



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

**La educación artística a través de
las nuevas tecnologías:
El uso de la tablet**

TRABAJO FIN DE GRADO

MAESTRA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA: Ana García de Rozas

TUTOR: Dr. Pablo Coca Jiménez

Palencia, Junio 2017



RESUMEN

El Trabajo Fin de Grado que presentamos tiene como objetivo aprovechar los beneficios educativos de las nuevas tecnologías y aplicarlos a la educación artística.

El principal de estos beneficios es la motivación extra que aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje por ser un recurso atractivo para los niños.

Pretendemos ampliar la cultura visual de los alumnos dándoles a conocer pinturas de artistas tan dispares como Picasso, Van Gogh y Britto. Nos pondremos en la piel de estos pintores metiéndonos literalmente en sus obras, reproduciendo sus propias pinceladas y dándoles nuestra propia visión a estas reproducciones. También daremos vida a nuestras propias creaciones inspirándonos en las obras y en la técnica de estos grandes pintores.

Todo esto lo haremos utilizando como soporte la tableta. Un recurso con muchas posibilidades y que es manejado con soltura por estos niños "nativos tecnológicos".

Palabras clave: nuevas tecnologías, educación artística, cultura visual, tableta.

ABSTRACT

This final project we present aims to take advantage of the educational benefits of new technologies and apply them to artistic education.

The main of these benefits is the extra motivation they bring to the teaching-learning process as an attractive resource for children.

We aim to expand the students' visual culture by showing them paintings by artists as diverse as Picasso, Van Gogh and Britto. We will put ourselves in the shoes of these painters, literally putting us in their works, reproducing their own brushstrokes and giving our own vision to these reproductions. We will also give life to our own creations inspired by the works and technique of these great painters.

All this we will do using the tablet as support. A resource with many possibilities and that is handled with ease by these children "technological natives".

Key words: new technologies, artistic education, visual culture, tablet.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	5
2.- OBJETIVOS	6
2.1.- OBJETIVO GENERAL DEL TÍTULO DE GRADO EN E. PRIMARIA	6
2.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL TÍTULO	6
2.3.- FINALIDAD Y OBJETIVOS QUE PERSEGUIMOS CON LA APLICACIÓN EN EL AULA DE ESTE TRABAJO	7
2.3.1.- Finalidad	7
2.3.2.- Objetivos.....	8
3.- JUSTIFICACIÓN	9
3.1.- RELACION DEL TRABAJO CON EL CURRÍCULO DE PRIMARIA	12
4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	16
4.1.- CULTURA VISUAL EN LA INFANCIA	16
4.2.- EDUCAR EN LOS NIÑOS EL ESPÍRITU CRÍTICO.....	18
4.3.- LA PLÁSTICA COMO MEDIO, NO COMO FIN.....	19
4.4.- IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS REALES DE LA VIDA	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	21
5.1.- CONTEXTO EN QUE SE VA A LLEVAR A CABO EL PROYECTO	22
5.2.- TEMPORALIZACIÓN	22
5.3.- SESIONES.....	22
5.4.- METODOLOGÍA.....	33
5.5.- RECURSOS.....	34

5.6.- EVALUACIÓN	34
6.- CONCLUSIONES	35
7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
8.- ANEXOS	41
8.1.- AUTOEVALUACIÓN	41
8.2.- ENCUESTA A MAESTROS	42

1.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo Fin de Grado (TFG) se presenta como una oportunidad para poder abordar de manera teórico-práctica la inclusión de las nuevas tecnologías en la escuela y más concretamente en el área de Educación Artística.

Con este trabajo pretendemos renovar, dotando de herramientas motivadoras y actuales, a la educación artística partiendo de los intereses de los niños y utilizando un soporte que además de atractivo, les es cercano y bien conocido: la tablet.

La expresión plástica es uno de los modos de expresión más potentes con que contamos. Un antiguo proverbio chino conocido por todos dice que "una imagen vale más que mil palabras". Si esta aseveración era real en la antigüedad, en la actualidad cobra especial importancia. Las imágenes nos rodean desde que nacemos y durante toda nuestra vida, formando nuestra cultura visual. Esta va a definir nuestra forma de ver el mundo.

Pero no solo somos receptores de imágenes, también podemos producirlas. De esta forma expresamos ideas, conceptos, sentimientos.

Las nuevas tecnologías han dado un impulso importantísimo a la comunicación en general y a la que está basada en imágenes en particular. Y la escuela no puede quedarse fuera de esta realidad. Es nuestro deber como maestros ampliar la cultura visual de nuestros alumnos y también facilitarles distintas formas y recursos de expresión y canales para poder mostrar o compartir sus creaciones artísticas. Y sobre todo educar la mirada de los niños ante esta situación. Conseguir que desarrollen una mirada crítica, consciente de la capacidad de persuasión de la ingente cantidad de imágenes que diariamente nos abordan.

2.- OBJETIVOS

2.1.- OBJETIVO GENERAL DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

El objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria. Es objetivo del título lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

2.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL TÍTULO

La Memoria de plan de estudios del título de Grado de Maestro en Educación Primaria presenta los siguientes objetivos a conseguir:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y

de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

- Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

2.3.- FINALIDAD Y OBJETIVOS QUE PERSEGUIMOS CON LA APLICACIÓN EN EL AULA DE ESTE TRABAJO

2.3.1.- Finalidad

La finalidad de este proyecto es la inclusión de las nuevas tecnologías en la educación artística aprovechando así el interés que despiertan en los niños para renovar y modernizar esta área y adaptarnos a la realidad tecnológica actual.

De la misma forma en que el dibujo técnico se introdujo en las escuelas por la creciente demanda de profesionales preparados ante los nuevos avances que se estaban produciendo

durante la Revolución Industrial, la educación artística actual ha de adaptarse a los rápidos cambios tecnológicos del siglo en que vivimos.

Por otro lado, el mundo se presenta ante nosotros en forma de imágenes, estas ejercen un gran poder sobre nuestras mentes y sobre nuestros comportamientos. Tenemos el deber como educadores de entrenar la mirada de nuestros alumnos.

La escuela ha de educar niños capaces de canalizar toda la información que reciben en forma de imágenes e interpretarla de forma crítica. En este sentido son muy interesantes las reflexiones de Acaso (2007) en su libro *Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. En su obra afirma que un habitante cualquiera de una gran ciudad puede llegar a consumir hasta 800 imágenes diarias, vivimos en un mundo saturado de imágenes que nos condicionan. Sin embargo, apenas nos preocupamos por la alfabetización visual. Hay muy pocos estudios sobre la influencia que ejercen las imágenes en nuestra vida. Con este manual, Acaso nos enseña a sospechar de las imágenes, analizarlas y desarrollar un sentido crítico frente a ellas.

