se le dan mejor otras cosas”.

En el caso de la Educación Artística, las inteligencias más relacionadas temáticamente con esta materia son la inteligencia musical, la inteligencia espacial y visual, la lógica-matemática, corporal cinestésica y las personales (intrapersonal e interpersonal), por lo que cuando tratemos contenidos en esta asignatura relacionados con estos tipos de inteligencias, podríamos abordar varios aspectos de las restantes para conseguir un proceso más interdisciplinar y abierto, favoreciendo sus competencias y fomentando una mente más abierta. Además, como docentes hemos de tener en cuenta que cada uno de los dos hemisferios del cerebro alberga capacidades distintas, y aunque trabajen de forma conjunta, en cada humano predomina una parte hemisférica sobre la otra, es decir, las capacidades del hemisferio predominante destacan sobre el otro (lateralidad). Una parte es más espontánea, creativa y soñadora y la otra parte es más lógica, analítica y basada en la resolución de problemas. Si en los primeros años de su infancia nos encargamos de hacerles experimentar lo máximo posible, se reforzarán sus conexiones neuronales, y precisamente estas conexiones neuronales de los primeros años son las que se mantienen a lo largo de su desarrollo. Esta es en definitiva nuestra principal tarea, ya que la música y la plástica estimulan ambos hemisferios.

En efecto, tanto la música como las artes plásticas producen diversas sensaciones, reacciones o aportaciones en distintas áreas personales como en el caso del área social, cognitiva, fisiológica o emocional. Es un hecho que estas materias nos pueden ayudar a la hora de educar a los alumnos, tanto en el campo del conocimiento como en el de su crecimiento personal, ya que suponen para ellos una fuente de aportación de seguridad y autoestima, imaginación, concentración y sobre todo de algo que les proporcionan en especial estas asignaturas y que no encuentran en otras: el sentido creativo y personal de la interpretación a la hora de dibujar un cuadro o interpretar una composición musical.

4.2. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

4.2.1. Importancia de las TIC en la Educación Artística.

En este capítulo trataré de responder a la pregunta de cómo han influido las nuevas tecnologías desde sus inicios hasta nuestros días a nivel general, y en especial dentro del campo artístico, indicando además algunos programas que permiten en la actualidad editar imágenes y música consiguiendo resultados espectaculares. Para finalizar este

apartado se considerará en qué medida y hasta qué punto es necesario emplear las nuevas tecnologías en la educación artística para no perder de vista otros aspectos y recursos más tradicionales y convencionales, pero no menos efectivos, que son básicos para el aprendizaje de las citadas materias.

Durante los últimos años, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han ejercido una gran influencia en muchos aspectos de nuestras vidas, además de que han modificado nuestra forma de contemplar y entender el mundo hasta el punto de convertirse en un medio a través del cual percibimos la realidad. El mundo de las generaciones anteriores no tiene nada que ver con el que viven los niños actuales en cuanto a las nuevas tecnologías. Continuamente surgen objetos electrónicos nuevos y comportamientos adheridos a ellos que, por lo general, son asumidos culturalmente en muy poco tiempo. Cada vez dedicamos más horas a aparatos como la televisión, el ordenador, Internet, cámaras digitales para la grabación de imágenes fijas y en movimiento, reproductores de audio y vídeo, teléfonos inteligentes, etc. Sin embargo, el gran cambio que ha surgido en esta sociedad de globalización es que no somos receptores pasivos, sino que podemos buscar la información que deseemos en el momento: navegar por las redes, hacer visitas virtuales, mandar mensajes instantáneos, buscar información de cualquier ámbito, escuchar todo tipo de música, producir obras artísticas, etc.

Dentro del ámbito artístico, como señala Gianetti (2002), con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación existen posibilidades nuevas para hacer al espectador partícipe en la construcción de la obra misma e incorporarlo como persona interactiva, es decir, manteniendo una actitud recíproca con el proceso artístico; se pasa de la transmisión y contemplación a la interactividad, cuyo protagonista es un espectador que está en un sistema interactivo que propicia una comunicación entre el público y el programa.

Los grandes avances tecnológicos que siguen surgiendo en la actualidad han terminado convirtiendo las nuevas tecnologías en recursos que son utilizados masivamente por la sociedad, en especial en la creación de imágenes y audio y la subsiguiente transformación de los mismos. Muestra de ello puede ser el programa *Photoshop*, que edita fotografías e imágenes, y en el caso de la música la aplicación conocida como *Cubase*, que permite crear y editar composiciones musicales, además de otras funciones,

como añadir instrumentos virtuales, afinar la voz de un cantante, etc. En este sentido, la escuela puede aportar a los niños medios para que se familiaricen con estos recursos, proporcionarles herramientas o instrumentos que permiten crear imágenes y/o audio y manipularlos, siempre de acuerdo a la formación que los alumnos hayan adquirido hasta ese momento. Además el currículo actual de Educación Primaria indica en el caso de la Educación Artística que la Educación Plástica se divide en tres bloques: educación artística, dibujo geométrico y educación audiovisual (siendo este último propicio para el empleo de las TIC, ya que los contenidos se centran en la fotografía, la secuenciación de imágenes, el cine y el vídeo, el uso de recursos electrónicos para crear imágenes, etc.). La utilización de estos materiales no tiene por qué resultar difícil o suponer un obstáculo, siendo susceptibles de adaptarse al nivel en el que se encuentre el alumno en un momento determinado.

Ante este hecho, hemos de estar informados en todo momento de las novedades que nos ofrece la tecnología y saber seleccionar con buen criterio qué herramientas y materiales facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje con los alumnos en esta materia. Pero tenemos que tener en cuenta que las herramientas de creación y manipulación de imagen y sonido deben ser consideradas como un medio para la creación, no como un fin en sí mismas, es decir, no podemos sustituir la creatividad de los alumnos con estos medios, sino utilizarlos como un vehículo para conseguir creaciones propias.

Los recursos digitales se van creando con la finalidad de que se usen de forma intuitiva, como es el caso de las cada vez más frecuentes “pizarras digitales interactivas” o las *webquest*, entre otros, por lo que es más fácil manejarlos. Las nuevas tecnologías nos ofrecen muchas ventajas a día de hoy en el proceso educativo, pero nunca debemos perder de vista ni dejar en segundo plano la experimentación y manipulación de materiales didácticos convencionales, como es el caso de practicar con la pintura, empezar a manejar un instrumento, realizar manualidades, etc., ya que son actividades importantísimas para que los alumnos vayan descubriendo por ellos mismos con la vista y con el tacto, pero también con la colaboración del resto de sentidos, qué ocurre cuando realizan una acción; de hecho, se encuentran en una etapa en la que el descubrimiento disfruta del mayor de los protagonismos. De acuerdo a Capasso y Jean (2013, p. 7), “Las TIC deben considerarse, desde el punto de vista didáctico, medios y recursos, es decir, herramientas, material instrumental al servicio de los procesos de

enseñanza y aprendizaje”, por lo que los maestros, dependiendo del nivel escolar en el que estén dando clase, deberían tener en cuenta hasta qué punto y con qué frecuencia pueden emplear las nuevas tecnologías en el aula.

4.2.2. Ventajas y desventajas de los materiales interactivos de la Educación Artística.

Los materiales interactivos empleados en la disciplina de Educación Artística en Educación Primaria nos ofrecen múltiples ventajas respecto a otros más convencionales, pero de igual modo presentan inconvenientes que deben ser considerados.

Primeramente, se trata de materiales que los alumnos no están acostumbrados a utilizar todos los días, ya que normalmente se emplea más el libro de texto u otro tipo de instrumental didáctico manipulable, por lo que para ellos, ante la novedad, resultan sumamente atractivos y despiertan mucho interés. En este sentido, el maestro tiene ganada la primera batalla por captar la atención de los estudiantes frente a una nueva tarea que, debido al soporte empleado, de entrada ya resulta atractiva. Gran parte de los recursos que nos facilitan las nuevas tecnologías son gratuitos y además su uso permite tener el aula limpia y ordenada, al contrario que con la utilización de materiales convencionales como es el caso de Educación Plástica y Visual (pinturas, materiales para manualidades, etc.), lo que siempre implica un esfuerzo extra para recogerlos y ordenarlos.

Por otra parte, algunos programas interactivos facilitan la memoria visual y auditiva, e incluso la capacidad de la concentración y motricidad, como por ejemplo en el caso de la asignatura de Música, la facilidad de alternar canciones rápidas y lentas con los programas editores de música, pudiendo trabajar con ellos la capacidad de concentración y movilidad en una coreografía. La utilización de todo tipo de materiales interactivos en Educación Artística, bien empleados, facilita un nuevo campo de variedad de actividades que siempre resulta interesante como propuesta pedagógica.

En cambio, la utilización de materiales interactivos presenta una serie de inconvenientes que habría que tener en cuenta antes de emplearlos de manera indiscriminada en el aula: en primer lugar pueden generar bastante distracción debido a su variedad de recursos; además, si los utilizamos con mucha frecuencia, los alumnos pierden el contacto directo con los materiales convencionales, desapareciendo el atractivo que despierta la

estimulación del sentido del tacto en el caso de la Plástica, e incluso del olfato, o del sonido que emiten los materiales tradicionales de dibujo y pintura al contacto con el soporte. En cierto modo, la asepsia y frialdad de los recursos digitales pueden privar al niño de un tipo de placer sensorial que sólo puede conocer a través del empleo de los materiales tradicionales. Por lo tanto, es necesario saber medir la utilización de ambas variables.

