



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación Campus de Segovia

Grado en Educación Primaria

Título del Proyecto

Tres proyectos, tres museos virtuales y tres talleres en el aula. Una propuesta didáctica bilingüe para la asignatura de Educación Plástica y Visual de 5º de Primaria.

Alumna: Carmen Negrón Minner

Tutor: Francisco Egaña Casariego

Agradecimientos

Al profesor Francisco Egaña Casariego por sus orientaciones, paciencia y dedicación

INDICE

| | | |
|-------|------------------------------|----|
| I. | Introducción..... | 6 |
| II. | Objetivos..... | 7 |
| III. | Justificación..... | 10 |
| IV. | Fundamentación teórica..... | 14 |
| V. | Proyecto n°1..... | 19 |
| VI. | Proyecto n°2..... | 24 |
| VII. | Proyecto n°3..... | 28 |
| VIII. | Análisis del contexto..... | 30 |
| IX. | Consideraciones finales..... | 33 |
| X. | Bibliografía..... | 34 |
| XI. | Webgrafía..... | 36 |
| XII. | Apéndice I..... | 40 |
| XIII. | Apéndice II..... | 44 |
| XIV. | Apéndice III..... | 49 |

Título

Tres proyectos, tres museos virtuales y tres talleres en el aula. Una propuesta didáctica bilingüe para la asignatura de Educación Plástica y Visual de 5º de Primaria.

Autor

Carmen Negrón Minner

Tutor Académico

Francisco Egaña Casariego

Resumen / Abstract

El objetivo de este trabajo es la elaboración de una programación didáctica para la asignatura de plástica en 5º curso de Primaria. Ha sido realizada considerando el cambio legislativo que ha tenido nuestro país con la implantación de la LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, así como el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Pretende adaptarse, pues, a la nueva normativa que se implantará en los cursos impares de primaria para el próximo curso escolar 2014/1015. Concebida con la posibilidad de llevarse a cabo en un centro bilingüe, la programación didáctica consiste en tres proyectos creados con el ánimo de desarrollar en los niños las competencias básicas establecidas en la LOMCE, encaminadas, en esta programación, a favorecer el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender, la capacidad lingüística, digital, cultural así como el desarrollo de las habilidades sociales. La programación está estructurada en proyectos trimestrales. Cada proyecto empieza con una visita virtual a uno de los principales museos del mundo. El alumno deberá realizar una pequeña prueba o tarea relacionada con la búsqueda y situación del museo, seguida de una visita virtual al interior del mismo en la que han de encontrar alguna obra en concreto. Después, han de hacer en el ordenador alguno de los talleres infantiles que proponen estos museos. Para concluir cada proyecto los niños realizarán unas obras plásticas utilizando lo aprendido.

The purpose of the following paper is to design a syllabus or the Arts and Crafts subject in primary year five. It has been made taking into account the changes in legislation that took place in our country with the implementation of the LOMCE, Organic Law 8/2013, December 9th, for the improvement of educational quality, as well as the Royal Decree 126/2014 February 28th which establishes curriculum standards in primary education. It aims at adapting to the new standards to be introduced in odd number primary years in this

next 2014/1015 school year. As it is conceived with the implied possibility of being developed in a bilingual school, the programme of study consists of three projects aiming at developing in children the basic competences established by LOMCE, focused in this programme on enabling the development of the ability of learning to learn, of linguistic, digital, and cultural competencies as well as social skills. The programme is structured in three term projects. Each project starts with a virtual visit to one of the world's leading museums. The child will have a small challenge or task to fulfill in relation to the location or museum site, followed by a virtual tour of the inside, where they have to find a given work of art. Afterwards, they have to do one of the children's workshops offered by the museum on their computers. To round off the project, children will produce their own artworks.

Palabras clave / Keywords

Programación didáctica / 5º primaria / Educación artística / Plástica / Museos virtuales

Programme of study / Primary year 5 / Education in Art / Arts and Crafts / Interactive Virtual Museums

I. INTRODUCCIÓN

Vivimos en un proceso continuo de cambio y adaptación. Una nueva realidad va tomando forma frente a nosotros y en el momento en el que tenemos la impresión de haber captado su forma, vemos que ya es totalmente distinta. Es por ello que uno de los retos de la educación actual es dotar al alumno de herramientas y capacidades que le hagan competente. Que le faciliten la adaptación desarrollando su inteligencia hacia el cambio y al aprendizaje como forma de vida.

Debemos ser conscientes de que parte de ese cambio continuo en el que todos estamos inmersos, afecta directamente a la educación y lo hace desde perspectivas diferentes. El modelo productivo ha cambiado y con él la formación que se espera que las escuelas brinden a los individuos de una sociedad. Ahora hacen falta personas con habilidades sociales, creativas, capaces de comunicarse en varios idiomas y de desenvolverse con soltura en el manejo de infinidad de tecnologías que van surgiendo a una velocidad de vértigo. Todo ello sin perder de vista la educación entendida como medio de trasmisión cultural tradicional. Asignaturas como Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales, no deben perder peso en el currículo. A esto hay que sumarle la conciencia de lo importante que es para nuestro desarrollo cultivar las artes y la forma física. Estas demandas exigen que la manera en que abordamos la labor docente se modifique. Pero además hemos de hacerlo teniendo en cuenta otros lugares desde los que llegan los cambios. La comunicación, el lenguaje oral, el escrito y ahora visual, están evolucionando a un ritmo muy elevado hasta modificar la forma en que nos relacionamos los seres humanos. Y con ello la manera de aprender que está cambiando el rol del maestro. Convirtiéndolo en aprendiz del inmenso abanico de posibilidades que se van abriendo a nuestros pies con la evolución de las comunicaciones y las nuevas tecnologías.

Hemos llegado a un punto en el que la alfabetización de los niños ha de ser también tecnológica. Además de ser la información disponible en los distintos medios la fuente de la que se debe nutrir la escuela actual.

II. OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo crear una propuesta didáctica que se adapte a la demanda educativa actual en nuestro país. Adecuando la metodología, el idioma y las herramientas que se utilizan a la nueva normativa. La LOMCE¹, el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero², por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, enuncia, entre otros, como objetivos de la educación los siguientes:

- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Esta programación pretende ser una herramienta para facilitar la consecución fundamentalmente de estos cuatro objetivos. El primero que citamos, la lengua extranjera, ha de ser la utilizada en clase por los alumnos y el profesor al desarrollar los tres proyectos propuestos en la programación. Parte del segundo objetivo se trabaja mediante las actividades de localización geográfica de los museos. Además de impulsar el crecimiento de la conciencia estética de los alumnos mediante el estudio de dibujos, pinturas y esculturas. Otro aspecto que se pretende desarrollar es el interés de los niños por la creación, conservación y divulgación del arte. Aspectos todos ellos que favorecen directamente un aumento del nivel cultural de los niños. En cuanto al tercer objetivo relativo a las

¹ Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, Num.295, martes, 10 de diciembre 2013. Sec. I. Pág. 97858

² Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, Num. 52, sábado, 1 de marzo de 2014. Sec. I. Pág. 19349

Tecnologías de la información es evidente que se desarrolla, ya que el planteamiento de los tres proyectos requiere el uso del ordenador y la PDI para la mayoría de las actividades propuestas. Por último la expresión artística dado que es la asignatura para la que se han programado los proyectos. Culminando estos con distintas actividades en las que los alumnos crean sus propios dibujos, pinturas y esculturas. Además de iniciarse en la creación de propuestas audiovisuales mediante la creación de su propia galería de arte virtual.

A su vez el desarrollo de esta ley mediante el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, establece lo siguiente:

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

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

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

Las competencias del currículo serán las siguientes:

- 1.º Comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.

5.º Competencias sociales y cívicas.

6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

7.º Conciencia y expresiones culturales.

Este es otro de los objetivos planteados a la hora de elaborar esta propuesta didáctica. Los tres proyectos se desarrollan casi en su totalidad por los niños. Siendo la función del maestro fundamentalmente orientadora facilitándose la adquisición de las competencias.

III. JUSTIFICACIÓN

La formación en competencias supone un cambio de mentalidad, un trabajar para aprender de forma aplicada y cooperativa. Supone caminar hacia una formación que llegue hasta nuestro quehacer cotidiano. Implica avanzar de un concepto de crédito basado en el trabajo docente, a una idea de crédito basado en el esfuerzo y el trabajo del estudiante, pasar de un currículum basado en el contenido a un currículum basado en la competencia. El diseño y desarrollo del currículum por competencias implica ser conscientes de la tarea docente y supone un importante giro hacia los resultados del aprendizaje, a partir de las evidencias de los estudiantes. Trabajar en competencias, supone focalizar el proceso en el aprendizaje del estudiante. El profesor se convierte así en un facilitador de esa andadura.

La recién aprobada ley de educación, en su preámbulo define un marco que encuadra de una forma muy ajustada los objetivos del presente trabajo. Es por ello que incluyo la cita literal: Definición y fines de la educación enunciados en el preámbulo de la LOMCE. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre³, para la mejora de la calidad educativa:

La educación es el motor que promueve el bienestar de un país. El nivel educativo de los ciudadanos determina su capacidad de competir con éxito en el ámbito del panorama internacional y de afrontar los desafíos que se planteen en el futuro. Mejorar el nivel de los ciudadanos en el ámbito educativo supone abrirles las puertas a puestos de trabajo de alta cualificación, lo que representa una apuesta por el crecimiento económico y por un futuro mejor.

En la esfera individual, la educación supone facilitar el desarrollo personal y la integración social. El nivel educativo determina, en gran manera, las metas y expectativas de la trayectoria vital, tanto en lo profesional como en lo personal, así como el conjunto de conocimientos, recursos y herramientas de aprendizaje que capacitan a una persona para cumplir con éxito sus objetivos.

El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas, que han ido cambiando con la sociedad.

³ Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, Num.295, martes, 10 de diciembre 2013. Sec. I. Pág. 97858 Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa

Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea.

Prácticamente todos los países desarrollados se encuentran en la actualidad, o se han encontrado en los últimos años, inmersos en procesos de transformación de sus sistemas educativos. Las transformaciones sociales inherentes a un mundo más global, abierto e interconectado, como éste en el que vivimos, han hecho recapacitar a los distintos países sobre la necesidad de cambios normativos y programáticos de mayor o menor envergadura para adecuar sus sistemas educativos a las nuevas exigencias.


Es necesario destacar tres ámbitos sobre los que la LOMCE hace especial incidencia con vistas a la transformación del sistema educativo: las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el fomento del plurilingüismo y la modernización de la Formación Profesional.

La tecnología ha conformado históricamente la educación y la sigue conformando. El aprendizaje personalizado y su universalización como grandes retos de la transformación educativa, así como la satisfacción de los aprendizajes en competencias no cognitivas, la adquisición de actitudes y el aprender haciendo, demandan el uso intensivo de las tecnologías. Conectar con los hábitos y experiencias de las nuevas generaciones exige una revisión en profundidad de la noción de aula y de espacio educativo, solo posible desde una lectura amplia de la función educativa de las nuevas tecnologías.

La incorporación generalizada al sistema educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna. Por una parte, servirá para el refuerzo y apoyo en los casos de bajo rendimiento y, por otra, permitirá expandir sin limitaciones los conocimientos transmitidos en el aula. Los alumnos y alumnas con motivación podrán así acceder, de acuerdo con su

capacidad, a los recursos educativos que ofrecen ya muchas instituciones en los planos nacional e internacional. El dominio de una segunda o, incluso, una tercera lengua extranjera se ha convertido en una prioridad en la educación como consecuencia del proceso de globalización en que vivimos, a la vez que se muestra como una de las principales carencias de nuestro sistema educativo. La Unión Europea fija el fomento del plurilingüismo como un objetivo irrenunciable para la construcción de un proyecto europeo. La Ley apoya decididamente el plurilingüismo, redoblando los esfuerzos para conseguir que los estudiantes se desenvuelvan con fluidez al menos en una primera lengua extranjera, cuyo nivel de comprensión oral y lectora y de expresión oral y escrita resulta decisivo para favorecer la empleabilidad y las ambiciones profesionales, y por ello apuesta decididamente por la incorporación curricular de una segunda lengua extranjera.

Se contempla también como fin a cuya consecución se orienta el Sistema Educativo Español la preparación para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.

 **La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.**

Estas consideraciones relativas a las necesidades educativas de nuestra sociedad coinciden con las reflexiones que me han hecho optar por desarrollar esta programación basada en proyectos, en la que se utilizan las tecnologías de la información en una lengua extranjera. Con estos ingredientes y los contenidos fundamentalmente artísticos y culturales que se pretende transmitir a los alumnos es de esperar que se desarrollen en los niños múltiples competencias como dicta la LOMCE.

A la hora de concretar el nivel y el área para los que hacer la programación he tenido en cuenta además mi situación laboral actual. Doy clase de *Inglés, Natural and Social Sciences y Arts & Crafts* en un colegio público bilingüe de la Comunidad de Madrid. Esto ha sido un factor determinante en la elección del tema ya que hay muchas posibilidades de poner en práctica la programación para el próximo curso. A lo que hay que añadir que la nueva ley entra en vigor el curso escolar 2014/2015 en los cursos impares. Luego 5º de EP era la opción más interesante.

Para elegir el tema de los proyectos he considerado que las salidas a museos han sido tradicionalmente una de las visitas escolares favorita. Mediante estas visitas se podía tener un contacto directo con el arte o las ciencias, brindando a los niños la posibilidad de acercarse a la cultura. Las nuevas tecnologías han enriquecido las posibilidades de conocer los museos. Si bien la visita real nunca será lo mismo que la virtual, esta última tiene sus propias ventajas y es que los entornos virtuales abren un mundo de posibilidades para el aprendizaje, desde explicaciones, visitas al entorno, a información añadida sobre las obras y posibilidad de acercarse a los cuadros hasta propuestas de actividades relacionadas con las obras. Además existe la posibilidad en bastantes museos de entrar en una zona virtual específicamente pensada para el público infantil en la que existen explicaciones adaptadas y actividades motivadoras que convierten la visita al museo en una actividad muy atractiva.