2.3.2.- Objetivos

Mediante la puesta en práctica de éste proyecto vamos a tratar de conseguir en los alumnos las siguientes capacidades:

Un objetivo general:

- Ser consciente de las posibilidades que les ofrecen las nuevas tecnologías para conocer, crear y difundir arte.

Los objetivos específicos:

- Investigar y conocer a distintos pintores y ser capaces de identificar sus obras.
- Mediante la reproducción de pinturas famosas, experimentar la técnica de cada uno de los autores metiéndonos dentro del cuadro.
- Utilizar la tablet y las aplicaciones de dibujo como recurso para la expresión plástica.
- Desarrollar la creatividad y dar rienda suelta a la necesidad de expresión de los niños disfrutando del proceso.

- Participar en la creación de galerías virtuales de arte para difundir nuestras creaciones y sentir la satisfacción de compartir el trabajo bien hecho.
- Disfrutar y utilizar las aplicaciones de dibujo digital para la ocupación constructiva de su tiempo de ocio.

3. JUSTIFICACIÓN

¿Por qué trabajar la educación artística con los niños? La expresión plástica es un vehículo de comunicación. Mediante sus dibujos o sus creaciones artísticas, del tipo que sean, el niño se expresa libremente, manifiesta su personalidad, sus inquietudes, sus emociones, todo su mundo interior. En definitiva, ésta puede ser una de las vías para que los alumnos desarrollen una personalidad armónica.

Hargreaves (1991) señala que:

Entre personal docente, investigadores y educadores existe un amplio acuerdo sobre la importancia vital de educar a los niños y niñas en el terreno artístico: las artes proporcionan ocasiones únicas para el desarrollo de cualidades personales como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales y la autoestima (pág. 8).

Las representaciones artísticas y la cultura visual significan un estímulo intelectual y emocional para los niños por eso la escuela tiene que tener en cuenta la importancia de la imagen para transmitir valores. Crear un modelo educativo que valore esta forma de aprendizaje sería una manera de crear una mirada más crítica en los niños.

El modelo educativo actual, en cambio, plantea la educación artística de forma errónea. Como señala Aguirre (2010):

Lo que se propone desde las instituciones educativas no está alimentando precisamente un tipo de trabajo crítico y un tipo de trabajo de maduración personal y de reflexión personal y de formación del sujeto a través de las artes sino que está obligando a maestros y maestras a que trabajen en las artes como se trabaja en otras materias, como algo que hay que aprender y no como algo de lo que se puede aprender.

En los últimos años las nuevas tecnologías han entrado con fuerza en las aulas renovando el proceso de enseñanza aprendizaje, dando nuevas herramientas a maestros y alumnos para trabajar los contenidos de una manera motivadora basada en la imagen.

Ordenadores, tabletas y pizarras digitales han dado un impulso a la enseñanza. En la actualidad y desde hace unos años las editoriales incluyen junto con los libros de texto el formato digital con actividades de ampliación y de refuerzo y con actividades interactivas para el trabajo colectivo con el grupo clase.

El hecho de que las tecnologías hayan entrado con fuerza en la escuela es algo lógico y no podía ser de otra manera si pensamos que estamos ante una generación de niños que desde muy pequeños manejan con total naturalidad diferentes dispositivos como smartphones, tablets y ordenadores. Una generación de niños que son “nativos tecnológicos”.

Lengua, matemáticas, ciencias naturales o inglés se trabajan en las aulas con la ayuda de las nuevas tecnologías. La educación artística no debería ser menos. De hecho, este área debería ser, por su naturaleza visual, una de las áreas a las que más pueden aportar las nuevas tecnologías.

Es cierto que la expresión plástica escolar ha estado tradicionalmente basada en el uso del lapicero, las pinturas y otros materiales y esto no puede cambiar ya que la manipulación de distintos materiales plásticos, la experiencia de mezclar colores, de usar un carboncillo o de mancharse las manos con pintura de dedos no se podrán nunca sustituir por una aplicación de la tablet, del mismo modo que los ebooks no podrán nunca desbancar por completo a los libros de papel.

Pero también es cierto que las nuevas tecnologías pueden aportar muchas cosas buenas a la educación artística y debemos aprovecharlas desde tres puntos de vista:

1. Internet nos permite acceder fácilmente a creaciones de distintos artistas sin tener que desplazarnos. Por ejemplo, podemos realizar visitas virtuales a distintos museos de todo el mundo. Podemos buscar información y obras de cualquier pintor, escultor, arquitecto...
 2. Crear nuestras propias obras a través de diversas aplicaciones informáticas. Disponemos de multitud de apps para hacer dibujo vectorial con la tablet como Sketchbook, Scribmaster,
-

Handwrite o Boceto. Una nueva forma de expresión artística muy interesante para nuestros niños. Algunas de ellas nos permiten compartir nuestros trabajos con otros usuarios de la aplicación.

Difundir nuestro “arte”. Compartir nuestros trabajos artísticos utilizando Internet como espacio de exposición. Podemos crear un blog de educación artística donde colgar fotografías de nuestras creaciones. Podemos colgarlas en el aula virtual para hacer partícipes a los padres y a toda la comunidad educativa de nuestro trabajo. Podemos subir vídeos a canales como Youtube, explicando el proceso para realizar un trabajo concreto. Podemos compartirlos en Pinterest. Las posibilidades son infinitas.

Por otro lado, el motivo que me ha llevado a elegir este tema para desarrollarlo en mi TFG es por un lado mi gusto personal por la asignatura y por otro el hecho de que es casi siempre una de las áreas a las que menos importancia se le da desde cualquiera de los ámbitos de la comunidad educativa, a pesar de las posibilidades que tiene para desarrollar en los alumnos capacidades que van a ser decisivas en su vida como la creatividad o el pensamiento crítico.

En la actualidad y desde hace 18 años trabajo como maestra de Educación Física en la escuela pública. Pues bien, la Educación Física y la Educación Artística son áreas muy similares en el sentido de que las dos son relegadas en un segundo plano tanto por la Administración Educativa que les resta horas semanales en el currículo, como por padres e incluso maestros que ven en ellas asignaturas secundarias o ratos de esparcimiento y descanso del “trabajo serio”. En cambio, otras escuelas con metodologías alternativas y fundamentos pedagógicos distintos a los de la escuela tradicional, conceden a la actividad física y al arte un papel esencial como medio educativo para el desarrollo integral del alumno.

