



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: EL POP ART
PARA ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



Autor: Kevin Álvarez Pereira
Tutor académico: María Cristina
Hernández Castelló

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se centra en la integración de la gamificación en la educación artística, especialmente en la apreciación y comprensión de las obras del artista pop Andy Warhol. El objetivo principal de este trabajo es explorar cómo la gamificación puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de educación primaria en relación con el arte contemporáneo.

La propuesta didáctica diseñada para alumnos de segundo curso de educación primaria combina elementos lúdicos y tecnológicos para acercar a los estudiantes al mundo artístico de Andy Warhol. A través de actividades interactivas, juegos y recursos en línea, se busca estimular la creatividad, promover la comprensión de las características del arte de Andy Warhol y desarrollar habilidades motoras y cognitivas.

Los resultados de la implementación de esta propuesta indican que la gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación artística. Los alumnos participaron activamente en actividades como la creación de collages inspirados en Andy Warhol, la exploración de colores y la comprensión de su estilo artístico. Además, la gamificación fomentó la interacción y la colaboración entre los estudiantes, enriqueciendo su experiencia de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Educación Artística, Gamificación, Creatividad, Andy Warhol

ABSTRACT

This Bachelor's Degree Final Project thesis focuses on the integration of gamification in arts education, especially in the appreciation and understanding of pop artist Andy Warhol's works. The main aim of this project is to analyze how gamification can positively influence Primary Education students' learning process in relation to contemporary art.

The teaching proposal designed by second-year Primary Education students combines recreational and technological elements to bring students closer to Andy Warhol's artistic world. Through interactive activities, games and online resources, we are seeking to stimulate creativity, to promote a comprehension of Andy Warhol's art characteristics, and to develop motor and cognitive skills.

The results of this proposal's implementation indicate that gamification can have a positive impact on students' motivation and compromise with arts education. Students

actively participated in activities like the creation of collages inspired by Andy Warhol, the exploration of colours, and the understanding of his artistic style. Furthermore, gamification encouraged the interaction and collaboration between students, improving their learning experience.

KEYWORDS

Artistic Education, Gamification, Creativity, Andy Warhol

ÍNDICE

ÍNDICE.....	4
1. Introducción.....	7
2. Objetivos.....	8
Objetivos generales.....	8
Objetivos específicos:.....	8
3. Justificación.....	9
4. Fundamentación teórica.....	11
4.1 Arte y educación: la educación artística.....	11
4.2 Beneficios de la educación artística.....	12
4.3. La Gamificación en el aula de Educación Primaria.....	15
4.4. El Pop Art.....	16
5. Propuesta de intervención educativa.....	20
5.1 Introducción.....	20
5.2 Contexto educativo.....	20
5.3. Objetivos.....	21
Objetivos generales:.....	21
Objetivos específicos:.....	22
5.4. Contenidos.....	23
5.5 Competencias.....	24
5.6 Temporalización.....	25
5.7 Recursos.....	25
5.8 Metodología.....	25
5.9 Desarrollo de las sesiones.....	27
Primera sesión:.....	27
Segunda sesión:.....	30
Tercera sesión:.....	32
Cuarta sesión.....	35
5.10 Evaluación.....	36
6. Resultados.....	39
Resultados 1ª sesión.....	41
Resultados 2ª sesión.....	42
Resultados 3ª sesión.....	42
Resultados 4ª sesión.....	42
7. Conclusiones.....	44
7.1 Resumen de los Objetivos.....	44
Objetivos generales.....	44

Objetivos específicos	45
7.2 Logros	45
7.3 Impactos de la Gamificación:	46
7.4. Reflexión Personal	46
8. Bibliografía	48
9. Anexos	51
Anexo 1: Obras artísticas realizadas en la segunda actividad.....	51
Anexo 2: Elaboraciones de la tercera actividad	51
Anexo 3: Obras artísticas realizadas en la tercera actividad	52
Anexo 4: Primer paso de la quinta actividad	52
Anexo 5: Segundo paso de la quinta actividad conseguido	53
Anexo 6: Exposición de las obras de arte creadas en la quinta actividad	53
Anexo 7: Rúbrica autoevaluación	54
Anexo 8: Rúbrica 1ª sesión	54
Anexo 9: Rúbrica 2ª sesión	55
Anexo 10: Rúbrica 3ª sesión	55
Anexo 11: Rúbrica 4ª sesión	56
Anexo 12: Rúbrica de actitud, comportamiento, trabajo cooperativo y participación	56
Anexo 13: Alumnos trabajando cooperativamente	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	24
Tabla 2: Registro primera sesión.....	29
Tabla 3: Registro segunda sesión.....	31
Tabla 4: Registro tercera sesión	34
Tabla 5: Registro cuarta sesión	36
Tabla 6: Rúbrica de autoevaluación	54
Tabla 7: Rúbrica de la primera actividad	54
Tabla 8: Rúbrica de la segunda actividad.....	55
Tabla 9: Rúbrica de la tercera actividad.....	55
Tabla 10: Rúbrica de la cuarta actividad.....	56
Tabla 11: Rúbrica de actitud, comportamiento y trabajo en equipo.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Obras creadas por los alumnos expuestas en el aula	51
Figura 2: Proceso de elaboración de la tercera actividad.....	51
Figura 3: Obras artísticas de la tercera actividad	52
Figura 4: Alumnos creando obras de arte.....	52
Figura 5: Alumnos elaborando la actividad 5... ..	53
Figura 6: Resultados de la actividad 5 expuestos en el museo de la clase.....	53

1. Introducción

A lo largo de este Trabajo Final de Grado (en adelante TFG), se presentarán diversas propuestas de actividades, que permitirán a los alumnos familiarizarse con el estilo y las características de las obras de Andy Warhol. Este artista es reconocido mundialmente como uno de los artistas más influyentes del siglo XX, conocido por su estilo descarado, sus temáticas pop y por el uso de técnicas innovadoras. Estas actividades involucrarán el uso de colores vibrantes, la creación de imágenes repetitivas y la exploración de la cultura de masas, con esto trataremos de estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la apreciación del arte contemporáneo en los alumnos de educación primaria. Buscamos promover la educación artística, por su capacidad para potenciar el desarrollo completo de los niños, y potenciar la creatividad y la imaginación en los alumnos.

Estructuramos el documento tal y como explicamos a continuación. Tras la introducción y los objetivos, generales y específicos, se encuentra la fundamentación teórica, en la que se desarrollan los siguientes epígrafes: Arte y Educación: La educación artística. Beneficios de la educación artística. La gamificación en el aula de educación primaria y el Pop Art. Para su realización hemos acudido a bibliografía especializada que aparece referenciada en el punto 8 Bibliografía.

A continuación, presentamos la propuesta de intervención didáctica. Tras la realización de las actividades se han obtenido una serie de resultados, a partir de los cuales podremos obtener conclusiones que determinarán si las actividades son interesantes y ayudan en el aprendizaje de los alumnos. Completamos el TFG con el punto 9. Anexos, donde se encuentra el material creado para la propuesta educativa planteada.

2. Objetivos

Es importante reflejar los objetivos sobre los que se va a desarrollar el TFG para, posteriormente analizar si han sido cumplidos.

Objetivos generales

-Promover la educación artística: Fomentar el desarrollo de habilidades artísticas, la apreciación del arte y la expresión creativa entre los alumnos a través de una propuesta de intervención didáctica

-Integrar la obra de Andy Warhol: Incorporar la obra y el estilo artístico de Andy Warhol como elemento central de la propuesta de intervención para enriquecer la educación artística del alumnado.

-Facilitar el aprendizaje: Proporcionar a los alumnos un entorno de aprendizaje en el que puedan explorar, experimentar y comprender conceptos artísticos a través de actividades basadas en Andy Warhol.

Objetivos específicos:

- Exponer la vida y obra de Andy Warhol de manera accesible y comprensible para los estudiantes de educación primaria, con el objetivo de familiarizarlos con su estilo artístico y su impacto en la cultura contemporánea.

- Estimular la creatividad y la imaginación de los estudiantes de educación primaria a través de actividades artísticas inspiradas en las técnicas con las que Andy Warhol llevaba a cabo sus obras artísticas.

-Proporcionar a los estudiantes oportunidades para mejorar sus habilidades en áreas como la pintura, la creación gráfica o la composición artística a través de actividades inspiradas en Warhol.

-Favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre el estilo y las características del artista trabajado durante las sesiones.

-Facilitar la comprensión en la obra de Andy Warhol, ayudar a los alumnos a comprender y apreciar la obra y el legado de Andy Warhol, explorando en detalle sus técnicas, temas y su influencia en el arte contemporáneo a través de una propuesta didáctica centrada en su trabajo.

3. Justificación

El tema elegido para la realización de este TFG está determinado por mi interés por la educación artística en general y por la figura de Andy Warhol en particular.

Touriñán (2006) afirma que, la asignatura de Educación Plástica, Artística y Visual aporta valores al alumnado que favorecen la cohesión de los grupos, de esta forma los alumnos lograrán mejorar destrezas, buenos hábitos, actitudes positivas, y conocimientos óptimos que mejorarán las aptitudes de los alumnos como futuros ciudadanos. Es decir, través de esta materia se desarrollan diversas competencias que implican capacidades, rutinas, conocimientos y conductas, las cuales ayudan a los estudiantes a ser protagonistas de sus decisiones.

A pesar de lo argumentado por este autor, la educación artística no es reconocida ni valorada, considerándose sus contenidos como superfluos e innecesarios para la formación del alumnado.

He decidido trabajar las obras de Andy Warhol a través de la gamificación en educación primaria proporcionando un enfoque innovador y motivador para los estudiantes. La combinación de elementos de juego, la exploración creativa y el estudio de la vida de Andy Warhol proporcionan a los alumnos oportunidades de aprendizaje significativas, promoviendo habilidades transversales y apreciación estética en el contexto educativo.