Las visitas virtuales ayudan además al niño a sentir que gran parte de la información del mundo está a su alcance en la web. También a ver que el ordenador además de servir para jugar y ver películas, es una herramienta que les puede acercar a distintos lugares del mundo y que lo pueden utilizar para consultar directamente muchas fuentes de información aumentando así su competencia digital y su capacidad de aprender a aprender.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Existe la necesidad de conducir y desarrollar la estética y las habilidades del niño para que éste tenga más capacidad de desenvolverse en su entorno e interactuar con el de una manera armoniosa. Viktor Lowenfeld (1986)⁴ en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora*, ilustra esta idea como sigue:

“La comprensión del arte y la conciencia estética deben combinarse en un programa específicamente destinado al niño que se desarrolla, y que forme parte de su interacción natural con el medio. La falta de atención al medio puede superarse, pero el hecho de prestar atención al mismo es una realización que requiere esfuerzo”.

Para que este desarrollo tenga lugar ha de existir la educación artística, la cual cumple la doble función de desarrollar el sentido estético y las habilidades propias del dibujo, la pintura y la escultura. Howard Gardner (1994)⁵ nos habla de la evolución de educación artística en los siguientes términos:

“La educación artística más formal empezó en las escuelas de Occidente promediada la segunda mitad del siglo XIX”

“La educación artística ha continuado siendo considerada un vehículo para fomentar la autoexpresión, la imaginación, la creatividad y el conocimiento de la propia vida afectiva- no como un tema escolar, no como un oficio que ha de dominarse”.

“Hubo esfuerzos también por integrar la educación artística en otras áreas de la escuela o de la comunidad. Por ejemplo el estudio *The Museum as Educator* (Newsom y Silver, 1978), y diversos esfuerzos desarrollados en el currículo sostuvieron que la educación artística ejercía efectos positivos sobre otras áreas del aprendizaje, que iban desde otras formas de arte a la historia o la ciencia, o a las <<capacidades básicas>> de la lectura, la escritura o la aritmética”

⁴ LOWENFELD, Victor, LAMBERT BRITAIN, W. (1986). *Desarrollo de la capacidad creadora*. 2ª ed. Buenos Aires : Kapelusz

⁵ GARDNER, Howard. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona : Paidós Ibérica

“Durante las dos últimas décadas ha emergido un enfoque consensual entre los educadores en artes, la mayoría de los cuales coinciden ahora en que una educación artística limitada a la producción no es suficiente”

Este conjunto de ideas recogidas por Gardner en su libro nos llevan directamente a pensar en el concepto de competencia y en cómo el desarrollo de las capacidades artísticas del niño le pueden ir acercando a ser más competente en distintas áreas del currículum.

Hemos de tener en cuenta también la etapa del desarrollo en la que se encuentran los niños a los que va dirigida la propuesta didáctica, ya que si no se ajusta a su momento evolutivo es más difícil que los aprendizajes se produzcan. Viktor Lowenfeld (1986)⁶, al que he citado con anterioridad, sitúa a los niños de 5º de primaria del siguiente modo:

“El comienzo del realismo. La edad de la pandilla de 9 a 12 años. Un rasgo sobresaliente de esta etapa del desarrollo es el descubrimiento que hace el niño de que es un miembro de la sociedad: una sociedad constituida por sus pares. Durante esta época los niños construyen la trama de lo que luego será su capacidad para trabajar en grupo y cooperar en la vida de los adultos. El descubrimiento de que se tienen similares intereses, de compartir secretos, del placer de hacer cosas juntos, es fundamental... El niño de esta edad comienza ahora a pensar en términos sociales, a considerar las opiniones de los demás, pero el cambio que lo aleja del pensamiento egocéntrico se opera lentamente. Su comprensión de las interrelaciones, la causalidad y la interdependencia está tan sólo comenzando.

Durante este período, la motivación se debe orientar a que el niño acentúe el sentido de independencia social que recientemente ha descubierto, a fin de que logre un sentimiento de propia estimación. Una experiencia artística debe ofrecerle la oportunidad para que desarrolle un mayor conocimiento del yo y satisfaga su nueva curiosidad hacia el ambiente. También debe inspirarlo para que utilice métodos de cooperación grupal que acaba de descubrir, como medio de alcanzar ciertos resultados”.

⁶ LOWENFELD, Victor, LAMBERT BRIT'TAIN, W. (1986). *Desarrollo de la capacidad creadora*. 2ª ed. Buenos Aires : Kapelusz

Es por ello que resulta tan interesante que los niños al realizar estos proyectos pasen por ambas formas de abordar las tareas o proyectos propuestos. Respondiendo al incipiente desarrollo del sentimiento de pertenencia a un grupo, le resulta beneficioso hacer las búsquedas de información trabajando en pequeños grupos en los que ha de cooperar. A su vez, la producción artística individual le servirá para medir su rendimiento personal y enfrentarse a retos de forma individual, favoreciendo así su desarrollo.

Teniendo en cuenta que las propuestas didácticas que nos ocupan giran en torno a las visitas a los principales museos del mundo, parece necesario ocuparse del concepto de museo, que como tantas otras cosas ha ido evolucionando a lo largo de los años. Michel Maure (1985), citado por Juan Carlos Rico (2009) define el museo como:

“Un medio, un instrumento del que una sociedad determinada dispone para encontrar, concretar y señalar su identidad, es decir su territorio y sus fronteras en el tiempo y en el espacio, en relación con otras sociedades y grupos socioculturales”.

Para que esto se cumpla, el museo debe ser capaz de generar un discurso no estático sobre el patrimonio, dirigido a un amplio público de diferente nivel sociocultural y trabajando sobre contenidos pluridisciplinares.

En el libro *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?* que coordina Juan Carlos Rico (2009)⁷, nos habla de los museos en los siguientes términos:

El papel estático y conservador que hasta la década de los setenta definía a los museos, se transforma en una actitud pedagógica, abierta al visitante y a sus necesidades, y acorde al lenguaje cultural, en continuo cambio, imperante.

Paralelamente a esta evolución, se hace cada vez más patente la progresiva implantación del lenguaje audiovisual como principal vertebrador de la comunicación humana. La popularización de los aparatos receptores de televisión en los hogares, la afluencia masiva a espectáculos cinematográficos y sobre todo, el devenir del espectador como ente pasivo a sujeto generador de sus propios productos audiovisuales, aporta al visitante, que es una de las razones de ser del

⁷ RICO, Juan Carlos (coord..) (2009) *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. Gijón: Trea

museo, la capacidad y por lo tanto, la necesidad de recibir la información , educación o diversión en forma de experiencia que el museo actual proporciona mediante los nuevos lenguajes que emplea la sociedad contemporánea.

Como apuntaba en la introducción de este trabajo, hemos de adaptarnos a estos nuevos lenguajes y los niños han de aprender a usarlos a edades tempranas y deben familiarizarse con el uso de las herramientas correspondientes, es decir, ha de producirse una alfabetización tecnológica.

Ángeles Saura Pérez (2011)⁸, sostiene:

La tecnología, la ciencia y la cultura son disciplinas que se interrelacionan actualmente de una forma diferente, rompiendo con todas las fronteras culturales, dando como resultado la aparición de una clase distinta de cultura, la cibercultura. Esta se crea en torno a la tecnología, y se convierte en una nueva forma de entender la vida, una mentalidad diferente que entre otras cosas, nos abre un nuevo horizonte de posibilidades educativas. Los medios virtuales así como las versiones electrónicas de los medios convencionales, constituyen nuevas realidades mediáticas que ya no se explican mediante el recurso a los viejos paradigmas de la comunicación.

En el libro *Literacy In Multimedia America. Integrating Media Education Across The Curriculum*, de Ladislaus M. Semali (2000)⁹, nos hablan de la idea de alfabetización digital (*media literacy*) que supone un proceso de entendimiento y utilización de diferentes medios de forma activa, no pasiva. En cuyo proceso se involucra el análisis, la comparación, la interpretación y la búsqueda de un significado distinto al actual, la rutina o el significado preferido o más inmediato.

Este libro pone de manifiesto la idea de que los colegios continúan estando dominados por el texto impreso. Que, por ejemplo, tener dificultades con el código impreso, en

⁸ SAURA PÉREZ, Á. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de casos*. Alcalá de Guadaíra, Sevilla: Mad.

⁹ SEMALI, Ladislaus m. (2000) *Literacy in multimedia America. Integrating Multimedia Education across the Curriculum*. Falmer Press

términos escolares, es considerado como un fracaso. Mientras que fuera de la escuela los modelos de comunicación más extendidos e influyentes son los visuales y orales.

Por consiguiente si queremos que nuestros alumnos posean esa alfabetización digital, que se desarrollen su conciencia estética, unas destrezas artísticas determinadas y que aprendan a cooperar en la consecución de un objetivo, hemos de trabajar en esa dirección y plantearles actividades que tengan en cuenta la necesidad de desarrollar estas capacidades.

V. PROYECTO N° 1

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN ARTÍSTICA/*ARTS&CRAFTS*. 5° E.P.

TATE MODERN y TATE BRITAIN, LONDON

INTRODUCCIÓN:

Esta Programación didáctica se ha elaborado teniendo en consideración la finalidad de la Educación Primaria según la legislación vigente.

En el Real decreto 126/2014, de 28 de febrero¹⁰, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, explica que:

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

Además, considerando que ayudará a desarrollar concretamente cuatro de los objetivos que esta ley enuncia:

- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- 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.

¹⁰ ESPAÑA. Leyes, decretos. 2222 Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, Num. 52, sábado, 1 de marzo de 2014. Sec. I. Pág. 19349

- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Esta es la primera parte de tres que componen una programación didáctica de *Arts & Crafts* para quinto curso de Educación Primaria. Aunque puede también hacerse en español, ha sido pensada inicialmente para llevarse a cabo en un centro bilingüe. La idea básica del proyecto es realizar con los niños un camino de descubrimiento e investigación que empieza utilizando el ordenador para descubrir unos museos y termina en el aula con una producción artística. A través de Internet, en este primer proyecto, los alumnos visitarán y situarán Londres, encontrarán primero La Tate Modern y luego La Tate Britain, verán el exterior y harán visitas virtuales al interior de los museos, en pequeños grupos y pondrán en común en el aula lo que han ido descubriendo. Después los niños podrán explorar el área virtual Tate Kids diseñada especialmente para ellos, desde la que, mediante juegos y distintas actividades, se pueden ir acercando al mundo del arte. El final de este primer proyecto consistirá en la elaboración de sus propias creaciones artísticas, en las que plasmarán lo aprendido. Por el camino los niños desarrollarán de forma simultánea varias competencias e irán adquiriendo algunos de los conocimientos que acabamos de citar como objetivos de la Educación Primaria.

Los espacios y recursos que podamos utilizar dependerán del centro escolar. Es deseable, contar con un aula de informática en la que poder distribuir a los alumnos en grupos de dos o tres por cada puesto informático, de manera que puedan cooperar a la hora de las búsquedas, comentarlas y organizar la información. Para continuar el trabajo necesitaremos un espacio que cuente con Pizarra Digital Interactiva (PDI), si es el aula, mejor. Es el recurso idóneo para poner en común la información recogida por cada grupo. Para el resto del proyecto, contaremos con materiales básicos escolares; regla, cartulina, papel de dibujo, tijeras, etc...

En cuanto a la atención a la diversidad, tanto la asignatura como este proyecto favorecen la integración de todos los alumnos. Las actividades de análisis, comentario y puesta en común, se hacen en gran grupo. Las actividades de búsqueda de información se hacen en grupos o equipos de dos o tres alumnos por cada puesto de ordenador. Y en la realización de las obras, el trabajo será individual. En esta área es frecuente que los alumnos con necesidades se desenvuelvan especialmente bien. Por lo tanto puede no ser preciso adaptar las actividades propuestas salvo excepciones en que puedan necesitar atención personalizada. Esta, con frecuencia, puede consistir en la ayuda de un compañero que haya terminado antes su tarea.

Para este proyecto es deseable que la temporalización prevista coincida con el primer trimestre del curso. Podemos estimar que contaremos con unas 10 sesiones de cuarenta y cinco minutos.

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
|---|---|
| Bloque 1. Educación audiovisual | |
| Aprender a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares como los museos e imágenes como el cuadro de <i>Ophelia</i> , utilizando el segundo idioma. | Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. |
| Desarrollar sensibilidad respecto a la transmisión de sentimientos y sensaciones mediante la imagen. | Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. |
| Bloque 2. Expresión artística | |
| Familiarizarse con el movimiento intuitivo utilizando la línea para realizar el retrato de un compañero. | Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual. |
| Desarrollar proyectos artísticos utilizando los instrumentos adecuados y aplicando las técnicas trabajadas. | Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada. |
| Familiarizarse con la investigación sobre las exposiciones, utilizar sus recursos y compartirlo con sus iguales expresándose en lengua extranjera. | Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos. |
| Bloque 3. Dibujo geométrico | |
| Conocer y utilizar ciertas técnicas para encuadrar, rectificar y copiar una imagen de la realidad o de otra imagen dada. | Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos. |

| CONTENIDOS CONCEPTUALES | CONTENIDOS PROCEDIMENTALES | CONTENIDOS ACTITUDINALES |
|--|---|---|
| Comprensión de instrucciones para realizar una tarea. | Aprender el vocabulario utilizado en la unidad. | Esforzarse por ir incorporando el nuevo vocabulario y utilizarlo. |
| Orientación en el plano. Situación, perspectiva y movimiento. | Situar geográficamente algunos de los centros de arte más famosos del mundo. | Mostrar interés por conocer lugares nuevos y valorar su relevancia. |
| Armonía y forma. Visión gráfica del espacio. | Buscar información y observar obras de arte. | Valorar y admirar el trabajo y la creación artística de otras personas. |
| Utilización del espacio en la representación artística. | Analizar distintos aspectos de las obras vistas, desarrollando el criterio artístico. | Reconocer y apreciar las obras de arte como vehículo de transmisión de sensaciones. |
| El encuadre y el dibujo copiado. Materiales y herramientas que lo facilitan. | Aprender técnicas que facilitan la composición de la obra de arte. | Mostrar interés por la creación de composiciones artísticas. |
| El dibujo como elemento expresivo del lenguaje visual. | Crear una obra pictórica centrándose en la colaboración y la intuición. | Reconocer y apreciar las obras de arte que hayan sido creadas por personas con alguna discapacidad. |