Creo que la educación actual debería evolucionar hacia un modelo en el que se reconozca el potencial educativo de la Educación Artística, tanto plástica como musical, y de la Educación Física. Así lograríamos educar a niños con mentes abiertas, críticos, capaces de buscar soluciones a los problemas que se les plantean en la vida, niños curiosos, intuitivos, espontáneos, ingeniosos, con iniciativa, capaces de investigar y ser autónomos en sus aprendizajes. Niños que saben trabajar en equipo y que poseen unos valores morales y cívicos. Niños que se conocen a sí mismos y sus posibilidades y que tienen una buena

autoestima. En definitiva niños sanos y equilibrados desde el punto de vista físico, intelectual, emocional, social y moral.

3.1.- RELACIÓN DEL TRABAJO CON EL CURRÍCULO DE PRIMARIA

Tal como establece la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León:

La finalidad de la etapa de 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.

La finalidad fundamental de nuestra propuesta de intervención es facilitar a los alumnos los aprendizajes de nociones básicas de la cultura pictórica iniciándonos en el conocimiento de la obra de tres artistas como Picasso, Van Gogh y Britto. También trabajaremos el desarrollo del sentido artístico y de la creatividad creando obras que imiten la técnica de estos tres pintores.

Tenemos que resaltar, por su relación con nuestro trabajo, cuatro de los catorce objetivos del currículo de Educación Primaria en Castilla León. De acuerdo con lo establecido en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la Comunidad de Castilla y León, la etapa de educación primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo y crítico de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

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

A la consecución de todos ellos contribuiremos con la puesta en práctica de este trabajo.

En cuanto a la relación con las competencias básicas:

De las siete Competencias Básicas de la LOMCE nuestro trabajo está relacionado con todas ellas aunque más directamente con las cinco últimas:

1.- Comunicación lingüística

2.-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

3.- Competencia digital

4.- Aprender a aprender

5.- Competencias sociales y cívicas

6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

7.- Conciencia y expresiones culturales

Las más importantes en este proyecto son:

- Competencia digital. Obviamente si vamos a utilizar las tablet y las distintas aplicaciones de dibujo además de otras herramientas como Google, Pinterest, Instagram... para buscar información, imágenes, publicar y compartir las nuestras en internet estaremos desarrollando esta competencia. Esto implica ser autónomo, responsable, crítico y reflexivo al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes.
- Aprender a aprender. Implica iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Este proyecto conlleva una investigación por parte de los niños sobre los

distintos pintores y obras que se proponen. Han de buscar y seleccionar la información para posteriormente ponerla en común con la clase. Llegamos así a la siguiente competencia:

- Competencias sociales y cívicas. Además de la puesta en común y del trabajo en grupo de los niños de la clase vamos mucho más allá en el momento en que utilizamos internet como lugar en el que exponer y compartir nuestras creaciones, ver trabajos similares de otros niños de todo el mundo e interactuar dando nuestra opinión o felicitando al autor del trabajo.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Una de las finalidades de este proyecto es la impresión digital de chapas, tazas, camisetas, lienzos para el mercadillo solidario del cole que tiene como finalidad recaudar dinero para Unicef.
- Conciencia y expresiones culturales. Supone conocer y apreciar la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de diversas manifestaciones culturales y artísticas, entre ellas las artes plásticas. Conocer a los tres autores propuestos y sus obras así como crear nuestras propias obras imitando su técnica como forma de expresión de nuestro mundo interior.

En el apartado de la Ley relativo a Principios pedagógicos tenemos que resaltar por su relación con nuestro trabajo:

2. La metodología didáctica será fundamentalmente comunicativa, activa y participativa.

5. Se promoverá la integración y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.

El artículo 27 de la Ley relativo a la evaluación y promoción nos aclara que: En el área de educación artística la calificación será determinada globalmente entre las materias de plástica y música teniendo en cuenta el progreso del alumno en el área. Mi opinión en este sentido es que la plástica y la música deberían evaluarse de forma independiente concediéndoles la importancia que cada una de estas áreas se merece.

El anexo de la Ley que desarrolla la Educación artística explica como esta se divide en dos partes: plástica y música.

El área de Educación artística se divide en dos partes: la Educación plástica y la Educación musical, atendiendo al estudio de los lenguajes propios de cada una. A su vez, cada una de

estas partes se subdivide en tres bloques, que aun estando relacionados entre sí, mantienen ciertas diferencias con el resto. El planteamiento curricular del área de plástica se asienta sobre tres líneas de trabajo prioritarias, que se desarrollan a lo largo de la etapa. En la primera se plantea la discriminación de imágenes fijas y en movimiento, al inicio mediante la experimentación con imágenes del entorno, pasando después a la secuenciación de imágenes para llegar finalmente a la realización de proyectos audiovisuales en los que se aplique lo aprendido; la segunda, al alumno del dibujo bidimensional en papel al diseño tridimensional digital, adquiriendo entre ambos, conceptos básicos de volumen, profundidad y proporción; y, la tercera, consiste en dar mayor relevancia en los primeros cursos al dibujo y a las destrezas manuales y, en los últimos, **a las destrezas digitales** y al dibujo técnico.

El trabajo que nos ocupa se va a llevar a cabo en 5º de primaria respondiendo así al currículo cuando dice que en los últimos cursos se prestará atención, entre otras cosas, a las destrezas digitales.

En el apartado Orientaciones metodológicas de la educación artística la Ley dice que:

Se pretende conseguir un aprendizaje progresivo, con actividades secuenciadas y jerarquizadas, de forma que cada concepto se apoye en otros anteriores y sirva a su vez para el aprendizaje posterior. Nosotros partimos del conocimiento previo y la habilidad natural de los alumnos para el manejo de la tablet y a partir de ahí les proponemos actividades para el conocimiento artístico y el desarrollo de la creatividad.

Los alumnos y alumnas no pueden estar alejados de las tecnologías propias de este siglo. Es por ello que cobran mayor importancia en esta área las Tecnologías de la información y la comunicación.

La actividad del alumno debe ser tenida en cuenta como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego debe ser base de la expresión artística en esta actividad, la vía para lograr la integración de los alumnos en las actividades de una forma activa y participativa. La utilización de la tablet para el trabajo de educación artística es percibida por los niños como algo lúdico que les motiva enormemente.