De lo antedicho, se deduce que los materiales interactivos no generan un resultado material, corpóreo, sino virtual, ya sea por medio de imágenes fijas o animadas en el monitor de un ordenador, o mediante la obtención de sonidos que no surgen de un objeto con características acústicas, sino de un altavoz que electrónicamente traduce bits de información en sonidos. Dentro del caso de Educación Plástica, desaparece la marca propia de las creaciones, ya que el producto de la creación del programa tiene bastante similitud con otros que han sido elaborados con el mismo programa (colores similares, misma paleta de texturas, etc.). Con respecto a la utilización de estos recursos hay que tener en cuenta que a veces no muestran una orientación didáctica clara, mientras que otros que sí demuestran una orientación didáctica más evidente pueden no resultar muy atractivos para los alumnos, por lo que como docentes tenemos que saber cuáles se adecuan más a lo que necesitamos en función de los contenidos del currículo. Por último, es importante tener en cuenta el factor tiempo al utilizarlos, racionándolo adecuadamente para evitar el excesivo cansancio de la vista después de un período de atención continuada. Un aspecto que no suele tenerse en cuenta pero que puede provocar problemas no poco importantes es la ocasional presencia de fallos técnicos durante la instalación o el uso de los programas, por lo que conviene tener preparado otro plan alternativo por si esto sucediera.

4.2.3. Recursos didácticos de Educación Plástica y Música.

En los últimos años y de manera progresiva se ha venido introduciendo una gran variedad de recursos interactivos en las aulas relacionados con las materias de Educación Artística. A continuación procederé a explicar cuáles son los más utilizados en Educación Plástica y Música.

Educación Plástica:

• Museos virtuales.

En la actualidad, las nuevas tecnologías nos han proporcionado la ventaja de que los museos dispongan de recursos multimedia propios para que todo el público pueda acceder a ellos y se mantenga con información actualizada en todo momento. Macías (2004) explica el funcionamiento del museo virtual de la siguiente forma:

“se trata de poner a disposición del público, sin limitaciones de horario ni geográficas, unos determinados contenidos, constituidos por imágenes digitalizadas de una cierta calidad y explicaciones teóricas referidas a las mismas, en un entorno gráfico atractivo y que permita una navegación fácil y amena a través de los oportunos hipervínculos. Otro de sus rasgos fundamentales es que debe tener asegurada su permanencia en el tiempo y la renovación periódica de su diseño y contenidos, pues de lo contrario no dejaría de ser una simple «Muestra Virtual» más o menos lograda”.

Este hecho innovador ha demostrado representar sin duda una ruptura de la barrera espacial y temporal. Es un recurso que puede ver todo el mundo desde el lugar en el que se encuentre, pero esto no quiere decir que se limiten siempre a verlo por Internet sin ir al museo “físico”.

De esta forma, muchos de los museos nacionales e internacionales disponen en sus páginas web de apartados con función pedagógica para todo tipo de público. En el momento que utilicemos estos recursos, hemos de plantearlo con los alumnos de modo que las actividades que realicemos con ellos tengan una finalidad de comprensión e interpretación de las obras más allá de una simple transmisión de información, por ello, es importante el fomento del espíritu crítico, del análisis y de la argumentación en los alumnos.

Las nuevas opciones que nos da Internet permiten que las metodologías de la didáctica sean más innovadoras, ya que además de plantear nuevas propuestas nos amplían el campo de trabajo, como es el caso ya referido de las páginas web de los museos. En un principio es necesario pensar qué web de museo se adapta más a lo que queremos conseguir; para ello hay que tener en cuenta dos factores: en primer lugar cuál es el

público al que está destinado (alumnos de la escuela, turistas, personas mayores, etcétera), concretando, a continuación, el contenido del aprendizaje: qué puede aportar este museo a nuestro conocimiento. Para ello partimos del contenido visual, descubriendo sus diversos tipos de recursos y actividades, favoreciendo una contextualización comprensible de las piezas. La finalidad es que una vez finalizadas las actividades, los alumnos se sientan con una experiencia de conocimiento del arte (aunque siempre hay que tener en cuenta que dependiendo de la tipología del museo virtual el planteamiento puede ser diferente). Dentro de las principales actividades que tenemos que considerar para contextualizar las obras del museo, hemos de tener en cuenta lo siguiente:

Para empezar, conocer al autor y algún dato significativo sobre su vida; en segundo lugar es importante que los niños sepan ubicar históricamente al artista, para que tengan un esquema mental cronológico y puedan situarlo en el periodo al que pertenece por sus características principales; y en tercer lugar, podemos relacionar la actividad de este museo con otras áreas curriculares cuya temática pertenezca a la actividad artística del momento, como por ejemplo la naturaleza presente en la obra, si hay animales, si se está representado una escena de un acontecimiento histórico conocido, etc.

- **Recursos interactivos para combinar colores.**

Además de los recursos mediante los cuales podemos dar a conocer datos históricos de las obras y los autores, existen también otros que nos permiten su puesta en práctica durante las clases de Educación Plástica, como es el caso del programa *Color Scheme Designer* (v. Anexo 1), que se trata de una útil herramienta para combinar colores en base a una serie de criterios, especificando además la distinción entre colores cálidos y fríos y señalando los colores complementarios; o el programa *Pictaculous*, para el cual mostramos una imagen y él mismo detecta qué colores exactos la contienen y cuáles combinarían con dicha imagen. Estos recursos inhiben su descubrimiento propio a partir de la experimentación, ya que son programas que dan una respuesta automática sin dejar a los alumnos pensar previamente cuál será el resultado, por lo que no conviene emplearlos siempre durante las clases, sino en momentos especiales (v. Anexo 2).

Música:

Dentro del ámbito musical, las tecnologías también nos han aportado numerosos recursos para desarrollar las destrezas de la entonación, la educación auditiva o el solfeo.

• Entonación.

En el campo de la entonación, ya en la década de los sesenta se creó el sistema CAI (Computer-Assisted Instruction) mediante el cual los alumnos cantaban con un micrófono una canción a primera vista, mientras el ordenador evaluaba la entonación y decidía quién era la persona que tenía que volver a hacer el ejercicio y quién podía seguir adelante, incluso también quién haría otro ejercicio de dificultad similar al anterior. Otro programa interesante para trabajar la afinación en la entonación es *Tuning Tutor*, creado por W. R. Higgins, basado en la reproducción de afinaciones. En un estudio (Glass, 1986) sobre la efectividad de este programa tecnológico de entonación en el ámbito de la discriminación y la afinación, se demostró que la velocidad con la que los estudiantes descubrían la entonación y precisión correcta mejoró muy notablemente a lo largo de un periodo de diez días —tiempo durante el que se llevó a cabo la mencionada investigación.

• Educación auditiva.

Para desarrollar la educación auditiva existen programas como *Ear Master*, *Functional Ear training* y la página web *teoria.com*, que disponen de gran cantidad de ejercicios de notas, intervalos, acordes, escalas e incluso dictados rítmicos que buscan mejorar las destrezas auditivas de los alumnos. Considero que son programas muy dinámicos y atractivos para los estudiantes y pueden ser utilizados en el aula de Primaria como actividad durante las clases para trabajar los conceptos teóricos, o como refuerzo para que ellos mismos practiquen en casa. Son recursos muy buenos para potenciar el oído relativo (es decir, la habilidad para distinguir bien las distancias de los intervalos) y para mejorar la velocidad de las respuestas.

5. MARCO PRÁCTICO

5.1. Análisis de recursos didácticos de Educación Artística.

A continuación se van a describir y analizar, desde el punto de vista pedagógico, varios recursos didácticos interactivos destinados a alumnos de Educación Primaria que considero que pueden ser interesantes para trabajar en clase como herramienta de aprendizaje, señalando sus puntos fuertes y sus puntos débiles. La finalidad es ponerlos en práctica con varios contenidos del currículo que especificaré a continuación. En primer lugar referidos a la asignatura de Educación Plástica y Visual, y, a continuación, vinculados al área de Música.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Dentro de los posibles recursos que podemos emplear en esta materia dentro del ámbito de la Educación Artística, he considerado varios desde el punto de vista pedagógico, valorando las ventajas y desventajas de su aplicación en el aula. En primer lugar voy a analizar un recurso didáctico que aparece en el apartado didáctico de la página web del Museo del Prado y que pertenece a las acciones y proyectos que lleva a cabo el programa educativo *El Prado para todos*.

Historia de un retrato

He elegido este recurso porque me parece interesante tratarlo con los alumnos de 5º de Educación Primaria en dos materias distintas: en primer lugar para aplicarlo en el área de Educación Plástica con el contenido “Las obras plásticas y visuales presentes en el entorno” dentro del bloque Educación Audiovisual y además, también es útil para el área de Ciencias Sociales, ya que hay un contenido dentro del bloque de Historia llamado “España en el siglo XVIII. Goya y su tiempo”. De esta forma puede ser empleado en ambas materias al mismo tiempo para contemplarlo desde ambos puntos de vista.

El recurso se llama *Historia de un retrato* (v. Anexo 3) y se basa en la explicación de la obra *La familia de Carlos IV*. El narrador de esta historia es el niño Francisco de Paula Antonio de Borbón y Borbón-Parma, que comienza presentándose e indicando al

espectador de quién es hijo y en qué época se sitúa. Considero importante que sea él el narrador ya que los niños al leer la historia se sienten más identificados con este personaje porque al fin y al cabo tienen edades similares y el lenguaje que emplea es de un registro parecido a los niños de esa edad. A continuación describe el concepto de “retrato”, indicando con un lenguaje propio para los niños que se trata de dibujos que hacían los artistas porque en aquella época no existía la fotografía.

Más adelante presenta a Francisco de Goya, que era el pintor oficial de su padre, Carlos IV, y además presenta a sus padres, mostrándonos varios dibujos de ellos, como en realidad hacen los niños cuando son pequeños. A continuación cuenta la contextualización del cuadro, que tuvo que ser realizado cuando la familia de Carlos IV huyó durante la guerra que tuvo lugar en España. La concreción de los datos con los que el narrador cuenta la historia hace que los niños se queden con los detalles verdaderamente importantes y tengan un sentido general artístico de lo que se representa en el cuadro. A lo largo de la historia, el narrador va planteando preguntas a los espectadores para que fijen su atención en una cuestión determinada, como por ejemplo: “*Observadme bien, ¿qué objetos llevo sobre mi traje?*” (en ese caso se hace referencia a los símbolos y medallas que indican que pertenece a la familia real), o también “*¿Os habéis fijado dónde estamos retratados?*” (están retratados en una de las habitaciones del palacio real). Este tipo de preguntas genera mucha curiosidad en los niños. Más adelante nos presenta al resto de familiares que aparecen en la foto indicándonos el tipo de parentesco que tiene con ellos. Como información, nos cuenta que ahora viven en el Museo del Prado y nos explica su historia (quién lo fundó, dónde se encuentra, etc.) Después nos habla sobre el personal que forma parte de los museos y sobre su función: vigilantes, educadores, restauradores, copistas...; esto me parece importante porque es interesante que conozcan la función que desempeña cada uno para que cuando acudan de forma física a un museo entiendan cuál es su trabajo. Como curiosidad final pregunta quién es el hombre que aparece en el cuadro que no va vestido como el resto de personas de la realeza representadas en él; se trata en realidad de Francisco de Goya, que se ha autorretratado en el cuadro.