Para la realización de las actividades nos hemos basado en los contenidos que aparecen en el Decreto 26/2016, *por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, concretamente en el Bloque 2: Expresión artística. Cabe destacar que en el momento en el que se puso en práctica la propuesta este era el currículo vigente,

Los contenidos del Decreto incluyen la exploración de obras plásticas y visuales presentes en el entorno natural, artificial y artístico, así como la observación y exploración sensorial, y técnicas básicas para recopilar y comentar datos sobre producciones artísticas. Es por ello que, la obra de Andy Warhol, caracterizada por la representación de objetos de la vida cotidiana en colores brillantes, puntos y planos, resulta conveniente a nivel legislativo y atractiva a nivel visual para los niños. Esta cualidad puede ser aprovechada para introducirnos en el mundo de las artes plásticas de manera divertida y accesible.

El Pop Art es considerado un estilo común y cercano, ya que se basa en la representación de objetos y personajes cotidianos que todos podían encontrar en su entorno en aquel

momento. De manera que ofrece muchas posibilidades para trabajar con materiales de fácil adquisición.

4. Fundamentación teórica

4.1 Arte y educación: la educación artística

Como comenta Acaso (2009) hay multitud de estereotipos que se siguen manteniendo alrededor de la asignatura de educación artística. Se sigue pensando que no hace falta estudiar porque no se trata de una materia en la que haya que realizar procesos intelectuales, nunca hay deberes, porque, como es una asignatura que se aprueba fácilmente, sirve para despejarse y hablar con los compañeros, además de otros estereotipos.

La educación artística suele tener una consideración inferior a otras asignaturas precisamente por estos pensamientos que se tienen sobre la asignatura. Cuando estaba en el colegio se tenían los mismos pensamientos sobre esta materia porque así se nos hacía saber muchas veces por parte del profesorado. Creo que esta actitud es la que frena el avance de las artes en la educación, restando importancia a esta materia que ayuda a los alumnos en los procesos de recepción, creación y socialización con sus compañeros.

Además, expone también que la educación artística puede estar relacionada con la forma de pensar y los conocimientos y no solo trabajarlo de manera manual. Esto quiere decir, que no tenemos que enseñar a realizar las actividades, sino enseñar a racionalizar en el proceso de llevar a cabo las actividades.

Al contrario de lo que se ha hecho siempre en la asignatura de educación artística, esta va más allá, ya que está directamente relacionada con la forma de pensar, y adquirir conocimientos. Esta asignatura enseña a los alumnos a reflexionar y racionalizar en el proceso de creación artística, en lugar de simplemente enseñarles habilidades técnicas.

Se destaca que la educación artística va mucho más allá de la destreza manual que tenga el alumno, que abarca también el desarrollo de la capacidad de pensamiento crítico en la creación artística.

Así mismo, Sumozas (2021) expone que, para tener una educación artística de calidad, los docentes deben entregar a los alumnos aquellas herramientas que necesitan para poder formar parte de la sociedad y la producción en investigación.

Según comenta este autor, los maestros tenemos la labor de ayudar a los alumnos, entregándoles las herramientas necesarias para formar pequeños ciudadanos, y tiene razón ya que ese es uno de los principales objetivos de los maestros.

Para poder hablar de educación artística, primero debemos saber ¿qué es el arte? El arte es toda actividad en la que los humanos recreamos con una finalidad estética, un aspecto

de la realidad o un sentimiento en diversas formas valiéndose de la imagen, la materia o el sonido (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, s.f.,).

Una de las características que nos diferencia de los animales es el hacer y admirar el arte a través de las diversas sociedades humanas. Existen evidencias de la existencia del arte desde siempre, pensemos por ejemplo en las pinturas rupestres halladas en las Cuevas de Altamira (Cantabria), lo que nos lleva a pensar que se trata de una capacidad importante del ser humano, por lo que debe ser tratada como tal.

La educación artística implica las dimensiones: intelectual, afectiva, estética, creativa, emocional, sensorial y social, también incentiva el desarrollo de la inteligencia, del pensamiento visual y creativo y el descubrimiento de diversas expresiones culturales. Todo lo comentado anteriormente contribuye directamente en la formación integral del alumnado, desarrollo del pensamiento crítico, la expresión individual y colectiva y les permite conocer la existencia de manifestaciones artísticas cercanas a su entorno promoviendo una educación integral (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022).

El arte es una forma de comunicación fundamental con la que, a través de la enseñanza y el aprendizaje de diferentes técnicas, los alumnos pueden desarrollar sus pensamientos y reflexiones, su creatividad, imaginación y habilidades motoras, aparte de mejorar y ampliar su perspectiva cultural.

4.2 Beneficios de la educación artística

Es indudable que la educación artística tiene muchos beneficios entre los alumnos. Al indagar y experimentar con diferentes medios artísticos, ellos pueden aprender a resolver problemas, trabajar en equipo, expresar emociones y entender el mundo que les rodea desde una perspectiva estética (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022). La educación artística otorga a los alumnos la capacidad de reflexionar y racionalizar sobre los procesos de aprendizaje. Ya que, llevan a cabo pequeños experimentos a partir de diferentes medios con los cuales pueden poner en práctica la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, expresión y gestión de las emociones.

Se encuentran numerosos estudios que directamente encuentran conexión entre el arte y el cerebro, se destaca que beneficia la empatía, la memorización, aumentando los niveles de atención positivamente en las funciones cerebrales, lo que se traduce en que las diversas actividades artísticas activan algunas regiones cerebrales (Guillén, 2015, citado por Mena García).

Es interesante que se haya investigado el funcionamiento del cerebro cuando es sometido a dosis de arte, y que directamente activen regiones diferentes del cerebro.

A la hora de hablar sobre los beneficios de la educación artística en educación primaria tenemos que sostener nuestros argumentos en base a estudios realizados por diferentes autores como Gardner (1987), en su teoría de las inteligencias múltiples dice que la educación artística contribuye de forma muy positiva al desarrollo de inteligencias como la visual espacial, la intrapersonal.

Esto ayudará a mejorar la comprensión de uno mismo y la apreciación del mundo que nos rodea, dado que se utilizan técnicas que incluyen la producción en el espacio, el conocimiento de las emociones. También, Burton et al. (2000) dicen en su artículo “Learning in and through the arts: The question of transfer” que la educación artística fomenta la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. Estas son habilidades que pueden transferirse a otras áreas del conocimiento, como la lengua, las matemáticas, de forma que puedan apoyarse en contenidos aprendidos en educación artística. Sin embargo, también encontramos autores con pensamientos diferentes en cuanto a la educación artística (pp. 228–230).

Otro autor que afirma lo expuesto anteriormente por Burton et al. (2000) en su libro “Critical thinks: Learning in the Arts and Students Academical and Social development” donde explora la conexión entre la educación artística y el desarrollo académico y social, destacando la importancia del arte en la formación integral de los alumnos, es Eisner (2002) que argumenta que el arte ayuda a las personas para que desarrollen una sensibilidad estética personal, con la que apreciar las cualidades artísticas del entorno que les rodea. Cada persona tiene la oportunidad de desarrollarse artísticamente de cualquier forma, debido a la cantidad de expresiones artísticas diversas que existen. Gracias a la adquisición de conocimientos artísticos podrán conocer más meticulosamente aquellas expresiones de arte que se encuentren a su alcance. Asimismo, argumenta el autor, la enseñanza del arte no debe limitarse a la mera transmisión de conocimientos técnicos, sino que debe buscar fomentar la capacidad de los estudiantes para explorar, experimentar y expresarse a través de diferentes medios artísticos.

Eisner (2002), definió los beneficios que la enseñanza-aprendizaje de materias artísticas tienen en el alumnado:

- El desarrollo cognitivo: Las materias artísticas promueven el desarrollo de capacidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, apreciación visual y espacial, y la habilidad para analizar y sintetizar información.

Realizar actividades artísticas refuerza las conexiones neuronales, que ayudan a fomentar el pensamiento más creativo.

- Desarrollo emocional: ofrecen una vía para expresar y explorar las emociones, lo cual desempeña un papel crucial en el desarrollo del bienestar emocional de los alumnos. A través de la expresión artística, el alumnado puede expresar sus sentimientos, mejorar su autoestima, aumentar su autoconfianza y fortalecer su capacidad de comprender y conectar con los demás mediante la empatía.

- Desarrollo social: promueve la colaboración entre iguales, la comunicación y la capacidad de trabajar en equipo. Cuando los alumnos participan en proyectos artísticos, consiguen la capacidad de compartir sus propias ideas, estar receptivos frente a las ideas de otros compañeros y tratar de colaborar activamente. Además, el arte puede servir como una potente herramienta para abordar cuestiones sociales pertinentes y estimular la conciencia y el diálogo sobre estos temas.

- Desarrollo cultural y estético: amplían el conocimiento cultural de los alumnos, otorgándoles la oportunidad de explorar y disfrutar nuevas formas de expresión artística. A través del arte, el alumnado puede adquirir una comprensión más profunda de la diversidad cultural y desarrollar una apreciación por la belleza y la expresión artística en sus diversas formas.

- Desarrollo motor y sensorial: involucran el desarrollo de habilidades motrices, tanto finas como gruesas, que contribuyen al desarrollo físico y sensorial de los estudiantes. Ya sea a través del dibujo, la pintura, la escultura y actividades de expresión corporal, gracias a las cuales los alumnos mejoran sus capacidades de coordinación entre vista y movimiento, lo que les lleva a mejorar sus habilidades manuales y aumentan su percepción sensorial.

- Desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad: estimula la habilidad de examinar minuciosamente, reflexionar analíticamente y concebir ideas innovadoras. A través del proceso creativo en el ámbito artístico, los alumnos adquieren la capacidad de formular preguntas, explorar múltiples soluciones, forjando habilidades para el pensamiento crítico y la creatividad (p. 48–53).

4.3. La Gamificación en el aula de Educación Primaria

4.3.1. definición: ¿qué es gamificar? “Gamificar” es un término anglosajón que no aparece reconocido en la Real Academia Española de la Lengua, si bien es de uso común en la Pedagogía).

Se conoce como gamificación a la metodología que se encuentra basada en la motivación y el compromiso de diversas actividades dinámicas en las cuales los alumnos son partícipes de su realización en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es interesante observar si ellos mismos son los que sienten curiosidad por querer aprender (Oliva, 2016, p. 30).