4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1.- CULTURA VISUAL EN LA INFANCIA

Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías ejercen una gran influencia en muchos aspectos de nuestra vida. Son capaces de condicionar nuestra forma de ver y entender el mundo y de modificar nuestra manera de ser y estar en ese mundo. Se han convertido en unas lentes a través de las cuales percibimos la realidad.

Las tecnologías de lo visual se han desarrollado de tal forma en los últimos años, que una imagen se puede difundir casi de forma inmediata entre un número de personas que se multiplica de forma exponencial con solo pulsar un botón. Todas esas imágenes que se nos presentan diariamente son las encargadas de acercar y mostrar el mundo a nuestros niños y crear su identidad cultural.

Como afirma Hernández (2002):

Hoy en día gran parte de la construcción, tanto de la propia identidad del alumnado, como la representación del mundo que les rodea, se realiza a través de la cultura visual, que desgraciadamente dista mucho de las propuestas educativas escolares.

La problemática se presenta cuando esas imágenes están manipuladas o crean en los niños una realidad errónea o inconveniente. Expone Aguirre en el vídeo *Cultura visual infantil* que el imaginario social a través de la cultura visual tiene tanto poder que se impone muchas veces a lo real, de tal forma que en el imaginario de un niño puede asociarse la mujer a la cocina y el hombre al ordenador aunque eso en su vida real no sea así.

En los dibujos para niños habitualmente, se nos ha presentado un prototipo de mujer representada por una princesa dulce y dócil cuya máxima aspiración en la vida es casarse con un príncipe y que ha hecho tanto daño durante varias generaciones. Por suerte cada vez es más frecuente ver en los dibujos animados a mujeres aventureras, valientes, fuertes y con carácter. Estereotipo con el que afortunadamente muchas niñas se identifican.

Cada vez invertimos más tiempo en la tele, el ordenador o el teléfono inteligente. Lo bueno de todo esto es que hemos dejado de ser receptores pasivos. Desde que Internet se convirtió en una tecnología accesible para todos, somos capaces de buscar y contrastar información de cualquier ámbito al momento. Los alumnos pueden investigar sobre cualquier tema. De

esta manera estamos trabajando una competencia tan interesante como “aprender a aprender”, siendo los propios alumnos artífices de su propio aprendizaje.

Pero teniendo en cuenta la influencia de los medios de comunicación y su capacidad para manipularnos, en la escuela deberíamos entrenar la mirada de los niños para que sean capaces de poner en tela de juicio algunos de los contenidos que se presentan ante ellos en forma de imágenes.

Según Aguirre (2006),

Lo mismo que una sociedad ilustrada debe alfabetizar a sus ciudadanos, se dice, una sociedad donde lo visual adquiere tanta relevancia debería dotarles también de competencia para la lectura de lo visual. Es decir, debería alfabetizarlos visualmente para que sean capaces tanto de descodificar los recursos expresivos ocultos en cada imagen, como usarlos para la propia creación artística. De modo que la formación perseguiría la competencia en la “emisión” y, sobre todo, en la “lectura” de los mensajes visuales.

El término “alfabetización visual” fue acuñado en 1969 por John Debes (visual literacy) y hace referencia a enseñar la capacidad de leer imágenes, analizarlas e interpretarlas.

La escuela es ampliamente superada por la cultura visual en su función de transmitir valores, saberes y configurar identidades, según Aguirre:

El universo visual y la cultura popular (el cine, los videojuegos, la música popular, las teleseries, Internet, los dibujos en la televisión, la publicidad, etc.), con los que los estudiantes interactúan en su tiempo de ocio, han tomado el relevo a la escuela en su misión social de transmitir valores y aportar conocimientos para la configuración de identidades. Es por ello, que este nuevo fenómeno se convierte en una cuestión ineludible para cualquier proyecto educativo.

Por este motivo, dice Aguirre, la escuela tiene que actualizarse y centrarse en dotar a los alumnos de recursos que les permitan seleccionar, contrastar y ser críticos con la información que manejan:

La escuela está revisando su papel en el siglo que acabamos de inaugurar, porque no puede seguir pretendiendo ser el único lugar para la transmisión de saberes y porque es incapaz de competir con las posibilidades que en este terreno ofrecen las nuevas tecnologías. En consecuencia, muchos educadores se han lanzado a la tarea de repensar la escuela, proponiendo que abandone su tradicional función reproductora de saberes y que se ocupe de

preparar a los individuos para hacer un uso crítico y democrático de las informaciones que hoy todos los ciudadanos tienen a su alcance.

Siguiendo a Freedman,

El nuevo ámbito de la educación artística es la cultura visual, que incluye todas las artes visuales y de diseño: las bellas artes, la publicidad, los vídeos y películas, el arte popular, la televisión y otros espectáculos, diseños de viviendas y parques de recreo, imágenes por ordenador y otras formas de producción y comunicación”.

Es decir, la escuela, a través de la educación artística, y de forma transversal en el resto de las áreas, ha de formar a los niños en la capacidad de interpretar toda la información que llega a ellos diariamente en forma de imágenes.

4.2.- EDUCAR A LOS NIÑOS EN EL ESPÍRITU CRÍTICO

Vivimos en una sociedad visual en la que la comunicación mediante imágenes es muy elaborada y sofisticada. Los medios de comunicación y sobre todo Internet se han convertido en parte fundamental de la vida de todos nosotros.

Las nuevas tecnologías potencian el papel de la cultura visual haciendo que la información visual llegue más rápido a un mayor número de personas.

Encontramos en Internet soluciones y respuestas que pueden facilitarnos la vida en muchos ámbitos. También opciones de ocio para todos los públicos. Información de fácil acceso al alcance de todos. Su forma de comunicación, además de la palabra escrita, es sobre todo mediante imágenes. Estas pueden influirnos, convencernos, moldearnos, manipularnos... especialmente en el caso de los niños. Una realidad eminentemente visual requiere de un entrenamiento para poder descifrar e interpretar sus imágenes.

Los alumnos han de aprender a cuestionarse las cosas, esto les ayudara a desarrollar un pensamiento crítico. Este va asociado a la capacidad creativa ya que los dos requieren imaginación y pensamiento divergente.