Por último se despide recordando dónde está el cuadro en el Museo del Prado (sala 32) y que todos están invitados a verlo, por lo que es una animación motivadora para acudir a contemplar este cuadro de forma física y así apreciarlo en directo. Creo que es un

mensaje muy atrayente para los niños, y que además puede suscitar mucha curiosidad después de haber escuchado esta historia tan cautivadora, a la par que cercana, para los más pequeños.

En mi opinión, con este recurso los alumnos pueden tener una noción general muy adecuada de la historia de la obra artística, de los personajes y del contexto, además de la explicación posterior del museo y sus componentes. Por otra parte considero que en este caso sería más enriquecedor mostrar algún cuadro más de Goya para que tengan una concepción general de su estilo y de las características del periodo artístico al que pertenecía. La letra tan grande facilita su visión y lectura, poniendo pocas palabras por diapositiva; y las imágenes de tan alta calidad facilitan un diseño más llamativo. Me parece un recurso muy interesante como material para trabajar en una clase de Plástica (incluso desde una perspectiva multidisciplinar) o como actividad previa para preparar una visita guiada a la exposición del Museo del Prado.

Actividades interactivas del Museo J. Paul Getty

El museo J. Paul Getty, cuya sede principal se encuentra en Los Angeles (California), dispone de un programa pedagógico con diversas actividades interactivas para las familias. Estas actividades tienen relación con las obras que se encuentran en el museo.

A pesar de que el idioma de la página sea el inglés, su utilización resulta muy manejable y accesible, amén de que, una vez más, se favorece la interdisciplinariedad; además es muy agradable tanto para la vista (por sus colores llamativos en especial como recurso atractivo para los niños) como para el oído, ya que cada vez que se selecciona una opción suena un breve sonido que otorga dinamismo a la página, y cuando se consigue realizar una actividad suena una breve melodía con tono de victoria. Un aspecto que me ha parecido interesante ha sido que en todas las actividades se hace referencia a la obra del museo de la que se trata, por lo tanto el alumno está constantemente en contacto con esta información y va adquiriendo cultura artística de una forma lúdica y entretenida (v. Anexo 4).

El inconveniente de esta página es que a pesar de que las actividades están enfocadas para niños, algunas de ellas resultan bastante difíciles incluso para personas de más

edad, por lo que nuestra función es saber seleccionar cuáles de ellas son las más indicadas para ellos; por otra parte, algunas de las actividades no son muy novedosas, ya que resultan en exceso similares a las de otros sitios web. Una desventaja añadida que he encontrado en esta página ha sido el escaso fomento de la creatividad, ya que algunas de las manualidades que oferta se basan en plantillas ya creadas para que los alumnos las pinten, sin darles opción a crearlas ellos mismos.

Dentro de los apartados más interesantes cabe destacar los siguientes:

- *Match Madness*: Consiste en emparejar imágenes pertenecientes al museo en un tiempo limitado. Este apartado está dividido en cuatro categorías: relacionar dos imágenes exactas, dos mitades de una imagen, una palabra con su imagen y una imagen con otra similar (v. Anexo 5).
- *Switch*: En este apartado se desarrolla la observación muy detallista. Consiste en encontrar cinco diferencias entre dos imágenes pertenecientes a cuadros del museo en un tiempo limitado (v. Anexo 6).
- *Jigsaw Puzzle*: La elaboración de puzzles es la actividad interactiva más completa desde el punto de vista cognitivo, ya que potencia de manera conjunta la observación y la memoria. Además se puede escoger el número de piezas del puzzle antes de comenzar a hacerlo. (v. Anexo 7).

En definitiva, considero que es un recurso muy útil para los últimos cursos de Primaria (5º y 6º) por la dificultad de las actividades, que encuentro muy adecuadas para ellos, y su atractivo diseño, que lo hace más interesante y divertido, aunque es importante que en este recurso didáctico siempre esté pendiente el profesor para marcar qué nivel es el mejor acorde con la edad del alumno. He elegido este recurso pensando en dos asignaturas dentro del currículo de Educación Primaria de Castilla y León: si lo utilizamos como recurso en 6º de Primaria, sería ideal para trabajar de forma conjunta el contenido de Matemáticas “Azar y probabilidad - Carácter aleatorio de algunas experiencias” y el contenido de Educación Plástica “Tecnologías de la información y la comunicación para el tratamiento de imágenes y diseño y animación”.

Bomomo

Bomomo es un llamativo programa creado en el año 2011 que es muy similar al programa “*Paint*”, con la destacada diferencia de que el tipo de composiciones generadas en el programa *Bomomo* son de carácter abstracto.

Dentro del currículo de Educación Primaria, este recurso es muy útil para emplear en el momento que se trabaje en 4º de Primaria el contenido “La composición plástica utilizando imágenes en movimiento” dentro del bloque Educación Audiovisual del área de Educación Plástica y además para el contenido “La pintura abstracta. Pintores y técnicas” del bloque de Expresión Artística de este mismo área. Es una forma de que pongan en práctica las técnicas aprendidas de esta corriente aportando su toque personal de una manera muy creativa.

Esta aplicación requiere únicamente dos requisitos: elegir el tipo de pincel y el movimiento adecuado para dibujarlo. El movimiento constante de los círculos flotantes que forman el pincel hace que el alumno fije su atención en él constantemente. Tiene una amplia variedad de tipos de trazo: líneas rectas, líneas curvas, puntos, polígonos, esferas e incluso una goma de borrar. El resultado final simula una especie de textura de relieve en tres dimensiones y en ocasiones con efectos decolorados. Es muy interesante porque en muy poco tiempo se pueden conseguir grandes resultados muy lucidos, tanto con el uso de una herramienta como con varias, lo que aumenta la autoestima del niño en el momento que lo utilice. Se puede emplear como forma de estudio de los distintos tipos de trazo, como fondos de murales e incluso como imitación del estilo vanguardista. Además el programa da opción a guardar el trabajo e incluso compartirlo.

El único problema que he encontrado en este programa ha sido su complicado control del pincel, ya que permanece en constante movimiento, y el hecho de que no se pueda elegir el color, sino que éste es seleccionado de manera automática y aleatoria por el programa, aunque esto en vez de ser un inconveniente, puede ser una forma de sorprender al alumno y darle ideas que desconocía. Me parece que puede ser un recurso bueno para los alumnos de 4º a 6º de Educación Primaria, ya que su motricidad está más desarrollada para controlar lo que dibujan con el pincel del ratón del ordenador (v. Anexo 8).

Color with Leo

Esta página web presenta muy poca variedad de actividades y en principio no resulta muy recomendable para la asignatura de Plástica, debido a su escaso fomento de la creatividad, pero sí que es cierto que dispone de muchos recursos para que el docente utilice en clase con los alumnos, por ejemplo, ofrece varias plantillas que pueden descargarse para realizar manualidades en clase. También, pensando en el profesor, indica una serie de objetivos, materiales y pasos para que el docente tenga en cuenta en el momento que lleve a cabo la sesión con los alumnos.

Otro apartado de esta página web consta de plantillas de dibujos, construcción de puzles e imitación de dibujos. Como he indicado antes, no es un recurso útil para fomentar la originalidad y la creatividad, pero sí que es verdad que ayuda a desarrollar la precisión de dibujo, como es el caso de la imitación de retratos, donde el alumno (mediante una cuadrícula) tiene que imitar un dibujo de un retrato que también está marcado por una cuadrícula (v. anexo 9).

También dispone de otro apartado más práctico desde el punto de vista interactivo, en el que tienen que formar dibujos a partir de formas o colorear dibujos de artistas como Magritte, Kahlo, Cezanne y Chagal, muy útiles para adquirir cultura general artística. Además dentro de este apartado hay una actividad en la que el niño tiene que elegir un color del círculo cromático y automáticamente varios expendedores desprenden su color para formar la mezcla final. Esta actividad no fomenta el descubrimiento, ya que no prueban por ellos mismos la mezcla de color, pero sí puede ser útil para resolver determinadas dudas que puedan surgir en clase sobre este aspecto. Su diseño es muy atractivo para los niños y el colorido es muy vivo (v. anexo 10), lo cual resulta del todo acertado.

Creo que es un recurso útil para realizar actividades de refuerzo dentro de la combinación de colores, pero no me parece necesario emplearlo para trabajar contenidos de la materia a fondo porque no potencia en especial ninguna habilidad de dibujo ni de creatividad desde el punto de vista interactivo.

Faces & Places

Faces & Places es un programa de elaboración interactiva de *collages*. Se encuentra en la página web de la Galería Nacional de Arte de Washington. La realización de estas composiciones se basa en el estilo de los artistas estadounidenses en el que se combinan elementos de varias obras que forman parte de las más de cien obras contenidas en la Galería Nacional. Esta actividad ofrece una visión general del arte americano de los siglos XVIII y XIX, por lo que es una buena opción para que vayan adquiriendo cultura general de las imágenes de este tipo de arte.

Dentro de este recurso, los niños pueden elegir las caras de los personajes, pudiendo personalizarlas con los elementos interactivos y crear su propia composición. Además pueden escoger el paisaje propio de la América rural dentro de esta época. Este recurso incluye música y animaciones que dan la vida a la escena.