Según López (2010), Piaget, considerado pionero de la teoría pedagógica constructivista, resalta en sus escritos y observaciones clínicas la centralidad del juego en el desarrollo cognitivo de las personas. Se sostiene que el juego se erige como una actividad fundamental para comprender y relacionarse de manera recíproca con la realidad.

De manera similar, basándose en las teorías psicológicas de Vygotski (2010) destaca que la creación artística emerge como una respuesta a los variados desafíos que las personas enfrentan en sus vidas.

Tanto Piaget como Vygotsky fundamentan con sus palabras la relación positiva entre el juego y el aprendizaje, en consecuencia, podríamos afirmar que la expresión artística se convierte en una estrategia inherente al progreso humano.

4.3.2. Gamificar para educar en el arte. Según estudios como el de Ávila y Gómez (2017), autores como Joey J. Lee y Jessica Hammer argumentan que la introducción de enfoques vinculados a juegos en la educación puede abordar numerosos desafíos que enfrenta la educación moderna en términos de aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

En mi opinión, el enfoque educativo basado en el juego puede adquirir una connotación distinta cuando se aplica en el ámbito de la educación artística en comparación con otras materias dentro de la educación primaria. Una de las razones detrás de esta diferencia es en la estrecha relación que tiene las prácticas artísticas con los principios del juego. Tanto los artistas como los espectadores participan activamente en la creación y comprensión de una obra de arte. Ya sea a través de una actuación, una instalación o incluso la contemplación de una pintura, se requiere que la persona que observa descifrar el mensaje transmitido. Estos lenguajes artísticos, que pueden estar ligados a actividades lúdicas, a

menudo son desconocidos tanto para los alumnos como para el resto de la población. Esto puede deberse a deficiencias en la educación o a la propia naturaleza de estos lenguajes, que requieren herramientas específicas para su comprensión y aprecio. Por lo tanto, el uso del juego puede ser una herramienta valiosa para difundir y comprender las formas de arte contemporáneo, especialmente en el contexto escolar.

El juego es una actividad intrínseca a la experiencia humana. Muchas veces se vincula con la niñez. Pero, en realidad, se manifiesta a lo largo de toda la existencia de las personas, incluso en etapas de más avanzadas de la vida.

Normalmente se asocia el juego con la diversión, la satisfacción y el tiempo de ocio. Esta percepción suele ser valorada positivamente por quienes participan de él. No obstante, su importancia va más allá, ya que a través del juego se transmiten valores se establecen normas de comportamiento, se resuelven conflictos, se educa a las nuevas generaciones y se fomentan facetas de la personalidad humana.

Como comenta Chamorro (2010), a través de la percepción visual, los niños interpretan la información de su entorno. Los trazos y las pinturas, que sirven como medio de comunicación y expresión para los niños, representan un componente esencial de la expresión artística. Esta relación entre la percepción y la expresión es mutuamente beneficiosa.

Los niños sienten una necesidad innata de manifestarse, de dar rienda suelta a su imaginación y habilidades creativas. Se podría argumentar que el juego, de manera natural, estimula la creatividad, ya que, en todas las etapas de juego, los niños se ven desafiados a utilizar habilidades y procesos que les brindan oportunidades para expresarse de manera creativa, producir y crear nuevas ideas.

En resumen, la gamificación en la educación artística puede ser una herramienta efectiva para mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje activo de los alumnos, al tiempo que fomenta habilidades críticas, la creatividad, la retención del conocimiento, Además, puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y dinámico para los estudiantes,

4.4. El Pop Art

4.4.1 Definición, orígenes y características. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el Pop Art es una “corriente artística de origen angloamericano nacida en los años cincuenta del siglo XX y que se inspira en los motivos

y productos más característicos de la sociedad de consumo” (Diccionario de la Real Academia Española, s.f.).

“Tras la Segunda Guerra Mundial, el Arte Pop surgió como una reacción contra la Abstracción y el Informalismo que dominaban el panorama artístico del momento. Los artistas pop buscaron visitar y reinterpretar elementos de la cultura popular, incluyendo la publicidad, los productos enlatados y los cómics en sus obras. La utilización de imágenes reconocidas por el público y la incorporación de elementos de la vida cotidiana en sus producciones artísticas, les permitieron crear un diálogo crítico sobre la sociedad, la cultura de masas y el concepto tradicional de arte. El Arte Pop se convirtió en un movimiento global, con sus más importantes exponentes en Gran Bretaña y los Estados Unidos, y tuvo una gran influencia en el arte contemporáneo y la cultura popular en general. Hoy en día sigue siendo un estilo popular y relevante” (Fride y Marcadé, 2004, pp. 70-72).

En esta corriente artística, los medios de comunicación son una fuente de inspiración y material de trabajo importante. Los medios de comunicación también fueron utilizados como medio de difusión y promoción de las obras de Arte Pop, lo que contribuyó a su popularidad y a su influencia en el Arte Contemporáneo.

Entre las diferentes características de esta corriente artística encontramos:

- Estilo de la publicidad y del diseño gráfico: El Pop Art toma prestado estilos y técnicas de la publicidad y el diseño gráfico para crear obras impactantes y atractivas.
- Deseo de escapar de la abstracción: El Pop Art se alejó de la abstracción y de las corrientes artísticas anteriores, como el expresionismo abstracto, para abrazar imágenes más concretas y accesibles para el público en general.
- Uso tanto de la ironía como de la sátira: Muchas obras de Pop Art son irónicas y satíricas, utilizando imágenes familiares para cuestionar los valores y la sociedad en general.
- Cultura de masas: Uso de imágenes cotidianas: El Pop Art utiliza imágenes de la cultura popular, como anuncios publicitarios, productos enlatados y comics, en sus obras de arte.
- Tecnología y reproducción: El Pop Art explora el papel de la tecnología en la producción y la distribución de imágenes, utilizando técnicas de serigrafía y otras

técnicas de producción en masa para crear obras de arte (Fride y Marcadé. 2004, pp. 72-74).

4.4.2 Andy Warhol. Andy Warhol es considerado uno de los más importantes representantes del movimiento Pop Art. Su obra y su estilo revolucionaron la forma en que se veía el arte y lo hicieron más accesible para el público en general. A menudo sus obras incluían objetos cotidianos, celebridades y personas comunes, que él representó de una manera audaz, colorida y repetitiva, al modo de los carteles publicitarios. Es conocido por sus representaciones de las sopas Campbell y sus retratos de Marilyn Monroe y otras celebridades. El estudio de Warhol, *The Factory*, fue un centro para la vanguardia cultural y su influencia se puede ver en el arte contemporáneo, la moda y la cultura popular (Fride, 2005, p. 326).

Nació en 1928 en Pittsburgh (Pensilvania), en una familia de origen eslovaco. Estudió Diseño Gráfico en el *Carnegie Institute of Technology* de Pittsburgh.

En la década de los 50 comenzó a realizar composiciones mediante una técnica de calcomanía sobre papel secante, en ellas trata de parodiar, a partir del humor los artículos de consumo que eran utilizados por la sociedad.

En 1962, Warhol introdujo la serigrafía con *Campbell's Soup Cans* (Latas de Sopa Campbell's, 1961-1962), *Big Campbell's Soup Can*, 19 cents (Houston, 1962). Estas obras inmediatamente adquieren un gran reconocimiento por parte tanto del público como de los demás artistas. En esta época Warhol immortaliza a las estrellas cinematográficas en obras como, *Marilyn Diptych* (Díptico de Marilyn, 1962), *Liz Taylor* (1963) y *Triple Elvis* (1964), también se adueña de productos de consumo cotidianos, proyectando sobre una tela productos tan comunes como: una lata de Coca Cola, latas de sopas *Campbell's*. En cuanto a las características de sus composiciones estas utilizan colores vivos planos y sin profundidad. Sus serigrafías son impersonales y mecánicas, por lo que estas creaciones son interesantes y fáciles de llevar a cabo en el aula. El uso artístico que le da a los objetos de consumo, a las marcas publicitarias, y a las estrellas artísticas de la época puede ser llamativo y dinámico para acercar el arte a los alumnos (Fride, 2005).

Hacia 1964, el artista sistematizó la utilización de la serigrafía sobre tela producida en serie y la aplica a las imágenes de las estrellas: *Marilyn* (1964, Nueva York, MOMA), *9 Jackies* (id., Nueva York), Jackie Kennedy como esposa sonriente y luego como viuda, *Elvis* (1965, Toronto, *Art Gallery of Ontario*).

Se interesó por las flores (*Flowers*), por el papel pintado con vacas (*Cow Wallpaper*, 1966, Nueva York, col. L. Castelli) y por los productos alimenticios: *Brillo box* (caja de brillo, 1964), *Colored Campbell's Soup Cans* (1965, Waltham). (Fride, 2005, p.326).

En 1968 sufrió un atentado. Esta experiencia traumática le llevó a reflexionar sobre la muerte y de esa línea de trabajo surgen obras tan célebres como *Skull* (Cráneo, 1976, Nueva York).

Se dedica a realizar los encargos de la jet set, cómo: *Ladies and Gentleman* (1975, Fundación Andy Warhol), *Mao* (1972, Londres), *Julia Warhol*, su madre (1974, Nueva York) (Fride, 2005).

En 1987 fallece tras ser sometido a una operación de vesícula biliar.

5. Propuesta de intervención educativa

5.1 Introducción

La forma en la que se ha llevado a cabo la propuesta didáctica expuesta en la Justificación ha requerido un trabajo previo de documentación en torno al Pop Art y Andy Warhol. Por lo tanto, se han consultado diversos libros para conocer bien la historia y las características de esta corriente artística y las influencias que tuvo el artista Andy Warhol. De la misma forma se ha buscado y analizado la información sobre la gamificación y su importancia en la educación artística.

Tal y como hemos referido, el objetivo principal de esta propuesta didáctica es introducir la obra de Andy Warhol en el aula para los alumnos de educación primaria, en especial con los alumnos con los que he realizado el Prácticum II.

Calaf, Navarro y Samaniego (2000), afirman que es importante educar para disfrutar el arte. De esta forma, se podrá experimentar visualmente, focalizando en él nuestra plena atención y conciencia. Con la finalidad de que entre en nuestra memoria de manera duradera.