En el anexo1 se encuentran las capturas de pantalla que muestran los sitios web de las actividades propuestas a continuación:

| ACTIVIDADES O TAREAS | COMPETENCIAS BÁSICAS |
|--|----------------------|
| Utilizando Google Mapas encontrar Inglaterra, ir a Londres localizar el Río Tamesis, encontrar los puentes Millenium y Blackfriars. Entre esos puentes en uno de los márgenes del río localizar la Tate Modern. Una vez allí explorar los alrededores con el Street View. Buscar la Tate Britain entre las estaciones de metro de Pimlico y Westminster. Explorar los alrededores. | C4, C5, C7, C8 |
| Utilizando Google Art Project hacer una visita virtual por los museos. Después de familiarizarse con la herramienta y de pasar de una sala a otra, tienen que realizar una prueba. En la Tate Modern encontrar una manzana gigante. En la Tate Britain un cuadro que muestre una mujer flotando en un río (Ophelia). Buscar Ophelia en la página Wikipaintings. | C4, C5, C6, C7, C8 |
| Encontrar la página principal de Tate Kids con cualquier buscador. Una vez allí tienen permiso para pinchar en los distintos juegos y actividades. | C4, C5, C6, C7, C8 |
| Poner en común en el aula, utilizando la PDI, lo aprendido en las tres sesiones anteriores. | C1, C4, C5, C6, C7 |
| Ver y comentar en el aula, los videos infantiles que ofrece la galería como el de Francis Bacon's <i>Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion</i> . Después comentar en el aula los aspectos más relevantes de cada uno de ellos. | C1, C4, C5, C6, C7 |
| Visitar desde el aula la actividad propuesta por La Tate. Kids en la que elaboran un visor para aprender a encuadrar. Leer juntos las instrucciones. Con una cartulina cada alumno elaborará su propio visor. | C1, C4, C6, C7, C8 |
| Visitar la página web de Brenda Hoddinott "Making and Using a Viewfinder Frame." Leer y explicar en clase los pasos a seguir. | C1, C2, C6, C7 |
| Elegir el encuadre deseado utilizando el visor, hacer una cuadrícula y copiar el dibujo. | C1, C6, C7, C8 |
| Terminar los dibujos, mejorando los aspectos que se deban corregir. | C1, C6, C7, C8 |
| Pintar un retrato de un compañero o compañera de clase. En un gran papel, sentados en el suelo y sin mirar al dibujo que están haciendo. Después colorear el fondo con una esponja empapada en témpera diluida. | C1, C5, C6, C7, C8 |

(C1. Competencia en comunicación lingüística /C2. Competencia matemática /C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico /C4. Tratamiento de la información y competencia digital /C5. Competencia social y ciudadana /C6. Competencia cultural y artística /C7. Competencia para aprender a aprender /C8. Autonomía e iniciativa personal)

VI. PROYECTO N° 2

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN ARTÍSTICA/*ARTS&CRAFTS*. 5° E.P.

LOUVRE, PARIS.

INTRODUCCIÓN:

Esta es la segundo de tres proyectos que componen una programación didáctica de *Arts & Crafts* para quinto curso de EP. Aunque puede también hacerse en español, ha sido pensada inicialmente para llevarse a cabo en un centro bilingüe. La idea básica del proyecto es realizar con los niños un camino de descubrimiento e investigación que empieza utilizando el ordenador para visitar unos museos y termina en el aula con una producción artística. A través de internet, en este segundo proyecto, los alumnos visitarán y situarán París, encontrarán el Museo del Louvre, verán el exterior y harán visitas virtuales al interior del museo en pequeños grupos, y pondrán en común en el aula lo que han ido descubriendo. Después, los niños podrán explorar el área virtual infantil del Louvre diseñada especialmente para ellos, desde la que, mediante historias y juegos, pueden ir acercándose al mundo del arte. Para concluir el proyecto elaborando sus propias creaciones artísticas, unas siluetas y un retrato, en las que plasmarán lo aprendido. Por el camino los niños desarrollarán de forma simultánea varias competencias e irán adquiriendo algunos de los conocimientos que acabamos de citar como objetivos de la Educación Primaria.

Los espacios y recursos que podamos utilizar dependerán del centro escolar. Es deseable, contar con un aula de informática en la que poder distribuir a los alumnos en grupos de dos o tres por cada puesto informático. De manera que puedan cooperar a la hora de las búsquedas, comentarlas y organizar la información. Para continuar el trabajo necesitaremos un espacio que cuente con Pizarra Digital Interactiva (PDI), si es el aula, mejor. Es el recurso idóneo para poner en común la información recogida por cada grupo. Para el resto del proyecto, contaremos materiales básicos escolares; regla, cartulina, papel de dibujo, tijeras, etc...

En cuanto a la atención a la diversidad, tanto la asignatura como este proyecto favorecen la integración de todos los alumnos. Las actividades de análisis, comentario y puesta en común, se hacen en gran grupo. Las actividades de búsqueda de información se hacen en grupos o equipos de dos o tres alumnos por cada puesto de ordenador. Y en la realización de las obras, el trabajo será individual. En esta área es frecuente que los alumnos con necesidades, se desenvuelvan especialmente bien. Por lo tanto puede no ser preciso adaptar

las actividades propuestas, salvo excepciones en que puedan necesitar atención personalizada. Esta, con frecuencia, puede consistir en la ayuda de un compañero que haya terminado antes su tarea.

Para este proyecto es deseable que la temporalización prevista coincida con el primer trimestre del curso. Podemos estimar que contaremos con unas 10 sesiones de cuarenta y cinco minutos.

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
|--|---|
| Bloque 1. Educación audiovisual | |
| Aprender a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares, como La Torre Eiffel o El Louvre, utilizando el segundo idioma. | Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. |
| Ampliar el conocimiento de algunas de las representaciones artísticas más significativas que encontramos en los museos. | Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. |
| Bloque 2. Expresión artística | |
| Comprender el efecto que la relación entre el fondo y la figura producen en la obra. | Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual. |
| Desarrollar proyectos artísticos utilizando los instrumentos adecuados y aplicando las técnicas trabajadas. | Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada. |
| Familiarizarse con la investigación sobre las exposiciones, utilizar sus recursos y compartirlo con sus iguales expresándose en lengua extranjera. | Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos. |
| Bloque 3. Dibujo geométrico | |
| Entender la importancia de la forma. Aprender a dibujar una silueta. | Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos. |

| CONTENIDOS CONCEPTUALES | CONTENIDOS PROCEDIMENTALES | CONTENIDOS ACTITUDINALES |
|---|---|---|
| Comprensión de instrucciones para realizar una tarea. | Aprender el vocabulario utilizado en la unidad. | Esforzarse por ir incorporando el nuevo vocabulario y utilizarlo. |
| Orientación en el plano. Situación, perspectiva y movimiento. Trazado de un itinerario. | Situar geográficamente algunos de los centros de arte más famosos del mundo. | Mostrar interés por conocer lugares nuevos y valorar su relevancia. |
| Forma. Visión gráfica del espacio. La silueta. | Buscar información y observar obras de arte. | Valorar y admirar el trabajo y la creación artística de otras personas. |
| Utilización del espacio en la representación artística, los planos, fondo y figura. | Analizar distintos aspectos de las obras vistas, desarrollando el criterio artístico. | Reconocer y apreciar las obras de arte como vehículo de transmisión de sensaciones. |
| El dibujo copiado. Materiales y herramientas que lo facilitan. | Aprender técnicas que facilitan la composición de la obra de arte. | Mostrar interés por la creación de composiciones artísticas. |
| La pintura como elemento expresivo del lenguaje visual. | Crear una obra pictórica centrándose en la composición, el fondo y la figura. | Reconocer y apreciar las obras de arte que hayan sido creadas por personas con alguna discapacidad. |

En el anexo 2 se encuentran las capturas de pantalla que muestran los sitios web de las actividades propuestas a continuación:

| ACTIVIDADES O TAREAS | COMPETENCIAS BÁSICAS |
|---|------------------------|
| Utilizando Google Mapas encontrar la Torre Eiffel junto al río Sena, localizar el Museo del Louvre en la orilla opuesta y dibujar un plano de cómo ir de uno al otro. Una vez encontrado el museo, explorar los alrededores con el Street View. | C2, C3, C4, C5, C7, C8 |
| Utilizando Google Art Project hacer una visita virtual del exterior del museo. Después de familiarizarse con la herramienta y de ver las distintas fotografías que hay colgadas en la red, tienen que realizar una prueba. Han de contar cuántas pirámides de cristal rodean el estanque de la plaza. Cuando tengan el número correcto deben encontrar una fotografía en la que todas las fuentes del estanque estén funcionando. | C3, C4, C5, C6, C7, C8 |
| Encontrar la página principal del Museo del Louvre y en ella hacer un tour virtual. La prueba en este recorrido será encontrar la esfinge egipcia. Después pueden pasearse libremente por las salas. | C4, C6, C7, C8 |
| Poner en común en el aula, utilizando la PDI, lo aprendido en las tres sesiones anteriores. Hacer una visita a la página infantil y escuchar alguna de las historias. Hacer preguntas y ayudar a la comprensión. | C1, C4, C5, C6, C7 |
| Ver la historia <i>The Hidden Portraits</i> . Han de adivinar de qué reyes son las siluetas de los jarrones. | C1, C4, C6, C7 |
| Dibujar y recortar la silueta del compañero. Exponerlas en el aula y tratar de adivinar de quién son. | C2, C6, C7, C8 |
| Ver la historia <i>The Theft of The Mona Lisa</i> y comentarla. Desde sus ordenadores los pequeños grupos deben hacer un recorrido por el museo hasta encontrar el cuadro. | C1, C4, C6, C7, C8 |
| Estudiar la página fondo y figura. Hacer bocetos de posibles cuadros para comparar los efectos. | C1, C2, C4, C6, C7, C8 |
| Dibujar un retrato copiado de una fotografía. Inventar un fondo adecuado. | C2, C6, C7, C8 |
| Pintar el retrato con temperas, acuarelas, etc... | C6, C7, C8 |

(C1. Competencia en comunicación lingüística /C2. Competencia matemática /C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico /C4. Tratamiento de la información y competencia digital /C5. Competencia social y ciudadana /C6. Competencia cultural y artística /C7. Competencia para aprender a aprender /C8. Autonomía e iniciativa personal)

VII. PROYECTO N° 3

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN ARTÍSTICA/ *ARTS&CRAFTS*. 5° E.P.

MUSEUM of MODERN ART (MoMA), NUEVA YORK.

INTRODUCCIÓN:

Este es el tercero de los tres proyectos que componen una programación didáctica de *Arts & Crafts* para quinto curso de Educación Primaria. Aunque puede también hacerse en español, ha sido pensada inicialmente para llevarse a cabo en un centro bilingüe. La idea básica del proyecto es realizar con los niños un camino de descubrimiento e investigación que empieza utilizando el ordenador para visitar unos museos y termina en el aula con una producción artística. A través de internet, en este tercer proyecto, los alumnos harán un viaje virtual, visitarán y situarán Nueva York, encontrarán el MoMA, verán el exterior y harán visitas virtuales al interior del museo, en pequeños grupos y pondrán en común en el aula lo que han ido descubriendo. Después, los niños podrán explorar el área virtual infantil del MoMA diseñada especialmente para ellos, desde la que, mediante historias y juegos, pueden ir acercándose al mundo del arte. Para concluir el proyecto elaborando sus propias creaciones artísticas, un cuadro y una escultura, en las que plasmarán lo aprendido. Por el camino los niños desarrollarán de forma simultánea varias competencias e irán adquiriendo algunos de los conocimientos que acabamos de citar como objetivos de la Educación Primaria.

Los espacios y recursos que podamos utilizar dependerán del centro escolar. Es deseable contar con un aula de informática, en la que poder distribuir a los alumnos en grupos de dos o tres por cada puesto informático, de manera que puedan cooperar a la hora de las búsquedas, comentarlas y organizar la información. Para continuar el trabajo necesitaremos un espacio que cuente con Pizarra Digital Interactiva (PDI), si es el aula, mejor. Es el recurso idóneo para poner en común la información recogida por cada grupo. Para el resto del proyecto, contaremos materiales básicos escolares; regla, cartulina, papel de dibujo, tijeras, etc...

En cuanto a la atención a la diversidad, tanto la asignatura como este proyecto favorecen la integración de todos los alumnos, mientras que las de análisis, comentario y puesta en común, se hacen en gran grupo. Las actividades de búsqueda de información se hacen en grupos o equipos de dos o tres alumnos por cada puesto de ordenador. En la realización de las obras, el trabajo será individual. En esta área es frecuente que los alumnos con

necesidades, se desenvuelvan especialmente bien. Por lo tanto puede no ser preciso adaptar las actividades propuestas, salvo excepciones en que puedan necesitar atención personalizada. Esta, con frecuencia, puede consistir en la ayuda de un compañero que haya terminado antes su tarea.

Para este proyecto es deseable que la temporalización prevista coincida con el primer trimestre del curso. Podemos estimar que contaremos con unas 10 sesiones de cuarenta y cinco minutos.

