



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EL DISEÑO DE UNA PROPUESTA Y
ACTIVIDADES EDUCATIVAS PRÁCTICAS PARA
MEJORAR LA ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS/AS
A TRAVÉS DE LA CULTURA VISUAL EN EL AULA
DE EDUCACIÓN PLÁSTICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR/A: NOELIA CONDE REVUELTA

TUTOR: PABLO MANUEL COCA JIMÉNEZ

Palencia, a 4 de Junio de 2018



RESUMEN

La principal finalidad de este trabajo es la de dar respuesta a una problemática que despierta mi interés y que se repite a lo largo de mi experiencia profesional como docente, la cual no es otra que la falta de atención general que muestran los alumnos en las aulas.

Para tratar de mejorar esta situación preocupante para los docentes, he realizado primeramente un breve estudio de la atención y de los factores que influyen en ella, además de un conocimiento de la cultura visual y su destacada influencia en los niños/as de estas edades. Seguidamente, una valoración del importante papel que la Educación Plástica tiene, al integrar la alfabetización visual en la escuela para crear futuras generaciones que sean capaces de analizar los códigos visuales y ser críticos con la sociedad que les rodea. Finalmente, he planteado el desarrollo de una propuesta de intervención para el segundo curso de Educación Primaria, que incluye una serie de actividades para que sean desarrolladas en el área de Educación Plástica.

PALABRAS CLAVE: Atención, cultura visual, motivación, aprendizaje, alfabetización visual, Educación Plástica.

ABSTRACT

The main aim of this paper is to respond to the problem that awakens my interest and which happens continuously during my experience as a teacher. This problem is the general lack of attention that the students show in the classrooms.

To try to improve this worrying situation, firstly I carry out a brief study of attention and the elements which influence on it, besides the knowledge of the visual culture and its prominent influence on children of these ages. Next, a valuation of the important role that the Plastic Education has, to integrate the visual literacy in schools in order to enable next generations to analyze visual codes and show a critical point of view with the society of their time. Finally, I outline the development of an intervention proposal for the 2nd course of the Primary Education, which includes some activities to be developed in the Plastic Education Area.

KEYWORDS: Attention, visual culture, motivation, learning, visual literacy, Plastic Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	2
3.1. Su relación con los objetivos y las competencias del título	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1. Definición de la atención. Sus componentes o dimensiones. Tipos de atención	5
4.2. El papel de la atención en la educación. Influencia de la motivación, la curiosidad y la emoción	10
4.3. La cultura visual	14
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18
5.1. Contexto en el que se va a llevar a cabo la propuesta	19
5.2. Objetivos de la propuesta	20
5.3. Competencias básicas	22
5.4. Contenidos	23
5.5. Temporalización	24
5.6. Metodología	24
5.7. Actividades y secuenciación	26
5.7.1 Qué te sugiere?	26
5.7.2 ¡Cambio de anuncio!	27
5.7.3 Creación de nuestra propia publicidad de juguetes	31
5.7.4 Series de tv: dibujos animados. Roles y estereotipos	33

5.7.5	Carteles de cine	35
5.8.	Evaluación	36
5.8.1	Instrumentos de evaluación	37
5.8.2	Criterios de evaluación	39
5.8.3	Estándares de aprendizaje evaluables	39
6.	CONCLUSIONES	40
7.	BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	42
8.	ANEXOS	44
8.1.	Anexo 1: Imágenes de actividad 2	44
8.2.	Anexo 2: Series de tv de dibujos animados	46
8.3.	Anexo 3: Rúbrica de evaluación	48
8.4.	Anexo 4: Encuesta a maestros y gráficas	50

1.-INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo que se presenta se basa fundamentalmente en el estudio de la atención como uno de los principales medios para conseguir que el proceso de aprendizaje en la Educación Primaria tenga éxito, puesto que la atención es considerada como un factor imprescindible en este proceso.

Existen bastantes estudios que abordan esta cuestión. Tomando éstos como referencia, en el presente trabajo se desarrolla una propuesta de intervención para mejorar la atención en el aula de Educación Plástica haciendo uso de la cultura visual, dirigida al segundo curso de Educación Primaria.

Esta vinculación de los medios visuales con la atención está basada en mi experiencia como docente, al venir observando que los niños y las niñas demuestran una atención dispersa en las aulas, pero se sienten motivados cuando se les presenta algo novedoso y atractivo a través de una pantalla.

El tema de la cultura visual que he tenido la posibilidad de abordar es de gran transcendencia en la actualidad ya que los niños y niñas de hoy en día están sumergidos en una época donde las imágenes están muy presentes y les llega información por diferentes medios: publicidad, televisión, ilustraciones, dibujos animados, cuentos ilustrados, carteles de cine, etc. Por eso, esta cuestión no es ajena a los maestros/as y, por ello, en la escuela se debe afrontar el reto para dar respuesta a las nuevas formas de enseñanza (usando como medio la cultura visual) partiendo de la realidad de nuestros/as alumnos/as, así como de su propio entorno. Toda esta información que les llega, que poco a poco van interiorizando, forma parte de su educación, creando su propia identidad. Se trata, en definitiva, de educar para ver, pero especialmente para saber ver e interpretar lo que se ve, puesto que este hecho es un proceso intelectual y requiere un aprendizaje para entender códigos, signos y mensajes.

2.-OBJETIVOS

El **objetivo general** de este Trabajo de Fin de Grado será poder crear una propuesta de intervención para mejorar la atención a través de la Educación Plástica en Primaria, destinada a niños del segundo curso de la Etapa de Primaria de un colegio de Palencia.

Para tal fin, a continuación se definen una serie de **objetivos específicos**:

- Realizar un recorrido bibliográfico por aquellas fuentes interesantes que traten el tema de la atención, sus tipos, los factores que influyen en ella y reflexionar sobre las causas que derivan en esa falta de atención.
- Investigar en lo referido a la cultura visual e indagar cuáles de sus ámbitos son los más cercanos a los niños de 7 y 8 años.
- Analizar cómo la Educación Plástica puede contribuir a formar alumnos críticos frente a las imágenes que constantemente les rodean.
- Realizar una estructura teórica partiendo de la información recopilada y una justificación del tema.
- Contribuir a la alfabetización visual en la escuela.
- Reflexionar sobre los datos recogidos y obtener unas conclusiones.

3.- JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

El enfoque del tema de este trabajo ha estado condicionado por mi experiencia docente a lo largo de trece años. Uno de los déficits que he podido observar a lo largo de mi trayectoria profesional es una progresiva falta de atención en los alumnos de Educación Primaria. No es raro ver cómo las tareas del aula quedan a menudo incompletas, sobre todo cuando estas tienen más de un apartado, los errores que cometen al copiar un texto o las distracciones que se suceden cuando un compañero lleva a cabo una exposición oral. En general sus períodos de atención son muy breves.

Sin embargo, cuando para el desarrollo de estas actividades se necesita una pantalla, es decir, cuando se utilizan como recurso las nuevas tecnologías, los alumnos son capaces de incrementar su atención considerablemente.

Una de estas razones se basa en que las experiencias positivas de aprendizaje en nuestros alumnos de hoy en día, a medida que van avanzando en la escuela, van disminuyendo dado que no hay motivación en ellos. Sus emociones, gustos, preferencias y motivaciones influyen en su atención. Por eso, como docentes debemos adaptarnos a estos cambios producidos en la sociedad y tener en cuenta sus intereses, de este modo estarán más motivados y su atención aumentará, produciéndose así un mayor nivel de aprendizaje.

Por otra parte, cabe destacar la importancia que tiene la cultura visual en sus vidas, en la que se integran todas esas imágenes cuyos contenidos son inconscientemente captados y les pueden llevar a ser “condicionados” por ellas. De ahí el importante papel de la Educación Artística, concretamente la Educación Plástica, para la comprensión de esta cultura visual y la formación de alumnos críticos que puedan analizar, interpretar las concepciones presentes en las imágenes, evaluar y crear a partir de sus construcciones sobre la imagen contribuyendo así a la construcción de su identidad.

3.1.-SU RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.

Por otro lado, a través de este trabajo hemos consolidado algunas competencias que se nos exigen para alcanzar el título de maestro en Educación Primaria, según se establecen en la guía del Trabajo de Fin de Grado, y en el Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- 5.- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

7.- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

10.- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.

11.- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

12.- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

En cuanto a las Competencias específicas dentro del Módulo Didáctico-disciplinar:

Materia: Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Plástica y Visual.

10. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.

11. Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión artística. Esta competencia se concretó en:

- a. Conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico y audiovisual.
- b. Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades plásticas dentro de la escuela.
- c. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1.- DEFINICIÓN DE LA ATENCIÓN. SUS COMPONENTES O DIMENSIONES. TIPOS DE ATENCIÓN.

La atención es el factor que permite la entrada de información, mantener y retener los datos e iniciar el procesamiento de ésta. Asimismo, es la energía que inicia los procesos de enseñanza y los mantiene. Por lo tanto, se puede decir que el papel de la atención en el aprendizaje es fundamental ya que sin ésta no se puede aprender. Además, cabe destacar su importancia en el desarrollo de los niños, ya que se convierte en un elemento importante para la formación integral de la vida de éstos.

Ahora bien, la primera pregunta a la que hay que dar respuesta es: ¿Qué es la atención? Al consultar diversos autores que se han dedicado a su estudio llegamos a la conclusión de que existe una diversidad de opiniones en cuanto a su definición.

Según García (1997):

“El medio ambiente se caracteriza por ser generalmente complejo, puesto que incluye una gran cantidad de información a la que debemos atender y, en muchas ocasiones, nos exige responder a más de una información de forma simultánea. Pues bien la atención es la capacidad gracias a la cual somos más receptivos a los sucesos del ambiente y llevamos a cabo una gran cantidad de tareas de forma más eficaz”. (p.13)

Con esta definición se manifiesta que la atención selectiva es fundamental para comprender cómo un organismo interactúa con su medio. Sin embargo, Ballesteros (2000) incorpora a su definición el matiz de la atención como mecanismo de alerta, concebiendo así la dimensión intensiva de ésta, ligada al nivel de activación del organismo:

“Proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno”. (p.170).

Por otro lado, James (1890) matiza en su definición que la focalización, concentración y consciencia constituyen la esencia de la atención:

“Es el proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de pensamiento que aparecen simultáneamente. Focalización y concentración de la conciencia son su esencia. Implica la retirada del pensamiento de varias cosas para tratar efectivamente otras”. (pp. 403-404).

Contrariamente al optimismo de James, y de acuerdo con Johnson y Dark (1982) no existe una definición clara y universal del concepto de atención. Existen tres dificultades básicas a la hora de acotar los estudios sobre ésta. Tales dificultades corresponden a:

a) su definición conceptual divergente basándose en los diversos fenómenos que engloba.

b) la multiplicidad de teorías que pueden dar cuenta de unos mismos datos empíricos.

c) la apelación frecuente a metáforas frente a la imposibilidad de una definición conceptual simple.