El único inconveniente que presenta es que no hay mucha variedad de caras y paisajes para que tengan mucha opción de combinarlos entre sí. Puede ser utilizado a partir de 1º de Educación Primaria, ya que en el propio currículo de Castilla y León figura el contenido de “La composición plástica a partir de la fotografía. Organización progresiva del proceso de elaboración. El collage” dentro del bloque de Educación Audiovisual (v. Anexo 11 y Anexo 12).

MÚSICA

Ear Master y teoria.com

Los recursos didácticos de Música *Ear Master* y la página web *teoria.com* son utilizados para potenciar la educación auditiva y se pueden emplear como material complementario en una clase de Música, o como refuerzo para que trabajen en casa de forma independiente.

Se trata de recursos bastante similares entre sí, que son muy dinámicos y entretenidos y trabajan la discriminación auditiva. Potencian el oído musical relativo, es decir, en especial, la habilidad de distinguir los intervalos (v. Anexo 13); además, la mejora de velocidad de respuesta se incrementa a medida que se van haciendo más ejercicios. Una

de sus ventajas es que el hecho de saber que se puede practicar “cuando se quiera” provoca una predisposición ante esta destreza. Muchas veces en clase se dan conceptos de forma rápida debido al exigente seguimiento del currículo, y los alumnos no pueden asimilarlos como sería deseable, pero en el caso de estos dos recursos pueden permitirse practicar en casa las veces que sean necesarias sin el condicionante del factor tiempo. Sin embargo, es necesario considerar que aunque sea más relajado trabajar con estos materiales de forma independiente, se pierde el sentido de la concentración y de la tensión del desarrollo de esta destreza en la clase grupal, como es por ejemplo una clase de Educación Primaria.

Las desventajas de estos recursos es que no detectan verdaderamente el tipo de oído musical de que los alumnos disponen, por lo que la orientación a las actividades no es muy fiable si no se sabe exactamente cuál es el problema. En este caso el docente debería asesorar al alumno previamente sobre esta situación e indicarle qué tipo de ejercicios de estos recursos facilitan su aprendizaje, facilitándole estrategias que al alumno le vengán bien para mejorar la comprensión de intervalos, acordes, escalas, etc. Es decir, el alumno tiene que saber cuál es el punto de partida de su formación auditiva.

Considero que son recursos que no deben sustituir la labor del profesor, sino que deben ser considerados como un material complementario de apoyo para favorecer el potencial de la destreza auditiva y alcanzar los objetivos que los alumnos no hayan podido superar durante las clases por cuestión de tiempo o entendimiento de los conceptos. Los alumnos no suelen saber por sí mismos graduar la dificultad de estos ejercicios y es el docente quien debe guiar al estudiante en todo momento en el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecerle con las estrategias y los recursos específicos de educación auditiva cuando presente problemas.

Este recurso puede ser utilizado por el docente en cualquier curso de Educación Primaria, ya que el docente puede graduar la dificultad adaptándola al nivel de los contenidos exigidos por el currículo de Educación Primaria en cada curso.

SFS Kids

SFS Kids (San Francisco Symphony) es una web creada por la institución de la Orquesta Sinfónica de San Francisco, en la que los alumnos tienen actividades para componer sus propias melodías, por lo que se ve potenciada su capacidad creativa, y además tienen la

oportunidad de escuchar sus propias composiciones musicales. Los inconvenientes que he encontrado se focalizan en la poca variedad de instrumentos a elegir para componer sus pequeñas melodías, pero en cambio existe la opción de elegir entre varios tipos de *tempo* e incluso el compás (v. Anexo 14). Este recurso convendría emplearlo a partir de 2º de Primaria, ya que según el currículo de Castilla y León es entonces cuando comienzan a impartirse los contenidos de las figuras rítmicas y las notas musicales. La página está en inglés, pero es muy sencillo y serían capaces de entenderlo.

Esta página dispone además de un apartado de educación auditiva centrado en la audición de grandes obras musicales de la historia. De esta forma los alumnos pueden escuchar la parte más característica de estas obras y también conocer detalles como el motivo de su composición o curiosidades sobre el autor de la obra seleccionada.

Para finalizar, me ha parecido muy interesante la forma en la que enfoca la enseñanza de los instrumentos musicales. En primer lugar se muestra una gran foto de ellos y una descripción sencilla pero clara, y además tienen la opción de escuchar cómo sonaría la escala de notas musical en ese instrumento, por lo que es una buena forma de conocer su timbre dependiendo de la familia a la que pertenezca (v. Anexo 15).

Aprendo Música

La página web aprendomusica.com permite desarrollar la mayoría de las destrezas exigidas para la educación musical dentro de la etapa de Primaria (excepto la entonación), es decir, el solfeo, el ritmo e incluso el dictado, además dispone de varios tutoriales para interpretar diversas canciones de flauta. Tiene la ventaja de que es una página que puede ser empleada de forma autónoma por los alumnos y además pueden ir aumentando la dificultad si consideran que dominan las actividades (v. Anexo 16).

Las actividades no son muy innovadoras y se basan en su gran mayoría en el sistema tradicional de enseñanza, pero este hecho puede ser a causa de que la página web tiene 10 años de antigüedad.

Como en el caso de la página teoría.com, puede ser empleado en cualquier curso de Educación Primaria del currículo de Música, ya que se puede graduar su dificultad atendiendo a los contenidos de cada curso escolar.

6. METODOLOGÍA

Para la elaboración de este trabajo de investigación bibliográfica y de recursos electrónicos y digitales para la enseñanza, me he basado en una metodología cualitativa de acuerdo con la descripción que hacen de este sistema de estudio Taylor y Bogdan (2000):

La investigación cualitativa es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de pautas de los datos, y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos. En los estudios cualitativos los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible. Comienzan sus estudios con interrogantes solo vagamente formulados. (p. 20)

En este sentido, inicialmente me he planteado, por una parte, una serie de cuestiones sobre la situación de la Educación Artística en la Educación Primaria, cómo está valorada y cómo está desarrollada actualmente en la escuela; para ello me he basado en documentación sobre la legislación educativa en nuestro país y en el marco europeo sobre estas materias y su aplicación en el aula (Real Decreto 126/2014 y Comisión Europea, 2006).

A la vista de los resultados de mi estudio del tratamiento de las enseñanzas artísticas en la actualidad he continuado con una investigación diacrónica para estudiar el origen de la situación en que se encuentran estas asignaturas en el panorama educativo donde son menos valoradas que las materias de otras áreas; como resultado de la estimación de las causas y efectos analizados a través de un estudio bibliográfico sobre el tema, he llegado a la conclusión de la existencia de una serie de prejuicios y creencias sobre este tipo de enseñanzas que conducen a la situación en que se encuentran desde el punto de vista práctico, como la menor estimación o atención que reciben dichas asignaturas en el currículo de Educación Primaria.

Dadas estas premisas, he continuado con un análisis cualitativo sobre la necesidad de adquirir la competencia cultural y artística por parte del alumno como un elemento vital de su desarrollo educativo; para ello me he basado en la Teoría Fundamentada (Grounded Theory) de Glaser y Strauss, cuyo método, basado en la investigación

cualitativa, es aplicable a las ciencias sociales y la educación, de modo que he analizado el valor de las materias artísticas desde un método deductivo por la influencia y la aportación, desde el punto de vista didáctico, que suponen para el resto de las asignaturas en otras áreas del currículo educativo, y a su vez los beneficios de la enseñanza artística en el alumno no solo para la etapa escolar, sino para toda su vida, ya que estas materias forman parte de su desarrollo psicológico, intelectual cultural y personal. Por otra parte he tratado el papel del docente en esta área educativa como responsable de la aplicación en el aula de nuevos sistemas y medios pedagógicos para hacer más efectiva su labor.

Desde estas premisas planteadas en mi trabajo de investigación, he valorado la importancia de las nuevas tecnologías en Educación Artística como elementos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje que aportan nuevos métodos que pueden cambiar el panorama de la enseñanza de estas asignaturas; he analizado las ventajas y desventajas de su utilización y he realizado un análisis cualitativo de los beneficios e inconvenientes de la utilidad de varios recursos interactivos, muchos de ellos recomendados por expertos en esa área, como por ejemplo el caso del sistema de entrenamiento auditivo de Sofía Martínez para la asignatura de Música o el apartado pedagógico de la Galería Nacional de Arte de Washington para la asignatura de Plástica.

La selección de recursos que he realizado para este trabajo de investigación conlleva el propósito de mostrar la aplicación de las TIC como un medio útil que debe ser elegido por el docente en toda la diversidad que las nuevas tecnologías nos ofrecen para que sean una herramienta eficiente y necesaria para que el alumno alcance las competencias artísticas necesarias acorde con las exigencias actuales de estas materias, ya que hoy en día el arte está integrado en la globalización, la evolución tecnológica y la expansión cultural, de igual modo que las demás áreas de conocimiento, y exige un dominio amplio y exhaustivo de todas las manifestaciones culturales en todos los ámbitos e incluso de su interrelación con otras artes.

La metodología que he seguido en este trabajo de fin de grado ha servido en su conjunto para analizar la situación de las Enseñanzas artísticas en la Educación Primaria en su contexto y en su valoración y para elaborar una alternativa de enseñanza eficaz a través de las TIC, no como algo novedoso y descriptivo mediante los innovadores medios audiovisuales que tenemos a nuestro alcance, sino como una herramienta útil y eficiente

acorde con las exigencias de estas materias en la realidad actual y en un sistema educativo adecuado.

7. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Después de haber consultado y analizado varias fuentes bibliográficas y recursos educativos para elaborar este trabajo de investigación, he contrastado las opiniones de diversos autores en torno al argumento de mis hipótesis iniciales sobre la valoración de la Educación Artística en el aula, en la sociedad y en el currículo y los beneficios que aporta a los alumnos. Como consecuencia de esta investigación he revisado y valorado un número limitado de distintos recursos pedagógicos aplicables a las asignaturas de Educación Plástica y Música, basándome en la adecuación de las TIC como medio de enseñanza para la Educación Artística.