Apoyándome en una idea tan seductora como esta, he analizado la importancia del aprendizaje del Pop Art en el aula a través de la comprensión y no sólo de la memorización, ya que cuando algo se entiende, se puede retener en nuestro pensamiento, pudiendo así impulsar su imaginación y creatividad en relación con el arte. Esto es importante para los alumnos, ya que debemos educar para formar pequeños ciudadanos que sean capaces de participar activamente en la vida social, intelectual y cultural.

Esta propuesta se ha realizado de manera presencial con alumnos de 2º de Educación Primaria. Las actividades propuestas en las diferentes sesiones han sido llevadas a cabo de forma óptima, las cuales se ven reflejadas en los apartados de resultados y conclusiones, de esta forma, se desarrolla correctamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que con las actividades planteadas el alumno interactúa de forma dinámica y constante en las situaciones llevadas a cabo por el maestro.

5.2 Contexto educativo

El centro en el que se ha llevado a cabo la Propuesta de Intervención posee las siguientes características: se encuentra ubicado en un barrio obrero de gente trabajadora, que cuenta

con una gran cantidad de población inmigrante procedente de Rumania, Polonia, Marruecos, México, Honduras, Colombia, Bulgaria, Brasil, Argelia y Perú. Además, encontramos niños que pertenecen a familias en situación desfavorecida por diversos motivos, entre los que cabe señalar el bajo poder adquisitivo del núcleo familiar y la falta de trabajo estable de los progenitores.

En el colegio hay un total de 295 alumnos matriculados, de los cuales 83 pertenecen a Educación Infantil, mientras que el resto corresponden a la etapa de Educación Primaria.

El profesorado es joven, situándose la media de edad entre los 28 y los 38. Cuenta con maestros de las siguientes asignaturas: Filología Inglesa, Educación Musical, Pedagogía Terapéutica, Audición y Lenguaje, Compensatoria y Religión (católica y musulmana) debido a la gran cantidad de alumnos musulmanes.

Como trabajaba conjuntamente con la maestra, pude realizar varias propuestas diferentes con los alumnos, pero la más interesante fue la que realicé sobre Andy Warhol y el Pop Art. No todos los alumnos tienen el mismo nivel, algunos mostraban dificultades a la hora de realizar las tareas. Con ayuda tanto de la profesora como mía, pudieron realizar las actividades.

5.3. Objetivos

En el contexto de la educación artística contemporánea, donde la falta de interés y comprensión del arte contemporáneo, y en particular de la obra de Andy Warhol, es evidente debido a su diversidad temática y estilística, la necesidad de contexto histórico y cultural, la evolución constante del arte contemporáneo y la tendencia a desafiar las concepciones artísticas tradicionales.

Se necesita educación artística y contexto histórico para apreciar plenamente el arte contemporáneo y las obras de Andy Warhol.

Esta propuesta de intervención tiene como objetivo general, fomentar el conocimiento y la apreciación de las creaciones artísticas de Warhol a través de la gamificación.

Para alcanzar este objetivo general, se plantea los siguientes objetivos:

Objetivos generales:

-Conocer y explorar manifestaciones artísticas y culturales que fueron importantes para la sociedad

-Respetar y valorar los hechos artísticos, tanto propios como de otro, sabiendo que se trata de una forma de expresarse y comunicarse

-Participar, favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre la corriente artística que se ha trabajado

Objetivos específicos:

Para ello, se han planteado una serie de objetivos que marcan el camino de la propuesta y de lo que se quería conseguir con ella. Son los siguientes:

-Construir historias con los pensamientos que nos sugiere la corriente artística sobre la que se han planteado las actividades.

-Disfrutar y valorar la experiencia de la interacción en grupo a través del arte

-Trabajar las diferentes interpretaciones o significados que pueden realizarse sobre una imagen, dentro el movimiento Pop como elemento de comunicación, representación y expresión artística siendo utilizadas para expresar sus propios sentimientos e ideas relacionado con el trabajo de Andy Warhol.

-Elaborar producciones propias de manera cooperativa para conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol en el alumnado, basándose en las características y peculiaridades utilizadas por este artista.

Estos objetivos se proponen para abordar de manera efectiva el problema de la falta de interés y comprensión en torno al arte contemporáneo, al tiempo que se promueve el legado artístico de Andy Warhol mediante una estrategia pedagógica innovadora basada en la gamificación.

5.4. Contenidos

En la siguiente tabla se mostrarán los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje encontrados en el Decreto 26/016, de 21 de julio, *por el que se establece y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.*

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Bloque 2 “Expresión Artística”	<p>-Introducción al mundo artístico mediante la observación y lectura de obras de arte. El tema o género</p> <p>-El dibujo de representación. Elaboración de dibujos, pinturas y collages.</p> <p>-El color, las posibilidades del color en contrastes, variaciones y combinaciones.</p> <p>Búsqueda de resultados sobre diferentes soportes.</p> <p>- La creación artística en el aula. Participación individualizada en la manipulación y exploración de materiales que favorezca la confianza en las propias posibilidades.</p>	<p>- 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, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final.</p> <p>- Organizar sus procesos creativos e intercambiar información con otros alumnos, valorando la importancia de la expresión plástica en las relaciones interpersonales</p> <p>- Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.</p>	<p>- Distingue el tema o género de obras plásticas.</p> <p>- Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>- Lleva a cabo sencillos proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p> <p>- Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de estos.</p> <p>- Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico de su entorno próximo.</p> <p>- Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos</p>

			de conocer las obras de arte que en ellos se exponen.
--	--	--	---

Tabla 1: contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

5.5 Competencias

Aunque la propuesta se centra en una serie de contenidos relacionados con la educación artística, de forma implícita se abordan una serie de competencias y temas transversales, que ayudan a nuestros alumnos a poder poner en práctica los conocimientos adquiridos en el día a día, a que aprendan de forma práctica los conocimientos teóricos.

A continuación, se muestran aquellas que se trabajan en esta propuesta de didáctica:

Aprender a aprender: el alumnado ha sido capaz de poder desarrollar este proceso de enseñanza-aprendizaje porque poseen la capacidad de organización de los tiempos de trabajo, de la realización de las actividades que deben realizar, y saben trabajar tanto de forma individual como de forma grupal, aunque en la propuesta se trabaja de forma grupal, ya que de esta manera se fomentan el compañerismo y la comprensión de los turnos.

Competencia digital: en este curso los alumnos saben utilizar las TIC correctamente para el desarrollo de las sesiones. Creo que esta competencia es clave para la elaboración de la propuesta, ya que así pondrán en práctica en la resolución de las actividades lo que saben sobre el uso de las nuevas tecnologías.

Competencia lingüística: se trata de la forma en la que los alumnos son capaces de desarrollar la participación y trabajar de manera grupal, siendo capaces de saber expresar y compartir sus ideas.

Competencia social y cívica: esta competencia hace referencia a la forma en la que los alumnos interaccionan con sus compañeros, docentes y otras personas que se encuentren en su entorno cercano. Al elaborar actividades prácticamente grupales esta competencia se verá reforzada y fortalecida una vez se realicen las correspondientes actividades.

5.6 Temporalización

La Unidad Didáctica se desarrolla durante cuatro semanas, así, se podrán trabajar las características de las pinturas de Andy Warhol a lo largo de cuatro sesiones, que están relacionadas entre sí. Las sesiones se han desarrollado durante las horas de Educación Plástica Artística y Visual, por lo que se ha realizado una sesión a la semana.

El tiempo estimado de cada sesión/actividad es de una hora. Las actividades realizadas han tenido carácter motivador, atractivo y han fomentado las ganas y la ilusión por aprender al realizar sus propias creaciones basadas en las obras artísticas de Andy Warhol.

SESIÓN 1	“Descubriendo a Andy Warhol” y “Manos coloridas”
SESIÓN 2	“Latas con encanto”
SESIÓN 3	“Arte con estilo”
SESIÓN 4	“Nos retratamos”

5.7 Recursos

Para la realización de las sesiones han sido utilizados los siguientes materiales: folios, ceras de diferentes colores, pintura acrílica, imágenes de las obras de Andy Warhol (extraídas de galerías de arte en internet), revistas, tijeras, pegamento, cartulina, reglas, latas de refresco, envases, témperas, cartulinas, la foto de cada uno de los alumnos.

5.8 Metodología

A lo largo del TFG se ha llevado a cabo principalmente una metodología basada en la gamificación, como se ha comentado en la fundamentación teórica anteriormente. Esta metodología presenta múltiples ventajas pedagógicas. En primer lugar, aumenta la motivación de los alumnos al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y entretenida. Esto les permite involucrarse activamente en las actividades educativas y mantener un interés constante en la materia.

Además, creo que con la gamificación se puede personalizar el aprendizaje, adaptando juegos y desafíos según las necesidades y habilidades individuales y grupales de los alumnos. Así, podremos asegurarnos de que cada alumno aprende a su ritmo.

Aparte de esta metodología se siguen algunas otras, aunque en menor medida, las cuales son también importantes para el desarrollo y conocimiento del niño. Son las siguientes:

Metodología semidirigida: Mediante el uso de esta metodología se pretende que los alumnos sean los actores principales en la consecución de sus objetivos. Para ello, el maestro marca las pautas para la elaboración de cada actividad, es decir, explica en que consiste la actividad, pero el niño es el que marca los tiempos y la forma de realizarla.

Metodología activa y participativa: López (2005), explica que la metodología activa es un proceso fundamentado en la comunicación entre alumno y profesor, alumno y alumno, alumno y material didáctico, y alumno y medio.

Aprendizaje cooperativo: se trata de la utilización de grupos reducidos, heterogéneos, en los que los alumnos trabajan conjuntamente para alcanzar los objetivos comunes. Esto fomenta valores como: la ayuda mutua, la empatía, la participación, autorregulación del aprendizaje.

Aprendizaje significativo: Ausubel (1983), afirma que esta metodología se lleva a cabo cuando un nuevo aprendizaje se fusiona con uno ya aprendido anteriormente. Por lo tanto, se produce una conexión entre las nuevas informaciones y lo que el alumno ya conocía, esto hace que exista una evolución en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.