Esta dificultad para definir la atención se ve acrecentada, puesto que “puede aludir a distintas características y/o propiedades, y en este sentido es definible tanto por sus modalidades como por los efectos que produce en el procesamiento de la información” (Belloch, Sandín y Ramos, 2008, p.124).

No obstante, existe cierto acuerdo en que “la atención se caracteriza por una capacidad limitada de procesar información, y que este procesamiento se puede controlar intencionadamente” (Styles, 2012, p.2).

Para llegar a su definición, previamente tenemos que aceptar que se trata de un conjunto de “atenciones diferentes cerebrales” para las distintas tareas y conductas que lleva a cabo el ser humano (Mora, 2013). Es decir, que ésta no obedece a un proceso de activación único.

Por otra parte, la atención “incluye una amplia variedad de capacidades, procesos, funciones y estados cognitivos, a veces denominadas **componentes o**

dimensiones. Ello ha dado lugar a que sean numerosos las definiciones, las clasificaciones y los modelos que se han elaborado a la hora de describirla” (García, 2013, p.30).

Davies, Jones, Taylor, Parasuraman y Davies (1984) consideran que existen dos dimensiones básicas de atención en función del carácter intensivo o selectivo de ésta y que dan lugar a diferentes tipos de atención: la dimensión selectiva a las dos modalidades de atención selectiva o focalizada y atención dividida; y la dimensión intensiva a la atención sostenida o vigilancia.

Por tanto, la atención es un concepto complejo que está implicado en los siguientes procesos mentales:

Según García (2013): “**Los procesos de focalización** de la actividad mental tienen lugar cuando la mente se ha de centrar sólo en un aspecto del ambiente, o sólo en la realización de una tarea (...). Hablamos entonces de atención focalizada” (p. 32). A veces focalizamos tan bien nuestra mente, nos centramos tanto en una actividad que no somos capaces de procesar otros sucesos que están ocurriendo a nuestro alrededor.

García (1997) afirma: “**Los procesos selectivos**, que se activan cuando el ambiente nos exige dar respuesta a un solo estímulo o tarea en presencia de otros estímulos o tareas variados y diversos” (p.14). En otras palabras, cuando la persona tiene que ser capaz de no atender o inhibir los posibles distractores que hay a nuestro alrededor. Cuando el sujeto es capaz de inhibirlos hablamos de **atención selectiva**.

“**Los procesos de distribución**, que se ponen en marcha cuando el ambiente nos exige atender a varias cosas a la vez y no, como en el caso anterior, centrarnos en un único aspecto del ambiente” (García, 1997, p.14). Esta capacidad para atender a más de una cosa al mismo tiempo y/o ejecutar dos o más tareas simultáneamente se conoce con el nombre de **atención dividida y/o distribuida**.

“**Los procesos de mantenimiento o sostenimiento de la atención**, que se producen cuando tenemos que concentrarnos en una tarea durante períodos de tiempo relativamente amplios” (García, 1997, p.14). Hablamos entonces de **atención sostenida** o de persistencia de la atención. Para mantener nuestra atención nuestro sistema nervioso tiene que tener unos niveles mínimos de alerta y/o activación.

García (2013) añade **otros componentes de la atención** a los anteriormente definidos, como:

- **La orientación atencional:** orientar la atención significa dirigirla hacia un determinado estímulo o actividad. Es, pues, una capacidad bastante básica que un niño posee desde el momento de nacer. En muchas ocasiones la orientamos de forma reactiva e involuntaria, lo que significa que se produce automáticamente ante estímulos que “atraen”, “enganchan” y “captan” la atención.

Estos rasgos atrayentes que captan involuntariamente nuestra atención son: **la intensidad del estímulo** (a estímulos intensos mayores probabilidades de llamar la atención), **el tamaño** (normalmente los objetos de mayor tamaño llaman más la atención), **el color** (los estímulos en color suelen llamar más la atención del niño que los que poseen tonos en blanco y negro), **el movimiento** (los estímulos en movimiento captan antes y mejor la atención que los inmóviles), **la novedad** (los estímulos más novedosos o inusuales atraen más la atención que los familiares) y **la carga emocional** (los estímulos con carga emocional, positiva o negativa, atraen más la atención que los neutros).

- **Amplitud (span) atencional,** fenómeno que hace referencia al número de estímulos que podemos atender al mismo tiempo y/o al número de tareas que podemos realizar de forma simultánea. Cuatro o cinco estímulos en un solo golpe de vista; sin embargo, cuando se trata de realizar varias tareas al mismo tiempo no más de dos actividades de forma simultánea.
- **Oscilamientos.** Una característica de la atención es que no permanece fija e inmóvil, sino que desplaza continuamente y de un lado para otro su foco entre los estímulos que tiene que procesar y las actividades que tiene que realizar. Estos desplazamientos se denominan oscilaciones u oscilamientos y ocurren especialmente en situaciones de atención selectiva, dividida/distribuida y en situaciones de reorientación.
- **Intensidad y esfuerzo mental.** La concentración es una dimensión atencional que se define como la capacidad para realizar tareas que exigen un esfuerzo mental, con cierto grado de dificultad y que obligan a mantener la atención de forma continua para poderlas llevar a cabo.

- **Control atencional.** Una de las funciones del mecanismo atencional es la de ejercer una **función de control**, que tiene lugar especialmente cuando:
 - Hacemos el esfuerzo de dirigir y focalizar nuestra atención hacia nuestros objetivos.
 - Aprovechamos al máximo los medios de concentración.
 - No nos dejamos influir por la presencia de estímulos distractores, o por pensamientos irrelevantes y ajenos a la tarea que estamos realizando en un momento dado.
 - Volvemos a reorientar nuestra atención cuando nos distraemos.
 - Cambiamos el foco de atención cuando es necesario.
 - Inhibimos respuestas inapropiadas o incorrectas.

En conclusión, todas estas dimensiones dan lugar a diferentes tipos de atención. Siguiendo a Ballesteros (2000) podemos clasificar los **diferentes tipos de atención** en función de una serie de criterios que recogemos en la tabla siguiente:

CRITERIO	TIPOS DE ATENCIÓN	
ORIGEN Y NATURALEZA DE LOS ESTÍMULOS	ATENCIÓN INTERNA	ATENCIÓN EXTERNA
ACTITUD DEL SUJETO	VOLUNTARIA/ACTIVA	INVOLUNTARIA/PASIVA
MANIFESTACIONES MOTORAS Y FISIOLÓGICAS	ABIERTA	ENCUBIERTA
INTERÉS DEL SUJETO	DIVIDIDA	SELECTIVA/FOCALIZADA
MODALIDAD SENSORIAL	VISUAL/ESPACIAL	AUDITIVA/TEMPORAL

Figura 1: Clasificación basada en la propuesta de Ballesteros (2002)

4.2.-EL PAPEL DE LA ATENCIÓN EN LA EDUCACIÓN. INFLUENCIA DE LA MOTIVACIÓN, LA CURIOSIDAD Y LA EMOCIÓN.

Una vez que conocemos lo que es la atención, sus características, los tipos y funciones intentaremos dar respuesta a otras cuestiones: ¿qué papel y qué importancia tiene la atención en la educación?

Mora (2013) afirma categóricamente que sin atención no hay aprendizaje. “La atención es el mecanismo cerebral que se requiere para ser consciente de algo (...) Aprender y memorizar, al menos en lo que se refiere a la enseñanza, requiere de ese foco preciso absoluto que es la atención.” (p.81)

Uno de los requisitos imprescindibles para ser buen maestro es tener la capacidad de captar la atención de los alumnos. Exigirle a un alumno o pedirle que “preste atención” sirve de bien poco, la atención hay que evocarla por diferentes mecanismos.

Para describir el papel de la atención en la educación nos quedamos con la metáfora de Mora (2013) “La atención es como un foco de luz que ilumina lo que hay delante de nosotros y lo distingue, lo disecciona de todo lo demás. Fuera de ese foco queda la penumbra y en ella apenas si se puede distinguir algo.” (p.82). Siguiendo a este autor, ese foco se enciende después de un encendido emocional que es la curiosidad. Afirma que para que seamos capaces de grabar y aprender un concepto ese foco tiene que estar encendido durante al menos 65 milésimas de segundo y que ser consciente de algo, y por lo tanto aprender, demanda un cambio secuencial de ese foco de atención. Es decir, no podemos aprender al mismo tiempo dos cosas diferentes.

El tiempo que somos capaces de mantener la atención, los “tiempos atencionales” son un factor importante a tener en cuenta durante el aprendizaje. “Hoy se piensa que los sustratos neuronales de la atención no son iguales en el niño y en el adulto, e incluso en el niño para cada edad y aún para cada tema diferente. Y es que lo que se entiende por “tiempo atencional” no es el mismo para las diferentes etapas y edades que componen el arco vital del individuo humano.” (Mora, 2013, p.88). Si los

maestros conocen estos tiempos, puede ayudar durante el proceso de aprendizaje-enseñanza a realizarlo de forma más eficiente.

Pero, ¿Qué es lo que nos hace focalizar la atención sobre unos aspectos por encima de otros? Existen unas variables que influyen en la atención de naturaleza distinta:

- *Factores intrínsecos*: el estado físico, la motivación, los factores emocionales, la capacidad y el entrenamiento.
- *Factores extrínsecos*: la intensidad de los estímulos, la novedad, la incongruencia...

En definitiva, la atención tiene gran importancia en el proceso de aprendizaje puesto que nos permite focalizar la atención en un estímulo en un momento determinado, evitar las distracciones que ofrecen otros estímulos irrelevantes y mantener el esfuerzo y la concentración atencional durante un periodo de tiempo determinado.

Sin embargo, conocemos que en la sociedad actual los niños están sometidos a muchos estímulos externos artificiales, en su mayoría visuales y sonoros, que pasan ante ellos a gran velocidad. Eso provoca una sobre-estimulación sensorial bastante grave que conduce a una pérdida de asombro, curiosidad, de creatividad,... Los niños pierden la capacidad de motivarse por sí mismos y se acostumbran a un nivel tan elevado de estímulos que, al faltarles, no sólo se aburren, sino que se angustian e irritan. De ahí que encuentren la escuela “aburrida”.

Estudios científicos demuestran que esa sobrecarga de estímulos provoca que el niño no consolide bien los procesos de percepción-respuesta, ya que se ven constantemente interrumpidos por nuevos estímulos luchando por captar su atención.

Esa hiperestimulación de nuestra cultura audiovisual ha dado lugar a un régimen de atención caracterizado por la ‘distracción concentrada’. A la larga, esta situación afecta la capacidad de los niños para perseverar en tareas, recordar y construir frases claras.

Como consecuencia, su capacidad de atención se satura y cada vez les cuesta más concentrarse en algo concreto. Todo ello, acaba deteriorando su capacidad de

concentración y provocando los consecuentes problemas de aprendizaje y satisfacción personal.