Los resultados han sido los siguientes:

1. Partiendo del currículo de Educación Primaria de Castilla y León, la dedicación horaria semanal para la Educación Artística (2 horas y media) es muy reducida con respecto al resto de áreas y dificulta hacer una programación con riqueza de recursos y actividades debido a la falta de tiempo y, en algunos casos, a falta de medios adecuados que deberían proporcionar las administraciones educativas.
2. En la línea de lo que explica Marín Viadel (2003), la creencia de las instituciones educativas de que las actividades artísticas son únicamente trabajos manuales ha provocado un tipo de enseñanza con escasa originalidad de recursos, a pesar de los medios tan innovadores con los que se cuenta en la actualidad, que ha podido inhibir en gran medida la creatividad de los alumnos.
3. La Educación Artística no está tan valorada ni por sí misma ni con el resto de asignaturas por una serie de creencias generalizadas, como indica Giráldez (2007), que persisten desde hace tiempo. Ha quedado detallado el relevante alcance de la Educación Artística por sí misma como materia propia así como en relación con otras áreas (Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio Natural Social y Cultural y Educación Física).
4. El desarrollo de la Educación Artística en Educación Primaria supone numerosos beneficios para los alumnos: aumentan sus expectativas a largo plazo superándose día a día y creyendo en sí mismos, son más autónomos e independientes, aprenden con la práctica en todo momento y experimentan resultados nuevos reflexionando sobre las causas de los propios errores, les

ayuda a desarrollar el espíritu crítico y potencia en gran medida la creatividad y la originalidad sin tener necesidad de haber nacido con un don innato para esta materia.

5. Para fomentar la creatividad plástica y musical en los alumnos hay que darles desde un principio muchas soluciones a un problema concreto y facilitarles recursos, de tal forma que ellos mismos, en situaciones futuras, alternen varias posibilidades, inventando sus propias soluciones en un determinado tipo de contexto.
6. Como reflexiona Sánchez Méndez (1991), hemos de formar a los alumnos para que aprovechen todos los elementos de la cultura artística (los libros, los museos, el teatro, el cine, la televisión y las reproducciones de obras artísticas y musicales) para ser más competentes y que sepan desenvolverse con recursos en situaciones extraescolares. Para ello el docente debe ser desde la escuela un guía facilitador de recursos específicos para el alumnado.
7. Las TIC suponen en Educación Artística un gran potencial en estas materias para adquirir e incrementar en el alumno destrezas a nivel cognitivo y para despertar su interés y participación activa; además resultan una herramienta útil para conseguir equiparar estas asignaturas en importancia con el resto de áreas.
8. El uso de las TIC en el aula de Educación Primaria suele verse obstaculizado por la falta de preparación del profesorado para su utilización y también porque las administraciones educativas no facilitan los medios necesarios, presumiblemente por falta de presupuesto económico.
9. Existe gran diversidad de recursos interactivos para ser utilizados en Educación Artística. El estudio y selección específica que he realizado de esos recursos en materia de Educación Plástica y Música permite diferenciar las ventajas y desventajas de su aplicación y la labor del docente en su utilización.

8. CONCLUSIONES

Desde el punto de vista teórico de este trabajo, a través de documentación sobre el tema y bibliografía específica, he llegado a constatar la situación de las Enseñanzas artísticas en el panorama de la educación actual, qué tratamiento se les da en el currículo de Enseñanza primaria y qué valoración reciben en el mundo educativo y en la sociedad en general. Como consecuencia de ello considero que estas asignaturas no están valoradas como se merecen y en ningún caso deben ser clasificadas con menos relevancia que las materias de otras áreas, ya que tienen la misma importancia en el desarrollo educativo del niño. A lo largo de mi investigación he constatado la realidad de los múltiples beneficios que aportan estas enseñanzas a los estudiantes en su vida personal e intelectual y considero que deben ser implementadas con nuevos medios. El presente trabajo de investigación lleva a la conclusión de que es necesario renovar y reinventar la enseñanza y los medios de aprendizaje de las Enseñanzas artísticas a través de la adecuación pertinente de las nuevas tecnologías, para impulsar el método de aprendizaje de las mismas. En una sociedad como la nuestra se ha llegado a un punto impensable de posibilidades de transmisión de la información y este hecho, en el plano de la educación, significa la posibilidad de un progreso y un avance inimaginables en épocas anteriores, de ahí que sea labor de la comunidad educativa el transformar los sistemas y añadir nuevos recursos que potencien el aprendizaje de modo eficaz.

Confío, asimismo, haber sabido plasmar adecuadamente en este trabajo los evidentes beneficios que pueden derivarse de la aplicación de las TIC para obtener un mejor desarrollo de las asignaturas pertenecientes al ámbito artístico, sin perder de vista que estos medios interactivos innovadores significan un medio, una herramienta útil, no un fin, ya que en ningún caso pueden sustituir la labor del docente y su aportación personal acorde con la individualidad, es decir, atendiendo al nivel de interés de los alumnos o de implicación en este campo artístico. También creo haber dejado constancia de que no podemos utilizar siempre en el aula de manera indiscriminada estos medios interactivos, ya que la etapa de Educación Primaria supone un intervalo de edad de 6 a 12 años y es muy importante que durante este período sean los mismos alumnos los que experimenten, a todos los niveles sensoriales y de manera orgánica —no sólo sintética—, con los materiales didácticos convencionales, como es el caso de las

manualidades de Educación Plástica, de las diversas técnicas de dibujo o, en el caso de la Música, tocar pequeños instrumentos acústicos propios del método Orff.

En conclusión se debe resaltar la importancia de valorar debidamente las Enseñanzas artísticas en la educación y la necesidad de aportar nuevos métodos en consonancia con la evolución tecnológica del mundo en que vivimos, analizando los recursos más adecuados para una continua mejora de la calidad educativa.

9. LISTA DE REFERENCIAS

Acaso, M. (2009). <i>La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual</i> . Madrid: Catarata.
Alsina, P. (2007). <i>Arte, ciencia y tecnología</i> . Barcelona: UOC
Álvarez Rodríguez, D. (2005). "Educación artística `on line´: La investigación del aprendizaje artístico basado en la web". En Marín Viadel, R. (Ed.): <i>Investigación en educación artística</i> . Granada, Universidad de Granada y Universidad de Sevilla.
Belloq, G. y Gil Díaz, M. J. (2010). <i>Tocar el arte</i> . Madrid: Kaleida Forma
Belver, M. H., Moreno, C. y Nuere, S. (2005). <i>Arte infantil en contextos contemporáneos</i> . Madrid: Eneida
Capasso, V. y Jean M. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde la cultura visual contemporánea. <i>Question</i> , vol. 1 nº 38 http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1817/1593 (Consulta: 15 de mayo 2016)
Comisión Europea: Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (2006) "Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa", EACEA P9 Eurydice http://eacea.ec.europa.eu/education/Eurydice/documents/thematic_reports/113ES.pdf (Consulta: 13 de mayo 2016)
Eisner, E. (1995): <i>Educación la visión artística</i> . Barcelona: Paidós
Eisner, E. (2004). <i>El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia</i> . Barcelona: Paidós Ibérica

<p>Galería Nacional de Arte de Washington. NGAkids Art Zone</p> <p>http://www.nga.gov/content/ngaweb/education/kids/kids-facesplaces.html</p> <p>(Consulta: 18 de mayo de 2016)</p>
<p>García Hoz, V. y otros (1996). <i>Enseñanzas artísticas y técnicas</i>. Madrid: Ediciones Rialp</p>
<p>Gardner, H. (1998). <i>Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica</i>. Barcelona: Paidós Ibérica</p>
<p>Gardner, H. (2005). <i>Las cinco mentes del futuro</i>. Barcelona: Paidós</p>
<p>Gianetti, C. (2002). <i>Estética Digital</i>. Barcelona: L'Angelot.</p>
<p>Giráldez, A. (2005). <i>Internet y educación musical</i>. Barcelona: Grao</p>
<p>Giráldez, A. (2007). <i>Competencia cultural y artística</i>. Barcelona: Alianza Editorial</p>
<p>Glass, J. S. (1986). "The effects of a microcomputer –assisted tuning program on junior high school students' pitch discrimination and pitch-matching abilities" (Doctoral dissertation, University of Miami), en <i>Dissertation Abstracts International</i>, 47/06A</p>
<p>Macías, C. (2004). "Museos en la red".</p> <p>http://www.anmal.uma.es/anmal/museosenlarede.htm (Consulta: 20 de marzo de 2016)</p>
<p>Marín Ibáñez, R., De la Torre, S. (1991). <i>Manual de la creatividad</i>. Barcelona: Visor</p>
<p>Marín Ibáñez, R. y De La Torre, S. (2003) <i>Manual de la creatividad</i>. Barcelona: Vicens Vives.</p>
<p>Marín Viadel, R. (1991). "La enseñanza de las artes plásticas". En F. Hernández; A. Jodar y R. Marín Viadel, <i>¿Qué es la educación artística?</i> Barcelona, Sendai</p>

<p>Marín Viadel, R. (coord.) (2003). <i>Didáctica de la Educación Artística para Primaria</i>. Madrid: Pearson</p>
<p>Martí, J. M. (2014). <i>Cómo potenciar la inteligencia de los niños con la música</i>. Barcelona: Ediciones Robinbook.</p>
<p>Martínez, S. “Programas y sistemas de entrenamiento auditivo online: Ventajas y desventajas” https://issuu.com/sofiamartinezvillar/docs/ceimusiii.docx-2/1 (Consulta: 15 de mayo de 2016)</p>
<p>Ministerio de Educación (2009). <i>Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa</i>. Madrid: Secretaría General Técnica</p>
<p>Museo Jean Paul Getty. Área de Educación del Museo Getty. http://www.getty.edu/gettygames/ (Consulta: 15 de abril de 2016)</p>
<p>Museo Nacional del Prado. Área de Educación del Museo del Prado: https://content.cdnprado.net/imagenes/proyectos/personalizacion/7317a29a-d846-4c54-9034-6a114c3658fe/cms/pdf/historia_de_un_retrato_museo-del-prado.pdf (Consulta: 26 de marzo de 2016)</p>
<p>ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León nº 117, 20 de junio de 2014.</p>
<p>Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado nº 52, 1 de marzo de 2014, pp. 19349-19420.</p>
<p>Strauss, A. y Corbin, J. (2002). <i>Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada</i>. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.</p>