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
|--|---|
| Bloque 1. Educación audiovisual | |
| Aprender a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares, como El MoMA, utilizando el segundo idioma. | Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. |
| Crear una galería virtual. Investigar sobre las distintas obras con instrumentos variados que ofrecen los museos digitales. | Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento |
| Ampliar el conocimiento de algunas de las representaciones artísticas más significativas que encontramos en los museos. Experimentando con las aplicaciones que nos permiten estudiarlas. | Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. |
| Bloque 2. Expresión artística | |
| Desarrollar proyectos artísticos utilizando los instrumentos adecuados y aplicando las técnicas trabajadas. | Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada. |
| Familiarizarse con la investigación sobre las exposiciones, utilizar sus recursos y compartirlo con sus iguales expresándose en lengua extranjera. | Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos. |
| Bloque 3. Dibujo geométrico | |
| Aprender a dibujar el marco de un cuadró. Simetrías y ángulos. | Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos. |

| CONTENIDOS CONCEPTUALES | CONTENIDOS PROCEDIMENTALES | CONTENIDOS ACTITUDINALES |
|---|---|---|
| Comprensión de instrucciones para realizar una tarea. | Aprender el vocabulario utilizado en la unidad. | Esforzarse por ir incorporando el nuevo vocabulario y utilizarlo. |
| Orientación en el plano. Situación, perspectiva y movimiento. Trazado de un itinerario. | Situar geográficamente algunos de los centros de arte más famosos del mundo. | Mostrar interés por conocer lugares nuevos y valorar su relevancia. |
| Forma. Visión gráfica del espacio. La escultura | Buscar información y observar obras de arte. | Valorar y admirar el trabajo y la creación artística de otras personas. |
| Utilización de distintos materiales para realizar las esculturas. Forma y texturas. | Analizar distintos aspectos de las obras vistas, desarrollando el criterio artístico. | Mostrar interés por la creación de composiciones artísticas. |
| La línea del horizonte. Superposición de formas. | Aprender técnicas que facilitan la composición de la obra de arte. | Mostrar interés por la creación de composiciones artísticas. |
| La pintura como elemento creativo. Uso expresivo del color. | Crear una obra pictórica centrándose en la utilización del color y las luces y sombras. | Reconocer y apreciar las obras de arte como vehículo de transmisión de sensaciones. |

En el anexo 2 se encuentran las capturas de pantalla que muestran los sitios web de las actividades propuestas a continuación:

| ACTIVIDADES O TAREAS | COMPETENCIAS BÁSICAS |
|---|----------------------|
| Utilizando Google Maps hacer un viaje desde Madrid a Nueva York. Una vez allí, con la misma herramienta, localizar el MoMA y después explorar los alrededores con el Street View. | C1, C4, C5 |
| Utilizando Google Art Project hacer una visita virtual del interior del museo. Tienen que pasearse por las salas y comentar las obras que más les gustan. Después entraran en Google Cultural Institute y allí hay una aplicación con la que crear su propia galería de arte. Los niños deben colgar sus obras favoritas en la galería. | C4, C5, C6, C7, C8 |
| Utilizando Google Art Project hacer una visita virtual del interior del museo. Tienen que encontrar <i>La Noche Estrellada</i> de Vincent Van Gogh. Luego con la aplicación que permite acercarse, explorar el cuadro y hacer una lista de los elementos que lo componen. | C4, C5, C6, C7 |
| Poner en común en el aula, utilizando la PDI, lo aprendido en las tres sesiones anteriores. Hacer una visita a la página infantil y escuchar alguna de las historias. Hacer preguntas y ayudar a la comprensión. | C1, C4, C5, C6, C7 |
| Visitar la sección infantil del museo y buscar allí la obra de Van Gogh. Realizar la actividad propuesta: Hacer un marco y pintar dentro un cuadro con su propia noche estrellada. | C4, C6, C7, C8 |
| Volver a visitar la sección infantil del MoMA y buscar toda la información que puedan recoger sobre <i>La Chiva</i> de Pablo Picasso (She-Goat) y la escultura de Umberto Boccioni titulada <i>Unique Forms of Continuity in Space</i> . | C4, C6, C7, C8 |
| Hacer un boceto de la escultura de un animal y pensar qué materiales reciclados se pueden utilizar para su elaboración. Puede forrarse con periódico y cola blanca, con venda de escayola, etc...y pintarse después. | C6, C7, C8 |
| Realizar la escultura. | C6, C7, C8 |

(C1. Competencia en comunicación lingüística /C2. Competencia matemática /C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico /C4. Tratamiento de la información y competencia digital /C5. Competencia social y ciudadana /C6. Competencia cultural y artística /C7. Competencia para aprender a aprender /C8. Autonomía e iniciativa personal)

VIII. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Considerando que esta propuesta ha sido elaborada con la intención de poder aplicarla a partir del próximo curso en un centro escolar concreto, el que analizaremos a continuación, sin olvidar que la propuesta es perfectamente válida para la gran mayoría de los centros de primaria de nuestro país.

El Colegio Público Bilingüe de Infantil y Primaria “Carlos Ruiz” se encuentra en la localidad madrileña de Galapagar. Este municipio está ubicado en el valle de Guadarrama al noroeste de la Comunidad, a unos 33 kilómetros de Madrid. Se extiende sobre una superficie de 65 km² y es un municipio apenas industrializado. Su principal actividad económica es la relacionada con el sector terciario y gran parte de sus habitantes trabajan en Madrid.

Galapagar en los últimos años ha aumentado considerablemente la población llegando a más de 32.000 habitantes, debido principalmente a la inmigración tanto del país como del extranjero. La población de origen extranjero se cifra en torno a 24% procedentes de 85 países. Esto ha provocado una gran diversidad de alumnos escolarizados en los colegios ubicados en la localidad.

El Carlos Ruiz está situado en el centro urbano por lo que acoge principalmente a niños del mismo y en los últimos años ha tenido un fuerte aumento de hijos de población inmigrante, aproximadamente el 40%, que ha modificado las características del alumnado de este centro. Podemos decir que el centro, por lo tanto, está ubicado en una zona económica y sociocultural media.

Desde un punto de vista organizativo, el Proyecto Educativo es el que justifica, posibilita y sirve de referencia al resto de decisiones a tomar en el centro. Su objetivo es que todos los miembros de la comunidad educativa (profesorado, alumnado, familias,...), partiendo de la situación del centro y de su realidad y habiendo consensuado un modelo educativo y unos valores, se propongan unas metas como centro y se dote de una estructura organizativa que posibilite su consecución.

Para proceder a la revisión de dicho documento, durante el curso escolar 2008-2009 se procedió a recoger las opiniones de todos los miembros de la comunidad educativa en relación con aspectos significativos del centro, así como algunos indicadores sobre la realidad socioeconómica y los nuevos modelos de familia.

Asimismo se solicitó su opinión sobre los aspectos a mejorar del centro. Fruto del análisis de las respuestas se procedió en el curso 2009-2010, a solicitar la participación en la convocatoria para la implantación de la enseñanza bilingüe español-inglés, siendo seleccionados para impartir en el centro dicho proyecto a partir del curso 2010-2011.

Esto supuso que se dotase al centro, que ya contaba con aula de informática, de pizarras digitales para la mitad de las aulas de primaria, dotación que se ha ido aumentando en los últimos cursos hasta completar todas las aulas. Esto supone que la propuesta didáctica que nos ocupa, pueda desarrollarse con los alumnos trabajando en el aula de informática organizados en pequeños grupos o parejas, para la parte de búsqueda de información y que puedan en el aula utilizar la pizarra digital interactiva para las explicaciones y puestas en común.

IX. CONSIDERACIONES FINALES

Como principio de las consideraciones finales, he de añadir una que podría también haber sido la idea generadora de este trabajo. No es la idea de tener que educar de acuerdo con la ley, esa es nuestra obligación. Esta responde más a un deseo, al de generar en los niños el sentimiento de lo bello. No como tendencia estética, sino como algo a lo que tender y lo que desear en cualquier empresa que puedan emprender a lo largo de su existencia.

Platón (427-347 a. C.)¹¹, considera que:

“Debemos buscar aquellos artesanos cuyo instinto los guía hacia todo lo hermoso y gracioso, de modo que nuestros jóvenes, al igual que los habitantes de una región sana, puedan sacar provecho de todo y, sea cual fuere el lugar desde donde la emanación de las obras bellas llegue hasta sus ojos y oídos, la reciban como una brisa que trae salud de las tierras salubres y los gana imperceptiblemente desde su más temprana infancia para la semejanza, el amor y la armonía con la verdadera belleza de la razón”

Creo que esta apreciación está en lo cierto con una excepción. Y es que no debemos buscarlos, sino que podemos educarlos. Creo firmemente que se puede educar a los alumnos en la apreciación de lo bello dándoles una fuente de bienestar para toda la vida, como la tiene el músico que en la armonía encuentra el orden de las cosas”.

Herbert Read (1991)¹², por su parte, nos habla del crecimiento de la mente infantil en los siguientes términos:

“Hemos llegado a un punto en el cual podemos empezar a estimar el efecto que la enseñanza ejercerá sobre los procesos mentales del niño. El crecimiento de la mente es, por supuesto, un proceso de aprendizaje, y un tipo de “educación” tiene lugar meramente como resultado del impacto del ambiente sobre la sensibilidad del niño”.

La escuela, y todo lo que en ella ocurra, forma parte del ambiente que con el que entra en contacto el niño. Luego el enfoque que le demos a las experiencias que viva en ella determinará en gran medida sus procesos mentales. Esta idea nos lleva hasta la producción artística. La cual, como podría ser el desarrollo de la habilidad en el dibujo, se puede producir tanto en entornos escolares como fuera de ellos. Y lo mismo sucede con otras manifestaciones artísticas. Pero al igual que el ambiente, la observación, el trabajo y la

¹¹ PLATÓN. (427-347 a.C.) *La República o el Estado*. Madrid, 1981, Edaf

¹² READ, Herbert. (1991) *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.

dedicación a la creación artística, compondrán un ambiente adecuado para que el niño adquiera la idea de belleza.

Estas propuestas didácticas, estos proyectos nacen, entre otras cosas, con el ánimo de ayudar a despertar en el alumno la búsqueda de lo bello en su vida. Con el mismo fin desearía, en estas consideraciones finales, añadir la posibilidad de realizar durante el curso escolar una salida a un museo real: El Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid que cuenta con un programa didáctico de visitas taller en las que acercan a los niños al mundo del arte. Además tienen un proyecto virtual generado desde el área de educación del Museo llamado Educathyssen.

Otra de las consideraciones que quisiera tener en cuenta viene recogida en las reflexiones que encontramos en el apartado de la LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre¹³, para la mejora de la calidad educativa, dedicado a las lenguas extranjeras se hace patente la necesidad de incluirlas en la forma de trabajar los contenidos en la escuela. La citada ley dice lo siguiente:

El proceso de progresiva globalización en el que, desde la segunda mitad del siglo XX, se encuentra inmerso nuestro mundo, hace que sea cada vez más necesario hacer frente a los nuevos retos que se derivan de la paulatina desaparición de las fronteras que tradicionalmente se establecían entre países en el plano económico, político, cultural y social. En este sentido, resulta evidente que desde las edades más tempranas la educación debe tener entre uno de sus principales objetivos el de dotar a los ciudadanos de instrumentos útiles para desarrollar competencias que les permitan adaptarse adecuadamente a una nueva sociedad cada vez más interdependiente y global. El aprendizaje de lenguas extranjeras cobra una especial relevancia en este plano, ya que la capacidad de comunicación es el primer requisito que ha de cumplir el individuo para desenvolverse en un contexto crecientemente pluricultural y plurilingüe. Así lo han reconocido todos los gobiernos de la Unión Europea, que a lo largo de los últimos años han programado diversas actuaciones comunitarias en materia de educación con el objetivo último de hacer posible que cada ciudadano posea un conocimiento práctico de al menos dos idiomas además de su lengua materna, y así lo ha reflejado también la normativa española, la cual, en consonancia con esto, otorga a la capacitación para la comunicación en una o más lenguas extranjeras un lugar destacado entre los fines a cuya consecución está orientado nuestro actual sistema educativo. Si resulta obvio que, a largo plazo, el dominio de una segunda lengua incide positivamente en el desarrollo personal del alumnado al permitirle ampliar de manera significativa sus posibilidades a la hora de proseguir estudios o incorporarse al mercado laboral, es preciso llamar la atención además sobre las importantes repercusiones que pueden derivarse a nivel cognitivo

¹³ ESPAÑA. Leyes, decretos. 12886 Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, Num.295, martes, 10 de diciembre 2013. Sec. I. Pág. 97858

del aprendizaje de lenguas extranjeras en edades tempranas. En efecto, numerosas investigaciones parecen confirmar que la adquisición en la etapa de primaria de competencias comunicativas en una lengua distinta a la materna suele estar asociada a una mejora de los resultados en otros campos como la competencia matemática, la expresión plástica o el dominio de la lectoescritura. Se ha constatado asimismo que el estudio de otras lenguas favorece el desarrollo de la memoria auditiva y la capacidad de escuchar, contribuyendo de este modo significativamente al desarrollo de las habilidades de comunicación en todos los aspectos. Finalmente, a escala más profunda, existe un amplio consenso a la hora de señalar el efecto beneficioso que ejerce el aprendizaje de otras lenguas en el desarrollo de una adecuada sensibilización ante la diversidad de nuestra sociedad, en la aceptación de las diferencias existentes como factor enriquecedor, y en el desarrollo de la comprensión, la tolerancia y la valoración de otras identidades culturales.

En lo relativo a los docentes, Ángeles Saura Pérez (2011)¹⁴ sostiene lo siguiente:

Los profesores de enseñanzas artísticas en formación deben adquirir una serie de competencias, capacidades y destrezas relacionadas con las TIC, entre otras. Para llegar a sentirse a gusto inmersos en un mundo de diferencia es necesario conocer lugares distintos y relacionarse con personas variadas. Los docentes deben orientar a los estudiantes en su camino dentro de la aldea global que habitamos haciéndoles preguntas, planteándoles retos y el desarrollo de trabajos individuales y colectivos.

Llevar a cabo proyectos artísticos colaborativos resulta un medio ideal para el desarrollo de la competencia denominada *Autonomía e iniciativa personal*. Entendida como la capacidad de transformar ideas en actos, requiere de habilidades para ponerse objetivos, planificar y gestionar proyectos con el fin de conseguir lo previsto.

No quisiera cerrar este apartado sin dejar constancia de lo que considero que en un futuro no muy lejano serán las herramientas con las que trabajaremos en las escuelas. Los dispositivos móviles. En este sentido, José Hernández Ortega ha dejado escrito:

“Un caballo de Troya. Así es como suele denominarse al papel que juega la tecnología móvil por su condición de innovación disruptiva radical. La irrupción masiva de este tipo de tecnologías en la enseñanza, su expansión entre los alumnos, su capacidad de conectar con internet, su multifunción multimedia, su portabilidad, su ubicuidad para fundir contextos formales e informales a resultado en el mayor desafío para los modelos tradicionales de educación”.

¹⁴ SAURA PÉREZ, Á. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de casos*. Alcalá de Guadaíra, Sevilla: Mad.

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- ESPAÑA. Leyes, decretos. 12886 Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado, Num.295, martes, 10 de diciembre 2013. Sec. I. Pág. 97858*
- ESPAÑA. Leyes, decretos. 2222 Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado, Num. 52, sábado, 1 de marzo de 2014. Sec. I. Pág. 19349*
- GARDNER, Howard. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós-ibérica
- LOWENFELD, Victor, LAMBERT BRITAIN, W. (1986). *Desarrollo de la capacidad creadora*. 2ª ed. Buenos Aires : Kapelusz
- PLATÓN. (427-347 a.C.) *La República o el Estado*. Madrid, 1981, Edaf
- READ, Herbert. (1991) *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- RICO, Juan Carlos (coord..) (2009) *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. Gijón: Trea
- SAURA PÉREZ, Á. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de casos*. Alcalá de Guadaíra, Sevilla: Mad.
- SEMALI, Ladislaus m. (2000) *Literacy in multimedia America. Integrating Multimedia Education across the Curriculum*. Falmer Press

BIBLIOGRAFÍA ADICIONAL CONSULTADA

- ACASO, María. (2013), *rEDUvolution*. Madrid: Por desaltado el maya resuaidos Ibérica
- ACASO, María. (2006). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*, Madrid: La Catarata.
- ACASO, María. (2011). *Didáctica de las artes y la cultura visual*, Barcelona: Akal.
- BAYLE, Françoise. (2001) *Louvre: guía de visita*. Paris: Artlys
- CALAF, Roser; NAVARRO, Alfredo; SAMANIEGO, José A. (2000) *Ver y comprender el arte del siglo XX*, Gijón: Síntesis.
- CALAF MASACHS, Roser. (2003) *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*, Gijón: Síntesis.