Es por esto que tenemos que formar individuos que sean capaces de poner en tela de juicio las cosas y no solo absorber todo lo que les ponen delante sin ningún filtro. Es necesario un punto de vista crítico ante toda esta información visual que reciben cada día. La escuela y más concretamente la educación plástica puede ayudar a desarrollar esta capacidad en los niños.

4.3.- LA PLÁSTICA COMO MEDIO, NO COMO FIN.

Por otro lado Civit y Colell plantean que

La educación plástica es una forma de conocimiento que desarrolla estrategias que articulan la inteligencia y la sensibilidad; una herramienta capaz de generar la adquisición de nuevos conocimientos, de desplegar nuestras “antenas sensoriales”, de enriquecer nuestra capacidad de comunicarnos y de expresarnos, y de ampliar nuestra forma de ver, entender e interpretar el mundo. Entenderla como una manera de cubrir el tiempo, una oportunidad para hacer el regalo del día del padre, o una actividad para decorar nuestro espacio, es reducir las posibilidades educativas de esta área.

Estas autoras están de acuerdo con el planteamiento de Aguirre en que la plástica es un proceso que hay que priorizar por delante del resultado. Donde tenemos que poner el énfasis como educadores es en el proceso de creación, de construcción o de elaboración que se lleva a cabo cuando hacemos una actividad plástica. Lo importante no tiene que ser el resultado, a pesar de que tenga su importancia, puesto que donde realmente se da un proceso de aprendizaje es en el momento de pensar, de valorar, de decidir, de manipular, de experimentar... para llegar a un dibujo, una escultura o una pintura determinada.

La educación artística es un medio para desarrollar el intelecto “Si se toma conciencia de la medida en que se puede desarrollar lo intelectual a partir de la educación artística en la niñez, entonces se estará dispuesto a darle al arte el lugar que se merece en la escuela primaria” (“Fundamentos pedagógicos y metas de la escuela Waldorf”, pág. 21).

4.4.- IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS DE LA VIDA

Formar niños creativos es formar personas capaces de contribuir a la mejora de la sociedad.

La creatividad es una de las capacidades más importantes del ser humano ya que le ha permitido y le permite adaptarse a la naturaleza, solucionar sus problemas. El pensamiento creativo es la clave de la subsistencia del hombre. Le llevó a cultivar sus propias semillas y a domesticar animales para garantizarse el alimento, a construir lugares donde vivir... a fabricar vehículos espaciales, a crear vacunas, a realizar complicadas operaciones quirúrgicas...

Copérnico, Einstein, Da Vinci, Mozart, Marie Curie, personas brillantes, genios, científicos...grandes mentes creativas que abrieron caminos por los que nadie había caminado antes.

Las distintas civilizaciones han ido evolucionando gracias a los procesos creativos. La creatividad es una capacidad intrínseca a todas las personas. Todos poseemos la capacidad de crear o inventar cosas nuevas, sin embargo es cierto que algunas personas que tienen el sentido de la creatividad más desarrollado que otras. Como afirma de Bono (1994) la creatividad es una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. En la misma línea, Menchén (1998) asegura que en cada niño existe cierto grado de creatividad latente que puede ser descubierta, activada y estimulada. Una buena capacidad creativa es la suma de talento y entrenamiento.

En definitiva, esta capacidad puede ser entrenada y mejorada. En la escuela tenemos la capacidad y el deber de desarrollar el sentido de la creatividad en los niños. Esta les ayudará a dar respuesta a multitud de los problemas que se les presenten en el día a día.

Una cita muy simpática de Albert Einstein dice que “La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”. Efectivamente la creatividad es una forma de inteligencia. Gardner (1983), autor de la teoría de las inteligencias múltiples, afirma que hay varios tipos de inteligencia y que la creatividad es una forma de ser inteligente, por tanto, también existen diferentes tipos de creatividad: creatividad lógico-matemática, lingüística, corporal-kinestésica, intrapersonal, interpersonal, musical, etc. De esta forma sería posible, por ejemplo, encontrarnos un alumno muy creativo en lógica- matemática pero nada creativo en lo que a la música se refiere.

Getzels y Jackson (1962) estudiaron la relación entre creatividad e inteligencia y descubrieron que los individuos con un CI muy bajo no pueden ser creativos.

Al igual que la inteligencia es necesaria para que pueda darse el pensamiento creativo, también la creatividad es agente del desarrollo de la inteligencia: “La mente que se abre a una nueva idea, jamás volverá a su tamaño original” (Albert Einstein)

5.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

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

El Centro de Educación Infantil y Primaria “Pedro I” es un colegio público que está situado en Tordesillas, localidad situada a 28 Km. de Valladolid, siendo un nudo importante de carreteras. Bañada por el río Duero, Tordesillas posee un zona importante de pinares y está rodeada por los Montes Torozos. Cuenta con unos 10.000 habitantes. Aunque en otros tiempos fue una población eminentemente agrícola, en la actualidad predomina el sector servicios y el industrial. Cuenta así mismo, con un número importante de funcionarios.

Al centro acuden tanto los alumnos de Tordesillas como otros de pueblos de alrededor que no tienen escuela en su localidad; por lo que cuenta con servicio de transporte y comedor.

Es un centro grande con tres líneas y casi 50 trabajadores, entre maestros y personal laboral.

La clase a la que va destinada esta propuesta es 5º de Ed. Primaria. El grupo está formado por 24 alumnos. Es un colectivo bastante homogéneo y aunque hay alumnos con distintas necesidades y dificultades de aprendizaje, estas no afectan a lo que pretendemos de ellos en el área de educación artística ya que no les pedimos que emitan producciones perfectas, solo que creen. Nuestra área es especialmente favorable a la diversidad ya que es muy fácil la adaptación a las posibilidades reales de cada uno. Según Prado (1998), la creatividad es “un modo personal y original de pensar, sentir y expresarse que se aparta de los modelos socioculturales vigentes o circundantes y da como resultado trabajos distintos, a menudo, originales y valiosos, en los distintos sujetos.” (p.20). Basándonos en esta idea, la diversidad no es un problema sino todo lo contrario.

5.2.- TEMPORALIZACIÓN

Desarrollaremos el proyecto en un total de doce sesiones de una hora, de las cuales las tres primeras están dedicadas a la toma de contacto con nuestra tablet y a investigar y experimentar con las distintas herramientas de la aplicación de dibujo.

Las sesiones 4, 5 y 6 las dedicaremos a conocer aspectos básicos de la vida y obra de Van Gogh, a reproducir uno de sus cuadros más famosos, “La noche estrellada” y a realizar nuestra propia obra de arte imitando la técnica del genial pintor.