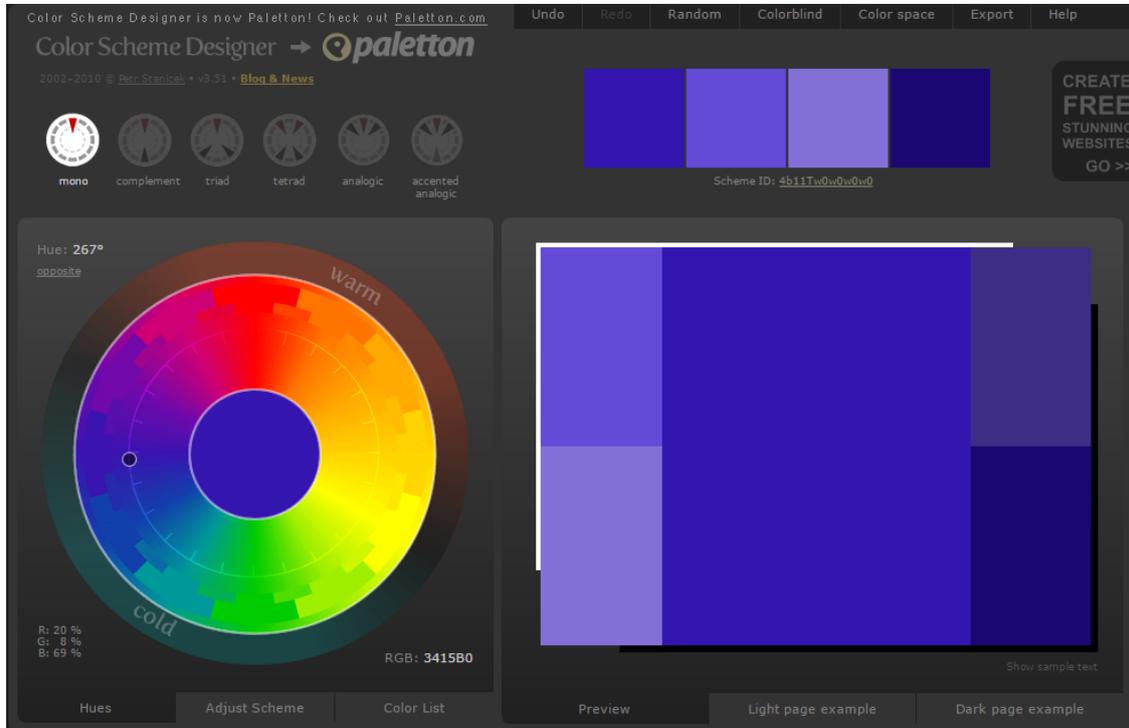
Taylor, S. J. y Bogdan, R. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós

Teoría: Espacio dedicado a la teoría musical. <http://www.teoria.com/es/> (Consulta: 22 de marzo de 2016)

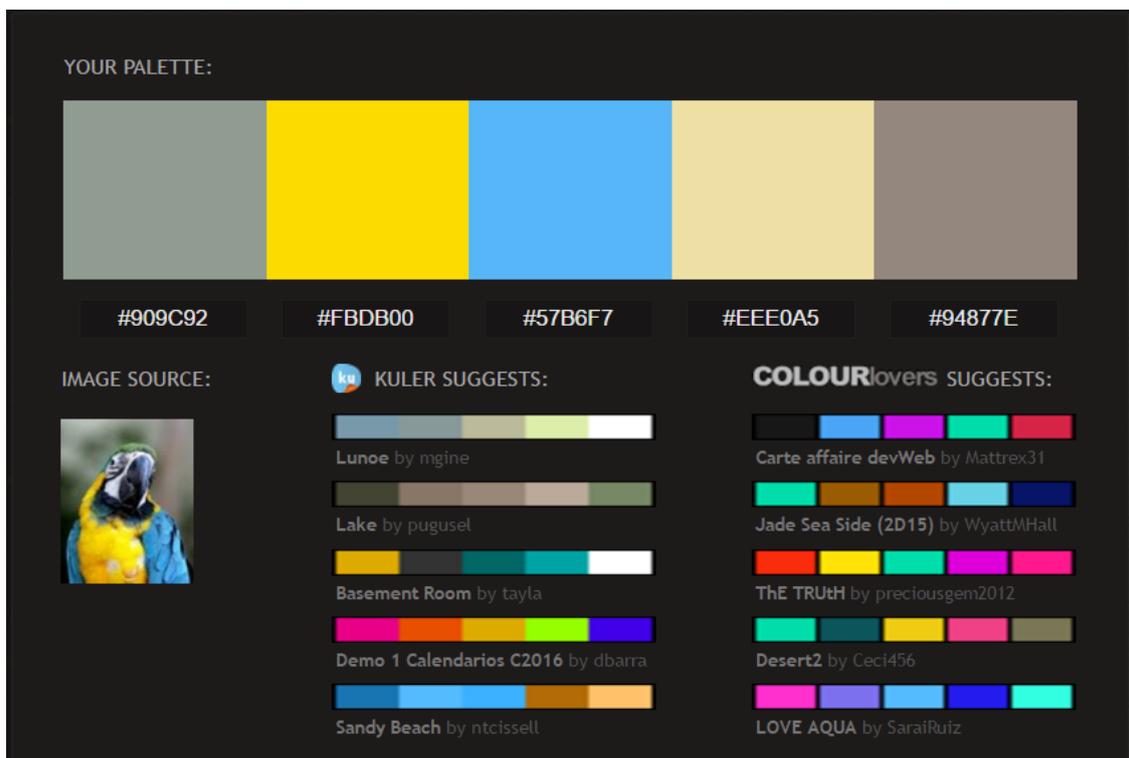
UNESCO (2006) *Hoja de Ruta para la Educación Artística*. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI. Lisboa 6-9 de marzo de 2006 <http://www.unesco.org/new/es/culture/lea> (Consulta: 19 de mayo de 2016)

ANEXOS

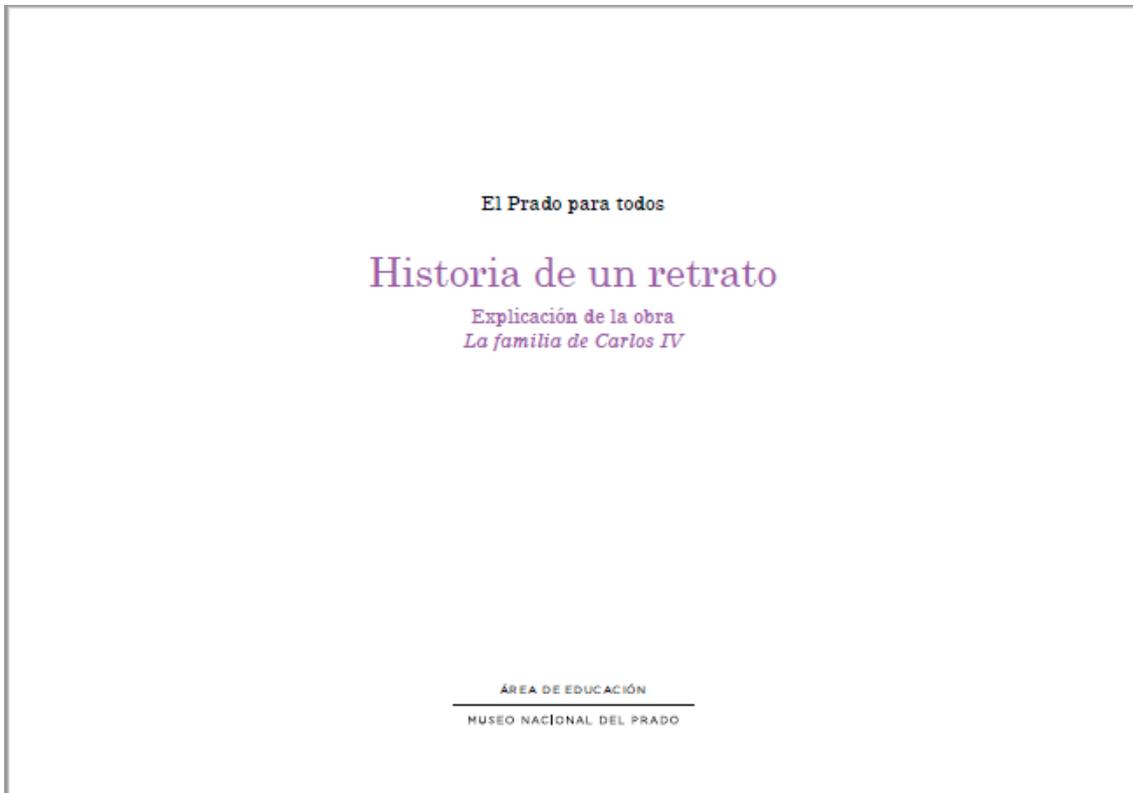
ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



Esta historia es un recurso educativo utilizado dentro de las acciones que lleva a cabo *El Prado para Todos*, programa del Área de Educación del Museo dedicado a facilitar el acceso al conocimiento a públicos con necesidades especiales de aprendizaje y de comunicación.

Este material se difunde con la finalidad de que pueda servir como recurso de apoyo para profesionales y familiares que buscan acercar el Museo a personas con diversas capacidades.

Ha sido ilustrado con trabajos realizados por alumnos de los centros de educación especial participantes en las actividades del programa durante las ediciones 2010-2011 y 2011-2012.

