



Universidad de Valladolid



LA CREACIÓN DE LA IMAGEN ARTÍSTICA CON MEDIOS DIGITALES EN PRIMARIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Autor/a: Jesús Peiró Rosa

Curso y grado: Curso de Complemento de Educación Primaria

Asignatura: Trabajo de Fin de Grado

Departamento de Educación Artística

Tutora: Carmen Gómez Redondo

Segovia, 10 de agosto de 2012

Resumen:

El área de Educación Plástica es una asignatura muy importante para el desarrollo integral del alumnado, sentimos la necesidad de expresar su importancia como materia lúdico-creativa. Durante años ha sido utilizada sólo para desarrollar las habilidades y destrezas manuales restringiendo su amplio abanico de posibilidades creativas.

Las nuevas tecnologías tienen una gran repercusión para nuestro alumnado, y esto ofrece una gran oportunidad al área de Plástica para su educación en las TIC y sobre todo, el desarrollo de su creatividad mediante éstos innovadores instrumentos. La incorporación de éste nuevo marco didáctico contribuye a la adaptación, participación e integración de un gran número de actividades innovadoras y significativas que otorgan un gran protagonismo al área de Educación Plástica dentro del contexto del currículo establecido.

Abstract:

The area of Plastic Education is a very important subject for the integral development of students, we feel the need to express its importance as playful-creative matter. For years it has been used only to develop manual abilities and skills, restricting his wide range of creative possibilities.

New technologies have a huge repercussion for our students, and that offers to the area of plastic a great opportunity for their education in TIC (Technologies of information and communication) and especially, the development of their creativity by these innovative instruments.

The incorporation of this new didactic context helps to adaptation, participation and integration of many innovative and significant activities which gives great protagonist to the area of plastic education in the context of the established curriculum.

Palabras Clave: Pizarra Digital, Internet, Nativos Digitales, TIC (tecnologías de la información y comunicación).

Keywords: Digital Blackboard, Internet, Digital Native, TIC (Technologies of information and communication).

INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
1. JUSTIFICACIÓN	1
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
2.1. OBJETIVO GENERAL	2
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
CUERPO TEÓRICO	3
3. LAS TIC EN EDUCACIÓN.....	3
4. LAS TIC EN PLÁSTICA	13
5. LA EDUCACIÓN EN PLÁSTICA	18
CUERPO EXPERIMENTAL.....	23
6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	23
7. DISEÑO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: ¡TEBEO TE HAGO!.....	24
7.1. JUSTIFICACIÓN	24
7.2. TEMPORALIZACIÓN.....	25
7.3. OBJETIVOS.....	25
7.3.1. OBJETIVOS DE ETAPA.....	25
7.3.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	26
7.3.3. OBJETIVOS DE ÁREA.....	26
7.4. CONTENIDOS.....	27
7.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	29
7.6. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	30
7.7. ACTIVIDADES	31
7.8. EJEMPLO DE FICHA DE SESION	35
7.9. METODOLOGÍA.....	36
7.10. RECURSOS DIDÁCTICOS	37
7.11. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	38
8. RESULTADOS O CONCLUSIONES	39
9. BIBLIOGRAFÍA	41
WEBGRAFÍA.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

1.	Tabla 1: Funciones educativas de las TIC según Marqués (2001:2).....	9
2.	Tabla 2: Ventajas e Inconvenientes de las TIC desde el aprendizaje según Marqués (2001:3).....	10
3.	Tabla 3: Ventajas e Inconvenientes de las TIC para los estudiantes según Marqués (2001:5).....	11
4.	Tabla 4: Ventajas e Inconvenientes de las TIC para los profesores según Marqués (2001:7).....	11
5.	Tabla 5: Las versiones de las Educación Artística en la actualidad en Juanola y Calbó (2004:14).....	22

ÍNDICE DE IMÁGENES

1.	Imagen 1. Captura de pantalla durante el empleo de software de tratamiento de imagen.....	32
2.	Imagen 2. Ejemplo de imagen generada por medio del programa Art Page.....	33
3.	Imagen 3. Captura de pantalla realizada durante el empleo del programa ComicLife.....	35

INTRODUCCIÓN

1. JUSTIFICACIÓN

La decisión de elegir la siguiente propuesta de trabajo de fin de grado enfocada con el título “La creación de la Imagen Artística con medios digitales en Primaria” ha sido influenciada por el interés que genera dicho tema, la utilización de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) y la creciente afluencia de nuevas aulas acondicionadas con novedosos instrumentos como los son los aparatos digitales.

Ante la constante evolución de la sociedad, se cuestiona la falta de actualización de la escuela con respecto a metodologías e instrumentos, de tal forma que se duda sobre si la escuela está capacitada para formar a los educandos para futuras profesiones que tengan como requisito imprescindible el correcto manejo de estos novedosos instrumentos y la facilitación de labores que tradicionalmente han sido dificultosas y muy laboriosas.

También debido a la “reciente” llegada de las pizarras digitales a las aulas, y su implantación y utilización como material didáctico en muchos de los centros educativos de Castilla y León, resulta muy tentador el reto de innovar desde el área de Educación Plástica, como medio complementario a la hora de desarrollar destrezas con referencia al uso y manejo de la pizarra digital. Siempre desde una perspectiva plástica y creativa, utilizando una metodología de aprendizaje constructivista.

Debido a que se trata de un material con un coste económico bastante elevado, es necesario conocer e indagar sobre investigaciones acerca de su rendimiento y aprovechamiento en los centros, y en esta propuesta, valorar si es necesario algún cambio en el empleo de la pizarra digital en las aulas, o en la formación del profesorado para su utilización como herramienta de trabajo, etc.

Por ello, se deberá analizar si el empleo de estos recursos tecnológicos influye de manera positiva en el ámbito educativo, se instruye adecuadamente al alumnado. En

el caso de que se compruebe que la PDI no aporta nada significativo a la enseñanza, ésta tecnología se verá como un gasto superfluo de la administración.

La metodología de investigación que se va a emplear es de tipo cualitativo, ya que el fin del trabajo no es analizar datos estadísticos sino conocer distintos puntos de vista en torno al uso de las TIC a favor o en contra e incluso conocer el origen y evolución de los planteamientos del área de Educación Artística y en base a ello generar una propuesta alternativa a modo de proyecto con el fin de exponer un planteamiento didáctico dirigido a la generalidad de la comunidad educativa, para mejorar la práctica en área Artística.

Este proyecto de investigación tiene en consideración la mayoría de las competencias generales establecidas por el Trabajo de Fin de Grado, aunque cobra especial relevancia las competencias específicas **nº 10** (Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes) y **nº 11** (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 artística) establecidas en Materia: Enseñanza y Aprendizaje Musical, Plástica y Visual.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.OBJETIVO GENERAL

- Formular una novedosa propuesta metodológica a través del empleo de las TIC aplicado en el área de Educación Artística.

2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer nuevos aspectos pedagógicos proporcionados por el uso de la PDI (pizarra digital interactiva).
- Profundizar en el corpus teórico formulado en torno a las nuevas tecnologías.

- Reunir y sintetizar algunos aspectos clave del empleo de las TIC's, como contenido y recurso, dentro del aula.
- Generar aspectos clave del empleo de las TIC's que sirvan de pilar para la formulación de la propuesta didáctica.
- Proponer, empleando la base teórica generada, una unidad didáctica que emplee las TIC's como recurso didáctico.
- Ampliar los horizontes artísticos, aunando TIC's, didáctica y expresión artística.
- Construir una secuencia de actividades que ayude al alumnado a comprender las TIC's y el entorno virtual tanto como recurso didáctico como contenido didáctico.

CUERPO TEÓRICO

3. LAS TIC EN EDUCACIÓN

La educación en España ha sufrido innumerables modificaciones en sus principios, planteamientos y objetivos en función a las nuevas demandas que se han ido generando a lo largo de la historia. Evolucionando hacia un fin último el desarrollo de las potencialidades o capacidades del alumnado con vistas a facilitar su transición al mundo laboral como futuros ciudadanos y piezas de la estructura funcional de la sociedad. Esas modificaciones se han ido traduciendo en Leyes Orgánicas de Educación, Reales Decretos y sus adaptaciones para cada una de las Comunidades de Autónomas dirigidas con el nombre de Decretos.

Fruto de los cambios sufridos en la educación durante décadas, nos hallamos en el año 2012 con ley de educación LOE (Ley Orgánica de Educación), y con los mayores índices de fracaso escolar como señalan los informes PISA y OCDE. A todo ello se añade una serie de modificaciones en el contexto de los alumnos como puedan ser nuevos modelos de familia, ambos padres con ocupaciones laborales, nuevos pasatiempos de los niños basados en aparatos digitales, etc. Todo ello conforma compendio de factores que influyen en el rendimiento escolar del alumno

por ello en 2008 se aprobó el proyecto “Escuela 2.0” como proyecto ambicioso, con el objetivo de adaptar la escuela a las nuevas exigencias tecnológicas emergentes. Con ánimo de modificar el contexto escolar, digitalizándolo. Aunque dicho proyecto realmente ha sido un pretexto de continuación de antiguos proyectos fallidos, pero llevados a cabo en el sistema educativo, nos referimos a los proyectos Atenea y Mercurio. A través del Proyecto Atenea se pretendía equipar las escuelas de material tecnológico y normalizarlo como instrumento de trabajo. Se llevó a cabo el planteamiento de equipar las escuelas con aulas multimedia (repletas de ordenadores), pero ésta medida no resultó eficaz y no cuajó, por lo tanto se desechó dicho proyecto. Con el Proyecto Mercurio se pretendía equipar las aulas de los medios audiovisuales, y en especial el vídeo, pero al igual que la anterior se desestimó.

Ahora se plantea el Proyecto Escuela 2.0, muchos expertos entre ellos Ballesta Pagan, quien en materia de educación alega que este proyecto suple las carencias de los fallidos proyectos anteriores. En apariencia, aparte de ser un plan de modificación espacial de las aulas ordinarias incluye nuevos modelos pedagógicos para emplear dicha tecnología y acercarla a los usuarios. Existe una diversidad de opiniones de expertos en el campo de la educación, que emiten juicios a favor como Pere Marqués o en contra como Murillo sobre lo que alberga este nuevo proyecto. Escuela 2.0 lleva tiempo en funcionamiento y su objetivo de equipar aulas con Pizarra Digital más o menos se ha cumplido, aunque se ha de mencionar que actualmente el proyecto se ha paralizado parcialmente, en función de un diagnóstico de los resultados todavía no concluyentes sobre su eficacia.

A continuación se pretende profundizar el Proyecto Escuela 2.0, conocer su estructura, sus planteamientos y presentar distintas opiniones, con ánimo de mejorar el uso de las pizarras digitales pese a que el proyecto se haya paralizado, las aulas equipadas seguirán sus funciones de uso normalizado de éste innovador material.