- CALAF MASACHS, Roser; FONTAL MERILLAS, Olalla. (2004). *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos*, Gijón: Trea.
- CALAF MASACHS, Roser, FONTAL MERILLAS, Olalla, VALLE FLÓREZ, Rosa (coord.). (2007). *Museos de arte y educación. Construir patrimonios desde la diversidad*, Gijón: Trea.
- DANKS, Fiona. (2008) *La Naturaleza, Un Lugar de Recreo. Actividades, Descubrimientos, Trabajos Manuales, Juegos y Aventura*. Barcelona, Blume
- DELOCHE, Bernard). (2002). *El museo virtual*, Gijón: Trea.
- FERRER, Virginia, CARMONA, Moisés, SORIA, Vanesa. (2012). *El trabajo de Fin de Grado. Guía para estudiantes, docentes y agentes colaboradores*, Madrid, McGraw Hill.
- FONTAL MERILLAS, Olaia. (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*, Gijón: Trea.
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F. (1992) Evolución del concepto de museo. *Revista general de información y documentación*. Volumen 2 (I) 85-97.
- PINTO, Sagrario; CHAPELTON, Tracey; GARCIA RODRIGUEZ, Lourdes. (2011) *Arts and crafts 5, Primary : [Look & Think]. Teacher's book*. San Fernando de Henares, Madrid: Oxford Educación
- PITAMIC, Matja. (2012) *Arte en acción*. Barcelona: Acanto
- SABATÉ NAVARRO, Miguel, GORT RIERA, Roser. (2012) *Museo y comunidad. Un museo para todos los públicos*, Trea, Gijón.
- SANTIBAÑEZ LOGROÑO, J. (2006) Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Revista científica de comunicación y educación*, 155-162.
- VILLA, Aurelio; POBLETE, Manuel (Directores). (2008) *Aprendizaje Basado en Competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Bilbao: Universidad de Deusto
-

X. WEBGRAFÍA

- BBC. CBBC. *Colour Factory*. Recuperado el 24 de abril 2014 de <http://www.bbc.co.uk/cbbc/games/colour-factory-game>
- OLGA'S GALLERY. [Página principal]. Recuperado el 24 de abril 2014 de <http://www.abcgallery.com/>
Colección virtual de más de 10.000 obras.
- ÁLVAREZ, L. *Museos españoles: Recursos didácticos online y Redes Sociales*. Recuperado el 28 de Febrero de 2013 de <http://www.educacontic.es/blog/museos-espanoles-recursos-didacticos-online-y-redes-sociales>

- ARTEESPAÑA. *Arte contemporáneo*. Recuperado el 7 de Marzo de 2013 de <http://www.arteespana.com/artecontemporaneo.htm>
- Dibujarfácil. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.dibujarfácil.com/>
- Educatyhsen. *Museo Thyssen-Bornemisza: Museo y escuela*. Recuperado el 4 de Marzo del 2013. http://www.educatyhsen.org/museo_y_escuela
- Educatyhsen. *Juegos. Museo Thyssen-Bornemisza*. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.educatyhsen.org/juegos>
- Google Art Project. Recuperado el 13 de abril de 2014 de http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Art_Project
- Google Art Project: *Visita virtual de los más bellos museos del mundo*. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <http://es.kioskea.net/faq/8496-google-art-project-visita-virtual-de-los-mas-bellos-museos-del-mundo>
- Google Art Project. *Art Project . How to use the site* Recuperado el 13 de abril de 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=qVpqTd2ndYY>
- Google Art Project. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <https://www.youtube.com/user/GoogleArtProject>
- Google Cultural Institute. Art Project. *MoMa. Museum of Modern Art, New York*. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.google.com/culturalinstitute/asset-viewer/moma-the-museum-of-modern-art/3AHAApGvAuYGiA?projectId=art-project>
- Google Cultural Institute. Art Project. *1530-2013. Meet 500 years of British Art. Tate Galery, London*. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <http://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/meet-500-years-of-british-art/gQWm5Z0A?projectId=art-project>
- Google Maps. Views. *Museo Thyssen-Bornemisza*. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.google.com/maps/views/view/streetview/art-project/museo-thyssen-bornemisza/MtJhP1CjVfKODwB7AXOyHA?gl=us&heading=262&pitch=86&fovy=75>
- Google Maps. Views. *Musée du Louvre* Recuperado el 26 de abril de 2014 de <https://www.google.com/maps/views/explore?gl=us&vm=1&ll=48.860611,2.337644&bd=48.86034,2.337077,48.860882,2.338211&cz=20>
- Google Maps. Views. *Tate Galery*. Recuperado el 26 de abril de <https://www.google.com/maps/views/view/112491915580389663692/photo/FYcAZdnp3zoAAAQIt9aJ1A?gl=us&heading=197&pitch=86&fovy=110>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- MoMa. *Museum of Modern Art, New York*. [Página principal]. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.moma.org/>
- MoMa. *Museum of Modern Art, New York*. [Web infantil]. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <http://www.moma.org/interactives/destination/#>

- Muñoz, Alberto. (1993). Algunas posibilidades didácticas del arte contemporáneo para la educación artística. *Aula de Innovación Educativa*. [Versión electrónica]. *Revista Aula de Innovación Educativa* 15. Recuperado el 28 de marzo de 2014 <http://aula.grao.com/revistas/aula/015-sentido-y-funcion-de-la-educacion-visual-plastica-gestion-y-planificacion-de-centros/algunas-posibilidades-didacticas-del-arte-contemporaneo-para-la-educacion-artistica>
- Museo Thyssen-Bornemisza. [Página principal]. Recuperado el 4 de Marzo de 2013, de <http://www.museothyssen.org>
- Museo Thyssen-Bornemisza. [Página principal en inglés]. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.museothyssen.org/en/thyssen/home> del museo.
- Musée du Louvre. [Página principal]. Recuperado el 26 de abril 2014 de <http://www.louvre.fr/en/homepage> del Museo del Louvre.
- Musée du Louvre. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <https://www.google.com/maps/views/view/streetview/global-sites/the-louvre-museum-1/F6RRWLaKOYTo8XjaaaYSYw?gl=us&heading=175&pitch=97&fovy=68>
Musée du Louvre. *Tales of the museum*. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.louvre.fr/en/tales-of-the-museum>
Historias para niños, relacionadas con obras de arte, en el museo del Louvre
- Serrat, N. *El museo virtual posee unas características de interactividad que permiten una gran participación por parte del usuario*. Recuperado el 13 de Abril de 2013 de http://museosvirtuales.azc.uam.mx/sistema-de-museos-virtuales/sinapsis/museo_virtual.html
- Smithsonian Education. Recuperado el 28 de marzo 2014 de <http://smithsonianeducation.org/students/index.html>
- Smithsonian Education. *Idealabs*. Recuperado el 28 de marzo 2014 de http://smithsonianeducation.org/students/idealabs/smithsonian_kids.html
- Tate Gallery. [Página principal]. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.tate.org.uk/>
- Tate Gallery. [Visita virtual]. Recuperado el 26 de abril de <https://www.google.com/maps/views/view/streetview/art-project/tate-britain-2/CW14otQyROQwyM3vmB5n1g?gl=us&heading=307&pitch=89&fovy=75>
- Tate Gallery. *Kids Tate*. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <http://kids.tate.org.uk/>
Web Infantil
- Tate Gallery. *Kids Tate. Films*. Francis Bacon's *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion*. Recuperado el 13 de abril de 2014 de <http://kids.tate.org.uk/films/film5.shtm>
- Vélez Jahn, G. (1999). *MUSEOS VIRTUALES- Presente y Futuro, 145-152*. Recuperado el 13 de abril del 2013 de <http://cumincades.scix.net/data/works/att/6132.content.pdf>
- Virtual Tours. Virtual Tours of Museums, Exhibits and Points of Special Interest*. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.virtualfreesites.com/museums.museums.html>
- Wikipaintings. *Visual Art Encyclopedia*. Recuperado el 26 de abril de 2014. <http://www.wikipaintings.org/>.

XI. APÉNDICE I

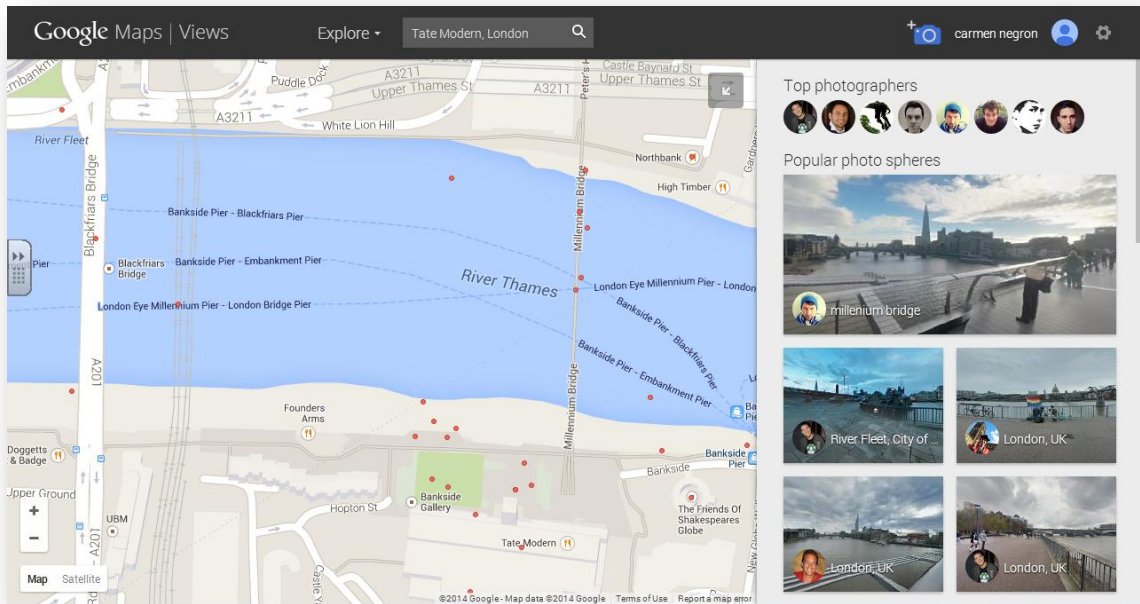


Figura n°1. Tate Modern. Google Maps. Permite situar el museo en el plano de la ciudad.

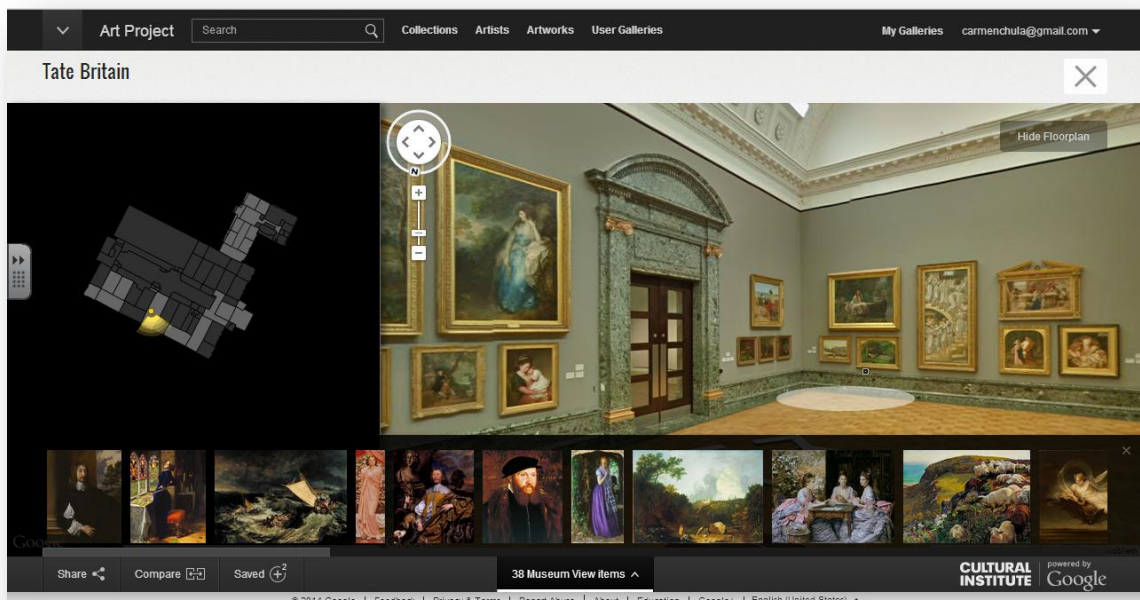


Figura n°2. Tate Britain. Google Art Project, permite hacer una visita virtual del museo.

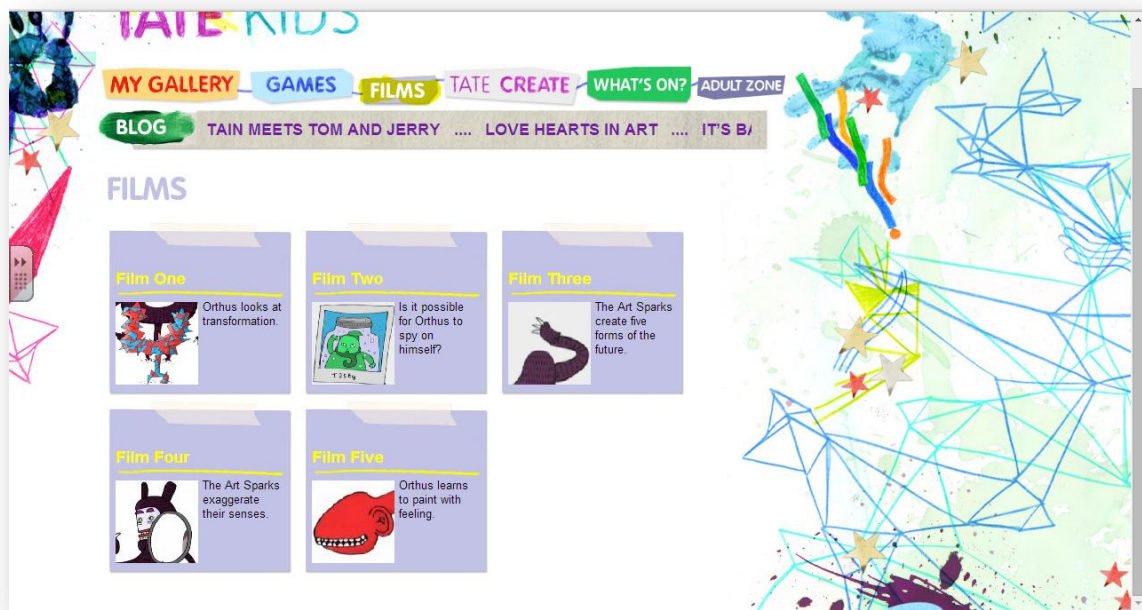


Figura nº3. Tate En esta página de Tate Kids los niños pueden elegir distintas historias para ver y escuchar.