Aunque todos los humanos nacen con deseos de aprender y con ganas de descubrir el mundo que les rodea, las experiencias positivas asociadas al aprendizaje van disminuyendo progresivamente a medida que los niños van avanzando en la escuela (...). Por tanto, algo tiene que suceder para que unas personas con deseos de aprender y con gran entusiasmo a la hora de enfrentarse a una tarea, después de un cierto tiempo en nuestras aulas, vayan perdiendo progresivamente esas ganas y deseos de aprender. (Valle, 2015, p.97)

Entonces, la pregunta que se nos plantea es ¿por qué razón un amplio número de alumnos no le interesa para nada lo que se enseña en la escuela y por eso no atienden?

La opinión generalizada es que lo que aprenden en la escuela poco tiene que ver con sus vidas, con sus intereses, con sus preocupaciones y con sus inquietudes. Los conocimientos que se enseñan en la escuela son, en la mayor parte de los casos, muy teóricos, alejados de la realidad y con pocas posibilidades de aplicación; es lo que los expertos denominan “*conocimiento inerte*” y que tiene efectos muy negativos sobre la motivación. (Valle, 2015, p.97)

Con todo ello se nos plantea que es necesario el cambio de mentalidad de los docentes que son los que tienen que enseñar a los discentes. Los maestros debemos de estar preparados siempre para adaptarnos a los tiempos que corren y amoldarnos a las exigencias de la sociedad, debemos de pensar en educación como en una forma de crear conocimiento y sabiduría desde el conocimiento interno del alumno, es decir, debemos de conocer a nuestros educandos (sus gustos, preferencias, intereses, emociones y motivaciones...) puesto que son los factores intrínsecos, los que mencionamos anteriormente, los que influyen considerablemente en su atención.

Según Mora (2013): “Las emociones encienden y mantienen la curiosidad y la atención y con ello el interés por el descubrimiento de todo lo que es nuevo, desde un alimento o un enemigo a cualquier aprendizaje en el aula” (p.66). Por tanto, las emociones son la base sobre la que se apoyan todos los procesos de aprendizaje y memoria. De ahí la importancia de la emoción tanto para el que aprende como para el

que enseña. “Son importantes las palabras y cómo se utilizan. Las palabras son el vehículo del conocimiento y este, en la enseñanza debe ir siempre acompañado por la emoción” (p.67).

Valle (2015) define la motivación como: “Un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta. Por tanto, el nivel de activación, la elección entre un conjunto de posibilidades de acción y el concentrar la atención y perseverar ante una tarea o actividad son los principales indicadores motivacionales” (p.15).

Dice Gagné (1985): “La motivación es una precondition para el aprendizaje”. Frymier (1970) indica: “La motivación para aprender es la que da dirección e intensidad a la conducta humana en un contexto educativo”.

Por tanto, si queremos estimular el deseo de aprender, lo primero que tenemos que hacer es darle un sentido, un significado y una utilidad a lo que se enseña. Cuanto más relación encuentren los alumnos entre la vida real y lo que se enseña, mayor será su interés por aprender y mayor satisfacción les producirán esos aprendizajes (Valle, 2015).

Según Ian Gilbert (2005) “No es que los niños no estén motivados, sino que, a veces, no están motivados para hacer lo que deseamos que hagan y cuando queremos que lo hagan. Hagamos que quieran y que hagan, pero invirtiendo el tiempo necesario. Todo lo que hacemos está al servicio de la emoción, el motor de la motivación. Cuando se activa, capta nuestra atención y facilita el aprendizaje”.

Por otro lado, la motivación también tiene otros determinantes más allá de los factores vinculados al maestro y al alumno, los de tipo cultural, relacionados con cambios profundos que se han producido en nuestra sociedad en las últimas décadas y que tienen que ver con la forma de vida, las relaciones familiares e interpersonales, las nuevas tecnologías, la cultura visual, etc.

4.3.- LA CULTURA VISUAL

Actualmente, la educación no se reduce exclusivamente a la influencia de la familia y la escuela como sucedía hace años. Hay otros agentes educativos con una influencia más poderosa y determinante, entre otras cosas porque utiliza recursos más eficientes para despertar el interés y entusiasmo de los niños. De ahí el impacto que tiene en nuestras vidas la era de las telecomunicaciones. Los cambios más importantes a nivel social y cultural están directa e indirectamente relacionados con las TICS (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), convirtiéndose en una fuente de motivación importante.

Nuestros alumnos viven en una sociedad tecnológica y visual, una época dominada por el signo icónico. Esa tecnología ha proporcionado una proliferación de la imagen sin precedentes que ha revolucionado por completo rápidamente nuestro paisaje visual. Como dice Hernández (1997): “Vivimos y formamos parte de la cultura visual donde estamos inundados por una extraordinaria variedad de imágenes y, sobre todo, de imaginarios visuales” (p. 160).

Además, tal y como Mirzoeff (2003) afirma: “La vida moderna se desarrolla en la pantalla” (p.17). “Cuando entramos en contacto con aparatos visuales, medios de comunicación y tecnología, experimentamos un acontecimiento visual (...). Ver no es creer sino interpretar. Esas imágenes visuales tienen éxito o fracasan en la medida en que podamos interpretarlas satisfactoriamente” (p.34).

Ese hiperdesarrollo del lenguaje visual, ha llevado a la sociedad a un consumismo masivo gracias a la espectacularización y a la hipérbole de los mensajes, haciéndonos caer en trampas visuales. Ante esta situación, es tarea de la educación enseñar a futuros ciudadanos críticos que adopten una postura comprometida con el exterior y que sean capaces de encontrar respuestas.

Este debería ser un objetivo claro dentro de la educación, ayudando a que nuestros alumnos y alumnas se desarrollen como ciudadanos críticos.

La educación artística tiene un papel muy importante para ayudar a analizar las imágenes, y por tanto, distinguir lo verdadero de lo real con fundamentos críticos. Por tanto, existe una clara necesidad de alfabetizar al alumno en la cultura visual, enseñar lo que se oculta en la hiperrealidad para deshacer trampas visuales (Acaso, 2009).

El objetivo principal de la inclusión de la alfabetización visual en la educación artística se centra en que los alumnos sean capaces de deconstruir los mundos visuales que le rodean para poder desarrollar de esta manera un tipo de pensamiento propio emancipado de las masas, analizando tanto los discursos minoritarios como los discursos mayoritarios. Hay que hacer reflexionar al alumnado, que se cuestionen aquello que le rodea. Mirzoeff (2003) refiere que el significado de ser ciudadano en el siglo XXI requerirá de una alfabetización visual que será tan fundamental como la lectura, la matemática y la ciencia.

Dado que, “una de las finalidades de la Educación Artística será la comprensión de esta Cultura Visual” (Hernández, 1997, p.160), entonces la gran pregunta es: ¿Qué es la cultura visual?, ¿cuáles son sus características?, ¿Los niños saben mirar las imágenes? o ¿solo las ven?

Primeramente, trataremos de definir qué es la Cultura Visual a través de varios autores. Mirzoeff (2003) señala que:

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet. (p. 19)

Las partes constituyentes de la cultura visual no están, por tanto, definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como acontecimiento visual (...). Por acontecimiento visual entiendo una interacción del signo visual, la tecnología que posibilita y sustenta dicho signo y el espectador. (Mirzoeff, 2003, p. 34)

Por tanto, la cultura visual estudia la importancia de la imagen, en las sociedades contemporáneas, y la relación de ésta con el espectador.

Otra característica además de centrarse en el acontecimiento visual, es su carácter provisional y variable ya que se va adaptando a los diferentes medios por los que pueda reproducirse, fotografía, imagen en movimiento, pintura, etc. “Toda persona que estudie la cultura visual contemporánea se enfrenta a un objeto en movimiento, en mutación permanente. Ello se hace especialmente evidente en el modo cómo la tecnología constantemente se queda obsoleta, evoluciona y se expande” (Walker y Chaplin, 2002, p.19).

Acaso (2006) define la Cultura Visual como:

El conjunto de representaciones visuales que forman el entramado que dota de significado al mundo en el que viven las personas que pertenecen a una sociedad determinada. La cultura visual es el conjunto de productos visuales que pueblan nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo. (p.18)

En esa misma línea Freedman (2006) destaca que:

Un importante aspecto educativo de la Cultura Visual es su efecto en la identidad (...). La educación es un proceso de formación de la identidad porque cambiamos a medida que aprendemos; nuestro aprendizaje cambia nuestro yo subjetivo (...). Los efectos de las imágenes dan forma al concepto que el individuo tiene de sí mismo (...). El individuo se apropia de características de las representaciones visuales, y las adopta como representaciones de sí mismo. (p.26, 27).

Por tanto, para Freedman (2006) el concepto Cultura Visual implica el conjunto de representaciones configuradas a través del lenguaje visual que dotan de significado al mundo en el que viven las personas de una sociedad determinada. Por lo tanto, es una herramienta que da sentido a nuestras vidas, permitiendo a muchos individuos apropiarse de las características de las representaciones visuales, adoptándolas en muchos casos como representaciones de sí mismos. De algún modo es una modelación del mundo desde la cual creamos diversas formas visuales, espacios y perspectivas para nuevos conocimientos.

Además, Acaso (2006) expone que la Cultura Visual es el conjunto de tres elementos:

- Imágenes.
- Mundos visuales (mundos paralelos a la realidad).
- Hiperrealidad. “Cuando los mundos visuales trascienden su característica de representación y se convierten en otra realidad con tanta o más fuerza que la realidad misma es cuando estamos ante la *hiperrealidad*” (Acaso, 2006, p.22).

De forma más concreta, se puede decir que la cultura visual es el conjunto de objetos, experiencias y representaciones a partir de los que creamos significado a través del lenguaje visual que **forman parte de nuestra vida cotidiana**. Son todas aquellas *cosas* que pueblan nuestra experiencia del día a día que están construidas a través del lenguaje visual.

Esta “visualización” de la vida cotidiana no significa que necesariamente conozcamos lo que veamos” (Mirzoeff 2003) ¿Vemos “todo” o solo lo que “quieren” que veamos? ¿Qué vemos? Y, ¿por qué? ¿Qué intereses hay detrás de lo que vemos? Vemos, pero, ¿lo que vemos es real? La visión, compleja, es mediatizada por conocimientos previos, por las propias emociones y sentimientos y lo que es más peligroso, por diversos intereses y deseos.

Desde la perspectiva de la cultura visual se insiste en la idea de que las imágenes tiene un poder especial en la transmisión de valores y emociones. De forma que, como señala Freedman (2006): “la cultura visual modela nuestra visión del mundo y nos permite crear, a través de las formas visuales, conocimiento nuevo” (p.2).

Hernández (2003) explica la función mediadora de la imagen partiendo de idea de Vigotsky del ‘signo como poseedor de significado’: “la importancia primordial de la cultura visual es mediar en el proceso de cómo miramos y cómo nos miramos y contribuir a la producción de mundos” (p. 47).