Resulta imprescindible conocer el planteamiento del proyecto Escuela 2.0 debido a las innumerables veces que ha sido mencionado hasta ahora, por ello siguiendo a Saura Pérez (2011), el Programa Escuela 2.0, promovido por el Ministerio de

Educación en 2009, es un proyecto a desarrollar en cuatro años, hasta 2013. Se define del siguiente modo:

“El Programa Escuela 2.0 es un proyecto de integración de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en los centros educativos contempla el uso personalizado de un ordenador portátil por parte de cada alumno. Pero no se trata solo de dotar a cada alumno de un ordenador personal, se trata también de poner en marcha las “aulas digitales” del siglo XXI dotado de infraestructura tecnológica y de conectividad básicas para abrir las aulas a la realidad”. (p. 17)

Una vez comprendido la intención de dicho proyecto, se debe que el aula digital constabásicamente de equipar la clase con una Pizarra Digital Interactiva (de ahora en adelante PDI) conectada a un proyector y a su vez a un ordenador central (ordenador del docente) y en algunos casos interconectada a varios ordenadores (ordenadores del alumnado) además de conexión wifi a Internet.

Estas aulas se diseñan para nuevos usuarios que necesitan formarse en un nuevo entorno, debido a que surgen nuevas demandas, donde resulta imprescindible el uso de aparatos digitales, ya que vivimos en una sociedad en constante evolución, donde los datos analógicos circulan forma libre y acelerada, enviando y recibiendo datos para procesar, acortando distancias, facilitando la unión entre saberes, mejorando las condiciones de vida, etc. a ello se añade una nueva figura emergente denominada “los prosumidores” para bien o para mal esta nueva figura aumenta cada vez más entre los usuarios de Nuevas Tecnologías Multimedia (de ahora en adelante NTM). Muchos autores se refieren a ella como una nueva clase social emergente, aunque existe discrepancia con respecto a lo que cierra su significado. Unos definen la figura del prosumidor como parte de la sociedad que genera y consume imagen digital u otros productos con relación a las NTM (Saura, 2011), otros como clase social esclavos o dependientes de las TIC que mantienen el equilibrio entre el rol tradicionalmente establecido entre producto – consumidor (Murillo,2010).

Entre las razones más influyentes sobre la implantación de la pizarra digital en el aula, se señala, que es su manejo sencillo y eficaz que no deja indiferente a ningún alumno pese a la discapacidad motora que padezca (Pugh 2001), además de ofrecer una serie de prestaciones (como por ejemplo, la interacción con el aparato de manera táctil, simulación de la pizarra ordinaria) que potencian más el aprendizaje y su facilidad para simular situaciones prácticas como resultado la motivación y la atención del alumnado (Beeland, 2002).

El origen de la PDI en el Sistema Educativo Español se remonta en el año 2003, como proyecto piloto iniciado en Aragón, proyecto ambicioso que supuso un gasto en cifras de 22 millones de euros (Murillo, 2010), justificado con el pretexto de equipar las aulas y a los educandos para la actualización de los recursos y métodos pedagógicos. La implantación del nuevo material tecnológico se centró en repartir Tablet PC entre el alumnado, ésta medida ha sido por un lado alabada por ciertos profesionales de la educación y también criticada por otros sectores de la educación, alegando que la Tablet PC es una realidad tecnológica pensada en profesionales, empresarios más que para los centros educativos. Finalmente los resultados obtenidos en torno a éste proyecto piloto fueron que el alumnado obtuvo los mismos resultados académicos que como si no se utilizara ésta tecnología (Tablet PC y PDI). El balance no es fiable debido a que no contempla evaluación real de resultados académicos, habiendo intereses ocultos para no enfocar datos poco favorables a la causa, de tal forma que se deduce que se ha sesgado los datos para facilitar la implantación del proyecto a nivel nacional. Sin tener presente la relación coste – beneficio (Murillo, 2010).

El análisis de las bases del proyecto revela una serie de aspectos borrosos que no especifican con claridad. Se deduce del proyecto una serie de requisitos dirigidos para el acondicionamiento de las aulas y la formación básica a la utilización de los instrumentos por parte de los docentes, respecto a la innovación de los métodos pedagógicos no se menciona nada. Como bien se señala en el ANEXO de la Resolución de 3 de agosto de 2009, de la Secretaría General Técnica (BOE, 2010), se especifican las siguientes actividades para el desarrollo del Proyecto:

- Transformación en “aulas digitales” de todas las aulas de los cursos 5° y 6° de Educación Primaria y 1° y 2° de Educación Secundaria Obligatoria de los centros públicos, de acuerdo con las especificaciones mínimas que se determinen.
- Dotación de ordenadores para el uso personal de todos los alumnos de los cursos citados, matriculados en centros sostenidos con fondos públicos, en proporción 1:1, de acuerdo con las especificaciones mínimas que se determinen.
- Oferta y desarrollo de acciones de formación de profesorado suficientes para cubrir, al menos, las necesidades formativas de un número bastante de maestros de Educación Primaria y de profesores de Educación Secundaria para garantizar el uso extenso y eficaz de los recursos educativos incluidos en el programa, así como de los coordinadores de TIC en los centros de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Desarrollo de contenidos educativos digitales para su puesta a disposición de los docentes. Esta actuación se llevará a cabo en un proceso de cooperación multilateral. (p.42101)

Con respecto a los objetivos del Proyecto Escuela 2.0 se puede destacar la poca mención que se hace a nuevos planteamientos pedagógicos, destaca en cambio su objetivo de transformación de las clases tradicionales en aulas digitales, como si la importancia residiera en repartir material tecnológico. En palabras de Murillo García (2010):

“[...] busca repartir tecnología por los centros y crear infraestructuras, unatecnología y unas infraestructuras necesarias para abrir el camino a los nuevos productos de eseconjunto empresarial en nuestras aulas, tanto hardware como software, contenidos digitales o conexiones a internet, sin dar opción a que cada centro, profesor o profesora decidan como sacar un mejor aprovechamiento didáctico de esas herramientas adaptándolas a su realidad, a su proyecto educativo de centro o a sus proyectos de innovación, ya que establece claramente desde el principio cual es el objetivo, que es lo que se va a enviar a los centros y como debe distribuirse entre el alumnado, lo que llama una “*dotación eficaz estandarizada*” (p.3)

Aunque hay autores que destacan que el esfuerzo de dotación en infraestructura informática y conexión a Internet a los centros educativos no ha ido al compás con un uso regular por parte de los profesores. Se requiere de una actualización constante en formación TIC. Mientras se ha ido dotando de infraestructura material con recursos adecuados y se han elaborado planes de formación de docentes, el proceso quedará incompleto (Caballero, citado en Saura, 2011) hasta que la mayoría del profesorado se convierta en usuario habitual de las TIC.

Ahora bien, resulta interesante conocer el tipo de formación que se imparte a los docentes para la mejora de su funcionalidad con estos reveladores aparatos tecnológicos. Debido a que éste proyecto es muy importante no solo por los objetivos propuestos sino por el crédito extraordinario de 100 millones de euros (Ruiz, 2009) que se le ha concedido, ya por esta razón la calidad de formación del profesorado en estas nuevas tecnologías debería ser superior. La formación hacia el profesorado hasta ahora presentada se resume (Ruiz, 2009) en unos objetivos tales como: presentar la PDI como herramienta útil, familiarizar su uso, focalizarla hacia el trabajo con recursos web de interés y como ayuda a nuevos retos derivados del plan. Los contenidos básicamente consisten en: la introducción e instalación, aproximación a un uso adecuado y la utilización de webs de interés. Y por último la metodología práctica centrado en: introducción (descarga de software y primera aproximación de manejo, sesión de 3h), manejo (análisis de sus posibilidades, sesión de 3h) y análisis (recursos web de interés, sesión de 3h). Haciendo balance de la información que se recoge el cómputo de horas que recoge la formación del profesorado en PDI es de 9 horas, siendo una formación insuficiente como bien indica centrado en el uso exclusivo del aparato y no en suscitar nuevos métodos pedagógicos acompañados de ese nuevo material. A todo ello mencionar que la complementación que se plantea a esta formación, son cursos de profundización voluntarios para seguir ampliando mediante la enseñanza online (Ruiz, 2009).

Actualmente el número de PDI instaladas en centros de profesores y en centros educativos de enseñanza no universitaria asciende a 700 unidades (Red.es, 2006). Visto que es una realidad la implantación de las PDI resulta interesante conocer en profundidad las funciones que ofrecen dichos aparatos digitales, siguiendo a Pere Marqués (2001) a continuación presenta un completo cuadro resumen:

FUNCIONES EDUCATIVAS DE LAS TIC Y LOS “MASS MEDIA”	
FUNCIONES	INSTRUMENTOS
Medio de expresión y creación multimedia	<ul style="list-style-type: none"> - Procesadores de textos, editores de imagen y vídeo, editores de sonido, programas de presentaciones, editores de páginas web - Lenguajes de autor para crear materiales didácticos interactivos. - Cámara fotográfica, vídeo. - Sistemas de edición videográfica, digital y analógica.
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico, chat, videoconferencias, listas de discusión, fórums,...
Instrumento para el proceso de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de cálculo, gestores de bases de datos... - Lenguajes de programación. - Programas para el tratamiento digital de la imagen y el sonido.
Fuente abierta de información y de recursos	<ul style="list-style-type: none"> - CD-ROM, vídeos DVD, páginas web de interés educativo en Internet... - Prensa, radio, televisión
Instrumento para la gestión administrativa y tutorial	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos para la gestión de centros y seguimiento de tutorías. - Web del centro con formularios para facilitar la realización de trámites on-line
Herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos de orientación, diagnóstico y rehabilitación - Webs específicos de información para la orientación escolar y profesional.
Medio didáctico y para la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales didácticos multimedia (soporte disco o en Internet). - Simulaciones. - Programas educativos de radio, vídeo y televisión. Materiales didácticos en la prensa.
Instrumento para la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Programas y páginas web interactivas para evaluar conocimientos y habilidades
Soporte de nuevos escenarios formativos	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos virtuales de enseñanza
Medio lúdico	<ul style="list-style-type: none"> - Videojuegos - Prensa, radio, televisión...

Tabla 1: Funciones educativas de las TIC según Marqués (2001:2).

Como bien señala Pere Marqués, la utilización de la PDI ofrece un amplio abanico de posibilidades para innovar y revolucionar el aula, de tal forma que suponga un constante aprendizaje mediante su eje la interacción con las herramientas digitales.