5.9 Desarrollo de las sesiones

Exceptuando la primera sesión en la que se realizan dos actividades, el resto tiene una actividad. A través de las cuales conoceremos un poco más sobre la teoría de esta corriente artística y sobre el artista Andy Warhol.

A continuación, se muestra el desarrollo de cada una de las actividades que se han llevado a cabo:

Primera sesión:

En esta primera sesión se llevaron a cabo 2 actividades, una primera para introducir la figura de Andy Warhol en el aula y la segunda con la que los alumnos comenzaron a realizar sus propias elaboraciones basándose en el Pop Art de Warhol.

Título de la 1ª sesión	“Descubriendo a Andy Warhol” y “Manos coloridas”
Descripción de las actividades	<p>En la primera actividad se trabajaron las características de las obras de Andy Warhol mediante la visualización de sus obras a través de un juego.</p> <p>En la segunda actividad, se trabajó con el color, a través de pinturas de cera, témperas y pintura acrílica para conseguir verdaderas obras de arte.</p>
Temporalización	30 minutos cada actividad. Son actividades simples.
Objetivos	<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conocer, explorar manifestaciones artísticas y culturales.- Participar, favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre la corriente artística elaborada. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Trabajar las diferentes interpretaciones o significados que pueden realizarse sobre una imagen.- Respetar y valorar los hechos artísticos, tanto propios como de otro, sabiendo que se trata de una forma de expresarse y comunicarse.

<p>Descripción</p>	<p>Primera actividad:</p> <p>Para la primera actividad se puso en común la información acerca de las características del color mientras se visualizaban una serie de imágenes de obras de Andy Warhol a través del ordenador, como las latas de sopa Campbell o los retratos de Marilyn Monroe.</p> <p>A través de la realización de un juego por grupos en el que tendrán que adivinar qué obras pertenecen a Andy Warhol.</p> <p>El juego el cual consiste en una selección de 30 obras, de las cuales 15 son de este artista y 15 de artistas pertenecientes a otras corrientes artísticas. Por turnos, tendrán que decir características y el otro grupo señalar los cuadros que consideren correctos. El tiempo es de 30 segundos, cada acierto suma dos puntos y cada fallo resta un punto, el equipo que consigue más puntos gana. Cada vez que un equipo falla tiene la oportunidad de contestar el equipo contrario, si aciertan sólo suman un punto. Si ningún equipo acierta las características del cuadro son explicadas por el maestro.</p> <p>Los alumnos podrán obtener puntos que podrán canjear por webs de actividades artísticas con las que desarrollar su creatividad e imaginación.</p> <p>(Google Cultural Institute, drawspace, Ctrlpaint, How to draw It...) son sitios web que pueden resultar interesantes para mejorar ciertos aspectos de las habilidades artísticas en los alumnos.</p> <p>Segunda actividad:</p> <p>Cada grupo pintó folios con las ceras de colores que eligieron para crear el fondo. Posteriormente, eligieron entre utilizar temperas o pintura acrílica para plasmar la palma de la mano en el folio pintado anteriormente.</p>
--------------------	--

	<p>Para realizar esta actividad los alumnos tuvieron en cuenta las características de la pintura de Warhol como: la utilización de colores brillantes y fluorescentes, no naturalistas (el color no aporta información en sus obras), utilización del color de forma aleatoria para la creación artística (Anexo 1).</p>
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Recursos espaciales: el aula -Recursos materiales: folios, ceras de diferentes colores, temperas, pintura acrílica.
<p>Metodología</p>	<p>Para la realización de la primera actividad se utilizó una metodología gamificadora, la cual presenta múltiples ventajas, pedagógicas: aumenta la motivación de los alumnos, lo que puede ayudarles a involucrarse en actividades educativas y mantener un interés constante en la materia.</p> <p>En estas actividades también se utilizó una metodología semidirigida, ya que el tutor les da una breve información sobre lo que tienen que hacer y a continuación los alumnos realizaron la actividad, aparte los alumnos desarrollan el aprendizaje significativo, ya que los alumnos muestran conocimientos previos. Del mismo modo se presenta también una metodología activa y participativa, ya que se establece una comunicación próspera en la realización de las actividades.</p> <p>El aprendizaje cooperativo se pone de manifiesto en el momento en el que en las actividades se trabaja por grupos, mediante los cuales se fomenta en los alumnos la ayuda mutua, la empatía, la participación activa.</p>

Tabla 2: registro primera sesión. Elaboración propia.

Segunda sesión:

Título de la 3ª actividad	“Latas con encanto”
Descripción de la actividad	En esta sesión los alumnos crearon sus propias latas de refresco personalizadas, a partir de tubos de cartón de papel higiénico. Las latas fueron decoradas poniendo en práctica la técnica de serigrafía que utilizaba Andy Warhol.
Temporalización	Esta actividad se desarrollará a lo largo de los 50 minutos que dura la clase. Se trata de una tarea que requiere cierto tiempo de preparación para su realización. Los alumnos colorearon, recortaron y pegaron cada una de las imágenes en la cartulina
Objetivos	<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conocer, explorar manifestaciones artísticas y culturales. - Participar, favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre la corriente artística elaborada. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar y valorar la experiencia de la interacción en grupo a través del arte. - Elaborar producciones propias de manera cooperativa para conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol en el alumnado, basándose en las características y peculiaridades utilizadas por este artista.
Descripción	Al finalizar la sesión anterior, surgió entre los alumnos la idea de llamar a los grupos de trabajo “talleres de pintura”, por lo que esta actividad se realizó de forma que cada alumno tenía su propio “taller artístico” en el que realizar sus obras de arte.

	<p>Se repartió a cada alumno un cartón de papel higiénico. En primer lugar, pintaron el rollo con uno o varios colores pastel. A continuación, los alumnos tuvieron que elegir un tipo de serigrafía de Coca-Cola para pegarla en el papel higiénico (Anexos 2 Y 3)</p> <p>Al finalizar la actividad, los distintos talleres realizaron una puesta en común de las obras creadas.</p>
Metodología	<p>En la realización de esta actividad, principalmente se ha llevado a cabo una metodología gamificadora, la cual presenta múltiples ventajas pedagógicas: aumenta la motivación de los alumnos, lo que puede ayudarles a involucrarse en actividades educativas y mantener un interés constante en la materia.</p> <p>Aparte, se ha utilizado también una metodología semidirigida, mediante la cual, el tutor les da una breve información sobre lo que tienen que hacer y posteriormente los alumnos realizan la actividad.</p> <p>Aparte, se manifiesta una metodología activa y participativa, ya que se establece una comunicación efectiva entre maestro-alumno, compañeros y con el material didáctico.</p>
Recursos	<p>Se han utilizado varios recursos para llevar a cabo la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recursos espaciales: el aula de siempre -Recursos materiales: folios, imágenes de las obras de Andy Warhol, revistas, tijeras, pegamento, cartulina, reglas.

Tabla 3: registro segunda sesión. Elaboración propia.

Tercera sesión:

Título de la 4ª actividad	“Arte con estilo”
Descripción de la actividad	En esta sesión los alumnos realizaron una actividad en la que se sintieron los protagonistas, enfocada en la creación de materiales a partir de las marcas publicitarias en las que Andy Warhol basaba muchas de sus creaciones. Posteriormente, las obras fueron expuestas en el museo artístico de la clase.
Temporalización	La actividad se desarrolló durante 50 minutos. Se trata de una actividad que ha requerido tiempo para llevarla a cabo, ya que tienen que crear, imaginar y colorear su trabajo manual.
Objetivos	<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer, explorar manifestaciones artísticas y culturales que fueron importantes para la sociedad - Respetar y valorar los hechos artísticos, tanto propios como de otro, sabiendo que se trata de una forma de expresarse y comunicarse - Participar, favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre la corriente artística elaborada <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir historias con los pensamientos que nos sugiere la corriente artística sobre la que se han planteado las actividades - Trabajar las diferentes interpretaciones o significados que pueden realizarse sobre una imagen, dentro del Pop Art. - Elaborar producciones propias de manera cooperativa para conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol en el alumnado, basándose en las características y peculiaridades utilizadas por este artista.

<p>Descripción</p>	<p>En esta actividad, los artistas que antes trabajaban individualmente se asocian en pequeñas sociedades de cuatro artistas (grupos).</p> <p>Previamente, se indica que cada uno de los grupos traigan al aula una lata de refresco y unas latas vacías de comida (alubias, lentejas...).</p> <p>Cuando comienza la sesión, cada uno de los grupos tiene que imaginarse en el mundo del Pop Art, y con ayuda de temperas crear su obra artística. Por lo tanto, cada grupo creará un diseño en un folio plasmando su visión de su lata inspirándose en la lata de Coca-Cola, en las Sopas Campbell's de Andy Warhol.</p>
<p>Metodología</p>	<p>En la realización de esta actividad, principalmente se ha llevado a cabo una metodología gamificadora, la cual presenta múltiples ventajas pedagógicas: aumenta la motivación de los alumnos, lo que puede ayudarles a involucrarse en actividades educativas y mantener un interés constante en la materia.</p> <p>En esta actividad ha utilizado una metodología semidirigida, ya que el tutor les da una breve información de la actividad, los alumnos realizan los grupos heterogéneamente y se lleva a cabo dicha actividad. Se pone de manifiesto una metodología activa y participativa, ya que se establece una comunicación entre los alumnos y sus compañeros y con el profesor.</p> <p>El aprendizaje cooperativo se pone de manifiesto en el momento en el que en las actividades se trabaja por grupos, mediante los cuales se fomenta en los alumnos la ayuda mutua, la empatía, la participación activa.</p>

Recursos	Para esta actividad existen diferentes recursos: <ul style="list-style-type: none">-Recursos espaciales: el aula de siempre-Recursos materiales: latas de refresco, envases, témperas
----------	---

Tabla 4: registro tercera sesión Elaboración propia.