Las sesiones 7, 8 y 9 trabajaremos la biografía y obra de Picasso, le daremos nuestra visión personal a su obra “Dos mujeres leyendo” y crearemos nuestra propia obra cubista.

Durante las sesiones 10, 11 y 12 conoceremos a Britto y su obra, reproduciremos una de sus composiciones de flores y crearemos nuestra obra inspirándonos en la suya.

5.3.- SESIONES

APRENDEMOS A UTILIZAR LA APLICACIÓN DE DIBUJO DE LA TABLETA

1ªSESIÓN: Toma de contacto. Experimentación

Los niños dedicarán esta primera sesión a explorar las funciones del programa. Todos traerán la aplicación de dibujo descargada en sus tablets.

No les pedimos ninguna producción en concreto. Solo que investiguen las funciones de cada uno de los instrumentos que tiene la aplicación. Que dibujen libremente utilizando todas las herramientas posibles. Algunos alumnos dibujaron líneas y trazos sin ninguna intención representativa, otros representaron ideas concretas.



Keylin realizando trazos diversos sin intención representativa.



Daniela experimentando con las herramientas de la aplicación dibujando un sol.

2ªSESIÓN: Un dibujo sencillo, huevos de pascua

Sobre la base de una imagen en la tablet en blanco y negro y con trazos sencillos de unos huevos de Pascua que hemos trabajado del modo tradicional coloreando con rotuladores, vamos a dibujar calcando las líneas en la tablet y rellenando de color. De este modo vamos a vectorizar la imagen.



3ªSESIÓN: Creamos nuestra propia “obra de arte”

Una vez que conocemos las herramientas de dibujo de que disponemos en nuestra aplicación, cada niño improvisará su propia creación en un trabajo libre.



Alejo tras la realización de un trabajo libre.

En las siguientes sesiones crearemos reproducciones de obras de pintores famosos partiendo de la fotografía de estas obras y dándoles nuestro toque personal con las herramientas de que dispone nuestra aplicación de dibujo. Para ello partimos de una foto con la obra en concreto y sobre ella, utilizándola como base, haremos trazos con las herramientas de que disponemos en la aplicación creando nuestra propia versión de la obra.

Seguiremos tres pasos: Conocemos, reproducimos, creamos.

- Conocemos al autor. Investigamos sobre su vida y cuadros más famosos
- Reproducimos una de sus obras
- Creamos nuestra propia obra de arte inspirándonos en la obra del autor y utilizando su técnica

REPRODUCCIÓN DE UNA OBRA DE ARTE : VINCENT VAN GOGH

+ 4ªSESIÓN: Conocemos a Vincent Van Gogh, vida y obra.

- Dedicaremos una sesión completa a investigar sobre la vida de Vincent Van Gogh. Cada alumno, en su tablet conectada al WIFI del centro buscará en Google la biografía del artista. Después de 5 o 10 minutos de investigación individual pondremos todo lo aprendido en común, cada uno irá aportando detalles hasta completar una idea general de la vida del genial artista.
- En la pizarra digital contemplaremos los cuadros más famosos del pintor. Haremos un juego interactivo por equipos que tendrá como objetivo aprender los nombres de estas obras.
- Concluiremos la sesión con una visita virtual al Metropolitan Museum of Art, de Nueva York. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/788834/sumergete-en-el-museo-metropolitano-de-arte-de-nueva-york-con-este-nuevo-video-en-360-degrees>
- Visionado del video Museo Van Gogh en Amsterdam <https://www.youtube.com/watch?v=bCNMS8-8zfU>

+ 5ªSESIÓN: Reproducción de un fragmento de “La noche estrellada”

En esta sesión reproduciremos nuestra propia versión de una pequeña muestra de “La noche estrellada”.



Para facilitar el trabajo a los alumnos reproduciremos solo un cuadrante de la parte superior derecha del cuadro.

Los niños buscarán la imagen en Internet y la tomarán como base de su trabajo haciendo trazos de color a modo de pinceladas imitando la conocida técnica de Van Gogh y buscando para ello las herramientas más adecuadas de su aplicación de dibujo.



Roberto imitando la técnica de pinceladas de Van Gogh reprodujo una pequeña porción de "La noche estrellada".

6ª SESIÓN: Hacemos nuestra propia creación utilizando la técnica de las pinceladas

Desde retratos hasta paisajes utilizando la técnica de las pinceladas, imitando a Van Gogh



Dos obras de libre creación imitando la técnica de Van Gogh.

REPRODUCCIÓN DE UNA OBRA DE ARTE: PABLO PICASSO

+ 7ª SESIÓN: Conocemos a Picasso, vida y obras. El cubismo

- Los niños individualmente buscarán en sus tablets conectadas a internet información sobre Picasso. Transcurridos unos 10 minutos pondremos en común toda la información encontrada.
- Veremos las obras más representativas de Pablo Picasso en la pizarra digital y jugaremos por equipos a acertar los nombres de algunos de los cuadros.
- A partir del visionado de estas obras intentaremos definir mediante una lluvia de ideas qué es el cubismo.
- Concluiremos la sesión con la visualización de un vídeo sobre la vida y obra del autor: <https://www.youtube.com/watch?v=B86KuLXt7UA> del canal de arte de Youtube “Arte para niños” de López Borrego, R

+ 8ª SESIÓN: Reproducción de la obra “Dos mujeres leyendo”

Two girls Reading 1934. University of Michigan Museum of Art.

Igual que hicimos con “la noche estrellada” utilizaremos la imagen de fondo para “calcar” la figura y colorear como queramos dándole a la obra nuestro toque personal.



Álvaro dándole su propia interpretación a la obra “Dos mujeres leyendo” de Pablo Picasso.

9ªSESIÓN: Creamos nuestra propia obra cubista

Comenzaremos dibujando un boceto en papel

Recordaremos los puntos clave del cubismo a grandes rasgos:

- Desaparece la dimensión profundo
- Descompone la figura y nos ofrece distintos puntos de vista
- Esquemático, simplicidad de líneas.

Tomaremos una foto del boceto hecho en papel y la utilizaremos como base para crear nuestra propia obra cubista en la tablet. O bien la dibujaremos sobre la tablet a mano alzada.



Creamos nuestra propia obra cubista tratando de imitar a Picasso.