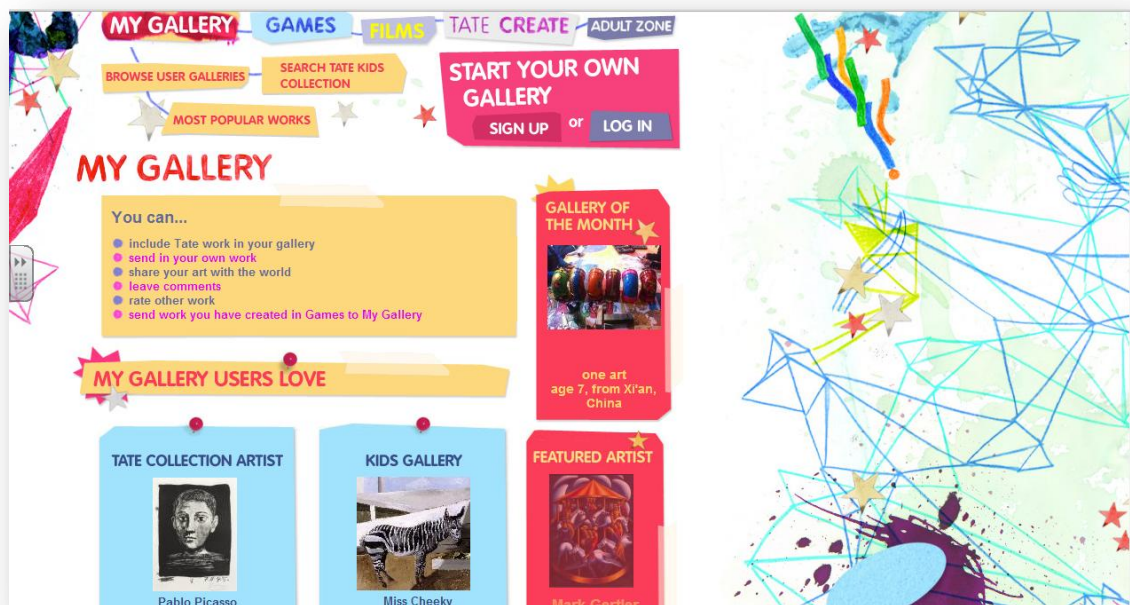


Figura nº4. Con esta página de Tate Kids, los alumnos pueden crear su propia galería de arte, mandar los dibujos que han creado en los juegos a su colección y visitar otras ya creadas.

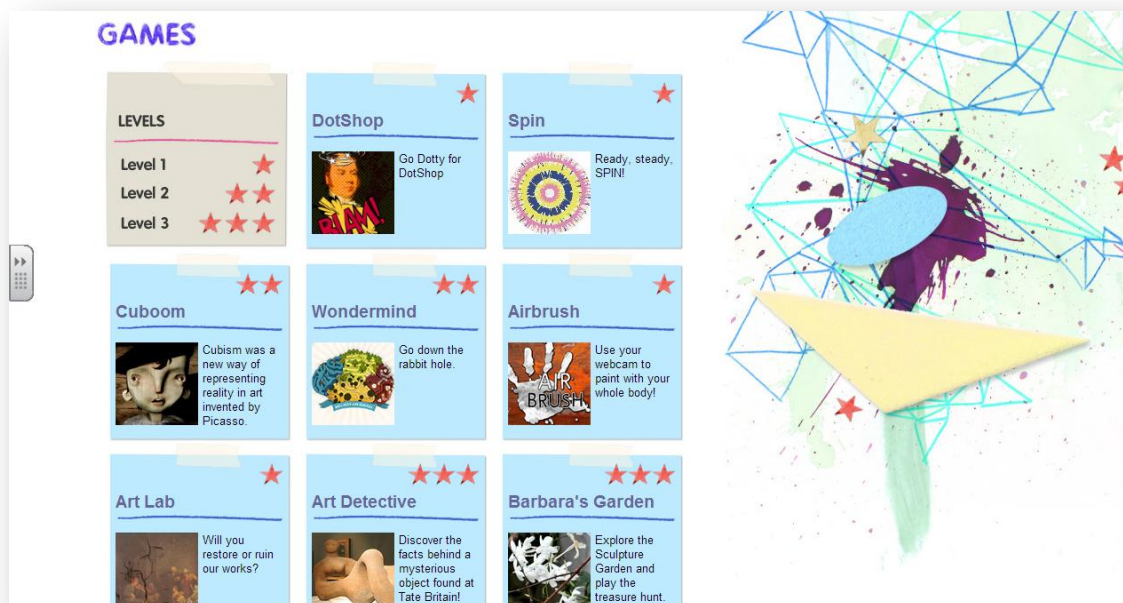


Figura n°5. En esta página de Tate Kids los alumnos pueden encontrar multitud de juegos para ir descubriendo distintos aspectos del arte.



Figura n°6. En esta página de kids Tate se propone a los alumnos una actividad que pueden llevar a la práctica.

You Need

- A simple view finder. You can easily make this by cutting a square (5cmx5cm) out of a piece of sturdy card like a cereal box.
- A pencil and a sheet of paper (A4 would be good).
- Scraps of gummed or coloured paper. You can also use torn pieces of paper from magazines, newspapers and wallpaper.
- A glue stick.

Do it!

- Find somewhere, either indoors or outside, where you think you will find a view you want to turn into a collage.
- Use your viewfinder to look around you at different views and choose the one you want to work with.
- Make a light pencil sketch of your view but only use outlines, you don't need detail.
- Now add colour to your sketch by using the torn scraps of paper to build up the picture you want to create within your pencil lines.

Top Tips

- Hold your viewfinder at arm's length, keeping your elbow straight.
- Spend a little time looking at different views before you make your decision about the one you want to work with.
- Think about the way different views look to you when you look at them this way. Are some views more effective than others? Why?
- Tear your paper rather than cut it. This gives your work a much more natural finish.
- Don't forget that you can use a view finder to help you focus on something specific when you are drawing and painting too.

SEE IT




Figura nº7. En esta página de kids Tate se dan instrucciones y consejos para que hagan su dibujo.

**MAKING AND USING A
VIEWFINDER
FRAME**

Brenda Hoddinott

A-07 BEGINNER: GETTING STARTED

In this article I provide simple step-by-step illustrated instructions to show you how to construct your own simple viewfinder frame, with two adjustable L-shaped pieces of paper, cardboard, or matte board, held together with paper clips. A *viewfinder frame* is an adjustable, see-through drawing format, which allows you to examine a potential drawing subject from various viewpoints, and can be used for portraits, figures, landscapes, or any other drawing subjects.

This lesson is divided into the following three sections:

- **CONSTRUCTING A VIEWFINDER FRAME:** I show you how to make a viewfinder frame with some matt board or cardboard (preferably acid-free), a utility knife, a ruler, and two large paper clips.
- **FINDING AND FRAMING YOUR VIEW:** I show you two photographs and demonstrate potential cropping options found with a viewfinder frame.

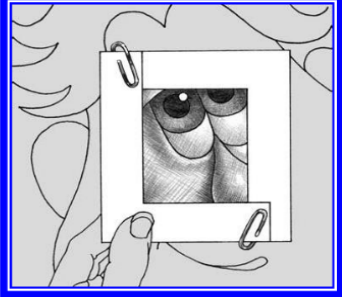


Figura nº8. Este sitio enseña a los niños a fabricar un visor, seleccionar el encuadre en una imagen y a copiarla utilizando una cuadrícula.

XII.APÉNDICE II

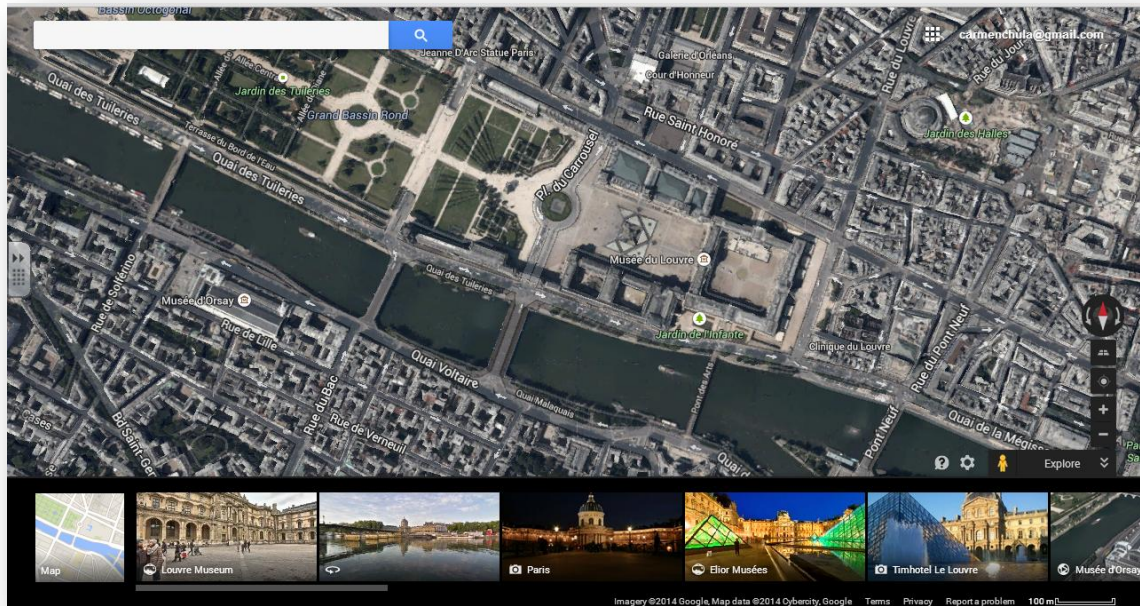


Figura nº1. Museo del Louvre. Google Maps, permite situar el museo desde una perspectiva aerea.

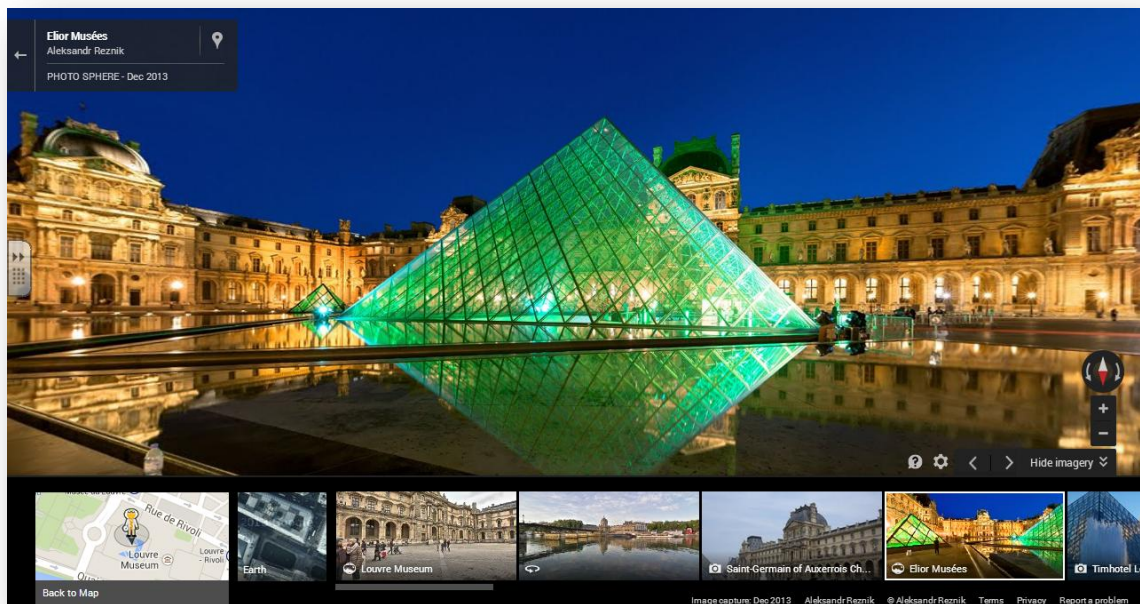


Figura nº2. Museo del Louvre buscado con Google Art project. Photo Sphere es una fotografía que te permite rotar la vista 360°.

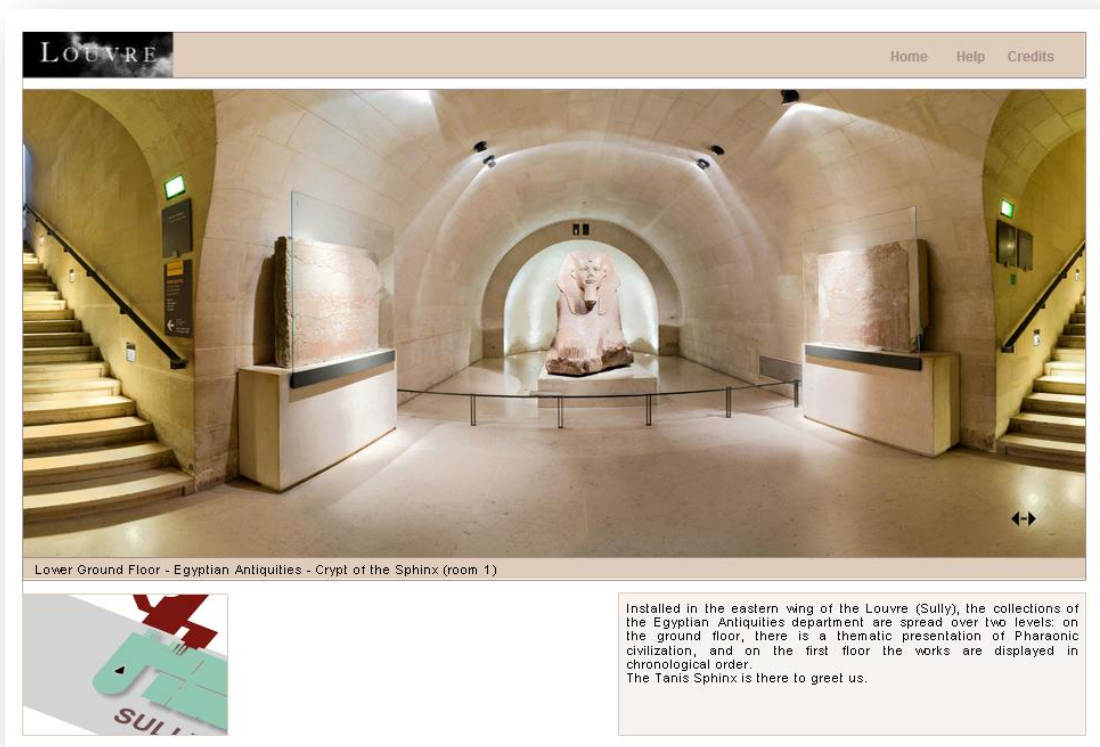


Figura nº3. Museo del Louvre. Web oficial. La visita virtual permite a los alumnos explorar algunas salas del museo.