Cuarta sesión

Título de la actividad 5	“Nos retratamos”
Descripción de la actividad	<p>En esta sesión los alumnos crearon su propia su serigrafía.</p> <p>Los alumnos tuvieron que crear la serigrafía poniendo en práctica todos los métodos y características que componen las obras de Andy Warhol. A través de esta actividad los alumnos demostraron si habían comprendido y asimilado lo que se había trabajado en las sesiones anteriores.</p>
Temporalización	<p>Esta actividad se desarrolló a lo largo de los 50 minutos que dura la clase. Se trata de una tarea que requiere cierto tiempo de preparación para su realización.</p>
Objetivos	<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer, explorar manifestaciones artísticas y culturales que fueron importantes para la sociedad. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar las diferentes interpretaciones o significados que pueden realizarse sobre una imagen dentro del Pop Art. -Elaborar producciones propias de manera cooperativa para conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol en el alumnado, basándose en las características y peculiaridades utilizadas por este artista. - Disfrutar y valorar la experiencia de la interacción en grupo a través del arte.
Descripción	<p>Para la realización de esta actividad, los alumnos siguen trabajando en sus talleres artísticos, cada vez elaboran producciones más complejas que son expuestas en el museo de arte de la clase.</p> <p>En esta actividad los alumnos dividieron su cartulina en cuatro partes y empezaron coloreándolas (Anexo 4). A</p>

	continuación, pegaron su foto en el primer recuadro e intentaron realizar, copiar y colorear el retrato en los demás cuadrantes (Anexo 5), Una vez acabaron de crear sus obras de arte, estas se expusieron en el museo de la clase (Anexo 6). Con esta actividad se analiza si los alumnos han comprendido las características de este arte, si usan colores diferentes y que llamen la atención.
Metodología	En esta actividad se ha utilizado una metodología semidirigida, ya que el tutor les da una breve información sobre lo que tienen que hacer y posteriormente los alumnos han llevado a cabo la actividad.
Recursos	Se han utilizado varios recursos para realizar la actividad: <ul style="list-style-type: none"> -Recursos espaciales: el aula de siempre -Recursos materiales: cartulinas, colores, la foto de cada uno de los alumnos.

Tabla 5: registro cuarta sesión. Elaboración propia.

Una vez finalizadas todas las sesiones se ha llevado a cabo una tertulia dialógica entre todo el grupo de alumnos para que muestren sus opiniones acerca de esta propuesta para conocer un poco más la corriente artística del Pop Art, y la figura de Andy Warhol.

5.10 Evaluación

La evaluación de las actividades fue a partir de rúbricas, con las que poder valorar mejor a los alumnos.

Evaluar es analizar diversos factores presentes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Debemos tener presente una evaluación para el alumnado, y además evaluar cómo progresa cada alumno en su aprendizaje (Díaz Lucea, 2005).

La mejor evaluación es aquella en la que se valora el aprendizaje sin insistir con la realización de exámenes o respuestas a todo lo que proponamos (Díaz Lucea, 2005). Estoy de acuerdo con lo expuesto anteriormente por Díaz Lucea, ya que evaluar para aprender me parece un punto importante. De esta manera, los alumnos no se centran únicamente en hacer y aprobar los exámenes, sino que realizarán un aprendizaje

significativo. Por ello, trataremos de que los alumnos se enfoquen en el desarrollo de su aprendizaje otorgando menor importancia al resultado final.

El alumnado ha sido evaluado a partir de una evaluación formativa, mediante la cual podremos ver qué, cómo y cuánto están aprendiendo, y así poder regular las actividades, las estrategias y los recursos para poder conseguir mejores resultados.

En cada una de las sesiones se utiliza una rúbrica diferente con la que poder evaluar al alumnado de manera detallada atendiendo a los objetivos establecidos en cada sesión. Se trata más de una recogida de información que se plasmará en diferentes rúbricas.

En primer lugar, se realizará una autoevaluación (Anexo 7), para conocer lo que han sentido los niños al realizar cada una de las actividades. Es una buena forma de saber si las sesiones son adecuadas para el curso en el que nos encontramos y observar si los alumnos han aprendido sobre lo trabajado en las actividades. Además, es una buena manera de poder modificar algunas sesiones si no se han desarrollado de la manera correcta. La autoevaluación es una buena herramienta para desarrollar un buen proceso de enseñanza-aprendizaje con el alumnado.

Para evaluar la primera sesión se realiza una rúbrica en la que se plasman diferentes objetivos importantes que debe cumplir el alumno. En ella se evaluará la capacidad para buscar y completar la biografía del artista Andy Warhol. La evaluación se realizará de forma grupal. La rúbrica se encuentra en el (Anexo 8)

La segunda sesión se evaluará mediante otra rúbrica en la que se analizarán diversos factores extraídos de la actividad (Anexo 9). Como esta actividad trata sobre la aplicación y estudio del color, los alumnos deberán mostrar las competencias adquiridas a medida que se desarrolla la actividad. Algunos de los objetivos de esta actividad son: creatividad mostrada en el desarrollo de la actividad y realizar una representación de libre elección sobre la corriente artística trabajada de acuerdo con las características de este arte.

En cuanto a la tercera sesión, cada grupo crea un diseño en un folio plasmando su visión de su lata inspirándose en la lata de Coca-Cola, en las Sopas Campbell's de Andy Warhol.. En la rúbrica de esta actividad encontramos diversos factores que se tendrán en cuenta para el correcto desarrollo de la sesión (Anexo 10).

En la cuarta sesión, los alumnos deben recrear composiciones conocidas de Andy Warhol, esto es lo que se evalúa a través de la rúbrica. Con ella se valorarán los conocimientos adquiridos por los alumnos tras la realización de esta actividad (Anexo 11).

Aparte de las rúbricas de evaluación de cada sesión se realizará otra rúbrica con la que analizar la actitud, el comportamiento, trabajo cooperativo y la participación en las diferentes sesiones (Anexo 12).

6. Resultados

Tras finalizar la puesta en práctica de la Unidad Didáctica y comprender en el movimiento artístico del Pop Art y la importancia que supuso para él la figura de Andy Warhol, es el momento de comprobar si se han cumplido los objetivos tanto los principales como los específicos expuestos al inicio de la programación didáctica. Utilizando una serie de rúbricas de evaluación. Sorprende observar que en la actualidad aún se pueden ver ciertos reflejos e influencias extraídos de este movimiento artístico.

A continuación, se expondrán los objetivos de la propuesta de intervención programada y se analizará de qué forma se han conseguido cumplir a lo largo de la propuesta.

Conocer, explorar manifestaciones artísticas y culturales que fueron importantes para la sociedad.

Los estudiantes han adquirido un mayor conocimientos y comprensión de las manifestaciones artísticas y culturales que fueron importantes para la sociedad durante la época de Andy Warhol, especialmente dentro del movimiento Pop Art, lo demuestran a través de la expresión creativa en las actividades que se han realizado y la participación activa en los debates que surgen en las actividades grupales. Se observa en la calidad de sus interpretaciones y trabajos finales. Esto podría incluir un conocimiento más profundo de la cultura popular de la década de 1960 y cómo influyó en el arte. Dejándolo demostrado en la correcta realización de las actividades, en el empeño y en el interés por querer conocer más cerca de este artista.

Respetar y valorar los hechos artísticos, tanto propios como de otro, sabiendo que se trata de una forma de expresarse y comunicarse.

La metodología de gamificación ha fomentado el respeto y la valoración de los hechos artísticos, tanto los propios como los de otros artistas. Los estudiantes han aprendido a apreciar el arte como una forma de expresión y comunicación válida y significativa.

Participar, favorecer y generar el intercambio de diversas opiniones sobre la corriente artística elaborada.

La gamificación ha fomentado la participación activa de los estudiantes y el intercambio de opiniones sobre la corriente artística del Pop Art y las obras artísticas de Andy Warhol.

Los debates y discusiones les han permitido a los estudiantes explorar diferentes puntos de vista y perspectivas artísticas.

Construir historias con los pensamientos que nos sugiere la corriente artística sobre la que se han planteado las actividades.

Los alumnos construyeron historias con las que demostraron la adquisición de conocimientos gracias a los pensamientos sugeridos por la corriente artística, integrando conceptos clave y expresando conexiones significativas entre la obra de arte y sus propias ideas narrativas. Esta “actividad” se basó en un juego de roles que surgió al finalizar la primera sesión y que se aplicó en las siguientes. Consistía en imaginar que cada alumno tenía su propio taller en el que realizar sus creaciones y, poco a poco, asociarse y trabajar de forma cooperativa con otros artistas. En los anexos (4,5, 13) se observa que ya trabajan de forma grupal cuando se han unido unos con otros en talleres cooperativos.

Disfrutar y valorar la experiencia de la interacción en grupo a través del arte.

La experiencia de la gamificación ha permitido a los estudiantes disfrutar y valorar la interacción en grupo a través del arte. Trabajar juntos en actividades artísticas cooperativas ha fortalecido la dinámica de grupo y fomentado el trabajo en equipo.

Trabajar las diferentes interpretaciones o significados que pueden realizarse sobre una imagen, dentro el movimiento Pop como elemento de comunicación, representación y expresión artística siendo utilizadas para expresar sus propios sentimientos e ideas relacionado con el trabajo de Andy Warhol.

Los estudiantes han desarrollado habilidades para interpretar y expresar sus propios sentimientos e ideas relacionados con el trabajo de Andy Warhol. Esto implica la capacidad de comunicar sus propios pensamientos y emociones a través del arte. Como se reflejó en la cuarta actividad, ya que, a través de una foto suya, tuvieron que poner en práctica lo aprendido para expresar aquello que sentían, a través de sus obras mostraron sentimientos e ideas sobre sí mismos (Anexo 6)

Elaborar producciones propias de manera cooperativa para conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol en el alumnado, basándose en las características y peculiaridades utilizadas por este artista.

La elaboración de producciones propias de manera cooperativa ha demostrado el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la figura de Andy Warhol. Los estudiantes han aplicado

las características y peculiaridades utilizadas por este artista en sus propias creaciones, lo que les brinda una comprensión más profunda de su estilo y técnica (Anexo 13).