El papel de la cultura visual, se ve especialmente potenciado gracias a las nuevas tecnologías, no sólo en el ámbito de la creación sino más bien orientado a la distribución, que es cada vez mayor, llegando así la información visual a un gran

número de alumnos y con más rapidez. Walker y Chaplin (2002) abordan el tema de la cantidad de productos que configuran la cultura visual de la siguiente manera: “Este campo abarca miles de millones de productos culturales generados a través de la historia por las gentes de todo el mundo. Existe una cantidad tan ingente de material-cantidad que sigue aumentando con el paso del tiempo-que es difícil imaginar sus límites” (p.56).

Otra característica que define la Cultura Visual es que engloba muchos ámbitos, como la pintura, escultura, arquitectura, el graffiti, cine, comic, publicidad, moda, fotografía, danza...

¿Cuáles son las repercusiones de la Cultura Visual en la sociedad? ¿Qué papel tenemos como educadores?

Los medios de comunicación manipulan las imágenes para hacernos llegar un determinado mensaje, por tanto como educadores tenemos que educar en saber interpretar las imágenes, ser críticos y ser conscientes de que pueden manipularnos.

5.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Por la importancia que la cultura visual tiene en nuestra vida, es muy importante plantearse el significado de las imágenes. Muchas veces pensamos en éstas como elementos ingenuos, pero hemos de ser conscientes de los significados ocultos y del conjunto de valores que condicionan nuestra forma de entender la realidad. Algunas buscan despertar sentimientos, otras apelan al raciocinio... Muy a menudo de forma inconsciente captamos contenidos que permanecen latentes en nuestro cerebro.

Esos contenidos que inconscientemente captamos nos pueden llevar a ser “seducidos”. Las imágenes están muy ligadas al mundo de los estereotipos. Desde que nacemos, recibimos imágenes que llenan nuestra mente de prejuicios que naturalizamos, de tal forma que no somos conscientes de ellos. Los podemos ver cientos de veces y no sentir que nos puedan estar transmitiendo ideas como el racismo, el machismo o la superioridad de determinada cultura. Nosotros no es que queramos creer algo por decisión propia, sino que hemos interiorizado ciertas ideas tan profundamente que ya forman parte de nosotros.

El máximo representante y transmisor de estereotipos es la publicidad. La misión de la publicidad es vender un producto, por lo que utiliza el “ideal” creado de humano para que nos sintamos identificados o aspiremos a ser así con ese producto. Podría decirse que la publicidad es causa y consecuencia de los estereotipos. Además, las series de televisión que frecuentemente ven los niños de esta edad son otros transmisores de estereotipos.

Por todo esto que es necesario hacer un esfuerzo consciente y reflexivo para volver a mirar las imágenes que vemos cada día, cuestionárnoslas y tener voluntad de dudar. Y una vez que hayamos hecho esto, ir más allá. Aquí, como maestros y maestras, tenemos mucho que decir y mucho que hacer. Desde la escuela se debe promover un aprendizaje estructurado que evite la “seducción”, preservando así la libertad de elección de nuestros alumnos. Las actividades que se plantean en la propuesta, para poner en práctica en el aula, tienen ese objetivo.

5.1.- CONTEXTO EN EL QUE SE VA A LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.

El centro de Educación Infantil y Primaria “Tello Téllez de Meneses” es un colegio público que está situado en el extremo sur del barrio de San Antonio al noroeste de la ciudad de Palencia, encorsetado en tres radiales que lo definen: la vía férrea, la Avda. de Asturias y la margen izquierda del río Carrión.

El alumnado en su mayoría procede del barrio San Antonio, incluyendo la zona de los Tres Pasos; y en torno al 35% del barrio periférico de El Cristo y de las localidades rurales próximas a la capital palentina. Este barrio se ha convertido en un barrio residencial, habitado mayoritariamente, por familias con un nivel socioeconómico y cultural medio; si bien existen unos núcleos en situación precaria.

Es un centro bilingüe que desde 1996 se acoge a la experiencia de desarrollar el currículo integrado español-inglés conforme al convenio firmado por el Ministerio de Educación y el British Council. Este colegio cuenta con doble línea con 34 trabajadores, entre maestros y asesores lingüísticos. El área de Educación Plástica se imparte en inglés.

El nivel al que va destinado la propuesta es 2º de Educación Primaria. El grupo está formado por un total de 26 alumnos de 2º de Educación Primaria, de los cuales 13 son niñas y 13 son niños. Ninguno de ellos presenta necesidades educativas especiales ni son procedentes de distinta nacionalidad.

La elección de estos alumnos concretos se debe a que presentan una atención bastante dispersa, con períodos de atención cortos y con una fácil influencia de elementos distractores. Además, se encuentran atraídos por las pantallas, las cuales encuentran muy motivadoras para consolidar sus aprendizajes. Asimismo se ha seleccionado este nivel porque ya tienen más afianzada su expresión oral y escrita que en primero y en niveles inferiores la influencia de la cultura visual puede ser mayor.

5.2.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

Con el fin de alcanzar un adecuado diseño de la propuesta nos planteamos en este apartado unos objetivos generales de aprendizaje los cuales se concretarán en otros de carácter específico que nos servirán de referente para elaborar las actividades que nos permitan el siguiente **objetivo profesional**:

- Lograr un mayor desarrollo de la atención en nuestros alumnos a través de actividades enfocadas hacia la cultura visual en el área de Educación Plástica.

Con la realización de este TFG y el desarrollo de la intervención didáctica se pretenden alcanzar los siguientes **objetivos de la Educación Primaria** que establece la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

- i) 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.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Objetivos específicos:

- Utilizar la cultura visual para motivar a nuestros alumnos y mejorar sus aprendizajes.
- Interpretar imágenes a través de la pantalla procedentes de anuncios, catálogos de juguetes, revistas, series de dibujos animados y cuentos ilustrados, y realizar un análisis crítico descubriendo mensajes ocultos.
- Concienciar al alumno ante la influencia de los medios de comunicación mediante la transmisión visual y de los roles de género inmersos a través de ella.
- Descubrir y desechar los estereotipos de género a través del debate y el análisis.
- Acercar al alumno a la realidad publicitaria de una forma creativa y que experimenten la manipulación de anuncios de una manera dinámica.
- Formar alumnos con identidad propia.
- Trabajar en equipo.
- Respetar la opinión de los demás.

5.3.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

Los contenidos audiovisuales entran en la educación porque de manera transversal están en la base de muchos de los procesos relacionados con la mayoría de las competencias básicas contempladas en el currículo educativo.

Entre los elementos transversales referidos en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014 se van a trabajar con esta propuesta: la educación cívica y constitucional, la comprensión lectora, la expresión tanto oral como escrita, la comunicación audiovisual y la solvencia en el uso de las TIC.

Se entiende en este mismo Decreto 126/2014 que a lo largo de la Educación Primaria se deben desarrollar capacidades que conduzcan a la apropiación y utilización de diferentes formas y expresiones artísticas mediante la generación de propuestas audiovisuales (art. 7).

Con nuestra propuesta se va a contribuir al desarrollo de las siguientes competencias en nuestros alumnos/as:

- **Comunicación lingüística:** Esta competencia la adquieren los niños en contacto con los medios de comunicación, con tareas de interpretación de la información, expresión de razonamientos, y opiniones de forma oral y/o escrita apoyándose en imágenes.
- **Competencia digital:** esta competencia incluye el uso de lenguajes audiovisuales (ordenadores, videos, pizarra digital, móvil, etc.), el uso de programas de tratamiento digital de textos e imágenes.
- **Competencias sociales y cívicas** en tareas encaminadas a desarrollar habilidades de trabajo en equipo, manifestar actitudes de respeto, tolerancia y cooperación en el uso de imágenes, textos y videos digitales.
- **Conciencia y expresiones culturales:** se refiere al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.

5.4.- CONTENIDOS.

La Educación Artística, según el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, está dividida en dos partes: Educación plástica y Educación musical. Estas, a su vez, están divididas en **tres bloques de contenidos** que en el caso de la Educación Plástica son los siguientes:

Bloque 1: Educación audiovisual. En el que se estudia la imagen en todas sus manifestaciones, con especial importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y elementos como la fotografía y el cine.

Bloque 2: Educación artística, en la que se trabajan de una forma más directa las producciones creativas, las diferentes técnicas pictóricas y el desarrollo de las destrezas manuales básicas.

Bloque 3: Dibujo geométrico. Es el bloque más relacionado con el área de matemáticas y la aplicación directa de los conocimientos geométricos adquiridos en dicho área. En este bloque se introducen los elementos propios del dibujo técnico y se hace más referencia a la limpieza y exactitud de aquellos trabajos que hayan sido elaborados con estos instrumentos.

Los contenidos de nuestra propuesta (del Bloque 1 y 2) son los siguientes:

- Las imágenes fijas y en movimiento en el contexto social y cultural. Interpretación, valoración y comentarios de la información que proporcionan.
- La secuenciación de imágenes fijas y en movimiento.
- Las TIC para el tratamiento de imágenes, diseño y animación.
- La percepción. Descripción oral y escrita de sensaciones y observaciones
- Elaboración de collages.
- La creación artística en el aula. Participación individualizada en la manipulación y exploración de materiales que favorezca la confianza en las propias posibilidades.

- Valoración de la importancia de la comunicación y la expresión plástica en el contexto de las relaciones interpersonales.

5.5.- TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta va a ser planteada para realizarse en el primer trimestre, dentro del horario lectivo dedicado a la Educación Plástica, que para el segundo curso, tal y como queda definido en el currículo de la Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, será de una hora. Nosotros dedicaremos una sesión cada vez que lo pongamos en práctica. Las sesiones quedarán temporalizadas del siguiente modo:

ACTIVIDADES	Nº DE SESIONES	TIEMPO
¿QUÉ TE SUGIERE?	1	1 HORA
¡CAMBIO DE ANUNCIO!	3	3 HORAS
CREACIÓN DE NUESTRA PROPIA PUBLICIDAD DE JUGUETES.	3	3 HORAS
SERIES DE TV: DIBUJOS ANIMADOS. ROLES Y ESTEREOTIPOS.	2	2 HORAS
CARTELES DE CINE.	2	2 HORAS

5.6.- METODOLOGÍA

Las sesiones se van a desarrollar, en la mayoría de los casos, siguiendo la misma estructura. Comenzarán con una parte de contextualización, en la que explicaremos qué es lo que vamos a hacer, a fin de ubicar a los alumnos. Después se desarrollará la actividad bien en gran grupo, pequeño grupo o por parejas. Seguidamente, habrá una puesta en común. Finalmente, en todas las sesiones se preguntará a los alumnos qué es

lo que han aprendido, con el fin de que estos sean conscientes de sus procesos de aprendizajes, facilitando un aprendizaje significativo.

Las actividades siguen una metodología activa, puesto que son los propios alumnos los protagonistas de las diferentes dinámicas. La función docente se basará en coordinar y facilitar la tarea, hacer de guía para el análisis.

Se pretende conseguir un aprendizaje progresivo, con actividades secuenciadas y jerarquizadas, de forma que cada concepto se apoye en otros anteriores y sirva a su vez para el aprendizaje posterior.