Además de ello señala una serie de ventajas e inconvenientes que influyen en el aprendizaje, el alumnado y el profesorado. A continuación se señalan siguiendo a Pere Marqués (2001):

VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS TIC	
VENTAJAS	INCONVENIENTES
DESDE LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interés. Motivación ✓ Interacción. Continua actividad intelectual ✓ Desarrollo de la iniciativa ✓ Aprendizaje a partir de los errores ✓ Mayor comunicación entre profesores y alumnos. ✓ Aprendizaje cooperativo ✓ Alfabetización digital y audiovisual ✓ Alto grado de interdisciplinariedad Visualización de simulaciones ✓ Mejora de las competencias de expresión y creatividad. ✓ Fácil acceso a mucha información de todo tipo. ✓ Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distracciones ✓ Dispersión ✓ Pérdida de tiempo ✓ Informaciones no fiables ✓ Aprendizajes incompletos y superficiales ✓ Diálogos muy rígidos ✓ Visión parcial de la realidad ✓ Ansiedad. ✓ Dependencia de los demás

Tabla 2: Ventajas e Inconvenientes de las TIC desde el aprendizaje según Marqués (2001:3).

Es evidente que las facilidades que ofrecen las TIC se relacionan con la motivación, el interés empleado en la búsqueda de información y en un aprendizaje más visual y menos abstracto. Y como desventajas particularidades como la distracción y aprendizajes superficiales y básicos, además de la dificultad de saber identificar la información fiable.

VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS TIC	
VENTAJAS	INCONVENIENTES
PARA LOS ESTUDIANTES	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ A menudo aprenden con menos tiempo ✓ Atractivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adicción. ✓ Aislamiento

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje ✓ Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje ✓ Autoevaluación ✓ Mayor proximidad del profesor ✓ Flexibilidad en los estudios ✓ Instrumentos para el proceso de la información ✓ Ayudas para la Educación Especial ✓ Ampliación del entorno vital. ✓ Más contactos ✓ Más compañerismo y colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cansancio visual y otros problemas físicos ✓ Inversión de tiempo ✓ Sensación de desbordamiento. ✓ Comportamientos reprobables ✓ Falta de conocimiento de los lenguajes ✓ Recursos educativos con poca potencialidad didáctica ✓ Virus. ✓ Esfuerzo económico
--	--

Tabla 3: Ventajas e Inconvenientes de las TIC para los estudiantes según Marqués (2001:5).

Como ventajas, la facilidad que ofrece a los educandos para el entendimiento de ciertos conocimientos, la ampliación de nuevos horizontes con una ventana abierta al mundo, etc. Aunque es cierto que tiene efectos negativos que pueden arreglarse como la adicción y el aislamiento con una buena educación centrado en sensibilizar al alumnado en estas cuestiones.

PARA LOS PROFESORES	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación ✓ Individualización. Tratamiento de la diversidad ✓ Facilidades para la realización de agrupamientos ✓ Mayor contacto con los estudiantes ✓ Liberan al profesor de trabajos repetitivos ✓ Facilitan la evaluación y control. ✓ Actualización profesional. ✓ Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula ✓ Contactos con otros profesores y centros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estrés. ✓ Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. ✓ Desfases respecto a otras actividades. ✓ Problemas de mantenimiento de los ordenadores. ✓ Supeditación a los sistemas informáticos ✓ Exigen una mayor dedicación ✓ Necesidad de actualizar equipos y programas.

Tabla 4: Ventajas e Inconvenientes de las TIC para los profesores según Marqués (2001:7).

Las TIC al profesorado suponen un medio de apoyo para afianzar aprendizajes en el alumnado que tradicionalmente han sido costosos de transmitir, permite controlar el progreso del alumnado y muy importante crear una red de centros interconectados con un mismo fin, la mejora de la educación. En relación a los inconvenientes se centran en problemas técnicos y una mayor dedicación a preparar la clase, debido a su desconocimiento de estas nuevas herramientas.

Los anteriores cuadros presentados por Pere Marqués se combina con una reelaboración curricular donde ya en el Decreto 40/2007 en los principios metodológicos se remarca que las TIC's se posicionan como un recurso metodológico y contenido propio, imprescindible para adaptarse a la era digital y todo lo que arrastra a su paso, con respecto a la adquisición de nuevos conocimientos en cualquier área del saber.

En cuanto a los estudios realizados en torno a eficacia de las PDI, existen innumerables artículos centrados en el análisis del rendimiento de las PDI, mediante un trabajo colaborativo con corporaciones industriales productores de la propia PDI. Véase pues el trabajo por ejemplo realizado por la empresa ATLANTIC DEVICES (productos MIMIO/WACOM) junto con el Grupo de Investigación "Didáctica y Multimedia" de la UAB (Barcelona) donde se reflexiona sobre la transición de la Pizarra Tradicional a la PDI, llegando a obtener como resultados: la motivación del alumnado aumenta cuando se recurre a la PDI y el porcentaje del tiempo que se dedica a la PDI aumenta a medida que transcurre el tiempo desde que se empieza a participar en el proyector. Las desventajas se ciernen en torno a problemas técnicos, calibrado, preparación de la clase, etc. todo ello desemboca en un artículo benefactor hacia la digitalización de las aulas con PDI. Hay otros autores que denuncian el contagio de los resultados, destacando el hecho de que cuando se depositan altas expectativas (Murillo, 2010) hacia un objetivo, los resultados sean desfavorables se situarán al nivel de tus expectativas, justificando dichos resultados o mejor expresado en palabras de Ferrer, Ferrán y otros (citado en Murillo, 2010):

“Sin embargo en la valoración que hace el profesorado de las competencias que mejoran entre sus alumnos/as se produce un efecto espejo: aquel profesorado

que tiene unas expectativas más altas hacia el Tablet PC realiza una valoración más elevada”.(p.72)

Y el hecho de que grandes corporaciones presten su servicio para trabajar en materia de educación, cierra un gran misterio para algunos autores como Nico Hirtt (citado en Murillo 2010) sobre la llegada de las TIC a las aulas:

“Denuncia las grandes posibilidades de negocio con dinero público hacia el contenido digital, señalando un 30% de facturación de Toshiba España que elevó sus ingresos en un 21% en informática (Jimenez ,2009) o la asociación Nacional de Editores de libros y material de enseñanza, facturó 900 millones de euros en 2008 (Anele 2009)”. (p.70)

A pesar de que la visión anteriormente expuesta, pueda resultar pesimista y demasiado polémica, no se puede obviar el hecho de que actualmente se tienen pizarras digitales instaladas en los centros y como comunidad educativa se debe dar uso e ir más allá generando una nueva metodología que se aleje de los obsoletos planteamientos metodológico, ello no significa que se deba ver la educación tradicional como la quimera que no permite avanzar, ni tampoco ver la PDI como la panacea de la educación. Simplemente resulta aquí necesario mejorar la forma de utilizar los recursos de los se dispone, aunque como ya se ha mencionado anteriormente el proyecto Escuela 2.0 se haya paralizado.

4. LAS TIC EN PLÁSTICA

El área de Educación Artística está en constante cambio y renovación en coherencia con las nuevas corrientes innovadoras del panorama educativo. Debido a su compromiso con el cambio recientemente experimentado en las aulas, en relación a la introducción de las TIC tales como la Pizarra digital, ve la necesidad de adaptar nuevos planteamientos metodológicos, sin desechar anteriores planteamientostradicionales pero eficaces.

La relevancia sobre la función de la educación artística en la creación de competencia para la vida en los jóvenes en el siglo XXI ha sido ampliamente reconocida a nivel europeo. La Comisión Europea (Figel 2009) propuso una Agenda Europea para la Cultura, aprobada por el Consejo de la Unión Europea en 2007. Esta agenda reconoce

el valor de la educación artística en el desarrollo de la creatividad. Además, el marco estratégico de la UE para la cooperación europea en materia de educación y formación para la próxima década destaca la importancia de las competencias transversales clave, entre ellas la sensibilidad cultural y la creatividad.

Analizando las palabras de Figel se deduce claramente la funcionalidad que la Educación Artística (a partir de ahora E.A.) que tiene a nivel europeo. Al señalar las dos competencias transversales clave como la sensibilidad y la creatividad, sienta los cimientos para de amplitud de competencias extrapolables a otras áreas, no quedándose en un conocimiento estéril. Por ejemplo: cuando decimos que un niño rompiendo papel desarrolla destreza con los dedos, también podemos decir que un niño con las pinturas desarrolla imaginación. La imaginación nos lleva a indagar, explorar, experimentar y crear. Parte de los inventos y estructuras existentes partieron de mentes que potenciaron la capacidad de imaginar, y entendieron la importancia de codificar y decodificar sentimientos para crear objetos tangibles. De hecho el propio Eisner (Juanola y Calbó, 2004) hace referencia a la tercera visión sobre la Educación Artística, que se enfoca a la resolución creativa de problemas, particularmente de los que habitualmente se encuentran en el campo del diseño.

En el Real Decreto 1513/2006 de 7 de Diciembre por el que se establece las enseñanzas mínimas de la Educación primaria, se reconoce como área, la Educación Artística haciendo mención a su capacidad para involucrar lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad y es una vía para desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación.

Adaptándose a las nuevas tecnologías, emergentes. Utilizándose las herramientas ya existentes como es la Pizarra digital. En el área de EA, se evoluciona hacia un nuevo contexto de la sociedad actual. El uso de los medios informáticos se está integrando en el trabajo del profesorado de EA como bien señala Saura (2011) la era digital dentro de las aulas es inminente, existe una interconexión que abre innumerables posibilidades, nuevos horizontes. En definitiva una gran oportunidad para mejorar el sistema

educativo, pero ello no se reduce a instalar aparatos electrónicos, sino conocer su amplio abanico de posibilidades.

Tradicionalmente las clases de Educación Artística se reducían a la simple labor de actividades manuales predefinidas en muchos casos, como por ejemplo los típicos recortables que ofrecían distintas editoriales dedicados al área de Plástica. A medida que se ha ido avanzando se han ido incluyendo reproductores de transparencias, video, proyectores, ordenadores, ... poco a poco experimentando con nuevos recursos visuales hasta ahora donde los existen programas de ordenador que permiten expandir la creatividad de los alumnos mediante las amplias prestaciones que ofrecen. Programas tales como: Gimp, Photoshop, Blender, ArtRage, etc.

Pero para incluirse estas fabulosas herramientas, nos debemos remitir a lo que estipula la Ley con respecto a la utilización de las TIC en materia de Educación. Por ello resulta interesante conocer que establece el Decreto 40/2007 de 3 Mayo por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, señala con respecto a la aportación de las nuevas tecnologías (TIC) al área:

“La utilización de materiales instrumentales diversos, entre los que las nuevas tecnologías cobran especial relevancia así como el empleo de los mismos procedimientos que los artistas utilizan en la producción de sus obras, permitirá a los alumnos mejorar sus posibilidades expresivo-creativas de calidad artística, adquirir una serie de conceptos básicos para leer con coherencia imágenes y creaciones sonoras, y comprender el sentido y las emociones que subyacen a toda expresión artística”. (p.9863)

Este decreto demuestra la necesidad reconocida de integrar las TIC en E.A., lo que significa que la ordenanza de la utilización de las TIC no se restringe a unas cuantas áreas privilegiadas.