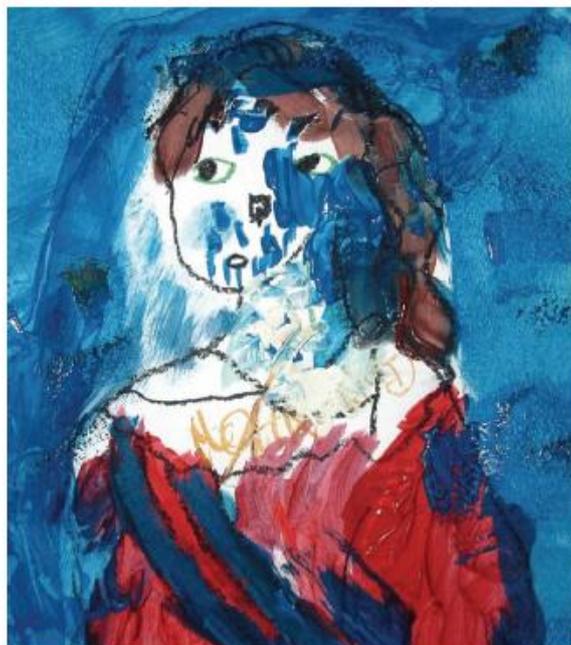


Hola, soy Francisco de Paula Antonio de Borbón y Borbón-Parma; para vosotros, Francisco.

Este del retrato soy yo.

Este cuadro es solo un boceto, una prueba para uno más grande y definitivo que veréis más adelante.

Soy infante de España,
hijo del rey Carlos IV;
y nací hace mucho tiempo,
hace más de doscientos años.



5



Veréis, cuando yo era
pequeño no había fotografías;
por eso se pintaban cuadros
que se llaman retratos.

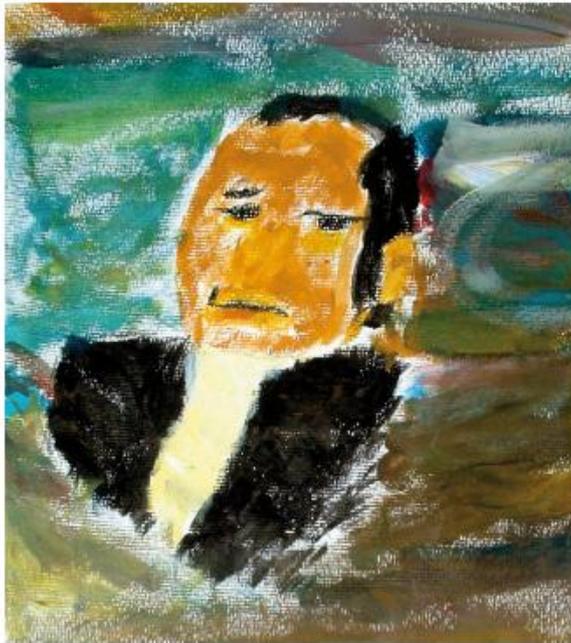
Los retratos son como
fotografías, pero dibujados
y después pintados.

6

A mí me pintó un
tocayo, pues Francisco
también se llama el
artista que me retrató:
Francisco de Goya.



7



Francisco de Goya era
el mejor artista de España,
el primer pintor del rey
Carlos IV, mi padre.

8

Aquí tenéis
a mis padres:
los reyes.



9

Mi madre María Luisa de Parma
y mi padre Carlos IV.



10

Aquí están montados sobre sus caballos.



11

¿Adivináis quién pintó estos retratos ecuestres?
Francisco de Goya.



12

Goya pintó un retrato de toda mi familia. Lo hizo justo antes de que tuviéramos que irnos de España por una guerra.

Yo lloré mucho porque no quería marcharme; pero nos fuimos y viajamos en carroza.

¡Fue un viaje interminable!



13

Mirad, aquí está toda mi familia antes de salir de viaje.

Es el retrato grande y definitivo para el cual Goya pintó el boceto que habéis visto al inicio. Se llama *La familia de Carlos IV* y fue realizado en el año 1800.

14



15

¿Me véis?
¿me reconocéis?

Sí, ese soy yo, el de rojo,
al lado de mi padre y de
mi madre.

Observadme bien.
¿Qué objetos llevo sobre
mi traje?



16



En el retrato también aparecen otros familiares como tíos y hermanos.

Mi hermano Carlos María Isidro está vestido de rojo. Y el de traje azul es nuestro hermano mayor que tiene 16 años: el Príncipe de Asturias y futuro rey Fernando VII.

17

La niña que está junto a mi madre es mi hermana María Isabel.



18

¿Y os habéis fijado dónde estamos retratados?

En una de las habitaciones del Palacio Real, en el que vivíamos entonces.



19



Ahora vivimos en un museo, pues nuestro retrato está colgado en una de sus salas.

Un museo es un lugar donde se guardan, se cuidan y se exponen pinturas, esculturas y otras obras de arte.

Todas las personas pueden visitar los museos.

20

El museo se llama Museo Nacional del Prado.

Podéis venir a a ver nuestro retrato cuando queráis.



21

El Museo fue fundado por la reina Isabel de Braganza y por mi hermano el rey Fernando VII, a quien habéis visto en el retrato de familia.

Aquí los tenéis en dos obras que también encontraréis en las salas del Museo.

22



23

Pero nuestro retrato no siempre ha estado colgado en las salas del Museo. Hubo un tiempo en el que lo guardaron en un almacén. Recuerdo que todo estaba muy oscuro. No se veía ni una araña.

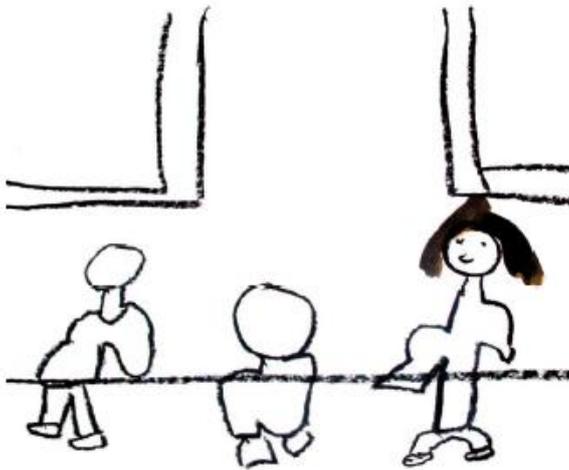


24



Ahora mucha gente viene a verlo. Los visitantes tienen que mirarlo en silencio sin acercarse mucho. Además, nadie puede tocarlo porque se estropearía.

25



En las salas del Museo hay vigilantes. ¿Sabéis quiénes son?

Van vestidos de uniforme y llevan walkie-talkies para hablar entre ellos. Cuidan de todas las obras del Museo.

26

Esta es Ana, que trabaja en el Museo como educadora.

Los educadores nos ayudan a comprender mejor las obras de arte.



27



En el Museo también hay restauradores. ¿Imagináis quiénes son?

Ellos se encargan de reparar y limpiar todas las obras de arte hasta eliminar al bichito más pequeño que se haya atrevido a atacarlas.

28

Si venís al Museo también encontraréis en las salas a los copistas.

Los copistas son pintores que se dedican a copiar cuadros para aprender de las obras de los grandes artistas. Llevan consigo un caballete sobre el que colocan un lienzo. Además, utilizan pinceles y óleos.



29

Para finalizar, os cuento un secreto sobre nuestro retrato.

Adivinad quién aparece también en el cuadro. Es alguien que no va vestido como los demás, no lleva bandas ni condecoraciones ni medallas.

¿Lo habéis visto? Os daré unas pistas: es un hombre de mirada seria. Es mi tocayo. ¿Os acordáis de su nombre?

Francisco de Goya.



30



Goya, además de retratarnos a todos nosotros, se autorretrató y ahí está, pintando en la penumbra.

31



Ya solo me queda despedirme.

Os recuerdo que estoy en la sala 32 del Museo Nacional del Prado, y os invito a venir siempre que queráis.

Hasta pronto...

32

ANEXO 4

GettyGames Home Detail Detective Match Madness Switch Jigsaw Puzzles Make Art at Home

To start, choose the number of pieces you want:

Hint



French artist Eugène Atget made *Street Fair* in 1923.

ANEXO 5

GettyGames Home Detail Detective Match Madness Switch Jigsaw Puzzles Make Art at Home

Match Madness

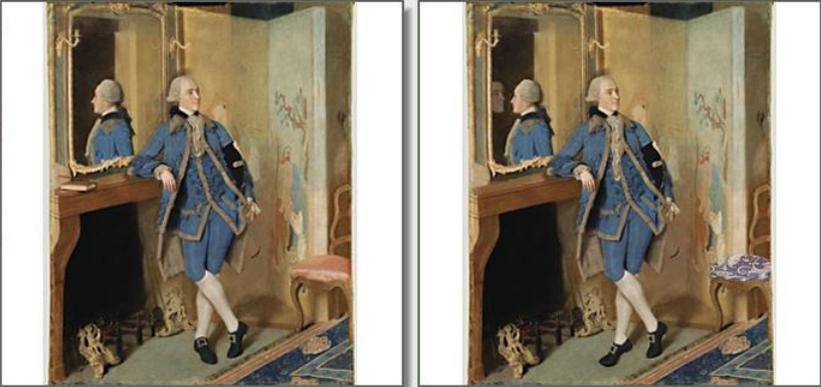
Be a memory master with this card-matching game. Pick a game:

Match Exact 	Match Halves 	Word & Image horse 	Match Alike 
---	--	--	---

ANEXO 6

GettyGames Home Detail Detective Match Madness **Switch** Jigsaw Puzzles Make Art at Home

What's different? Click on the 5 details in either image that don't look the same.



0:35
1 of 5

Swiss artist Jean-Etienne Liotard painted *Portrait of John, Lord Mountstuart, later 4th Earl and 1st Marquess of Bute* in 1763.

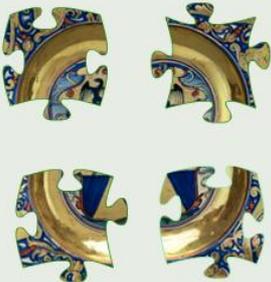
This picture has been switched!