Las actividades tienen un carácter motivador; muchas están basadas en sus gustos, e intereses, los cuales han sido reconocidos a través de la observación; y las imágenes han sido seleccionadas por la cercanía a los alumnos. Un ejemplo sería la actividad relacionada con los anuncios publicitarios o la de los dibujos animados. De esta forma, todas las actividades están pensadas para despertar su interés y motivación.

Además, las actividades planteadas también se caracterizan por ser favorecedoras de una interacción social. Así los agrupamientos se adaptarán a las necesidades de la actividad, de manera que habrá momentos donde el alumno tendrá que trabajar de manera individual o en parejas; y otros en los que deberán trabajar en gran grupo, a fin de crear un clima distendido en clase. Por lo tanto, la dinámica de grupos se caracteriza por su flexibilidad.

La cooperación y trabajo en equipo son fundamentales para que el aprendizaje sea un proceso conjunto en el que se desarrollen el cumplimiento de las normas, la interacción educativa y la solidaridad, y se fomenten en los alumnos y alumnas el área sentimientos de respeto y colaboración. El clima lúdico y relajado que acompaña a toda no debe ser óbice para no acatar unas normas básicas de comportamiento, que abarcan desde la predisposición a la escucha atenta hasta el control corporal.

Los alumnos/as no pueden estar alejados de las tecnologías propias de este siglo. Es por ello que cobran mayor importancia en esta área las TIC. Así, se invita a los alumnos a iniciarse y profundizar, de manera responsable, en el conocimiento de la informática en relación con la imagen y el sonido, en el uso de la imagen mediante la fotografía y los anuncios. No obstante, no se debe olvidar la potenciación de otras

destrezas básicas del desarrollo psicomotor, como la motricidad fina, la lateralidad, el esquema corporal y la ubicación espacio-temporal.

Los criterios y estándares de evaluación del área no pueden olvidar la importancia que tiene en la educación artística el conocimiento, valoración y aprecio de las normas y del trabajo propio y ajeno, por lo que a lo largo de los bloques se recoge la relevancia de observar y evaluar estos aspectos.

5.7.-ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN.

Las actividades que a continuación se plantean son flexibles y pueden ser desarrolladas en lengua inglesa. El docente tendrá que adaptar el contenido de las tablas y las preguntas, si es necesario, según el nivel que tengan los alumnos en expresión oral y escrita en inglés.

5.7.1. Actividad 1: ¿Qué te sugiere?

Esta actividad pretende acercar al niño a la influencia que tienen las imágenes y mostrar que la interpretación que le otorga cada sujeto puede variar según su forma de ver la imagen; es decir, se pretende que el niño comprenda que la interpretación de la imagen será diferente si se “ve” a si se “observa”. Además, no todo lo que vemos es cierto, detrás de una imagen hay intereses ocultos que buscan persuadirnos.

Objetivos:

- Interpretar imágenes.
- Reconocer qué modo de ver tiene cada individuo (ver, mirar u observar).
- Concienciar de la influencia de los medios de comunicación mediante la transmisión visual.

Desarrollo: La actividad consistirá en la visualización de unas imágenes en la pizarra digital por todo el grupo-clase y en la posterior interpretación de cada una de ellas aportando individualmente sus ideas a todo el grupo. Aquí se muestra solo un modelo (ver resto de imágenes en anexo 1).

El maestro/a les hará unas preguntas para hacer reflexionar al grupo-clase sobre lo que ven:

- ¿Qué observáis en las imágenes?
- ¿Existen diferencias cuando la publicidad muestra unas camisetas para niño y otras para niña?
- ¿Por qué se ha elegido para mostrar una determinada camiseta el color azul predominante para el niño y el color rosa para la niña?
- ¿Qué pasaría si todos lleváramos todo tipo de camisetas?
- ¿Qué quiere vender la publicidad a los niños? ¿y a las niñas?
- ¿Habéis comprobado alguna vez que cuando habéis comprado una camiseta de un catálogo no era tan bonita o no era como la anunciaban? Si es así, ¿por qué lo ponen mejor de lo que es?
- ¿Puede ser engañosa la publicidad?
- ¿Cómo cambiarías esta imagen del folleto? ¿Cómo te gustaría que fuese?

Duración de la actividad: 1 hora.

Materiales: PDI.



5.7.2. Actividad 2: ¡Cambio de anuncio!

Lo que se pretende con esta actividad es acercar al alumno a la realidad publicitaria de una forma creativa y que experimenten la manipulación de anuncios de una manera dinámica. Además se emplearía la técnica del collage, como medio manipulativo de imágenes y anuncios publicitarios a la vez que alfabetizamos visualmente al sujeto.

Objetivos:

- Concienciar al niño ante la influencia de la publicidad.
- Conocer el fenómeno publicitario y su influencia.
- Identificar los diferentes canales de propagación publicitaria.

- Analizar críticamente anuncios publicitarios.
- Conocer los diversos mecanismos que rigen la publicidad (colores, sonidos, sentimientos...).
- Experimentar la modificación de anuncios publicitarios de una forma dinámica.
- Fomentar su capacidad creativa.
- Emplear la técnica collage.
- Formar alumnos con identidad propia.

Duración: 3 sesiones de 1 hora.

Materiales: PDI, tablas en folio A4, lapiceros, PCs, aplicaciones o herramientas instaladas para el tratamiento de las imágenes.

Contenidos:

- ✓ Análisis de desigualdades para construir una convivencia en igualdad.
- ✓ Publicidad. Tipos. Mecanismos que la rigen.
- ✓ Anuncios.
- ✓ Lenguajes publicitarios.
- ✓ Consumismo.
- ✓ Reflexión y actitud crítica.
- ✓ Valores sociales: igualdad de género, sostenibilidad, etc.

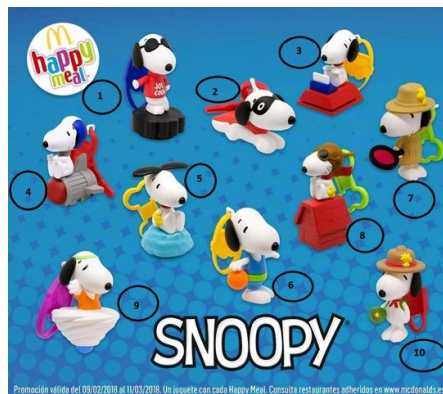
Desarrollo de la actividad:

Primera Parte: Proponemos a nuestros alumnos/as una práctica en torno a la publicidad, visualizando en la pizarra digital cada uno de los anuncios en gran grupo y posteriormente realizando una reflexión sobre los anuncios seleccionados. Distribuimos a los alumnos/as por grupos (4 grupos de 5 alumnos y un grupo de 6) en mesas y se les proporciona un folio con un cuestionario. Cada grupo dialoga, comenta y reflexionan acerca de los aspectos incluidos en la tabla. El portavoz anota las aportaciones del grupo. Finalmente se lleva a cabo una puesta en común en la que los portavoces de cada grupo comparten sus reflexiones con el grupo-clase.

- Anuncio 1 de MacDonal y Snoopy 2018:

<https://www.youtube.com/watch?v=ctJZniq0k34>

En inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=1khrxyNyA98>



Reflexiones a partir de esta tabla modelo:

Destinatario del anuncio.	
Tipo de publicidad.	
¿Qué producto se anuncia?	
Si comes un Happy Meal, ¿serás más feliz?	
¿Qué te parecen los regalos de McDonald? ¿Con qué intención incluyen regalos y juegos?	
¿Creéis que solo por comer comida en McDonald seréis más solidarios?	
¿Cómo intenta convencernos?	
Mensaje oculto	
Efectos y aspectos negativos del anuncio	
¿Comprarías ese producto (o harías lo que el anuncio pretende)? ¿Por qué?	

- **Anuncio 2: Benito Choco Flakes de Cuétara:**
<https://www.youtube.com/watch?v=yQvRDKFrveM>
 En inglés: https://www.youtube.com/watch?v=LRynphr_NrY

Reflexiones a partir de esta tabla modelo:

Destinatario del anuncio.	
Tipo de publicidad. ¿Qué producto se anuncia?	
¿Cómo intenta convencernos? Mensaje oculto	
Efectos y aspectos negativos del anuncio ¿Compraría ese producto (o harías lo que el anuncio pretende)? ¿Por qué?	

Segunda parte: consiste en la manipulación de imágenes publicitarias en las que se deshace un anuncio que ellos elijan para crear uno nuevo. Para realizar esta actividad se necesitará que, por parejas, los alumnos/as seleccionen una imagen que ellos deseen y sigan los siguientes pasos para el desarrollo de la sesión:

1. Lo que deberán observar y describir todos los elementos que aparecen en el dibujo. Por ejemplo, si el docente les pregunta qué ven y los niños responden que un hombre está triste, deberán identificar los elementos que le hacen pensar que la expresión de dicha ilustración es que está triste, como por ejemplo en los ojos o en la sonrisa.
2. Seguidamente, se procederá a cambiar la situación del dibujo actual, bien modificando la expresión de la cara de la imagen tal y como se exponía con anterioridad, o añadiendo un fondo distinto. Para realizarlo, los niños tendrán

que buscar los elementos que les interesen e introducirlo en la imagen actual a modo *collage*.

3. Para modificar la imagen –*collage*- se podrán emplear aplicaciones y herramientas en la PDI o en el ordenador como: Pixlr (transformación de las imágenes), Sumo Paint (editor de imágenes en línea, que crea y guarda las composiciones en la nube) o el Recurso Collage Machine 1.0 (técnica del collage a través de diferentes materiales).

5.7.3. Actividad 3: creación de nuestra propia publicidad de juguetes.

Lo que se pretende con esta actividad es acercar al alumno a la realidad publicitaria con páginas de catálogos de juguetes digitales.

Objetivos:

- Concienciar al niño ante la influencia de la publicidad y de los roles de género inmersos a veces a través de ella.
- Analizar críticamente los catálogos de juguetes.
- Utilizar las Tics para el tratamiento de las imágenes y el diseño de una página de un catálogo digital de juguetes.

Desarrollo: A través de estas imágenes se podrá tratar el perfil que en los catálogos se da a los niños y niñas como ellos. Se realizará la pregunta a todo el grupo: “¿Hay juegos para chicos y juegos para chicas?”. También se podrá comentar (sobre las imágenes) si sólo las niñas quieren ser madres en el futuro, si ellas nunca han jugado a conducir un coche, o ellos a la cocinita. Posteriormente se comentarán las respuestas que se den, respetando todas las opiniones, pero intentando que los alumnos y alumnas entiendan que existen gustos personales, que cada persona tiene unas preferencias, pero que los juegos no tienen restricciones, son mixtos. La sociedad encamina al ser humano a seguir determinados roles de género, a jugar a unas u otras cosas según nuestro sexo, pero no tiene por qué ser así, y no deben reprimir sus gustos por ello.

La actividad consiste en observar estas imágenes de un catálogo digital de juguetes y responder a las cuestiones que se les plantean por parejas:

ILUSTRACIÓN 1 Y 2:

- ¿Qué colores se usan mayoritariamente?
- ¿Hacia quién van dirigidos esos juguetes, niños o niñas?
- ¿Qué hacen los protagonistas con esos juguetes?