Demostrado ya que en el marco legislativo se reconoce el uso de las TIC en educación, Saura (2011) destaca:

“En EA se evoluciona hacia un nuevo contexto de la sociedad actual. Vivimos en la aldea global y estamos enREDados. El espacio artístico

habitabile está lleno de prosumidores (gente que produce y consume imágenes constantemente)”. (p.13)

Nace pues, una nueva clase social denominada prosumidores, consumo de imágenes, algo que desde pequeños estamos acostumbrados todas aquellas generaciones que se han criado con la televisión, repleta de estímulos visuales. Pero hasta hace poco se ha dado una educación para su consumo, no se ha responsabilizado su bombardeo constante. Por ello quizás el área de Educación Artística sea la más idónea para trabajarlo desde sus clases.

Pero ahora centrándonos en la relación que existe entre los factores del contexto escolar tales como la infraestructura tecnológica; el total de alumnos en el centro y conocimiento que el profesor tiene de la tecnología se le suele achacar culpabilidad en su influencia sobre los resultados sobre los estudios de las TIC en la escuela. Siguiendo a Cabero, 2000 citado en Saura (2011) señala otros factores para usar de forma efectiva la tecnología para el aprendizaje de los alumnos:

“Liderazgo, objetivos de su Comunidad Autónoma y del centro, expectativas para el uso de la tecnología en el aula, clima y cultura del centro, creencias de los docentes sobre los alumnos y su potencial para el aprendizaje, desarrollo profesional del docente en el puesto de trabajo, experiencia previa del profesor con la tecnología y accesibilidad de los recursos tecnológicos (materiales y humanos) en el centro educativo”. (p. 16)

Quizás la poca experiencia del profesorado, o el pánico que a veces genera la inexperiencia sobre el uso de las TIC sea motivo de que el proceso de digitalización del aprendizaje sea ralentizado.

Aunque desde la aparición de la TIC en el panorama social se ha contagiado la idea de que su utilidad aumenta las capacidades de interrelación entre las personas, surgiendo redes sociales como por ejemplo Facebook, Twiter, Tuenti, etc. blogs, wikis, etc. aunque existen autores reacios a este nuevo cambio, viéndolo como un pretexto para aislar la persona obviando relaciones interpersonales que tradicionalmente han existido. También existen opiniones como la que realiza Saura (2011) destacando una opinión más optimista:

“Adquiere cada vez más importancia la idea de que el uso de las TIC aumenta las capacidades comunicativas, expresivas, analíticas y lógicas de los estudiantes. Esto es importante por dos razones: la primera porque apoyan formas de aprendizaje que serían difíciles de lograr por otras vías, tanto en la dimensión afectiva, como artística y conceptual, por ejemplo: establecer contacto con personas fuera del aula, revisar y reelaborar continuamente el trabajo original, sea escrito o en formato audiovisual. La segunda razón, porque pueden apoyar en experiencias de aprendizaje que todos los alumnos deberían tener, como el acceso a material de fuentes de primera mano o comunicación del trabajo propio a su grupo u otras audiencias diversas. Todo ello implica la necesidad de alfabetización visual y digital del alumnado y profesorado, de preguntarnos cómo se puede articular un modelo preciso de uso de infraestructura informática e Internet para la mejora en el desarrollo de competencias culturales y artísticas de los alumnos y alumnas”. (p. 16 y 17)

Se expone aquí una razón importante para no cerrarnos en banda a la hora de adentrarnos en la aventura de aprender el manejo de los nuevos aparatos digitales. Ya que albergan infinidad de posibilidades y siempre que se enfoque bien su enseñanza se podrá aprovechar al máximo. Puede que las TIC no resuelvan carencias en la educación pero si pueden intervenir para que disminuyan, gracias a que pueden enfrentarse a ciertos problemas aportando una solución práctica, sencilla y sobretodo visual. Una de las cuestiones que más problemas da en Educación es la enseñanza del paso desde el mundo de lo tangible (el de los objetos) al mundo de las ideas (abstracto), una cuestión que pueden solventar estos novedosos instrumentos. Empaparnos en todo lo relacionado sobre la alfabetización visual, revisar nuestras creencias, tópicos que imposibilitan nuestro deseo de aprender a dar el máximo rendimiento con éstos aparatos.

Tenemos que ser conscientes de realizar un consumo adecuado y responsable de éstas tecnologías. Ya que vivimos en una sociedad donde la libre circulación para bien o para mal de información y sobretodo de imágenes pueden generar distintas reacciones al usuario. Como bien apuntaba Nico Hirtt citado en Murillo(2010) como reacción más pragmática presentada:

“La mercantilización de la enseñanza marca una nueva etapa histórica en un movimiento que se extiende durante más de un siglo: el deslizamiento progresivo de la Escuela, desde la esfera ideológico-política hacia la esfera económica.”(p.69)

Aunque esta afirmación pueda parecer polémica, lo cierto es que a lo largo de los años se ha cambiado la perspectiva sobre la cuestión ideológica, sustituyéndose por el consumo de nuevos recursos sin importar coste, centrado en el rendimiento de dichos aparatos. Pero existen otros autores que coinciden en un cambio en las reacciones de la sociedad como bien destaca Lipovetsky en *Acaso* (2009):

El término mundo-imagen, paralelo al término consumo-mundo que él utiliza a lo largo de su texto para describir el paso de un mercado gobernado por la oferta, a un mercado gobernado por la demanda donde: el papel del lenguaje visual es el papel de incitación a dicha demanda, donde el hedonismo salvaje se configura como la base de la existencia donde el imperativo es “comercializar todas las experiencias en todo lugar, en todo momento y para todas las edades”. (p.26)

Como bien apunta Lipovetsky la comercialización de las imágenes es una alusión a las situación que actualmente se vive, el problema radica en saber educar a los alumnos para su consumo adecuado. Y nuestro deber desde el área de Educación Artística es abordarlo a fondo, pero sin censurar el uso de las tecnologías ya que las tecnologías son herramientas, que en función de su uso dará ciertos resultados.

5. LA EDUCACIÓN EN PLÁSTICA

La estructuración del área de Educación Artística, se remonta a finales de los años 70 y principios de los años 80 del siglo XX (Barbosa, 2005), momento donde se empezó a establecer los cimientos conceptuales de la educación del arte. Para entonces se comienza tener una nueva apreciación sobre las obras de arte de manera crítica con respecto a anteriores contenidos de arte. Siendo protagonistas de un nuevo concepto Edmund Burke publicando su libro *Becoming Human Through Art: Aesthetic Experience* en 1970 (Barbosa, 2005) y Robert Saunders que también publicó una serie de libros con el título de *Teaching Through Art* en 1971.

Ahora siguiendo a Barbosa (1997) conoceremos de primera mano los cambios que ha experimentado la Educación Artística:

“En 1983 J. Paul Getty Trust cambia el camino de la Educación Artística con la creación del Centro Getty, a partir del cual contrata un grupo de educadores de arte. En el referido centro fue creada la metodología denominada DBAE – Educación Artística como Disciplina. De acuerdo con Elliot Eisner señala las cuatro cosas más importantes que las personas pueden hacer con el arte: ellas producen, ellas las miran, ellas buscan entender su lugar en la cultura a través del tiempo, ellas hacen juicio acerca de su calidad”. (p.82)

En este primer planteamiento se hace referencia a una metodología sencilla llevada a cabo por profesionales del arte en un único centro, sin todavía expandir su idea de metodología en materia de educación artística. Hasta que en una conferencia celebrada por el Centro Getty, del secretario William Bernnett, donde se expuso lo que a continuación señala Barbosa (2005):

“Según A. Efland (en Barbosa 2005), éste expuso las razones por las cuales era importante que " los niños marginalizados conozcan las grandes obras y los artistas que forman parte de nuestra cultura común". La primera idea era que "las grandes obras de arte constituyen un registro incomparable del pasado, de la evolución de nuestra sociedad", que son " un vehículo para la transmisión (de nuestros valores más queridos) de generación en generación" que el arte es " un reto para el intelecto" y puede inspirar en nosotros "el mérito e incluso la grandeza" y finalmente que el arte es "uno de los mejores productos de la civilización". (p.4)

Lo que viene a decir que el arte es uno de los más preciados tesoros de la humanidad, que no se puede eludir, y nuestra obligación es transmitirla a las futuras generaciones.

Continuando con el recorrido que ha seguido la Educación Artística destaca en los años 90, una profesora de arte llamada Ana Mae Barbosa, que implantó una nueva tendencia metodológica definida como metodología triangular (historia del arte, lectura de la obra de arte y hacer artístico), que la propia autora denominó como triangular al

abordaje, dado que en cada vértice del triángulo se situaría en cada unos de las secciones mencionados, permitiendo al docente elegir por donde comenzar. Ahora siguiendo a Barbosa (2005) se describe en qué consiste la metodología triangular:

“El momento de la clase destinado a la historia del arte son propuestos al alumnado cuestiones de orden histórico, cultural, social, económico, etc. A respecto de la obra de arte expuesta.

En el instante de la clase ocupado a la lectura de obras de arte se introduce el aprendizaje de la apreciación de la imagen, tanto de obras arte (imagen fija) como imágenes de televisión y cine (imagen móvil). Fomentando en el alumnado la decodificación del lenguaje visual para ambas clasificaciones.

El apartado de la clase dedicado al hacer artístico en el cual, el alumno se acerca a la producción del arte, reflexionando a respecto de la creación de imágenes visuales”. (p.11)

Por lo tanto todo lo anterior comprende un procedimiento que tradicionalmente se ha llevado al panorama de la escuela fraccionado en áreas como: historia del arte, imagen, volumen, dibujo, etc. ninguna de las partes se puede separar, porque entonces la formación quedaría incompleta y no tendría sentido.

En la actualidad (Barbosa, 2005) sobre el estado de la Educación Artística, existen dos enfoques vigentes en tendencias metodológicas de la Educación del Arte, correspondiéndose por un lado a la diversidad cultural/multiculturalidad y por otro lado a la interdisciplinariedad. A lo que la Barbosa (2005) resalta:

“Los dos primeros términos significan un mismo concepto que contempla las numerosas culturas presentes en toda la sociedad. Abordando aspectos tan distintos como la raza, género, edad, profesión, religión, preferencia sexual, clase social, etc., todos analizados a partir de la cultura visual. Yel término interdisciplinariedad transmite la idea de interacción entre dos o más disciplinas, sin que ninguna se sobresalga a las demás”. (p.11)

Por lo tanto he aquí la importancia en la que radica la transmisión de los dos enfoques de la Educación Artística, siendo transmisora de todo aquellos detalles que caracterizan una cultura, su historia, su época de esplendor, pensamiento, cuestión de

culto a la religión, etc. y el hecho de que todas las disciplinas que emanan de la Educación Artística se complementan unas a otras sin quitarse protagonismo unas a otras.