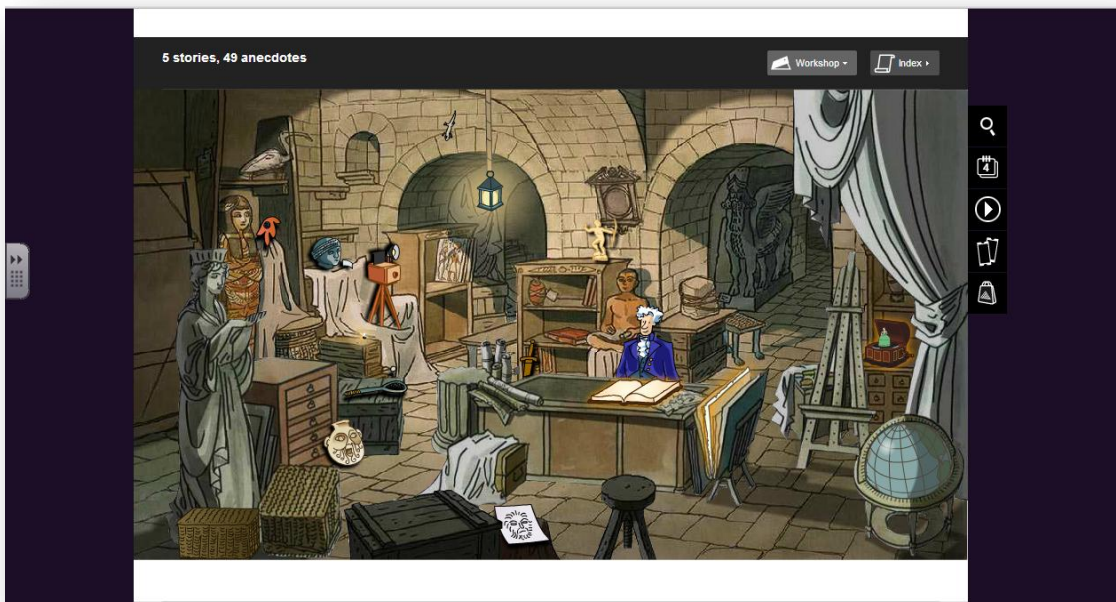


Figura nº4. Museo del Louvre. Web oficial sección Aprendiendo sobre el Arte. En esta página los alumnos exploran el museo pulsando las figuras animadas.

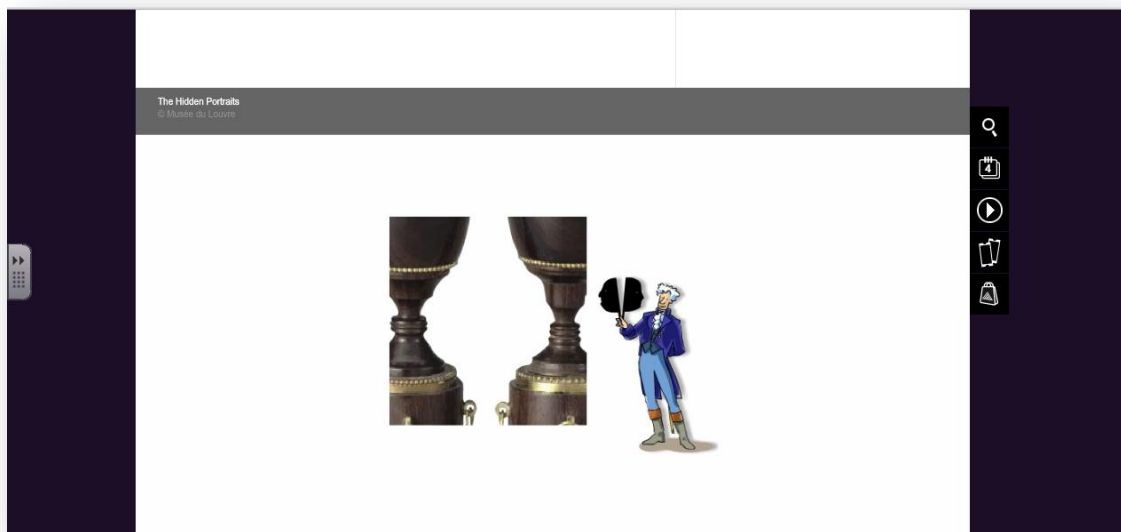


Figura nº5. Museo del Louvre. Web oficial sección Aprendiendo sobre el Arte. En esta página enseñan a los alumnos a observar detalles curiosos.

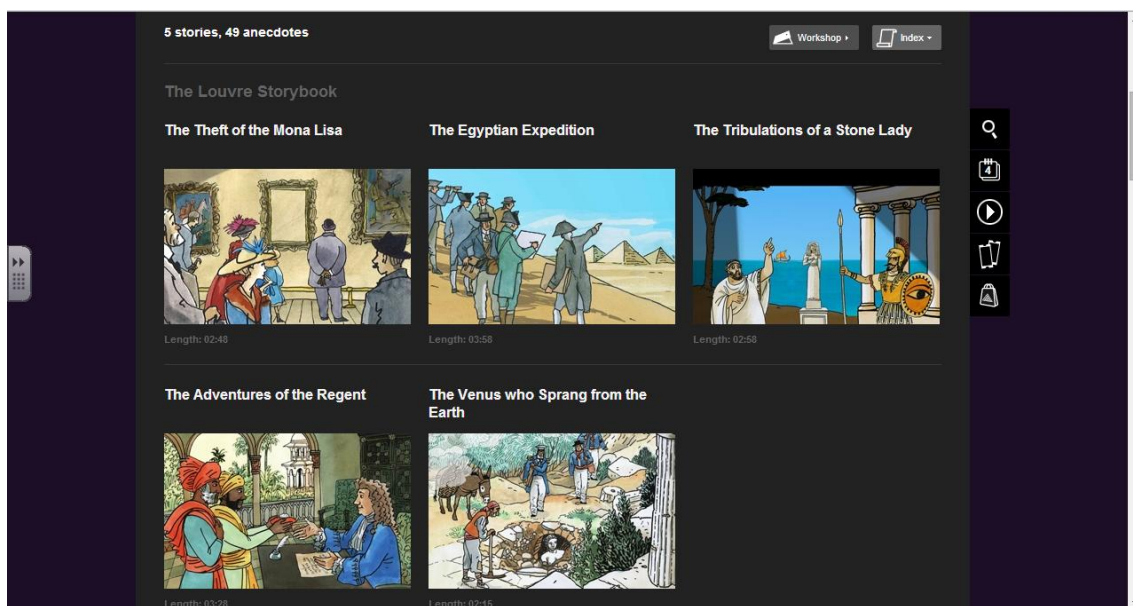


Figura nº6. Museo del Louvre. Web oficial sección Aprendiendo sobre el Arte. En esta pantalla los niños pueden elegir distintos cuentos cortos para ver y escuchar.

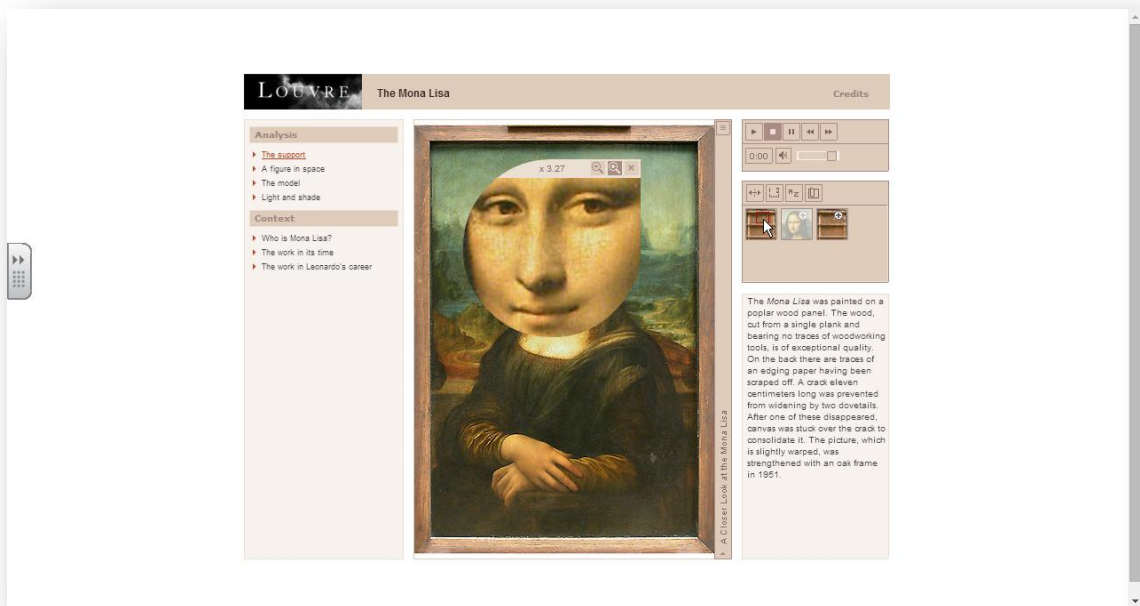
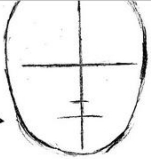


Figura n°6. Museo del Louvre. Web oficial sección Aprendiendo sobre el Arte. Una mirada de cerca les permite acercarse al cuadro y ofrece información.

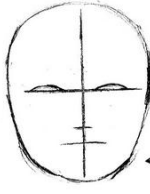


Figura n°7. Pagina web en español con lecciones de dibujo.

5. Slightly above the half way point between the nose and the chin draw a line for the mouth. Be sure it is lined up with the vertical line (the line going down the center)



6. Draw two curves on the line for the eyes. Be sure these curves are far enough apart for another curve to be drawn between them (eyes are about one eye length apart from each other)



7. Look over the various eyes. Use the curves drawn in number 6 for the top of these eyes. Choose a nose, use the line for the nose in illustration 6 for the bottom of the nose you chose. Choose a mouth, use the line for the mouth in illustration 6 for the line between the upper and lower lip. For the nose and the mouth be sure they are lined up with the center line going down the middle of the face.

8. Now draw the rest of the head. When drawing the hair the head shapes first drawn was the skull. The hair should go both above and below the skull line. Erase all extra lines.


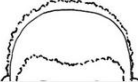


Figura n°7. Pagina web en inglés con lecciones de dibujo.

XIII. APÉNDICE III

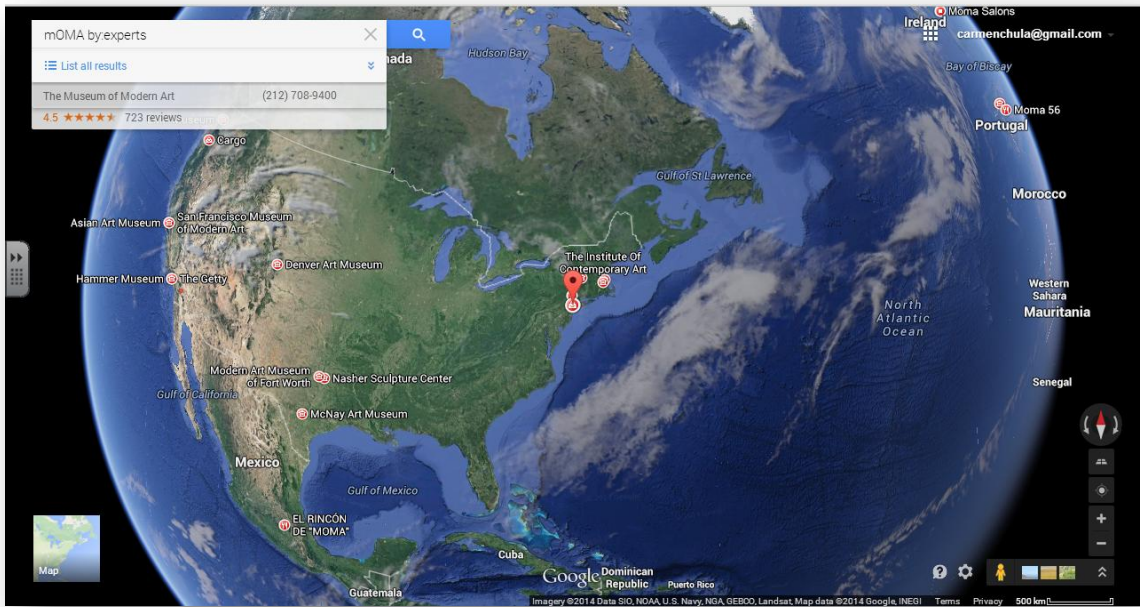


Figura nº 1. MoMa visto con Google Earth que permite situarlo en el globo.