ANEXO 7

GettyGames Home Detail Detective Match Madness **Switch** Jigsaw Puzzles Make Art at Home

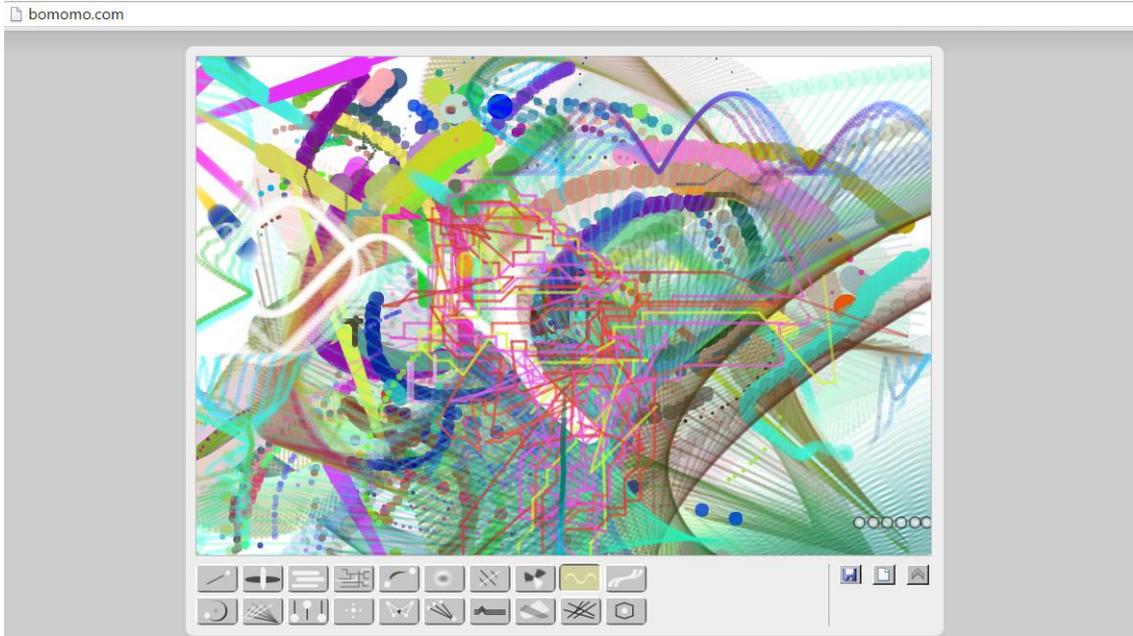
Use your mouse to grab the jigsaw pieces and assemble the puzzle.

Hint 

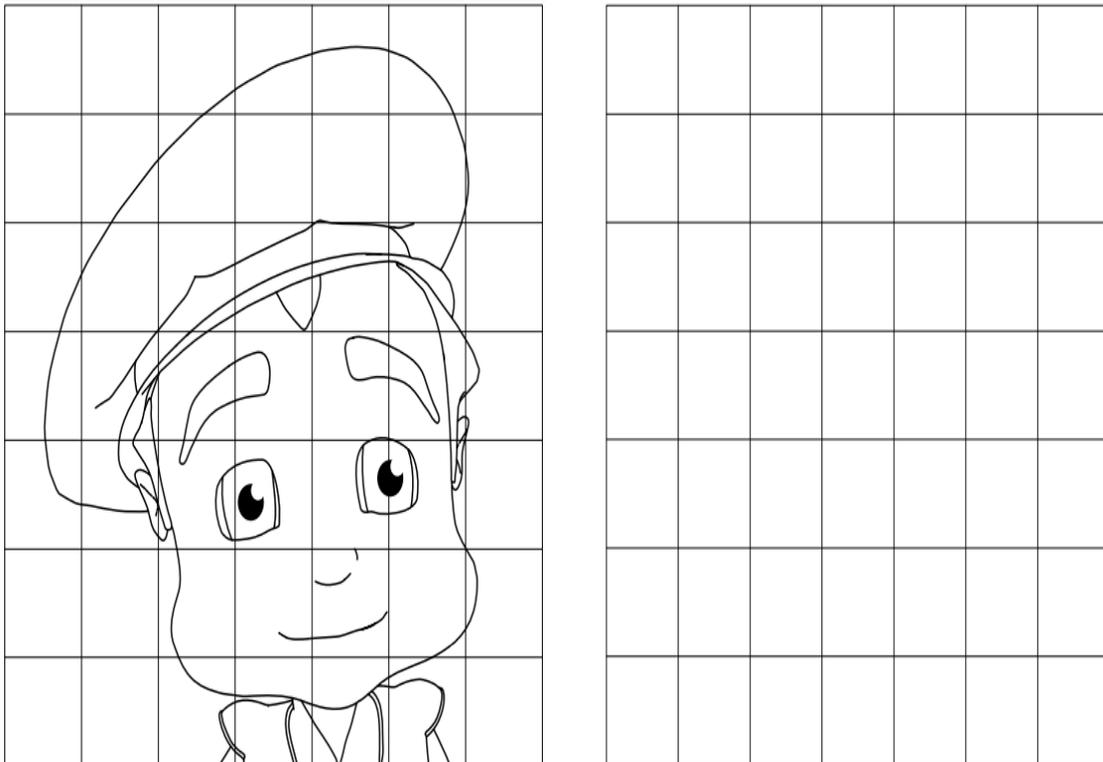


The Italian workshop of Maestro Giorgio Andreoli made this plate in 1524.

ANEXO 8



ANEXO 9



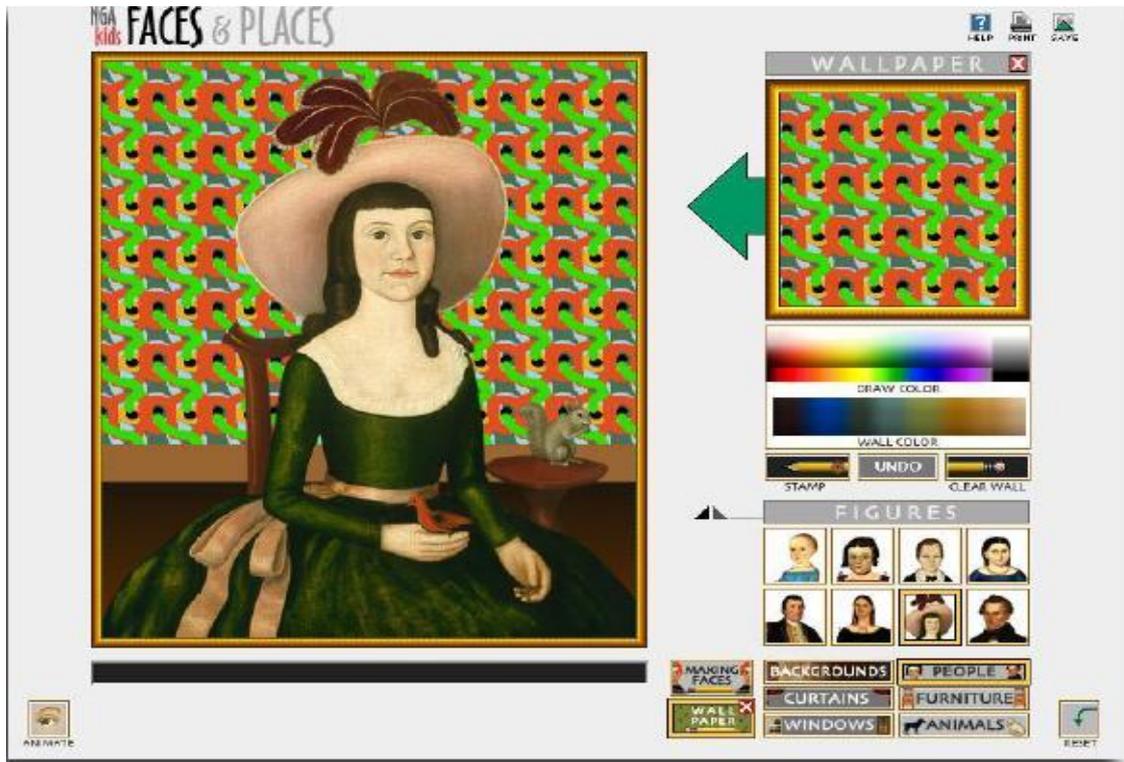
ANEXO 10



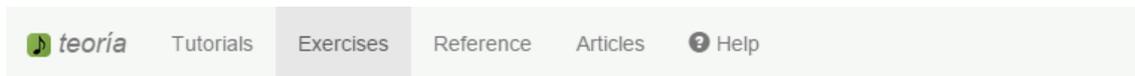
ANEXO 11



ANEXO 12



ANEXO 13



Interval Ear Training ?



00:00:07

Correct!

100/100

Next Exercise

ANEXO 14



ANEXO 15



ANEXO 16

Inicio	Flauta	Ritmo	Notación	Miscel	Guía de uso
<p>NIVELES DE DIFICULTAD</p> <ul style="list-style-type: none">  Iniciación  Intermedio 1  Intermedio 2  Avanzado 1  Avanzado 2 	<p>APRENDO NOTAS NIVEL 2</p>  <p>¡Aprende las notas mi, sol y la en el pentagrama!</p>	<p>Jingle Bells</p>  <p>¡Aprende a tocar 'Jingle Bells' con la flauta!</p>	<p>Anton Pirulero</p>  <p>NUEVO ¡Aprende las notas de Anton Pirulero!</p>	<p>Himno a la Alegría</p>  <p>¡Aprende a tocar con la flauta 'Himno a la Alegría'!</p>	 <p>¡Aprende ritmos con negras y silencios de negra!</p>
 <p>¿Eres capaz de reconocer el ritmo musical?</p>	 <p>Nuevo HTML5 ¡Dibuja la clave de sol!</p>	 <p>¡Consulta y practica las posiciones de la flauta!</p>	 <p>¡Practica el dictado rítmico con figuras sencillas!</p>	 <p>¡Atrapa las notas en el pentagrama con este divertido juego!</p>	 <p>NUEVO ¡Juega al cazanotas en clave de Fa!!</p>
 <p>¡Aprende con Flautina a reconocer y colocar las notas!</p>	 <p>¡Juega al Memory y aprende los nombres de los instrumentos de viento!</p>	 <p>¡Juega al Memory y aprende los nombres de los instrumentos de cuerda!</p>	 <p>¡Juega con las notas de toda la escala y atrapa todas las que puedas!</p>	 <p>¡Distingue la dirección del sonido en dos notas seguidas!</p>	 <p>¡Juega con las notas d,m,s,l,d' y atrapa todas las que puedas!</p>