Aunque hay que destacar, de acuerdo con Mauricio Vitta que existe una confusión generalizada en torno a la historia del arte (Juanola y Calbó, 2004), centrada en la historia de la Belleza. La sociedad según la etapa histórica le da una interpretación a las obras de arte, acorde con el pensamiento imperante, sin ahondar en la esencia de la obra de arte, encuadre político, situación social, determinación religiosa, etc.

Otro aspecto es el modelo más coherente y elaborado por la DBAE que sostiene cuatro propósitos significativos, resumiendo se centrarían en los siguientes:

- 1- Desarrollo de capacidades e imaginación para la producción artística, por lo tanto una nueva forma de pensamiento: aprender a pensar como artista.
- 2- Enseñar a ver y hablar sobre las cualidades del arte. Para que se cumpla este propósito tenemos que romper con los prejuicios que se tienen sobre la utilidad del arte, buscando un desarrollo de la sensibilidad estética, rompiendo con los prejuicios tradicionales.
- 3- Enseñar que las obras artísticas reflejan las reacciones históricas y humanas de la sociedad.
- 4- Los profesores deberían inducir previamente a sus alumnos la capacidad de generar una actitud curiosa en torno a la obra artística, hacer sentir al alumno experto en la materia, dar la sensación de que el alumno progresa a gran velocidad y generarle un estímulo positivo.

Entre las reflexiones expresadas por innumerables expertos en materia de arte, se pueden presentar una serie de alegaciones con respecto al valor positivo que genera la enseñanza de las artes en la escuela, tales son:

- Redefine el juicio estético
- Permite ejercitarse en problemas prácticos
- Emancipa el espíritu, siendo una vía de escape positiva, manifestación de impulso creativo, convirtiéndose la expresión en medio terapéutico, destacando por encima del valor educativo.

- Arte, por un lado producto espontáneo y por otro lado representación de asunciones etnocentrista y local.
- El trabajo en arte contribuye al desarrollo de distintas forma de pensamiento, podríamos hablar de inteligencias múltiples dentro del saber artístico.
- Las artes contribuyen a incrementar el éxito en la actividad académica al completo como ocurre en el área de Música con el efecto Mozart.

Una vez contemplado las diferentes razones que justifican las beneficiosas propiedades de la educación artística, veamos las razones para incluir la enseñanza artística en el currículo:

- Intensificar la experiencia educativa de los estudiantes.
- Entender la cultura
- Identificar similitudes y dificultades entre producciones artísticas y la experimentación del ritmo en una obra
- Identificar el tema principal, el ejemplo más representativo de una obra el concepto de metamorfosis
- Resolución de problemas prácticos de composición

Para mejor conocimiento de la Enseñanza Artística en el panorama actual resulta interesante contemplar el cuadro resumen que elabora Eisner en Juanola y Calbó (2004):

VERSIÓN	Objetivos principales	Tipo de contenido
DBAE	<ul style="list-style-type: none"> - Producir arte de calidad - Ver y apreciar el arte - Comprender el contextocultural del arte - Comprender el valor del arte 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades, imaginación, sensibilidad, técnica. - Cualidades formales y expresivas del arte. - Cuestiones de valor del arte: belleza, verdad, función...
CULTURA VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Decodificar los mensajes políticos 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestiones de clase, género, raza, cultura... - Interpretación de imágenes
SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver problemas prácticos de maneras y formas : - técnicamente eficaces - estéticamente satisfactorias 	<ul style="list-style-type: none"> - Forma y material/técnica - Función, belleza y forma - Conceptualización, análisis, problematización, creatividad, divergencia.
AUTO-EXPRESIÓN CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la experiencia personal, la percepción individual y la respuesta creativa, original i propia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Expresión - Flexibilidad
PREPARACIÓN PARA EL TRABAJO	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar actitudes y destrezas necesarias para el futuro profesional de los alumnos en cualquier campo 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa y creatividad/planificación - Imaginación - Destreza manual

DESARROLLO COGNITIVO	- Desarrollar formas de pensamiento complejas y sutiles, más allá de leer, escribir, contar y calcular.	Percepción Experiencia estética
MEJORA ACADEMIA GLOBAL	- Desarrollar las capacidades en las materias consideradas básicas, con la ayuda de lo característico del arte	No se describen en particular, se dan por supuestos.
ARTES INTEGRADAS	- El arte sirve a cualquiera o a todas las otras disciplinas del currículum.	- Arte para la Historia - Relaciones entre el conjunto de las artes - Temas interdisciplinarios

Tabla 5: Las versiones de la Educación Artística en la actualidad en Juanola y Calbó (2004:14).

CUERPO EXPERIMENTAL

6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Se llevará a cabo una investigación cualitativa de tipo análisis teórico. Debido a que el interés de este estudio se centra en profundizar en las grandes posibilidades que ofrecen las TIC desde el área de Educación Plástica, desde la observación registrando aquellos aspectos que pueden beneficiar el aprendizaje e incrementar la experiencia escolar del alumnado. Por lo tanto el estudio pretende seguir con la investigación que se detalla en el análisis teórico, mediante la puesta en práctica de la unidad didáctica con una metodología de investigación centrada en la “investigación – acción”.

Mediante la presentación del proyecto de investigación a modo de unidad didáctica se pretenderá conocer de primera mano las reacciones del alumnado frente a las TIC, buscando explotar su interés y encauzarlo a un aprendizaje significativo.

La Observación definida como sentido de percepción que organiza las sensaciones recibidas (Bassedas, 1984). Las ventajas que ofrece la observación se centraría en la facilidad de poder administrarlo, no requiere de material o personal especializado y no interfiere en el sistema de enseñanza llevado a cabo. Y entre los inconvenientes sobre todo el riesgo de que pasen inadvertidas ciertos aspectos relevantes en el proceso de investigación.

Los pasos que se han de seguir en la Observación son: determinar los objetivos de la observación, precisar la conducta, seleccionar los instrumentos de observación, decidir dónde y cómo observar, aplicar la técnica de observación, registrar los datos observados, analizar y sacar conclusiones.

7. DISEÑO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: ¡TEBEO TE HAGO!

7.1. JUSTIFICACIÓN

Esta UD llamada “¡Tebeo Te Hago!”, está muy relacionada con la utilización de las TIC en el aula en especial con la pizarra digital y sobre todo con programas interactivos que permiten expandir la creatividad y dan protagonismo a las creaciones, brindando oportunidad expresiva tanto gráfico como literaria.

La elaboración de un comic mediante fotografías, dibujos escaneados o dibujos elaborados por cualquier programa de edición resulta importante para generar en el alumnado comportamientos y actitudes valiosas para su formación. De esta forma conocen maneras diferentes, novedosas y divertidas de ocupar su tiempo libre, siendo ellos mismos los creadores de sus propios comics y dibujos mediante éstas novedosas e innovadoras herramientas que nos proporcionan las nuevas tecnologías.

Además supone un trabajo cooperativo y colaborativo en el que el resultado de la actividad (tanto la elaboración de una viñeta u hoja de comic como un cómic de varias páginas con el resto de compañeros) depende de la participación de todos.

Siguiendo los principios de la DBAE (Discipline-Based Art Education) que se usa para ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades y el desarrollo de la imaginación necesarios para una producción artística de alta calidad, que mantiene su visión de que una educación como la artística requiere sofisticadas formas de pensamiento. Destaca que, los educadores tendrían que diseñar currículos que desarrollasen esas habilidades. Y también para que los estudiantes adquieran dichas habilidades, necesitan aprender a pensar como los artistas. Ello significa que necesitarán desarrollar sus sensibilidades (Juanola y Calbó, 2004), fomentar el aumento de su imaginación y adquirir destrezas técnicas requeridas para trabajar bien con los materiales.

De este modo conocerán el cómic como fenómeno social, luego lo analizarán y lo harán para fortalecer el aprendizaje, aparte de inculcar al alumnado el concepto de creatividad con la utilización de sus propios dibujos o bien de imágenes de internet, se están trabajando distintas capacidades manuales y destrezas con el manejo de NTM.

También el trabajo interdisciplinar con otras áreas a la hora de elaborar una secuencia con bocadillos, donde se tiene en cuenta la coherencia, normas de ortografía, además de que permite la oportunidad de poder trabajar el Bilingüismo, proyecto reciente en las escuelas públicas.

7.2. TEMPORALIZACIÓN

Se desarrollará durante el tercer cuatrimestre, con la duración de un mes. Especialmente va dirigido al curso de 6º de Primaria en el área de Educación Artística. Se trata de sesiones para dos o tres horas semanales. En función de las horas reguladas para el área de Educación Plástica.

7.3. OBJETIVOS

7.3.1. OBJETIVOS DE ETAPA

La UD: TEBEO TE HAGO está relacionada fundamentalmente con los siguientes Objetivos Generales de Etapa, establecidos por el Real Decreto 1513/2006 del 7 de Diciembre, artículos 3:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

- 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.**
- 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.

7.3.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos de esta unidad didáctica generada desde el área tienen la consideración los siguientes aspectos:

- Conocer la forma y los materiales alternativos necesarios para la creación de un cómic interactivo.
- Conocer los distintos encuadres posibles que ofrecen los medios de expresión visual.
- Conocer el fenómeno social que genera el cómic como medio de expresión.
- Participar activamente en las distintas actividades que sugieren los distintos programas digitales interactivos, así como la elaboración de un cómic digital.
- Conocer y utilizar adecuadamente el Software especializado para ilustrar en formato digital.
- Cooperar y colaborar con los demás compañeros y compañeras, mostrando respeto y solidaridad en el trabajo en equipo.
- Tomar conciencia del consumismo actual de imágenes, y de la importancia de reutilizar las imágenes y ser creadores de nuevas imágenes.
- Aceptar las normas de buen uso y cuidado de las TIC, y conservar las producciones elaboradas.
- Valorar las posibilidades que ofrecen las TIC para la elaboración de creaciones artísticas.
- Autoevaluar la actividad desarrollada en el aula.

7.3.3. OBJETIVOS DE ÁREA

Esta unidad didáctica presenta vínculos con varios de los Objetivos marcados por el Real Decreto 1513/2006 del 7 de Diciembre para la asignatura de Educación Artística:

- 2.Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.
- 3.Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
- 4.Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas.
- 5.Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.
- 7.Desarrollar una relación de auto-confianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.
8. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

7.4. CONTENIDOS

CONTENIDOS ESTABLECIDOS PARA EL CICLO

De los Bloques de Contenidos marcados por el Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre, esta UD se relaciona con el **Bloque 1. Observación plástica**, pero en concreto con el **Bloque 2. Expresión y creación plástica**.