ILUSTRACIÓN 3:

- ¿Qué colores se usan mayoritariamente?
- ¿Hacia quién van dirigidos esos juguetes, niños o niñas?
- ¿Quién conduce siempre? ¿Qué hace la única niña que aparece?



Para finalizar, se llevará a cabo una puesta en común y se sacarán conclusiones. En las dos sesiones siguientes, los alumnos por grupos (de tres miembros) escenificarán diferentes juegos utilizando juguetes sin roles de género. Un miembro de cada grupo sacará fotos a sus compañeros y esas imágenes serán descargadas en un ordenador. Luego se manejarán mediante un programa informático sencillo (Microsoft Word) diseñando su propia página del catálogo. Entre todos elaboraremos nuestro propio catálogo de juguetes.

Materiales: PDI, folio de preguntas por pareja, lapicero, varias cámaras digitales, ordenadores.

Duración: 3 horas.

5.7.4. Actividad 4: series de tv: dibujos animados. Roles y estereotipos.

Muchas de las series de animación infantil que ven nuestros alumnos en TV en canales como: Clan, Neox, Disney Channel, etc. presentan estereotipos de género.

Objetivos:

- Despertar en el alumnado las actitudes crítico-constructivas frente a los dibujos animados que ven.
- Descubrir y desechar los estereotipos de género a través del debate, el análisis de los distintos dibujos animados de televisión que ven frecuentemente.
- Analizar, desde la perspectiva de género, los roles femeninos y masculinos en las películas de dibujos animados.

Desarrollo: la actividad consiste en visualizar unos vídeos de dibujos animados que con frecuencia suelen ver, que han sido seleccionados previo análisis (ver sinopsis en anexo 2), y se establece un diálogo con el grupo clase para llegar a las conclusiones. Las preguntas irán enfocadas a: detectar el sexismo, los roles y proponer otros modelos más igualitarios y educativos. Finalmente, los alumnos por grupos proponen cambios en los personajes y/o partes de la historia de los episodios evitando estereotipos.

Duración: 2 sesiones de 1 hora.

Materiales: PDI

Serie: el asombroso mundo de Gumball.

Episodio: La caja <https://www.dailymotion.com/video/x64nb2i>

En inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=4m2fFruhozK>

Los alumnos responderán a las siguientes preguntas en gran grupo:

- ¿Los personajes protagonistas son hombres o son mujeres?
- ¿Entre los personajes secundarios, qué sexo predomina más?
- ¿Cuál es el trabajo de Nicole, la mamá de Gumball, Darwin y Anáis? ¿El padre trabaja? ¿Qué actividades domésticas realizan? ¿Quiénes la realiza?
- ¿Quién se ocupa del cuidado de los hijos? ¿De qué más se ocupa?
- ¿Cómo es la apariencia externa de Anáis? ¿Cómo va vestida?
- ¿Cómo es la apariencia externa de Nicole? ¿Y de su marido Richard?

Serie: Star contra las fuerzas del mal.

La protagonista es una princesa que lleva un vestido azul, aunque su diadema, leotardos, botas y corazones que colorean sus mejillas son todos rosas y morados. Las otras dos mujeres que aparecen son su madre, preocupada por el aspecto y el cumplimiento de normas, y una compañera del instituto popular engreída y egoísta.

Clips de los capítulos 17 y 18 “La fiesta de pijamas”& “tarjeta regalo” 2’:

https://www.youtube.com/watch?v=Y-EcQvm_V3s

En inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=GgONPxJDMwQ>

Capítulo 1 (tercera temporada) “Regreso a Miauni” 3’20’:

<https://www.youtube.com/watch?v=AY7VvChUxII>

En inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=4kOnfm-KF1c>

Clips de los capítulos 1 y 2 “Star llega a la Tierra & de fiesta con un Pony”

<https://www.youtube.com/watch?v=s1Wi5cAO4l0>

En inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=uo7XqzLRp3g>

https://www.youtube.com/watch?v=s_LcJbx1eNQ

Los alumnos responderán a las siguientes preguntas en gran grupo:

- ¿Los personajes protagonistas son hombres o son mujeres?
- ¿Entre los personajes secundarios, qué sexo predomina más?
- ¿Cómo es la apariencia externa de la protagonista, la princesa? ¿Cómo va vestida? ¿Cómo es?
- ¿Cómo es la mamá de la protagonista? ¿Qué le preocupa? ¿Cómo es su apariencia externa?
- ¿Qué actividades realizan las mujeres? ¿y los hombres? ¿Responden a algún rol determinado?

5.7.5. Actividad 5: Carteles de cine.

Objetivo:

- Conocer la intención de los carteles de cine, las sensaciones que transmiten y las informaciones que nos dan.

Desarrollo de la actividad: Se les proyectan varios carteles de cine al grupo-clase en la pizarra digital. Para motivarlos, primeramente visualizan el tráiler de cada película y por grupos (de 4 o 5 alumnos/as) responden a las siguientes cuestiones que se les muestra en la PDI.

- ✓ ¿A qué público va dirigida la película, teniendo en cuenta el estilo del cartel?
- ✓ ¿Qué os llama más la atención?
- ✓ Describid la imagen que veis, los personajes y objetos que aparecen. ¿Se trata de una fotografía o de un dibujo?
- ✓ ¿Qué os impresionan más, las imágenes o las palabras?
- ✓ ¿Cuál es el mensaje oculto?

✓ ¿Qué significa el título?

El portavoz de cada grupo escribe las respuestas en el folio y se realiza una puesta en común con las aportaciones de todos los grupos.

Peter Rabbit- tráiler en inglés https://www.youtube.com/watch?v=7Pa_Weidt08

Cavernícola-tráiler en inglés <https://www.youtube.com/watch?v=ZRiPQ8YNrVs>

La casa torcida-tráiler en inglés <https://www.youtube.com/watch?v=ERj3KafjRk>

Materiales: PDI, imágenes de carteles y videos de tráileres, lápices y folios.

Duración: 2 sesiones de 1 hora.



5.8.-EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las actividades será necesario reflexionar sobre lo que se está haciendo, evaluar en qué medida se logran los objetivos propuestos. En nuestro caso medir los progresos en su atención. El instrumento más eficaz y fiable es la observación directa. En este sentido, la evaluación puede realizarse de manera continua e integrada en el proceso educativo, teniendo en cuenta siempre la evolución de cada alumno individualmente y en relación con el resto de la clase.

Se realizará una evaluación inicial de los alumnos que servirá para conocer el punto de partida en el que se encuentran, cuáles son sus necesidades. Para ello, se llevará a cabo una entrevista con la maestra tutora, que es la que mejor conoce a los alumnos, en la que nos responderá a preguntas relacionadas con la atención.

En esa evaluación continua, se valorarán las tareas que los alumnos/as realizan registrando si van alcanzando los objetivos planteados, su nivel de implicación, cómo funciona el trabajo en grupo o por parejas, etc.

Para comprobar si la propuesta de intervención ha logrado que los alumnos/as alcancen los objetivos propuestos tendremos que valorar si han mejorado su atención en nuestra área y en el resto, para lo cual se llevarán a cabo entrevistas con los maestros que imparten clase a ese grupo.

5.8.1.-Instrumentos de evaluación.

- Observación directa.
- Autoevaluación.
- Exposiciones orales.
- Producciones de los alumnos (collage, catálogo publicitario, etc.).
- Rúbricas de evaluación (ver anexo 3).

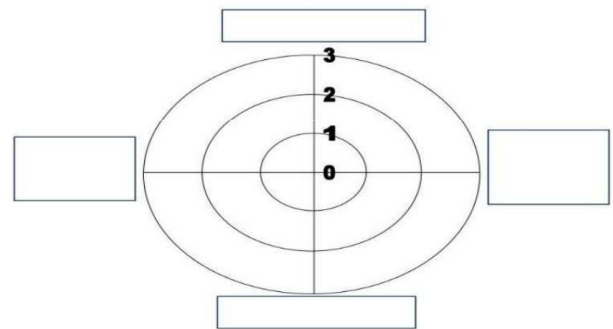
Un registro de observación directa individual mediante tabla (con ítems de conductas observables e ítems de atención).

Co-evaluación: Para evaluar el trabajo colaborativo en equipo se elaborará un cartel para el aula usando este modelo que aparece abajo. Forrar este cartel con plástico y colocarlo en algún lugar visible del aula para usarlo cada vez que trabajen en equipo. El día que trabajen en grupo usarán cartelitos para que cada grupo escriba el nombre de su equipo y lo pegue en el cartel. En otros cartelitos se escribirán los aspectos que el maestro/a evaluará del trabajo en equipo. Cuando acaben la actividad, se entregará a cada alumno una estrellita de papel por cada aspecto a evaluar. Así se les pedirá que califiquen el trabajo de su grupo, pegando la estrellita en los aspectos que creen que sí

cumplieron. Finalmente, cuando todos acaben de evaluar, el maestro/a comentará con ellos la evaluación que hicieron.

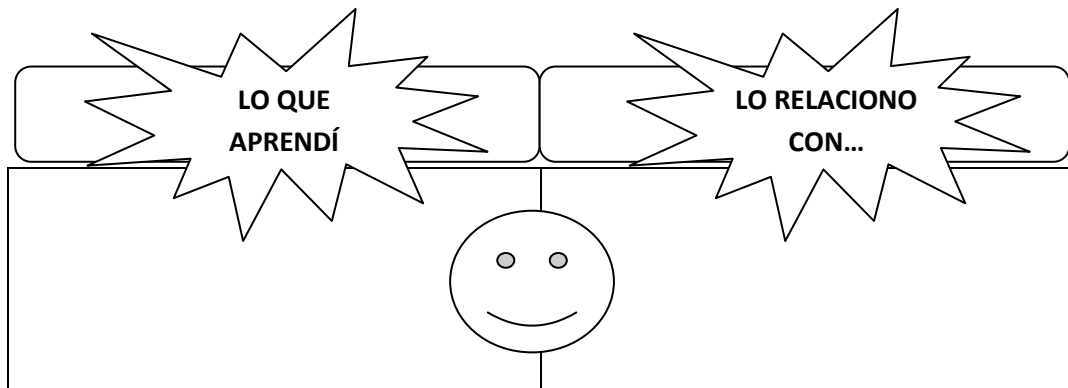
NOMBRE DEL EQUIPO	ASPECTOS A EVALUAR				

Evaluación de los alumnos mediante diana:



Autoevaluación de los alumnos:

- **Mi tesoro de ideas nuevas:** en una hoja se les pide a los alumnos/as que dibujen el formato siguiente. En una primera columna ellos anotarán lo que aprendieron y en la segunda columna los elementos de la vida real que se relacionan con lo aprendido.



5.8.2.-Criterios de evaluación.

- Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación de las imágenes fijas y en movimiento de su entorno próximo y del imaginario.
- Ser capaz de elaborar imágenes nuevas.
- Utilizar las TIC de manera responsable para la búsqueda y creación de imágenes en movimiento.
- Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando de manera oral y escrita, con un lenguaje plástico adecuado sus características.
- Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
- Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada, disfrutando tanto de proceso de elaboración como del resultado final.
- Organizar sus procesos creativos e intercambiar información con otros alumnos, valorando la importancia de la expresión plástica en las relaciones interpersonales.

5.8.3.- Estándares de aprendizaje evaluables.

- Elabora imágenes nuevas empleando técnicas sencillas, a partir de los conocimientos adquiridos.
- Maneja programas informáticos sencillos de retoque de imágenes digitales, empleando herramientas sencillas (copiar, pegar, modificar tamaño, etc.).
- Describe de manera oral y escrita el entorno próximo y el imaginario.
- Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.
- Lleva a cabo tareas en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando en lo que le haya sido encomendado.
- Organiza su propio proceso creativo partiendo de una idea dada, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.
- Valora y aprecia las normas y el trabajo propio y ajeno.

6.- CONCLUSIONES

El punto de partida de este trabajo ha sido la progresiva falta de atención observada en mis alumnos de Primaria a lo largo de mi trayectoria profesional. Un déficit que se evidenciaba repetitivo en distintas situaciones y contextos. Estas hipótesis han podido ser corroboradas a través de la encuesta realizada a veinticinco maestros que imparten clase en distintos contextos, la mayoría pertenecientes al contexto en el que la propuesta va a ser desarrollada (ver anexo 4):

- El 56% afirma que observa esa progresiva falta de atención con mucha frecuencia y el 28% a menudo; sin embargo, sólo el 12% con poca frecuencia y el 4% nunca.
- El 52% advierte que esos períodos de atención a menudo son breves, inferiores a los propios para su edad y el 28% con mucha frecuencia.
- En cuanto a las situaciones en las que se observa, el 40% ratifica que a menudo dejan sus tareas incompletas cuando tienen más de un apartado y el 24% con mucha frecuencia. Además, cometen errores al copiar un texto (68% a menudo y 20% con mucha frecuencia), a menudo se distraen cuando sus compañeros realizan una exposición oral sin apoyo visual (56%) y cuando el maestro lleva a cabo una explicación oral sin apoyo visual (el 48% a menudo y el 44% con mucha frecuencia).

En conclusión, es una realidad que nuestros/as alumnos muestran dificultades de atención aunque en todo caso no se puede considerar una actitud generalizada en el colectivo del alumnado ya que sólo es un estadístico muestral.

Después de investigar sobre el campo de la atención y constatar la importante relación entre atención-aprendizaje-emoción-motivación, puedo concluir que es necesario un cambio en la mentalidad de todos los docentes, necesitamos adaptarnos a los tiempos que corren y amoldarnos a las exigencias de la sociedad. Para ello, es importante conocer los intereses y gustos de nuestros alumnos/as para motivarlos, así habrá aprendizaje y más atención en ellos. El 96% de los maestros de la encuesta refleja que sin atención no hay aprendizaje, con lo cual queda reflejada la importancia que ésta tiene para mantener cualquier proceso de enseñanza iniciado por el docente.

Partiendo de la anterior premisa y de que nuestros alumnos/as muestran una mayor atención cuando están expuestos a pantallas (el 56% de los maestros afirman que con mucha frecuencia y el 28% a menudo), el siguiente paso en mi trabajo fue investigar acerca de la cultura visual, un concepto que conocía aunque nunca antes había profundizado en él; pero, ha desencadenado en un cambio de mi percepción sobre la cultura visual como nuevo enfoque educativo, ya que anteriormente nunca la consideré como una posible herramienta para mejorar la atención con mis discentes. Asimismo he podido constatar el importante papel que tiene la Educación Plástica en la alfabetización visual; sin embargo, he comprobado que el currículo de Educación Primaria en nuestra Comunidad incluye pocos contenidos, dentro de esta área, que hagan referencia a la cultura visual en su bloque de Educación Audiovisual.

Por otro lado, he encontrado una limitación en mi estudio que ha sido el no encontrar bibliografía en las que se relacionase el tema de la atención y la cultura visual. En consecuencia, he tenido que investigar por separado ambas partes objeto de estudio y hallar la conexión entre ellas.

En relación con mi propuesta de intervención, las actividades planteadas para ser puestas en práctica con un grupo de alumnos/as concreto, están enfocadas a lograr el objetivo de mejorar la atención en ellos, aunque considero que será necesario un trabajo continuo utilizando la cultura visual para conseguir alcanzar esa meta; por ello, con este trabajo se abre una línea de investigación encaminada a comprobar si se cumple tal fin.

7.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: los libros de la Catarata.

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata.

Alonso Tapia, J. (1996). *La motivación en el aula*. Madrid: PPC.

Belloch, A., Sandín, B., Ramos, F. (2009). *Manual de Psicopatología*. Madrid: McGraw Hill.

Breu Pañella, R. (2015). *101 actividades de competencia audiovisual*. Barcelona: Graó.

Decreto 26/2016, de 21 de junio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo DICADE. *Herramientas de evaluación en el aula*. Recuperado de

https://issuu.com/pabuyegoma/docs/herramientas_en_el_aula_ace_a

Fedriani Fernández, I. (2017). *Análisis de estereotipos de género en los dibujos animados*. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.

Fontal M, O. (2015). *Educación de las artes visuales y plásticas en Educación Primaria*. Paraninfo, Madrid.

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro

Frymier, J. R. (1970). *Motivation: The mainspring and gyroscope of learning*. Theory into practice.

Gagné, R. M. (1985). *Las condiciones de aprendizaje*. México: Trillas.

García Sevilla, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Síntesis psicológica.

García Sevilla, J. (2013). *Cómo mejorar la atención del niño*. Madrid: Pirámide.

Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula. Las siete claves de la motivación escolar*. Madrid: Paidós.

Guía docente Trabajo Fin de Grado, Grado en Educación Primaria, 2017, Universidad de Valladolid.

Guillén, J.C. (2017). *Neuroeducación en el aula. De la teoría a la práctica*.

Guillén, J.C. (2014, 4, agosto). *La atención en el aula: De la curiosidad al conocimiento. Escuela con cerebro*. Recuperado de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/08/04/la-atencion-en-el-aula-de-la-curiosidad-al-conocimiento/>

Hernández, F. (1997). *Educación y cultura visual*. Sevilla: Publicaciones M.C.E.P. Sevilla.

James, W. (1890). *Principios de psicología*. Madrid: Daniel Jorro.

Johnston, W.A. y Dark, V.J. (1986). *Selective attention*. *Annual Review of Psychology*, 37, 43-75.

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

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Parasuraman, R. y Davies, D. (1984). *Varieties of attention*. Academic Press.

Puente, A. (1995). *Psicología básica. Introducción al estudio de la conducta humana*. Madrid: Pirámide.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria.

A. Styles, E. (2012). *Psicología de la atención*. Madrid: Editorial universitaria Ramón Areces.

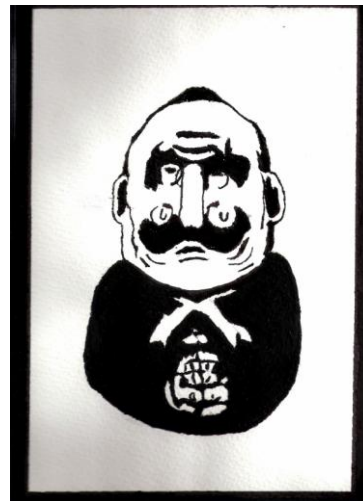
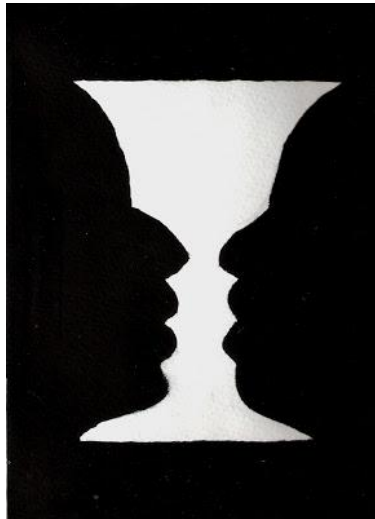
Valle Arias, A. (2015). *Motivación y aprendizaje escolar*. Madrid: Editorial CCS.

Walker, J. y Chaplin, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

8.- ANEXOS

ANEXO 1: IMÁGENES DE ACTIVIDAD 1.

Set 1:



Set 2:





Set 3:



ANEXO 2: SERIES DE TV DE DIBUJOS ANIMADOS

1.- El asombroso Mundo de Gumball

Síntesis: Gumball es un curioso y divertido gato azul de doce años que vive con su familia en Elmore, un pequeño pueblo habitado por cualquiera que pueda uno imaginar, excepto por humanos. Junto a su mejor amigo Darwin, un simpático pez, y u inteligente hermana Anaïs, una conejita rosa, Gumball descubrirá lo asombrosa que puede llegar a ser la vida.

Público: Todos los públicos

País: Reino Unido, Irlanda, Estados Unidos, Alemania

Productora: Cartoon Network

Duración por capítulo: 11'

Escenarios principales: Casa de los Watterson, escuela.

Personajes: La serie está protagonizada por Gumball y su hermano adoptivo, Darwin. En sus aventuras encontramos a otros personajes como Richard, un padre amo de casa, Nicole J. Watterson, la madre y responsable de la familia, a Anaïs Watterson, una joven genio de 4 años, y a la encantadora Penny Fitzgerald, el amor platónico de Gumball.

2.- Star contra las fuerzas del mal (serie de Disney)

Síntesis: La princesa Star Butterfly es la princesa del reino mágico de Mewni, procedente de otra dimensión. Ha llegado a la tierra para aprender a manejar su varita mágica real, artefacto heredado de su madre, la Reina.

Público: Todos los públicos

País: Estados Unidos

Productora: Disney Television Animation

Duración por capítulo: 10'

Escenarios principales: escuela, casa de Marco, Mewni.

Personajes: Star Butterfly y su amigo Marco Díaz son los protagonistas de las miles de aventuras que surgen en cada capítulo. Otros personajes a tener en cuenta son los padres de Star y la profesora Miss Skullnick, entre otros.