REPRODUCCIÓN DE UNA OBRA DE ARTE: ROMERO BRITTO

10ª SESIÓN : Conocemos a Britto, biografía y obra

- Investigamos sobre la biografía de Romero Britto. Los niños descubrirán que Britto es un artista brasileño actual que combina elementos del cubismo, el arte pop y el graffiti en su trabajo.

Les llamarán la atención anécdotas como esta: a los 8 años, Britto comenzó a demostrar su interés por el arte, pintaba y dibujaba sobre cartones o papel de libreta. A los 14 años realizó su primera exposición pública y vendió su primer cuadro.

- Buscamos en Internet obras de este artista. Observamos los rasgos cubistas.



11ª SESIÓN: Reproducción de una obra de Britto

Como hemos hecho con otros autores, a partir de una foto de este cuadro haremos nuestra propia reproducción. Podemos variar colores y formas para darle a la obra nuestra propia visión.



12ª SESIÓN: Imitamos la técnica de Romero Britto

Nos inspiraremos en las flores de Britto para crear nuestra propia obra de arte. Haremos la composición en papel y posteriormente la trasladaremos al soporte digital.



Los niños imitan a Britto teniendo como referencia algunas de sus obras en la PDI.



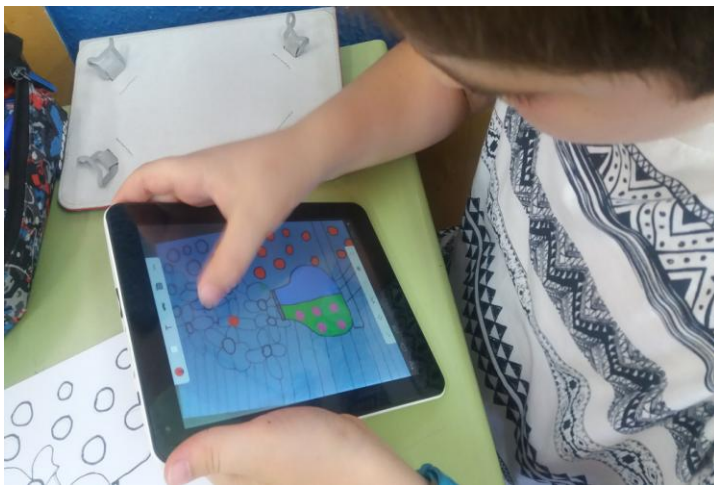
Alejo y Mario creando sobre el papel su obra imitando el trabajo de Britto. Las premisas: formas simples y mucho color.



María ayuda a Naiara con la aplicación.



Telma y Alejo muestran orgullosos sus creaciones.



Daniel digitalizando su dibujo previamente diseñado en papel.

5.4.- METODOLOGÍA

Seguiremos una metodología activa y participativa:

El alumno es protagonista de su propio aprendizaje. El maestro da las pistas oportunas, orienta, guía al alumno a lo largo del proceso para llegar a conseguir las metas, los objetivos propuestos.

Esta metodología es la única capaz de promover los aprendizajes por competencias. En resumen, se trata de huir un poco de la teoría para centrarse más en la práctica. La LOMCE plantea que es necesario un cambio metodológico basado en los alumnos actuales y hace referencia expresa al impacto de las nuevas tecnologías. Nuestros alumnos nada tienen que ver con los de hace diez o veinte años. Ellos han ido cambiando con la sociedad. La escuela ha de adaptarse a los cambios al mismo ritmo que sus alumnos.

LOMCE: cambio metodológico



- La educación es la clave de esta transformación mediante la formación de **personas activas** con autoconfianza, curiosas, emprendedoras e innovadoras, deseosas de participar en la sociedad a la que pertenecen, de crear valor individual y colectivo, capaces de asumir como propio el valor del equilibrio entre el esfuerzo y la recompensa. 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.
- **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.



Vemos como determinados recursos favorecen o determinan metodologías concretas: Estamos utilizando como soporte la tablet, un dispositivo que de entrada despierta el interés de los niños ya que ellos la asocian automáticamente a algo lúdico. Además es un medio que manejan sobradamente. Con lo cual, claramente estamos partiendo de los intereses y de las capacidades de los alumnos y estamos siendo totalmente constructivistas.

5.5.- RECURSOS

Cuando comencé con este trabajo me preguntaba si era factible llevarlo a cabo en la práctica del aula. Mi duda principal era si todos los niños dispondrían de una tablet y si los padres estarían de acuerdo en que las trajeran a la escuela.

Para salir de dudas lo planteé en clase y de los 24 alumnos sólo uno presentó problemas.

Podemos utilizar cualquier tipo de tablet entre 7 y 12 pulgadas con acceso a Internet por wifi y cualquiera de las aplicaciones de dibujo disponibles en Play Store, aunque para unificar hemos elegido una llamada “Boceto” por su facilidad de uso y por las posibilidades que nos ofrece.

Además necesitaremos pizarra digital en el aula que dependa de un ordenador con conexión a Internet.

5.6.- EVALUACIÓN

Realizaremos una evaluación eminentemente cualitativa y procesal Eisner (1998)

Es decir, evaluaremos a los alumnos mediante la observación sistemática de su trabajo diario en clase. Los indicadores que tendremos en cuenta son los siguientes:

1. Es capaz de investigar en Internet aspectos sencillos de la vida y obra de los pintores propuestos.	
2. Participa en la puesta en común de toda la información recabada.	
3. Realiza las tareas propuestas y pone interés en su trabajo.	
4. Disfruta en las clases de educación artística.	
5. Respeta las producciones de sus compañeros.	
6. Cumple las normas establecidas.	

Valoraremos estos indicadores según una escala de cuatro niveles de consecución:

S. siempre, F. frecuentemente, AV. a veces, N. nunca

Por supuesto valoraremos la calidad estética de las producciones de los niños pero nunca será este el único fin. Nos centraremos más en el proceso que en el producto.

Además al finalizar la parte correspondiente a cada autor los alumnos realizarán una autoevaluación con emoticonos que reflejan el grado de consecución de cada uno de los ítems. ANEXO I

6.- CONSIDERACIONES FINALES. CONCLUSIONES

Lo primero que quisiera destacar es el entusiasmo con el que los niños recibieron la noticia de que íbamos a trabajar la Educación Artística con tablets.

Ellos están acostumbrados a utilizarlas para sus juegos, con lo cual solo el hecho de manejar este soporte ya significa para los alumnos algo lúdico y muy motivador.