Estos resultados nos sugieren que la gamificación puede ser una metodología efectiva para lograr los objetivos establecidos en este TFG, enriqueciendo la educación artística y cultural de los estudiantes y fomentando su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez completados todos los objetivos, es momento de sacar conclusiones sobre la realización de las actividades presentadas, para ello se han elaborado dos rúbricas generales, mediante las cuales observamos la motivación y el trabajo en equipo a lo largo de las sesiones, y cuatro específicas, una para cada actividad. La idea fundamental del trabajo era dar a conocer la figura de Andy Warhol dentro de la corriente artística del Pop Art.

Los alumnos han cumplido con los objetivos, ya que han mostrado interés en la realización de las sesiones, se les ha visto motivados y con ganas de trabajar en este tipo de actividades.

Resultados 1ª sesión

En la primera sesión se utilizó una rúbrica, herramienta que nos ayuda a evaluar y guiar el desempeño de los estudiantes durante la sesión. Esta rúbrica fue mostrada y explicada a los alumnos antes de comenzar a realizar las actividades, lo que les sirvió como guía clara sobre lo que se esperaba de la realización de estas actividades (Anexo 8).

La primera actividad promueve la familiarización con el arte de Andy Warhol, el entendimiento de las características del color en el arte, la participación activa, la creatividad, el uso de recursos en línea y un enfoque lúdico en la educación artística de estudiantes de segundo de primaria. Estos resultados indican que la metodología empleada puede ser efectiva para fomentar el interés y el aprendizaje en este nivel educativo.

Con la realización de la segunda actividad los estudiantes tuvieron la oportunidad de explorar su creatividad al pintar folios con ceras de olores y luego plasmar sus palmas en ellos, fomentando la expresión artística y la experimentación con diferentes técnicas y materiales. Esta actividad enriqueció la cultura y los conocimientos de los alumnos al fomentar la creatividad, la comprensión del arte de Andy Warhol y el desarrollo de habilidades motoras y de observación.

Resultados 2ª sesión

En la tercera actividad se utilizó una rúbrica, que se trata de una herramienta que nos ayuda a evaluar y guiar el desempeño de los alumnos durante la sesión. Esta rúbrica fue mostrada y explicada a los alumnos antes de comenzar a realizar la actividad, lo que les sirvió como guía clara sobre lo que se esperaba de la realización de esta actividad (Anexo 9).

Con esta actividad logramos fomentar la creatividad, la colaboración, la comunicación y la independencia de los estudiantes, también experimentaron con diferentes materiales, lo que les ayudó a aprender técnicas artísticas y la manipulación de materiales en el contexto creativo. Por otro lado, la exposición de las Obras llevada a cabo al finalizar la actividad les brindó una experiencia enriquecedora en el mundo del arte y la expresión personal. Esta exposición permitió que los estudiantes apreciaran obras y las de sus compañeros.

Resultados 3ª sesión

Para la cuarta actividad se utilizó otra rúbrica, que se trata de un instrumento que facilita la valoración y orientación del rendimiento de los estudiantes durante la sesión. Una vez finalizada la actividad los alumnos tuvieron la oportunidad de revisar sus rúbricas a modo de retroalimentación para enseñarles qué y cómo pueden mejorar según los criterios (Anexo 10).

Con esta actividad se promovió la colaboración en pequeños grupos. Esto les brindó la oportunidad de compartir ideas, tomar decisiones en conjunto y aprender a trabajar de manera cooperativa. Los alumnos se sumergieron en el mundo del Pop Art y se inspiraron en las icónicas latas de Cola-Cola y las Sopas Campbell's de Andy Warhol, esto estimuló su creatividad al crear diseños propios basados en las obras de Andy Warhol. La actividad también les permitió experimentar con temperas y otros materiales artísticos para crear sus diseños. A través de esta exploración, el alumnado adquirió conocimientos sobre técnicas de pintura y manipulación de materiales.

Resultados 4ª sesión

Para la cuarta actividad se utilizó otra rúbrica, herramienta que nos ayuda a evaluar y guiar el desempeño de los alumnos durante la sesión mediante la cual se les proporciona

a los alumnos una comprensión clara de las expectativas para facilitar una evaluación más transparente y objetiva (Anexo 11).

Con esta actividad se continuó fomentando la colaboración entre los compañeros al trabajar en sus propios talleres artísticos. A medida que avanzaban, los alumnos se enfrentaron a producciones artísticas más complejas, lo que les permitió desarrollar sus habilidades artísticas y trabajar en conjunto para lograr sus objetivos. Al colocar su fotografía en el primer recuadro e intentar copiar y colorear el retrato en los demás cuadrantes, exploraron la composición artística y la repetición y la variación para crear efectos visuales interesantes. La actividad nos permitió evaluar si los alumnos habían comprendido las características del arte que estaban estudiando. A través de la reproducción y modificación de retratos en diferentes cuadrantes, los alumnos se esforzaron por replicar los retratos en el cuadrante, prestando atención a los colores y los elementos visuales. La actividad también promovió la atención al detalle en los procesos de creación.

En resumen, las actividades llevadas a cabo lograron fomentar la colaboración entre los estudiantes en sus talleres artísticos, también consiguieron facilitar la exploración de la composición artística, evaluar la comprensión de las características del arte de Andy Warhol. Estimular la creatividad de los estudiantes, brindándoles oportunidades para expresarse de manera única. En definitiva, estas actividades contribuyeron al desarrollo artístico y creativo de los estudiantes, mejorando su comprensión del arte a través de Andy Warhol y su capacidad para trabajar en proyectos colaborativos.

7. Conclusiones

Ser maestro es algo muy importante ya que nuestra labor principal es formar a personas que esperan recibir unos conocimientos. En este TFG, se ha diseñado una propuesta didáctica dirigida a alumnos de segundo curso de educación primaria con el propósito de introducirlos en el mundo de la educación artística y presentarles al artista Andy Warhol, conocido por su icónica obra “*Campbell’s Soap Cans*”. El objetivo principal de esta propuesta ha sido familiarizar a los alumnos con las obras de Warhol, al mismo tiempo que se promovía el conocimiento sobre el artista y las técnicas artísticas, estimulando su creatividad e imaginación.

7.1 Resumen de los Objetivos

En esta propuesta de intervención se propuso lograr una serie de objetivos generales y específicos, los cuales se centraban en la promoción de la educación artística mediante la gamificación y la integración de la obra de Andy Warhol. A continuación, se resume cómo estos objetivos se conectaron con la gamificación y el estudio de las obras de Andy Warhol:

Objetivos generales

- **Promover la educación artística:** A través de la gamificación se buscó fomentar el desarrollo de habilidades artísticas, la apreciación del arte y la expresión creativa entre los alumnos. La gamificación proporcionó un enfoque interactivo y atractivo para alcanzar este objetivo.
- **Integrar la obra de Andy Warhol:** Se incorporó la obra y el estilo artístico de Andy Warhol como elemento central de la propuesta de intervención. Esto enriqueció la educación artística al introducir a los alumnos en el mundo de Warhol y su influencia en la cultura contemporánea.
- **Facilitar el Aprendizaje:** La gamificación ofreció un entorno de aprendizaje en el que los alumnos pudieron explorar, experimentar y comprender conceptos artísticos a través de actividades basadas en Andy Warhol. Esto hizo que el aprendizaje fuera más interactivo y atractivo.

Objetivos específicos

- **Exponer la vida y obra de Andy Warhol:** Se presentó la vida y obra de Warhol de manera accesible y comprensible para los estudiantes de educación primaria. El objetivo era familiarizarlos con su estilo artístico y su impacto cultural.
- **Estimular la creatividad y la imaginación:** A través de actividades artísticas inspiradas en las técnicas de Warhol, se buscó estimular la creatividad y la imaginación de los estudiantes, alentándolos a explorar nuevas formas de expresión artística.
- **Mejorar habilidades artísticas:** Se proporcionaron oportunidades para que los estudiantes mejoraran sus habilidades en áreas como la pintura, la creación gráfica y la composición artística, todo ello inspirado en el trabajo de Warhol.
- **Favorecer el intercambio de opiniones:** Se promovió el intercambio de diversas opiniones sobre el estilo y las características de Andy Warhol durante las sesiones. Esto fomentó el diálogo y la comprensión mutua entre los alumnos.
- **Facilitar la comprensión en la obra de Andy Warhol:** La propuesta didáctica permitió a los alumnos comprender y apreciar la obra y el legado de Warhol en detalle, explorando sus técnicas, temas y su influencia en el arte contemporáneo. La gamificación facilitó este proceso al hacerlo más interactivo y atractivo para los estudiantes.

El conjunto de los objetivos generales con los objetivos específicos proporcionó un marco sólido para la propuesta de intervención, utilizando la gamificación como una herramienta efectiva para acercar a los estudiantes al fascinante mundo del arte de Andy Warhol.

7.2 Logros

En cuanto a los logros han sido altamente satisfactorios, se han cumplido con éxito los objetivos establecidos al inicio del proyecto. Durante el desarrollo de la propuesta basada en la gamificación y centrada en el arte de Andy Warhol se han observado varios logros y resultados destacados:

Aprendizaje Significativo de los Alumnos: Uno de los logros más significativos ha sido el aprendizaje significativo que los alumnos han experimentado a lo largo de las sesiones de gamificación. La incorporación de elementos lúdicos no solo aumentó su interés en el arte de Warhol, sino que también facilitó la comprensión de su obra y su relevancia en la cultura contemporánea.

Mayor Participación y Compromiso: La gamificación logró un aumento notable en la participación y el compromiso de los estudiantes. Durante las actividades basadas en Warhol, los alumnos se mostraron más entusiasmados y dispuestos a explorar y experimentar con las técnicas artísticas que caracterizan su obra.

Mejora de Habilidades Artísticas: Los estudiantes no solo adquirieron un conocimiento más profundo sobre Andy Warhol, sino que también mejoraron sus habilidades artísticas. Las actividades prácticas inspiradas en Warhol les brindaron oportunidades para desarrollar sus destrezas en pintura, creación gráfica y composición artística.

Interacción y Discusión: La gamificación también promovió una interacción más activa y discusión entre los estudiantes. Se generaron debates sobre el estilo y las técnicas de Warhol, lo que enriqueció su comprensión y les permitió expresar sus opiniones de manera más abierta.