ANEXO 3: RÚBRICA DE EVALUACIÓN de la implicación del alumno/a

Alumno/a:

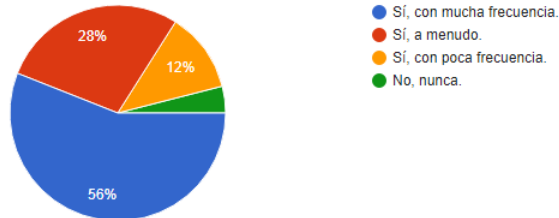
	EXCELENTE (9-10)	BUENO (7-8)	ADECUADO (5-6)	MEJORABLE (1-4)	PONDERACIÓN	VALORACIÓN
PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO	Realiza un uso adecuado de los materiales y los recursos disponibles de acuerdo con el procedimiento establecido por el grupo, ajustándose al plazo previsto.	Usa los materiales y los recursos disponibles de acuerdo con el procedimiento establecido por el grupo, ajustándose al plazo previsto.	Usa los materiales y los recursos disponibles con cierta dificultad para ajustarse al plazo previsto.	Usa los materiales y los recursos disponibles con dificultad y sin ajustarse al plazo previsto.		
RESPONSABILIDAD	Comprende y asume sus responsabilidades y las de los demás, valorando especialmente el esfuerzo individual y colectivo.	Comprende y asume sus responsabilidades y las de los demás, reconociendo el esfuerzo individual y colectivo.	Comprende y asume sus responsabilidades, con alguna dificultad para valorar el esfuerzo individual y colectivo.	Elude sus responsabilidades y tiene dificultades para reconocer el esfuerzo individual y colectivo.		
PARTICIPACIÓN	Forma parte activa de las dinámicas establecidas por el grupo, generando propuestas que mejoran el aprendizaje cooperativo.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo, generando propuestas que mejoran el aprendizaje cooperativo.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo, y realiza alguna propuesta para mejorar el aprendizaje cooperativo.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo con la ayuda del docente.		
HABILIDADES SOCIALES	Interacciona con empatía y autocontrol, manteniendo una actitud respetuosa hacia otros puntos de vista y utilizando diferentes habilidades sociales que contribuyen a la cohesión.	Interacciona con empatía y autocontrol, manteniendo una actitud respetuosa hacia otros puntos de vista.	Interacciona manteniendo una actitud respetuosa hacia otros puntos de vista.	Interacciona con dificultades, necesitando ayuda para mantener actitudes respetuosas.		

<p>GENERACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO</p>	<p>Contribuye de manera activa a la consecución de los logros en el trabajo grupal, responsabilizándose de su aportación en la presentación del producto conseguido.</p>	<p>Contribuye a la consecución de los logros en el trabajo grupal, responsabilizándose de su aportación en la presentación del producto conseguido.</p>	<p>Contribuye a la consecución de los logros en el trabajo grupal, con alguna dificultad para responsabilizarse de su aportación en la presentación del producto conseguido.</p>	<p>Contribuye algo a la consecución de los logros en el trabajo grupal, con dificultades para responsabilizarse de su aportación en la presentación del producto conseguido.</p>		
VALORACIÓN FINAL						

ANEXO 4: ENCUESTA A MAESTROS Y GRÁFICAS

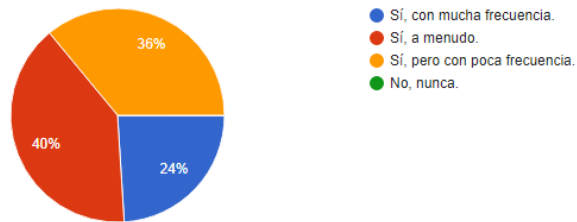
A lo largo de tu experiencia profesional en la etapa de Primaria, ¿Observas en tus alumnos/as actuales una progresiva falta de atención, en comparación con generaciones anteriores?

25 respuestas



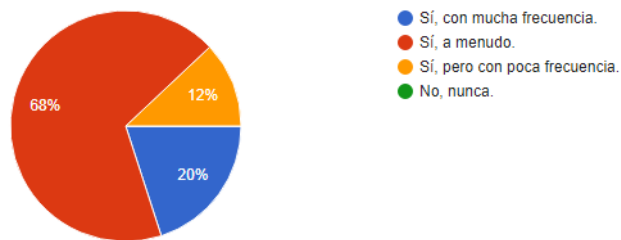
En caso afirmativo, ¿Dejan tus alumnos/as sus tareas incompletas sobre todo cuando tienen más de un apartado?

25 respuestas



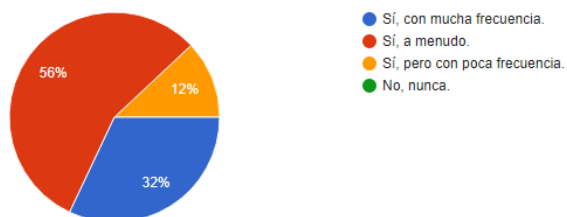
¿Tus alumnos/as cometen errores incluso al copiar un texto?

25 respuestas



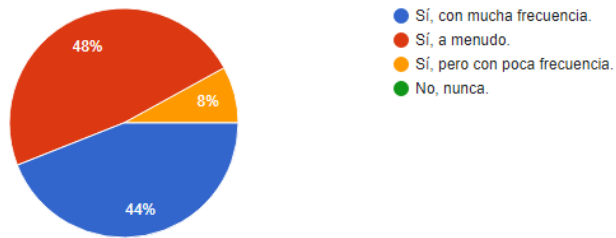
¿Observas distracciones en tus alumnos/as cuando sus compañeros/as realizan una exposición oral sin apoyo visual?

25 respuestas



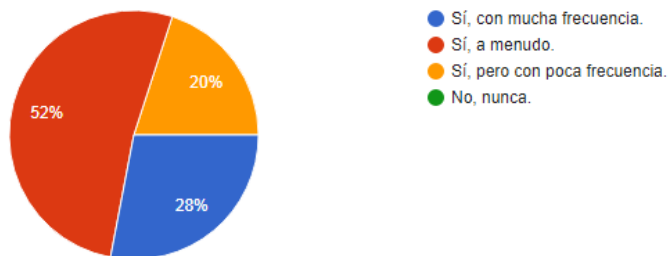
¿Observas distracciones en tus alumnos/as cuando cualquier maestro/a lleva a cabo una explicación oral en el aula sin apoyo visual?

25 respuestas



¿Adviertes que sus períodos de atención en general son breves, es decir, sus "tiempos atencionales" son inferiores a los que consideras propios para su edad?

25 respuestas



Si has evidenciado alguna otra situación que te lleva a indicar una falta de atención no expuesta anteriormente, por favor indícala.

3 respuestas

- Cualquier cosa que a ellos no les llame la atención
- La atencion va en función de la motivacion
- Impediaded, querer acabar pronto y pierden detalles

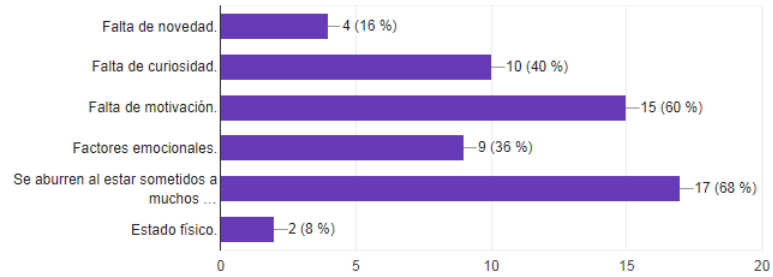
¿Consideras que existe una estrecha relación entre atención y aprendizaje?

25 respuestas



Marca las causas que consideras más importantes, por las cuales nuestros alumnos/as no focalizan la atención en un estímulo en un momento determinado.

25 respuestas



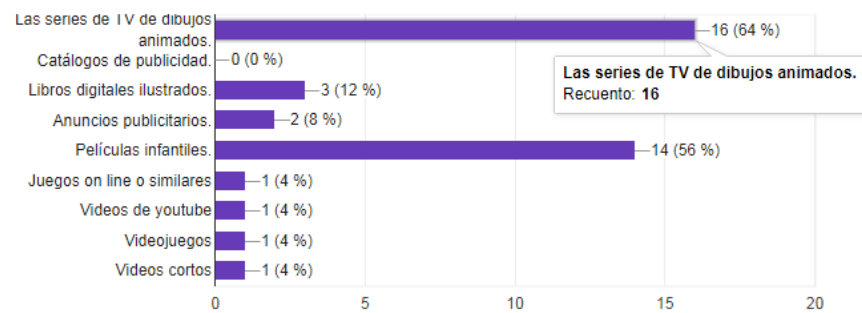
¿Observas que tus alumnos/as prestan mayor atención cuando están expuestos a una pantalla?

25 respuestas



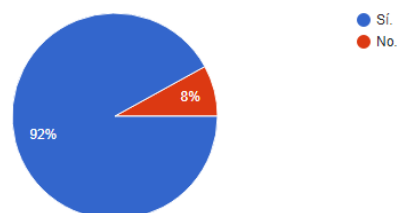
¿Qué es lo que más ven tus alumnos/as en los niveles inferiores de Primaria en pantallas?

25 respuestas



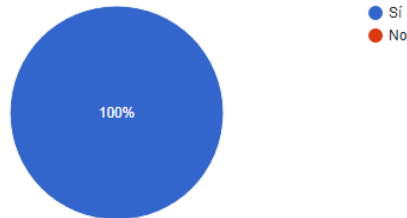
Quando impartes Educación Plástica en el aula, ¿Utilizas la Cultura visual para motivar a tus alumnos en tus clases?

25 respuestas



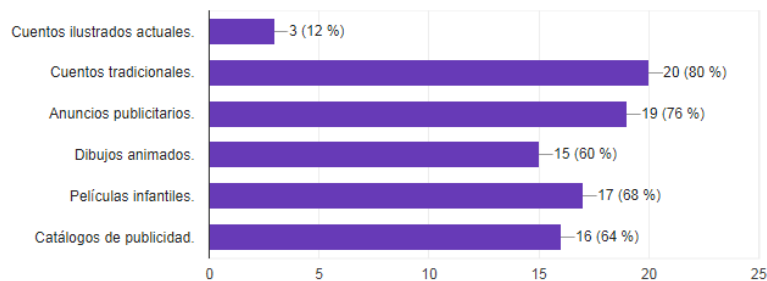
¿Consideras de gran importancia trabajar la alfabetización visual, para que tus alumnos/as puedan cuestionar las imágenes que aparecen en su entorno y ser críticos con ellas para evitar ser condicionados por ellas?

25 respuestas



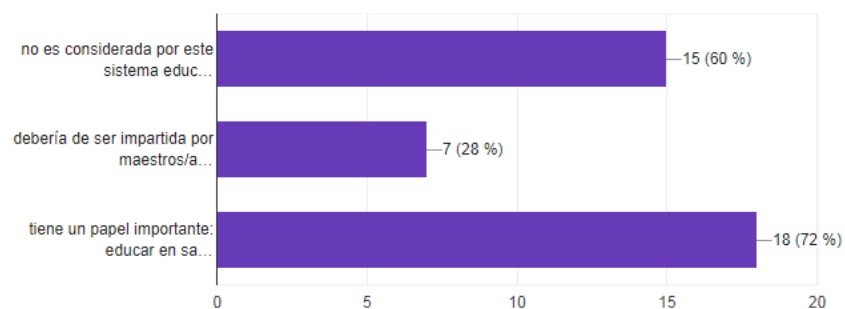
Las imágenes están muy ligadas al mundo de los estereotipos. ¿En cuáles de estos medios observas que se transmiten estereotipos de género?

25 respuestas



El área de Educación Plástica...

25 respuestas



¿Crees que mediante la realización de actividades plásticas enfocadas hacia la Cultura Visual se puede mejorar la atención de los alumnos/as en las aulas?

25 respuestas