- Aplicación de colores complementarios, opuestos y tonalidades de forma intencionada.
- Manipulación de materiales para concretar su adecuación al contenido para el que se proponen e interés por aplicar a las representaciones plásticas los hallazgos obtenidos.
- Uso de texturas para caracterizar objetos e imágenes.
- Elaboración de obras utilizando técnicas mixtas.
- **Empleo de tecnologías de la información y la comunicación para el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y para la difusión de los trabajos elaborados.**
- Composición de piezas recreando aspectos de obras artísticas analizadas.
- Preparación de documentos propios de la comunicación artística como carteles o guías.
- Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en la creación de una obra artística.

CONTENIDOS EXPECÍFICOS DE LA UNIDAD

Tomando como base los contenidos anteriormente descritos, se establecen para esta unidad los siguientes contenidos específicos:

- Software informático necesario para simular la creación de una obra artística (ArtRage)
- Programas interactivos que permiten organizar un cómic (Cómico Life)
- Software de modificación de imágenes: Gimp, Photoshop eIllustrator CS3
- Elementos que conforman el arte del cómic: viñetas, bocadillos, trama, etc.
- Movimientos artísticos relacionados con el cómic (PopArt) y artistas representativos (Linchestein).
- Manejo básico de los equipos informáticos.
- Colaboración y trabajo en equipo para la conformación de un cómic.
- Usos múltiples atribuidos al cómic.

- Lectura visual, detección de los tipos de encuadre (plano americano, gran plano general, plano medio, plano general, primer plano, etc.).
- Técnicas e instrumentos tradicionales para pintar.
- Imagen digital como medio de expresión (anuncios publicitarios, fotografías, imágenes que datan un suceso histórico,...)
- Manipulación de las imágenes: funcionalidad y contexto.
- El cómic como recurso expresivo.
- Tipos de encuadre de una imagen.
- Tipos de cómic, la secuencia, la composición,...
- Ilustración de imágenes previamente escaneadas.

7.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los Criterios de Evaluación establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los alumnos hayan alcanzado con respecto a las capacidades indicadas en los Objetivos Generales y en las Competencias Básicas. De los establecidos por el currículo para 3er ciclo de la E. Primaria.

1. Buscar, seleccionar y organizar información adecuadamente, a partir de recursos bibliográficos o de internet, sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otras culturas, de acontecimientos, creadores y profesionales relacionados con las artes plásticas y la música.
6. Realizar representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas, utilizando los conocimientos de creación plástica adquiridos.
7. Comprobar las posibilidades de materiales, texturas, formas y colores aplicados sobre diferentes soportes.
8. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
9. Utilizar de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.

Se pretenderá realizar una evaluación inicial, formativa y sumativa. Aunque se dará prioridad a la evolución de los sujetos desde su evaluación inicial y la formativa, ya que la importancia del proceso reside más en la evolución del alumnado que en el resultado del objeto de calificación. En todo momento se deberá tener presente el contenido actitudinal en la sesiones frente a los contenidos conceptuales y procedimentales (ello no significa que no se valoren).

7.6. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica está orientada al alumnado de 6º de Primaria, en concreto a edades comprendidas entre los 11 a 12 años. Las sesiones se realizarán en el aula multimedia dotada de pizarra digital y ordenadores, donde se propiciará al alumnado materiales para el trabajo con imágenes digitales (programas) para que puedan realizar sus propias creaciones.

Ante el desconocimiento del alumnado y el interés por conocer las intenciones del profesor o profesora, éste último dará una serie de nociones sobre el manejo de dichos programas interactivos y los introducirá en el concepto del cómic, tipos de encuadre para inducirlos a realizar un cómic digital interactivo.

Por lo tanto el procedimiento de inicio en la unidad didáctica será el primer contacto del alumnado con el programa ArtRage, programa simulador dibujo. Programa de fácil uso, en idioma Inglés.

Más adelante se procederá a la introducción de las funciones básicas del programa Photoshop CS3, para retoque de imágenes, aunque las funciones se limitarán a cortar, encuadrar la imagen e incluso modificar los colores.

El uso de Illustrator para escanear sus propios dibujos y colorearlos a su gusto para luego, transformarlos en imagen digital.

Y en última instancia el manejo del programa interactivo ComicLife, de fácil uso, en lengua inglesa. Donde el docente dará las nociones básicas para exportar imágenes, encuadre dentro de las viñetas, añadir diálogos en castellano o en inglés, etc.

Toda la formación recibida, deberá inducir al alumnado para que finalmente elaboren en conjunto un cómic bien con sus propios dibujos realizados en ArtRage o bien con fotografías sacadas por ellos mismos, para incluirlos en un comic sobre una vivencia (real o ficticia) experimentada en sexto de primaria.

7.7. ACTIVIDADES

Actividad 1: El Cómic.

- **Objetivo:** Conocer el fenómeno social que genera el cómic como medio de expresión.
- **Contenidos:**
 - Movimientos artísticos relacionados con el cómic (PopArt) y artistas representativos (Linchestein).
 - Usos múltiples atribuidos al cómic.
 - Lectura visual, detección de los tipos de encuadre (plano americano, gran plano general, plano medio, plano general, primer plano, etc.).
- **Temporalización:** tres sesiones de 45min cada una, un cómputo de 135min.
- **Desarrollo:** se organiza la clase en grupos. Mediante la pizarra digital se proyecta una presentación elaborado por el docente sobre el cómic. A continuación el docente en base a la presentación, comienza a explicar con más detenimiento todo lo relacionado con el fenómeno del cómic y a la vez incita mediante pequeñas preguntas al alumnado para afianzar los nuevos aprendizajes. Después a cada grupo les da un comic distinto, para que identifiquen todas las características que previamente ha mencionado el docente (estructura, composición,...).
- **Material:** Internet, pizarra digital, proyector, comics.
- **Variantes:** al empezar la actividad repartir a cada alumno una viñeta recortada distinta para que en grupos de cuatro personas averigüen cuál es la secuencia o si la viñeta corresponde al mismo cómic de sus compañeros. Y una vez terminado de componer el cómic averiguar de qué comic se trata y todas las características que van deduciendo en grupo.

Actividad 2: Dando color a nuestros dibujos.

- **Objetivo:** Conocer y utilizar adecuadamente el Software especializado para ilustrar en formato digital.
- **Contenidos:**
 - Software de modificación de imágenes: Gimp, Photoshop eIllustrator CS3.
 - Técnicas e instrumentos tradicionales para pintar.
- **Temporalización:** cuatro sesiones de 45 min, en total un cómputo de 180min.
- **Desarrollo:** se organiza de forma individual donde cada uno tiene un ordenador, el docente previamente explicará las posibilidades que ofrece el programa para ilustrar e irá detallando, guiando paso a paso cada el proceso que se debe seguir desde la pizarra digital y orientando desde el ordenador central. Después cada uno con su dibujo escaneado seguirá el proceso ha marcado el docente. Como apartado final de la sesión se realizaran pequeñas preguntas sobre la composición elegida por cada uno.
- **Material:** Internet, pizarra digital, Programa Adobe Illustrator CS3, escáner, dibujos en formato papel.
- **Variantes:** Ilustrar una fotografía sacada de internet en el caso que el escáner de problemas. Facilitando al alumnado de ser libres de elegir su imagen para ilustrar, jugando con los fondos y el color.
- **Ejemplo:**

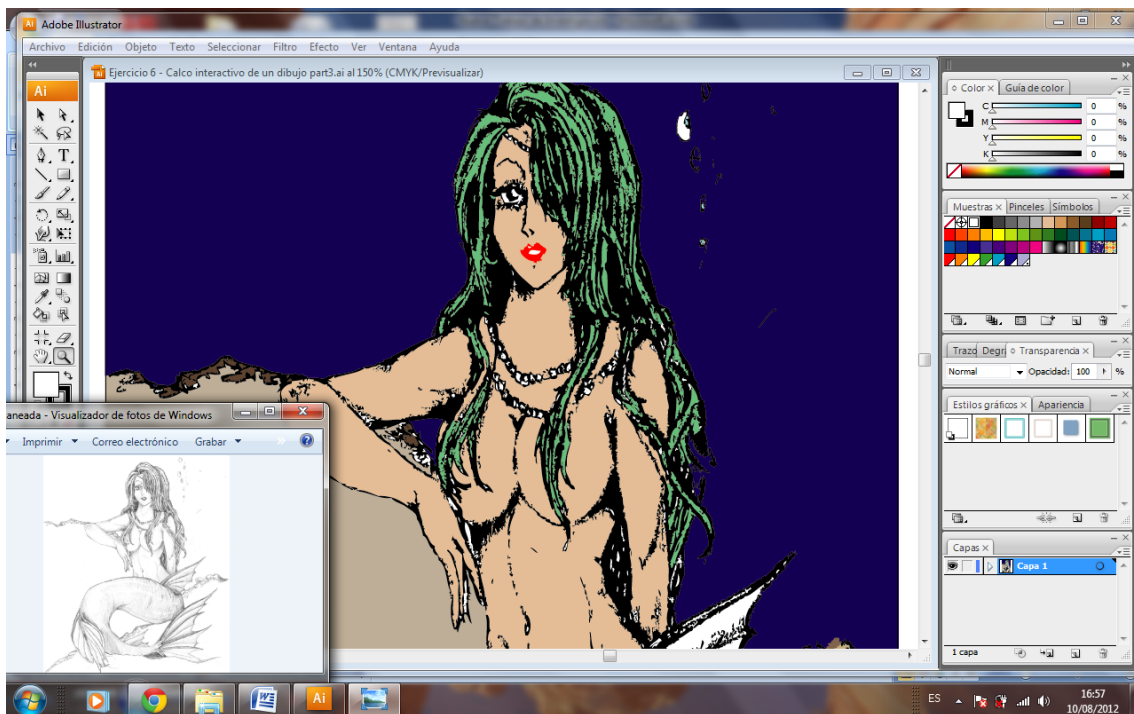


Imagen 1. Captura de pantalla durante el empleo de software de tratamiento de imagen.

Actividad 3:Ciber-artistas.

- **Objetivos:** Ampliar los horizontes artísticos, experimentando sensaciones con Software diseñando para simular experiencias artísticas.
- **Contenidos:**
 - Técnicas e instrumentos tradicionales para pintar.
 - Artistas y obras más representativas de la cultura.
 - Software informático necesario para simular la creación de una obra artística (ArtRage)
 - Programas interactivos que permiten organizar un cómic (Cómico Life)
- **Temporalización:** tres sesiones de 45 min, un cómputo de 135min.
- **Desarrollo:**se organiza el aula de tal forma que cada alumno/a tiene un ordenador asignado. El docente presenta el programa realiza la primeras indicaciones (debido a que el programa está en Inglés) y señala las aplicaciones básicas. Seguidamente se permite al alumnado experimentar con los instrumentos que posee el programa. A continuación el profesor plantea una actividad donde el alumnado pueda poner en práctica recursos expresivos (como el movimiento) para en último lugar presentarlos ante el resto de compañeros con la pizarra digital, donde cada uno/a sean protagonistas de su creación.
- **Material:** Internet, pizarra digital y programa ArtRage.
- **Variantes:** en función del avance del grupo, plantear una actividad que consiste en realizar cinco dibujos seguidos siguiendo una secuencia de cómic, mediante el programa ArtRage y pasarlo a formato JPEG.