Fomento de la Creatividad: La gamificación estimuló la creatividad de los alumnos, alentándolos a explorar nuevas formas de expresión artística inspiradas en Warhol. Esto no solo les permitió comprender mejor su obra, sino que también les dio la confianza para experimentar con sus propias ideas creativas.

7.3 Impactos de la Gamificación:

El impacto de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje del arte de Andy Warhol ha sido innegablemente positivo. Esta metodología ha demostrado tener un efecto transformador en el entorno educativo, afectando de manera beneficiosa a varios aspectos clave como: Aumento del interés, mejora de la comprensión, participación activa, desarrollo de habilidades creativas, enfoque en el Aprendizaje Autónomo.

En resumen, la gamificación ha tenido un impacto extremadamente positivo en la enseñanza y el aprendizaje del arte de Andy Warhol. Ha aumentado el interés de los estudiantes, mejorado su comprensión, estimulado su participación y fomentado el desarrollo de habilidades creativas. Este enfoque pedagógico ha demostrado ser una herramienta valiosa para acercar a los estudiantes al mundo del arte contemporáneo y ha enriquecido significativamente su experiencia educativa.

7.4. Reflexión Personal

Mi experiencia investigadora al desarrollar este Trabajo de Fin de Grado ha sido excepcionalmente gratificante y enriquecedora. Ver cómo los alumnos han respondido de manera tan positiva a la propuesta de intervención basada en la gamificación y centrada

en la obra de Andy Warhol ha sido una fuente de satisfacción y aprendizaje tanto a nivel profesional como personal.

Una de las principales lecciones que he aprendido a lo largo de este proceso es la poderosa influencia que la metodología de la gamificación puede tener en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La participación, el compromiso y el entusiasmo de los estudiantes durante las sesiones de gamificación han demostrado claramente que este enfoque puede transformar la manera en que se abordan los contenidos educativos, especialmente en el ámbito de la educación artística.

Además, la experiencia me ha recordado la importancia de hacer que el aprendizaje sea accesible y relevante para los estudiantes. Presentar la obra de Andy Warhol de manera accesible y comprensible para los alumnos de educación primaria fue un desafío gratificante. Este enfoque pedagógico me ha recordado que el arte puede ser una herramienta poderosa para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la apreciación estética en los estudiantes de todas las edades.

Finalmente, la respuesta positiva de los alumnos y su crecimiento en términos de conocimientos artísticos y habilidades creativas han reforzado mi convicción en la importancia de la educación artística en el currículo escolar. La creatividad y la expresión artística desempeñan un papel esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, y esta experiencia ha fortalecido mi compromiso con la promoción de la educación artística en el ámbito educativo.

En resumen, mi experiencia investigadora en este TFG ha sido extremadamente positiva, y he aprendido valiosas lecciones sobre la gamificación, la relevancia del arte contemporáneo y la importancia de la educación artística en la formación de los estudiantes. Estoy entusiasmado por seguir explorando nuevas formas de enriquecer la educación a través del arte y la innovación pedagógica.

8. Bibliografía

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata
- Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art thinking*. Ediciones Paidós.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Burton, J. M., Horowitz, R., & Abeles, H. (2000). Learning in and Through the Arts: The Question of Transfer. *Studies in Art Education*, 41(3), 228–257.
- Castro, M. A. (2017). Tecnología convertida en mito: la obra artística de Eduardo Paolozzi. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15(1), 149-165.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 7(98), 14-15. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Deasy, R. J. (2002). *Critical links: Learning in the arts and student academic and social development*. Arts Education Partnership, One Massachusetts Ave., NW, Suite 700, Washington, DC 20001-1431. Recuperado de: <https://www.aep-arts.org/>
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Dewey, J. (1934) *Art as experience* (New York, Minton Balch).
- Eisner, E. (1992). La incomprendida función de las artes en el desarrollo humano. *Revista Española de pedagogía*, 191, 15-34.
- Eisner, E. (2002). El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Paidós.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Fride, P. (2005). Maestros de la pintura. *Larousse Espes editorial, Barcelona*.
- Fride, P., Carrassat, P., & Marcadé, I. (2004). Movimientos de la pintura. *Barcelona: Larousse*.
- Gómez Gallardo, C. B. (2020). *Cult Eye: Andy Warhol & Pop Art*.

- Guasch, A. M., & Guasch, A. M. (1997). *El arte del siglo XX en sus exposiciones: 1945-1995* Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Guirado, R. M. (2019). Andy Warhol [Ausencias]. *Eviterna*, (5), 74-85.
- James, J. (1996). *Pop Art: Colour Library*. Phaidon Press, 46.
- Janson, H. W., & Janson, A. F. (1988). *Historia del arte para jóvenes* (Vol. 18). Ediciones AKAL.
- Lippard, L. R., Alloway, L., Marmer, N., & Calas, N. (1966). *Pop Art: With Contributions by Lawrence Alloway, Nancy Marmer, Nicolas Calas*. Frederick A. Praeger.
- Lucea, J. D. (2005). *La evaluación formativa como instrumento de aprendizaje en Educación Física* (Vol. 35). Inde.
- Mantecón, A. R. (2007). Arte popular y cultura del consumo. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (3), 232-236.
- Mark, J. (2019). *Integrating the arts across the elementary school curriculum*. Routledge.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). Educación Artística. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Recuperado de:
<https://educagob.educacionyfp.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/educacion-artistica.html>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Realidad y Reflexión*. 44(16). p. 29-47.
- Osuna, K. L. M. (2022). La Neuroeducación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en primaria. *Formación Estratégica*, 4(01). p. 77-92.
- Real Academia Española. (s.f.). Arte. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de agosto de 2023. Recuperado de:
<https://dle.rae.es/arte?m=form>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero.
- Royal College of Art. (2021, 16 de junio). En *Wikipedia*. Recuperado de:
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Royal_College_of_Art&oldid=136369667

Ruhrberg, S., & Fricke, H. (1998). *Arte del siglo XX*, Alemania.

Sumozas, R. (2021). Situación actual de la educación artística en España. [*RMd*] *Revista Multidisciplinar*, 3(1), 17-31.

Touriñán-López, J. M. (2011). Claves para aproximarse a la educación artística en el sistema educativo: educación “por” las artes y educación “para” un arte.

9. Anexos

Anexo 1: Obras artísticas realizadas en la segunda actividad



Figura 1: Obras creadas por los alumnos expuestas en el aula.
Elaboración propia

Anexo 2: Elaboraciones de la tercera actividad



Figura 2: Proceso de elaboración de la tercera actividad.
Elaboración propia.

Anexo 3: Obras artísticas realizadas en la tercera actividad



*Figura 3: Obras artísticas de la tercera actividad.
Elaboración propia.*

Anexo 4: Primer paso de la quinta actividad



*Figura 4: Alumnos creando obras de arte.
Elaboración propia.*

Anexo 5: Segundo paso de la quinta actividad conseguido



Figura 5: Alumnos elaborando la actividad 5.
Elaboración propia.

Anexo 6: Exposición de las obras de arte creadas en la quinta actividad



Figura 6: Resultados de la actividad 5 expuestos en el museo de la clase.
Elaboración propia.

Anexo 7: Rúbrica autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN	SÍ	A VECES	NO
¿Crees que tras la finalización de la sesión has alcanzado los objetivos propuestos?			
¿Has asimilado los contenidos expuestos?			
¿Las actividades han sido adecuadas para tu nivel? ¿Por qué?			
¿Te han parecido entretenidas, interesantes y dinámicas las actividades realizadas?			

Tabla 6: rúbrica de autoevaluación. Elaboración propia.

Anexo 8: Rúbrica 1ª sesión

Rúbrica de la primera sesión	1	3	5
Comprensión de conceptos clave y relevancia de los objetivos de aprendizaje			
Originalidad y creatividad en la presentación de los resultados en las actividades			
Contribución y colaboración en la actividad grupal			
Conoce los contenidos de las preguntas			
Presentación visual de la actividad. Claridad en la comunicación, calidad técnica			

Tabla 7: rúbrica de la primera sesión. Elaboración propia.

Anexo 9: Rúbrica 2ª sesión

Rúbrica de la segunda sesión	1	5	10
Habilidad para aplicar la técnica utilizada en esta actividad.			
Precisión y fidelidad a la obra original. (detalles, colores, y composición general)			
Originalidad en la interpretación y la capacidad de expresar ideas propias.			
Elección y aplicación del color.			
Presentación general de la obra, presentación estética, limpieza y calidad general.			

Tabla 8: rúbrica de la segunda sesión. Elaboración propia.

Anexo 10: Rúbrica 3ª sesión

Rúbrica de la tercera sesión	1	3	5
Habilidad para aplicar la repetición de imágenes y colores vibrantes			
Precisión y fidelidad al estilo de las obras de A. Warhol			
Creatividad en la selección de las imágenes a representar			
Elección y aplicación del color. Originalidad en la elección			
Presentación visual e impacto			

Tabla 9: rúbrica de la tercera actividad. Elaboración propia.

Anexo 11: Rúbrica 4ª sesión

Rúbrica de la cuarta	SÍ	EN OCASIONES	NO
Muestra creatividad personal en la actividad			
Uso de los colores			
Realiza un buen trabajo			
Limpieza y orden			
Preparación de materiales			

Tabla 10: rúbrica de la cuarta sesión. Elaboración propia.

Anexo 12: Rúbrica de actitud, comportamiento, trabajo cooperativo y participación

Rúbrica de actitud, comportamiento y trabajo grupal	1	5	10
Ha mostrado una buena actitud en todas las sesiones			
Ha participado en todas las actividades			
Ha ayudado a sus compañeros en cada una de las actividades			
Ha mostrado interés en la actividad			
Trabaja de manera cooperativa con sus compañeros			
Valora de modo crítico las producciones propias y las de sus compañeros utilizando el vocabulario adecuado y con respeto			
Disfruta y muestra imaginación en sus producciones			

Tabla 11: rúbrica de actitud, comportamiento y trabajo en equipo. Elaboración propia.

Anexo 13: Alumnos trabajando cooperativamente



Figura 7: Alumnos trabajando conjuntamente durante una de las sesiones. Elaboración propia.