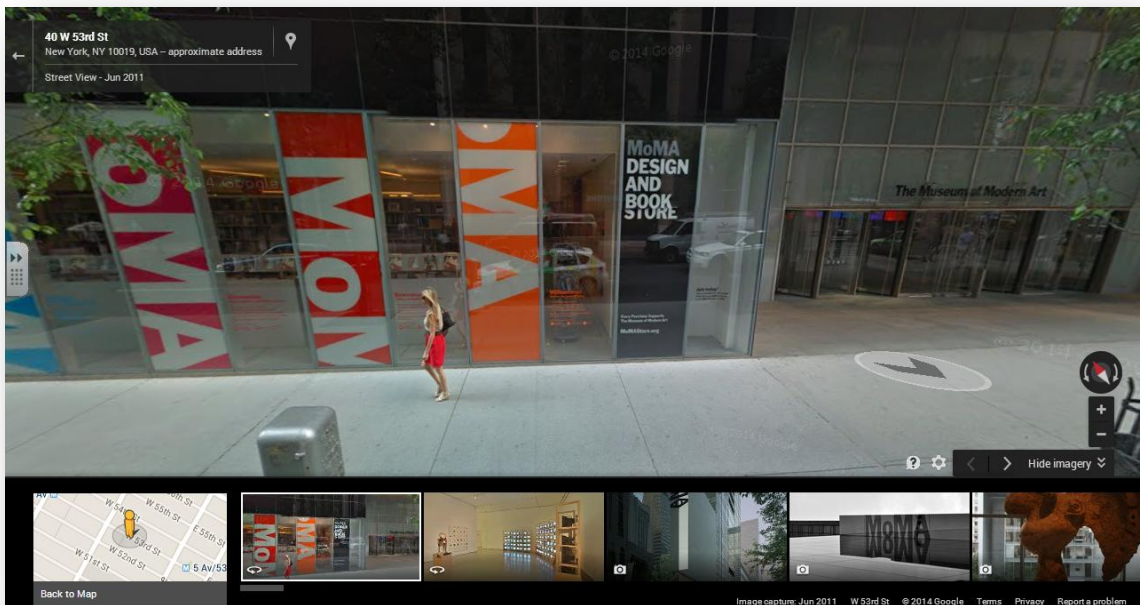


Figura nº2. MoMa. Google Street View. Permite tener una visión del exterior del museo como si fueses un viandante.

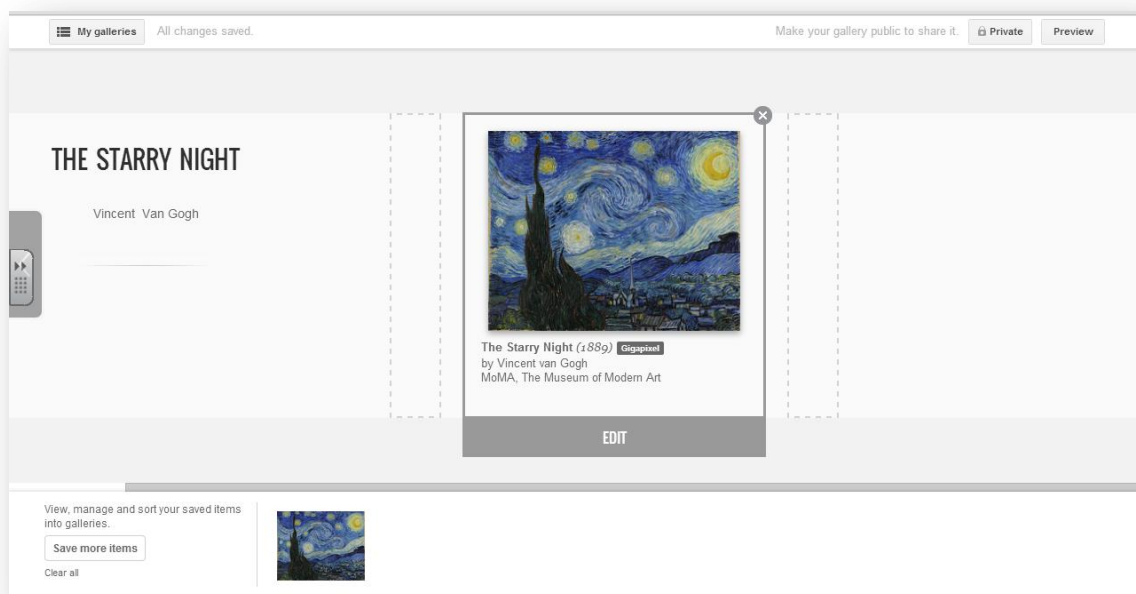


Fig nº3. Google Cultural Institute. Los alumnos pueden crear su propia galería de arte escogiendo obras del museo.

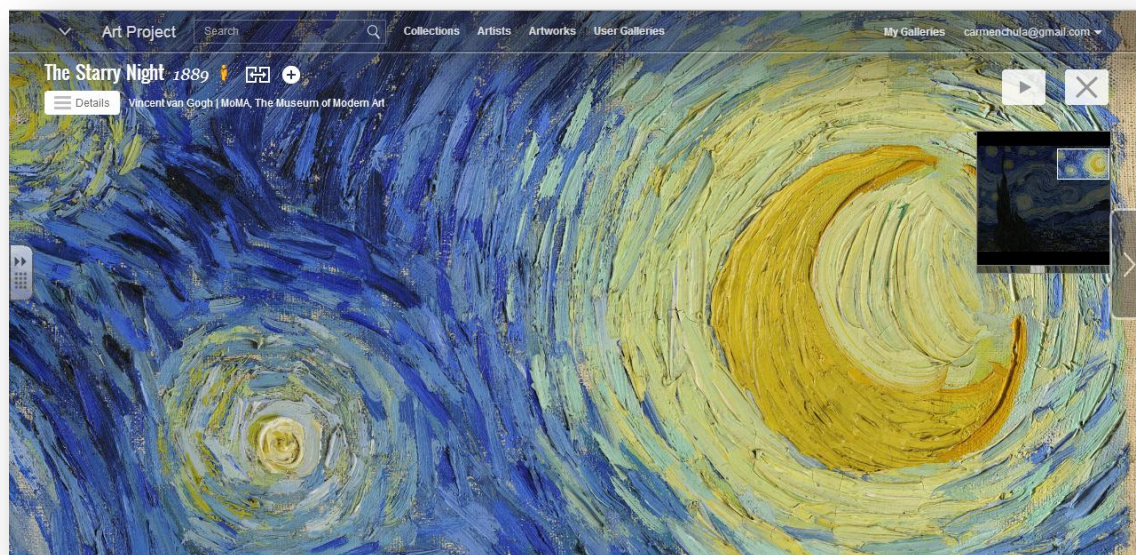


Figura nº4. MoMa. Visita virtual al museo y actividades con Google Art project: En esta pantalla los niños tienen la posibilidad de acercarse a la obra tanto como quieran.



Figura nº5. MoMa. Visita virtual al museo y actividades con su Web Infantil: En esta pantalla se propone a los niños que impriman el marco del cuadro y pinten su propia noche estrellada.

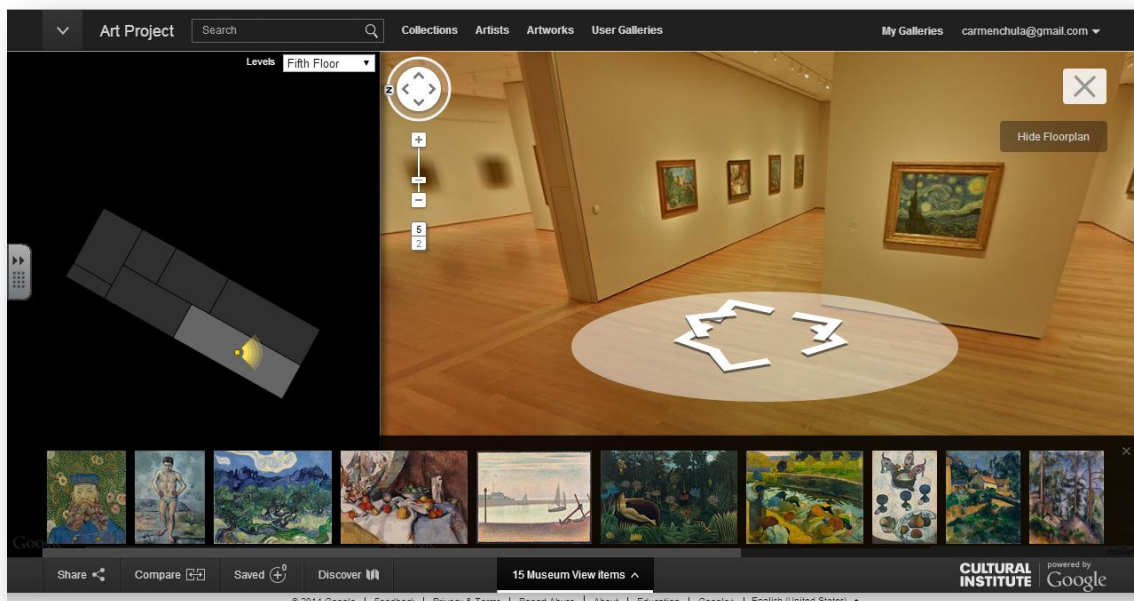


Figura nº6. En esta pantalla vemos el cuadro en la visita virtual al MoMa.



Figura nº7. MoMa. Visita virtual infantil a los jardines del museo. Pulsando las figuras se puede obtener información.



Figura nº8. MoMa. Visita virtual infantil a los jardines del museo. Pulsando las figuras se puede obtener información: La chiva esta hecha con objetos encontrados por el artista, incluyendo ramas de árboles y un cesto...

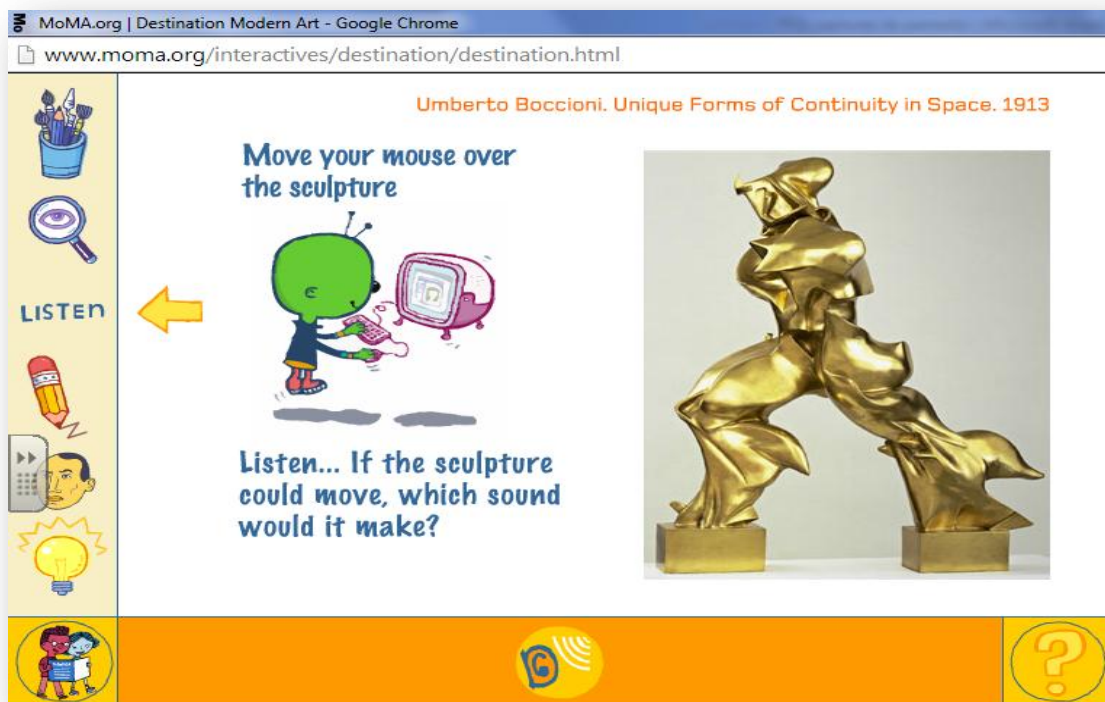


Figura n°9. MoMa. Visita virtual infantil Umberto Boccioni. En esta pantalla los niños tienen que decidir a qué sonaría la escultura si tuviese movimiento.

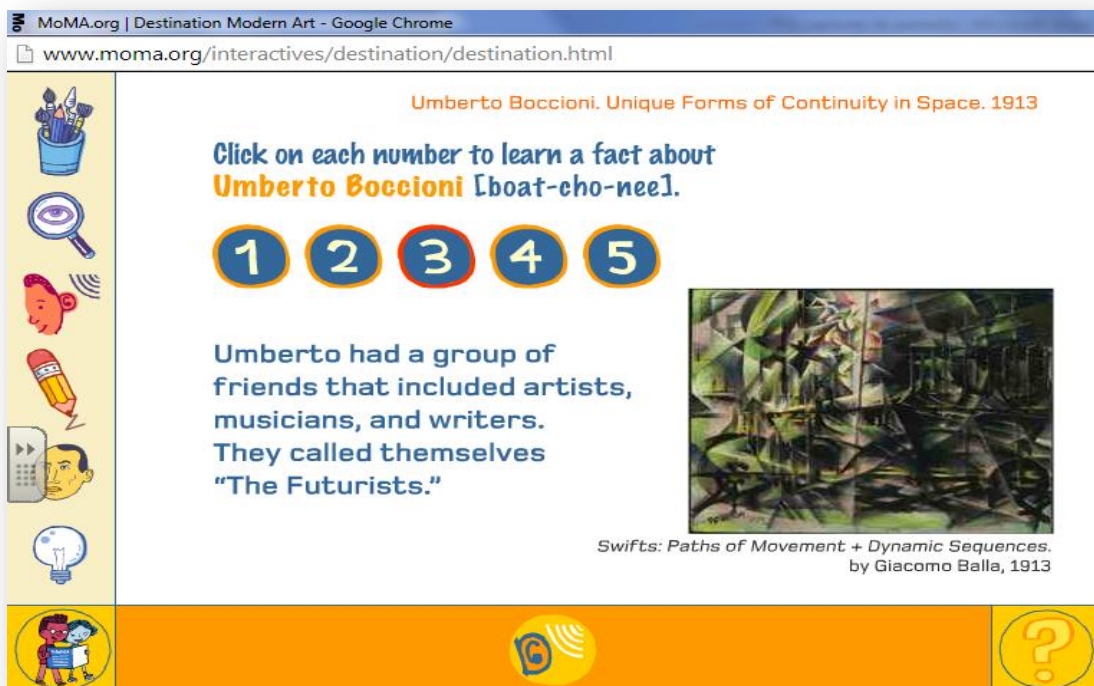


Figura n° 10. Esta pantalla posibilita escuchar información sobre el autor: Los futuristas estaban fascinados por las máquinas y la guerra....