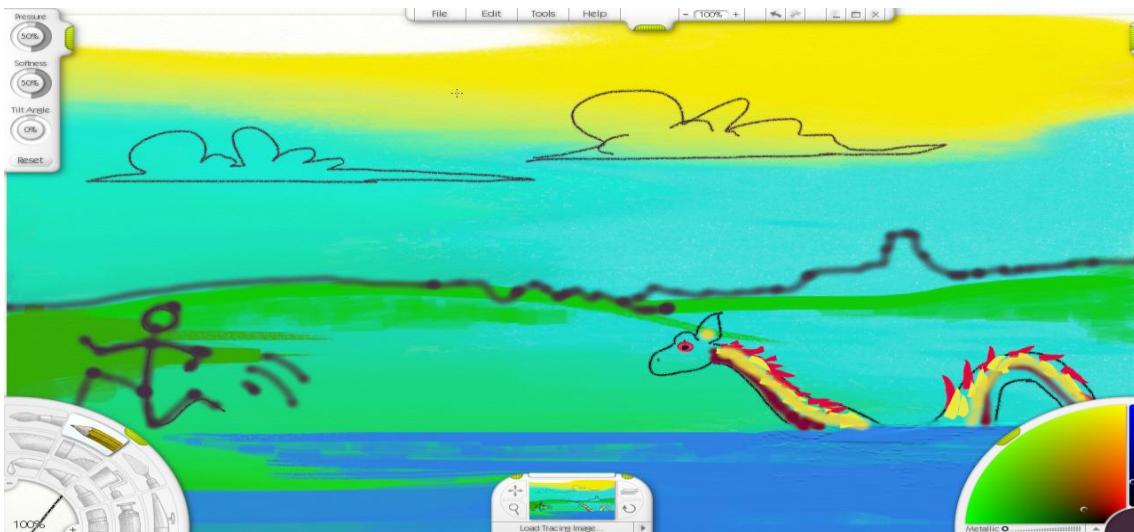


Imagen 2. Ejemplo de imagen generada por medio del programa Art Page.

Actividad 4: Transformar la realidad visual.

- **Objetivos:** Conocer nuevas formas creativas de modificar imágenes digitales y cambiar el sentido a las mismas.
- **Contenidos:**
 - Imagen digital como medio de expresión (anuncios publicitarios, fotografías, imágenes que datan un suceso histórico,...)
 - Manipulación de las imágenes: funcionalidad y contexto.
 - Software especializado en retoque fotográfico como es Photoshop.
- **Temporalización:** cuatro sesiones de 45min, un cómputo de 180min.
- **Desarrollo:** se dispone el aula de tal forma que el alumnado trabaje de manera individual, siguiendo las indicaciones del docente que actuará desde la pizarra digital. El docente realizará una presentación de imagen como recurso expresivo, presentando todas las peculiaridades de la misma, por consiguiente planteará una actividad con el programa Photoshop donde el alumnado tendrá que modificar una imagen digital a modo de collage (cortar, pegar, colocar, color). Por último se presentará una a una cada una de las creaciones realizándose una coevaluación por parte del alumnado, valorando a cada uno de sus compañeros.
- **Material:** Internet, pizarra digital y programa Photoshop CS3.
- **Variantes:** utilizando una imagen recogida de internet cada niño elaborará una historia sobre esa imagen, expresando todo lo que le suscita la imagen, además de mencionar sus características físicas y plásticas.

Actividad 5: Cómic para todos.

- **Objetivos:** Tener una experiencia creativa, elaborando un cómic con imágenes digitales.
- **Contenidos:**
 - El cómic como recurso expresivo.
 - Los tipos de encuadre de una imagen.
 - Los tipos de cómic, la secuencia, la composición,...
- **Temporalización:** cinco sesiones de 45min, un cómputo de 225min.
- **Desarrollo:** se organiza el aula en grupos de cuatro personas. El docente dará una charla sobre el cómic como recurso expresivo utilizado a lo largo de los años. Seguidamente dará las indicaciones de manejo del Software ComicLife. A

continuación cada grupo tendrá que elaborar una secuencia de cómic utilizando o bien fotos propias o imágenes de internet. Y en última instancia presentarlas al resto de sus compañeros.

- **Material:** Internet, pizarra digital, programa ComicLife, cómics y escáner.
- **Variantes:** realizar un cómic individual con imágenes escaneadas de dibujos elaborados por los propios alumnos. Y realizar un concurso para premiar el cómic más original.
- **Ejemplo:**

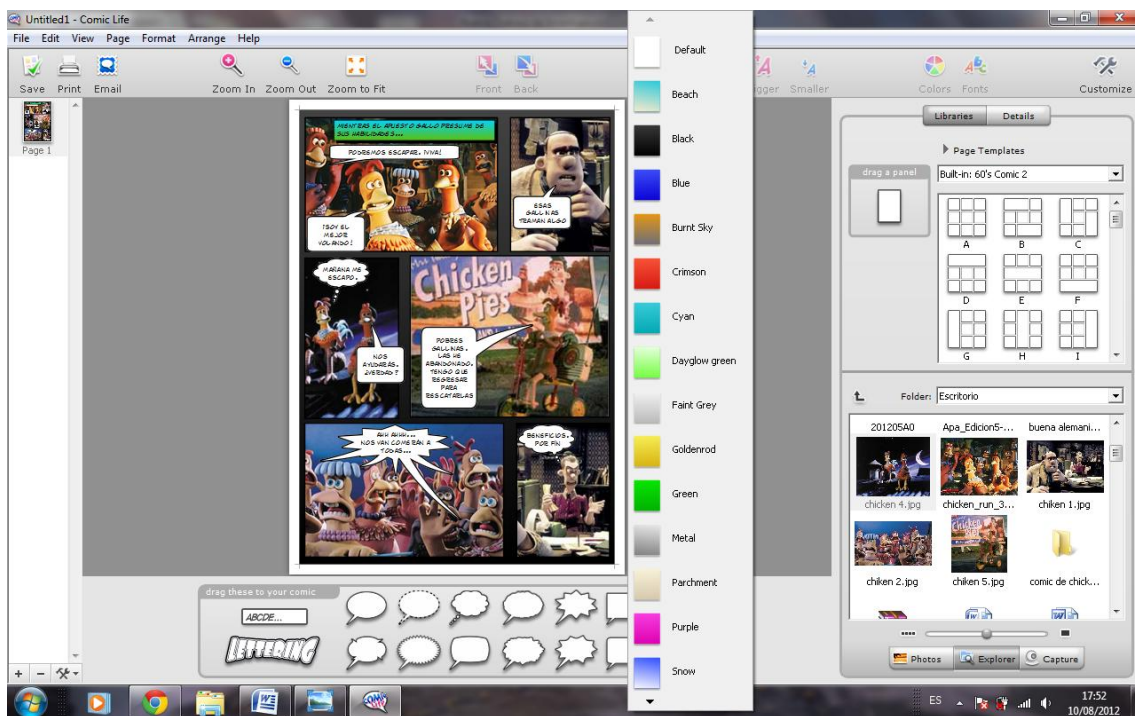


Imagen 3. Captura de pantalla realizada durante el empleo del programa ComicLife.

7.8. EJEMPLO DE FICHA DE SESION

SESIÓN 12 – TEBEO TE HAGO

Eje: Creación de un cómic interactivo partiendo de creaciones propias o fotografías sacadas de internet.

Contenidos:

- Uso de distintos planos.
- Creación de diálogos en castellano o en inglés.
- Seguir un hilo argumental.

- Manejo básico del programa.

Técnicas e instrumentos de evaluación: observación directa, autoevaluación, coevaluación y cuaderno de clase.

♠ Asamblea Inicial:

Presentación de la sesión al alumnado, presentación del material de trabajo (programa CómicsLife), primeras indicaciones de aplicaciones del programa, recordar la estructura que tienen los cómics. Recordar las normas de buen uso de los ordenadores y normas de convivencia en clase.

♠ Momento de Actividad:

El desarrollo de la sesión se realizará en el aula multimedia, donde se asignará a cada alumno y alumna un ordenador. Donde el maestro o maestra explicará con detenimiento cada uno de los pasos a seguir para el correcto uso del programa y correcta elaboración del trabajo. En todo momento se supervisará el trabajo de cada alumno y alumna.

♠ Asamblea Final:

Se recuerda mediante pequeñas preguntas al alumnado todo lo trabajado en la sesión y la importancia del adecuado uso que deben realizar al emplear las TIC en clase. Si es necesario este momento podría ser aprovechado para dar una charla el recurso de los diálogos y ritmo del cómic. Utilizándolo para integrar diálogos en lengua inglesa.

Se continuará el trabajo de ésta sesión en posteriores sesiones en función del progreso del alumnado y su facilidad para adaptarse a las situaciones planteadas.

7.9. METODOLOGÍA

En esta unidad didáctica se intentará concebir la educación como proceso activo, en el que la actitud que manifieste el profesor u profesora de plástica y el alumnado permite el aprendizaje significativo, es decir, los aprendizajes deben ser cercanos a sus experiencias, motivadoras y funcionales. El alumnado indagará y descubrirá por sí mismo su entorno y mostrará los conocimientos previos que tiene sobre el uso de programas interactivos que ofrecen las TIC desde su hogar particular. Por lo tanto se

tratará en todo momento una concepción constructivista de la enseñanza, donde el alumnado se convierta en motor de su propio aprendizaje.

Por otra parte esta puede ser una unidad muy adecuada para ser trabajada con otras áreas como en el área de Inglés (para elaborar diálogos), el área de Lengua (al ser el cómic un recurso expresivo más) o el área de música (para introducir un ritmo musical al cómic), siguiendo un proceso donde el profesorado ejerce de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias que los niños ya tienen con los programas interactivos. También de manera interdisciplinar aprenden a adquirir actitudes positivas de solidaridad, de compañerismo,... de tal forma que se les dé ocasión de que sean ellos mismos los que resuelvan los problemas que surjan en la elaboración del cómic interactivo.

La asignación de tareas en cuanto a la elaboración del cómic digital y aspectos técnicos de uso adecuado de los programas digitales, para asegurar unas nociones de seguridad y protección de los ordenadores, necesarios en la realización del mismo u otras actividades.

Se utilizarán estilos cognitivos (resolución de problemas, descubrimiento guiado) en las distintas actividades y ejercicios de cooperación, así como estilos creativos en la elaboración de las viñetas personalizadas.

La organización del alumnado será de forma individual, pequeños grupos y en gran grupo, donde el trabajo en equipo será primordial, tanto en la creación de las viñetas como en la realización final del cómic digital; tratando de lograr la máxima participación del alumnado en las distintas actividades.

Se trata de una metodología que pretende que la propia experiencia del alumnado sea el punto de partida de los aprendizajes, consiguiendo éstos aprendizajes significativos.

7.10. RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos utilizados se centrarán en el manejo de los siguientes elementos:

- Ordenador
- Pizarra Digital
- Televisión
- Libros de Texto
- Programa ArtRage
- Programa Photoshop CS3 o el alternativo Gimp
- Programa CómicsLife

Otros recursos son:

- Paint. <http://vimeo.com/9295932>
- Tutorial Gimp:
http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jvitalle/programas/tutorial_gimp.pdf
- Tutoriales Photoshop: <http://www.solophotoshop.com/> y
<http://www.photoshop.com/>
- Tutorial ComicsLife:
http://www.larkin.net.au/comic_life/docs/03_comic_life_colour.pdf
- Cómics 2.0: <http://artenlacescomic.blogspot.com/>
- Guía del Cómics <http://www.guiadelcomic.es/>
- Enciclopedia sobre el cómic <http://www.comicvine.com/>
- **Diseñar Cómics Online**
 - Bubblesnaps <http://www.bubblesnaps.com/>
 - Stripgenerator <http://www.stripgenerator.com/>
 - Stripcreator <http://www.stripcreator.com/>
 - Hero Machina <http://www.ugo.com/games/superhero-generator-heromachine>
- Blogs y Wikis
 - <http://artenlacesblogspot.com/>
 - <http://eldadodelarte.blogspot.com/>
 - <http://blog.educastur.es/luciaag/>
 - <http://www.eduplasticamayalen.blogspot.com/>
 - <http://espiralcromatica.wordpress.com/>

7.11. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Los instrumentos de evaluación para ésta UD serán básicamente los siguientes:

- La observación: registro de acontecimientos, cuaderno del profesor, las TIC's, la coevaluación y lista de control grupal.
- Los productos realizado por el alumno:cuaderno del alumno, trabajo grupal e individual, y recopilación de trabajo realizando.
- El examen teórico: prueba de evocación y de reconocimiento.
- La actitud y comportamiento:participación, compañerismo, asistencia,

Los criterios de calificación de las actividades se centrarán en los siguientes aspectos:

- Asimilación de los conceptos mediante la puesta en práctica de las actividades.
- Limpieza en la presentación de los trabajos.
- Correcta composición de la forma atendiendo a los principios de composición.
- Creatividad en la composición de las actividades.
- Empleo de imágenes complejas
- Respeto por el trabajo de los compañeros, realizando críticas constructivas.
- Utilización de normas de seguridad y protección del material utilizado.
- Empleo del ordenador de forma adecuada.
- Presentación de las creaciones al resto de compañeros y compañeras.

La ponderación se presenta de la siguiente forma:

- La observación y la actitud sumarán un total 3 puntos (cada instrumento en la observación cuenta 0.5 puntos y la actitud cuenta en total 0.5)
- El trabajo práctico realizado sumará un total 5 puntos. (el trabajo realizado cuenta 3 puntos y los 2 puntos ser reparten entre los tres instrumentos restantes que cuenta cada uno 0.6 puntos)
- El examen teórico de los conocimientos adquiridos sumará un total de 2 puntos. (consta de 5 preguntas con una puntuación de 0.4 puntos)

8. RESULTADOS O CONCLUSIONES

En la presentación del cuerpo teórico se analizó el estado de las TIC en la enseñanza reglada en España, a la luz de los hechos acontecidos tales como los proyectos fallidos Atenea, Mercurio y en última instancia el recién proyecto

instaurado denominado Escuela 2.0. Podemos observar una doble vía, la adoptada por el gobierno a partir de dos proyectos (el Proyecto PDI en Aragón y Escuela 2.0) y las conclusiones lanzadas por los autores a partir de los datos obtenidos de estos proyectos: a favor y en contra sobre el rendimiento que producen las NTM como instrumentos de enseñanza-aprendizaje; si el personal docente es consciente sobre la gran utilidad que pueden ejercer a dichos aparatos y están preparados para adaptarse a estas nuevas exigencias; si los escolares están preparados para asimilar esta tecnología como nueva herramienta de aprendizaje, etc. Finalmente estos datos se apoyan en la noción de que las TIC, no resultan ser tan solo una herramienta sino un área misma de conocimiento y por tanto genera nuevas demandas y nuevas competencias que en, pro de un aprendizaje significativo y globalizado pueden entrelazarse y trabajarse de manera conjunta con otras áreas del currículum como la Educación Plástica.

Desde la perspectiva de la DBAE es posible plantear las TIC como un entorno en el que desarrollar esta metodología, a la luz de los datos aportados por Saura y Cabero, donde las TIC's se presentan como una excelente oportunidad de innovación en el panorama educativo, presentando nuevas respuestas a la educación y atendiendo a nuevas demandas. En este estudio, comprendemos la importancia de los nuevos acontecimientos que han supuesto las PDI en las aulas y entendemos que es necesario conocer todos los detalles que nos permitan ampliar la gran utilidad que se les puede dar. Por ello como finalidad mejorar e innovar en nuevos planteamientos metodológicos se presenta ésta unidad didáctica. Donde se pretende ampliar la experiencia creativa del alumnado, la resolución de problemas acaecidos a consecuencia de los retos planteados mediante las nuevas tecnologías, todo ello desarrollando una destreza en el uso y discernimiento de los elementos que circulan por la red creando unos prosumidores responsables. Creemos posible su implementación en entornos no formales, ya que contemplamos ardua la tarea de crear un acercamiento de la comunidad educativa al aula digital y posiblemente si lo adaptamos en ámbitos no formales será más sencillo crear lazos de acercamiento entre las dos partes. Se trata ante todo de hacer sentir cómoda a la comunidad educativa usando las NTM, que sientan propios los materiales de los que disponen. Y pensamos que la mejor manera puede ser ésta, desde una perspectiva lúdica-creativa.

9. BIBLIOGRAFÍA

Acaso, M. (2009). *La Educación Artística no manualidades hijo: Nuevas prácticas en La Enseñanza de las Artes y la Cultura visuales*. Madrid: Libros de la Catarata.

Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural. (2009). *Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa*. Bruselas: JánFigel.

Ballesta Pagan, F.J. (1993). Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación, un reto para la formación inicial del profesorado. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16, 125-132.

Barbosa Bezerra de Souza, B. (2005). Lecturas y metodologías en educación artística. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 7-16.

Bassedas, E; Coll, S. et al. (1984). *Evaluación y seguimiento en parvulario y ciclo inicial. Pautas de observación*. Madrid: Visor.

Beeland W. (2002). Student Engagement, Visual Learning and Technology: Can Interactive Whiteboards Help? (en línea) [ref. de 12 mayo 2006]

BOE (12 Mayo 2010). n.116. Sec III. p. 42101. III Otras Disposiciones.

Burke, E. (1970). *Becoming Human Though Art: Aesthetic Experience in the School*. Dallas: BooksSquared.

Caballero, S. (2009). Transito digital en el ámbito educativo. *Revista RIAE*, 48 (6).

Guerra Cabrera, J. I. (2001). *La plástica y el medio ambiente: propuesta de instrumentalización metodológica de la educación artística en Infantil y Primaria y su interacción en el desarrollo curricular*. Tesis de Maestría no publicada, Universidad de la Laguna.

Guerra Liaño, S y García González, J. L. (2010). Transición de la PDI. Reflexiones en torno a la experiencia en los centros de Cantabria y Asturias. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*. 17.

- Juanola, R. y Calbó, M. (2004). *Hacia modelos globales en educación artística*. En R. Calaf Masachs y O. Fontal Merillas (coord.) *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (105-136) Oviedo: TREA.
- Martín Bernal, O. (2009). Educación 2.0. horizontes de la innovación en la escuela. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 78, 53-62.
- Murillo García, José Luis (2010). Programas Escuela 2.0 y Pizarra Digital: un paradigma de mercantilización del sistema educativo a través de las TICs. *REIFOP*, 13(2), 65-78. (Enlace web: <http://www.aufop.com/> - Consultada en fecha (08-07-12)
- Pere Marqués, J. M. (2001). *La revolución educativa en la era Internet*. Barcelona: CissPraxis.
- Pere Marqués, J. M. *Centros de excelencia SMART: uso habitual de la PDI en las clases con ventajas sustanciales*. peremarques.blogspot.com.es/2010/07/centros-de-excelencia-smart-uso.html. (Consulta: 8 de Julio de 2012).
- Pugh, M. *Using an Interactive Whiteboard with SLD Students* [en línea]. 2001. [ref. de 12 mayo 2006]. Disponible en Web: <http://ferl.becta.org.uk/display.cfm?resID=1393>
- Rosario Peña (coord.) (2011). *Nuevas tecnologías en el aula*. España: Ed Altaria
- Ruiz Rey, F.J. (2009). Formación del profesorado para el proyecto de escuela 2.0. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 15.
- Saunders, R. J. (1971). *Teaching Through Art*. New York: American Book Co.
- Saura Pérez, M^a. A. (2005). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual aplicación para la enseñanza artística*. Tesis de Maestría no publicada, Universidad Complutense de Madrid.
- Saura Pérez, A. (2011). *Innovación Educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudio de casos*. Sevilla: MAD.

WEBGRAFÍA

Consejería Educación de la Comunidad de Madrid. *Plan de integración de ordenadores y pizarras digitales en aulas de Educación Infantil y Primaria curso 2008 - 2009*

http://www.educa.madrid.org/web/colegio1/equipamientos/Plan_Integracion_PDI_08-09/img/Documentacion/Presentacion_Plan_Integracion.pdf(Consulta: 8 de Julio de 2012).

El Periódico Extremadura. Resultados de la OCDE.

http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/sociedad/ocde-espana-tiene-una-de-las-tasas-mas-altas-de-abandono-escolar_635343.html(Consulta: 8 de Julio de 2012).

MEC. Datos y Cifras del MEC en el proyecto Escuela 2.0

<http://www.educacion.gob.es/dctm/ministerio/horizontales/estadisticas/indicadores-publicaciones/datos-cifras/datoscifrasweb.pdf?documentId=0901e72b8053c5a2>(Consulta: 13 de Julio de 2012).

La Gaceta. Artículo que señala que queda paralizado el Proyecto Escuela 2.0 y más datos relevantes.

<http://www.intereconomia.com/noticias-gaceta/sociedad/educacion-20-adios-proyecto-educativo-estrella-los-socialistas-20120323>(Consulta: 13 de Julio de 2012).