Además, contamos con la ventaja que supone que los niños dominan este recurso precisamente por ser, como exponíamos en el trabajo, “nativos tecnológicos”. Al contrario que los adultos, pronto son capaces de utilizar de forma intuitiva aplicaciones que nunca antes habían usado. Esto hizo especialmente fácil que experimentando, pronto conocieran la aplicación de dibujo y las posibilidades de las distintas herramientas por ensayo y error.

En las sesiones cuarta, séptima y décima que se dedicaron a la investigación por parte de los alumnos utilizando Internet como recurso para buscar información sobre la biografía y la obra de los tres pintores propuestos. Procuramos por un lado que fueran autónomos y agentes de su propio aprendizaje y por otro, en la parte de puesta en común, que aprendieran a compartir información y a trabajar en equipo para completar con sus aportaciones individuales al grupo clase.

Durante las sesiones quinta, octava y undécima los alumnos reprodujeron una de las obras más famosas de cada uno de los pintores propuestos. Esta ha sido una forma muy

interesante de “ponerse en el pincel” de Van Gogh, Picasso y Britto. En estas sesiones hemos reproducido sus propias pinceladas, sus trazos, su técnica. Una manera excelente y divertida de conocer íntimamente una obra de arte desde dentro y en todos sus detalles. Y aunque, desde luego, el proceso es lo importante, los resultados han sido espectaculares. Con este trabajo hemos fomentado el interés de los niños por el arte de una manera lúdica y muy motivante al tiempo que hemos ampliado su cultura visual.

Las sesiones sexta, novena y duodécima son las sesiones creativas por excelencia. Los alumnos tenían como única premisa que debían imitar la técnica de los tres pintores. El resto era total libertad. Esta libertad, esta ausencia de control externo, es la que hace precisamente que los niños tengan que discurrir, tomar decisiones, y que se den las condiciones para que la creatividad se manifieste en toda su magnitud. En este sentido debo decir que es incluso contraproducente dar sugerencias ya que algunos niños se limitarán a tomar esas ideas y hacerlas suyas saltándose así el proceso de pensar y decidir y pasarán directamente a ejecutarlas.

Para que la creatividad “salga” y se manifieste en toda su potencialidad hemos creado un clima adecuado en el aula. Un ambiente relajado. No me refiero a un silencio total y niños pegados a sus asientos, sino a un ambiente en el que los niños pueden hablar en voz baja, compartir con sus compañeros, levantarse y escuchar música mientras realizan su trabajo. Creatividad y disfrute deben caminar de la mano. Procuramos un aula donde se trabaje a gusto y todos se sientan bien. Un clima donde los niños se sientan cómodos y relajados.

Por otro lado, la falta de tiempo es el principal obstáculo que impide llevar a cabo muchas ideas interesantes en la escuela. He de decir que he disfrutado enormemente con la puesta en práctica de este proyecto. Se ha vuelto más y más interesante según avanzaba y habría dado mucho más de sí porque según se desarrollaba iban surgiendo ideas nuevas. Por este motivo, vistos los resultados y el interés que ha despertado en los niños, esperamos poder repetir este proyecto el próximo curso, y mejorarlo o completarlo con ideas como las siguientes:

- Crear un blog de arte de la clase para “colgar” los trabajos de los alumnos y compartirlos así con los padres, con alumnos y maestros de nuestro cole y de otras escuelas.

- Hacer una exposición en el pasillo colgando las tablets como si fueran cuadros. Podemos decorar nuestra galería de arte fabricando marcos con cartón, goma eva u otros materiales.
- Imprimir tazas, chapas, camisetas con nuestras creaciones y vender nuestro arte en un mercadillo para el proyecto solidario de UNICEF en el que participa nuestro centro como “Escuela amiga de UNICEF”.
- Crear una galería de arte online en instagram u otra plataforma similar.

Afirma Úrsula K. Le Guin que “Un adulto creativo es un niño que ha sobrevivido”. Pues bien, muchos de estos niños supervivientes se han convertido en maestros. Una de las profesiones donde más abundan las personas con altas capacidades creativas es la nuestra. Desde preparar una fiesta de fin de curso con éxito, hasta hacer que el tema de turno de lengua o matemáticas sea atractivo e interesante depende en gran medida de la creatividad de los docentes. Esta es, a mi entender, una de las capacidades más importantes que debe tener un buen maestro junto con la cercanía y la paciencia. Sin embargo, la visión que algunos tienen de la escuela sigue siendo muy negativa:

Hace un tiempo vi un corto de animación de Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez llamado: “Alike, como la sociedad mata nuestra creatividad”. Los protagonistas son un niño de color naranja (el color representa todo lo creativo, la música, el juego, la alegría) y un padre gris que se mueve en un mundo gris e intenta enseñar el “camino correcto” a su hijo, el camino de las responsabilidades, de las rutinas, del trabajo serio, alejándolo de los pocos reductos de color que quedan en su mundo (representado por un músico que toca su violín a la sombra de un árbol). La escuela, según la visión del autor de la cinta, es una institución gris, rancia, que insiste en el trabajo estandarizado y repetitivo. Es un corto muy recomendable aunque la escuela no salga muy bien parada.

En esta misma línea, Ken Robinson reconocido a nivel mundial como experto en creatividad y educación opina que las escuelas matan la creatividad. Así de contundente. Afirma que la imaginación es la fuente de todo logro humano, sin embargo según Robinson las escuelas se asemejan a fábricas que anteponen el producto manufacturado al talento y la

creatividad. Para Robinson: “La creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con la misma importancia”.

Al crecer no adquirimos creatividad sino que crecemos perdiéndola. O más bien somos educados para perderla.

Volviendo a la creatividad de los maestros Robinson afirma que: “Cuanto más pensemos, más creativos seremos. Si los docentes somos creativos, entonces será muy fácil enseñar creatividad en la aulas, independientemente de las materias que se impartan”.

Acabar con esta imagen tan negativa de la escuela está en nuestras manos. He conocido a muchos maestros a lo largo de estos años y aunque los hay de todo tipo, la mayor parte son profesionales creativos(así se refleja en el ANEXO II: Encuesta a maestros), innovadores, que se reciclan constantemente en cursos de formación permanente. Muchos son grandes profesionales entusiastas de su trabajo que saben transmitir este entusiasmo a sus niños. Aún así, nos queda camino por recorrer.

Como ya expuse en la justificación de mi trabajo, quisiera insistir en la idea de que es necesario un cambio educativo que implante un modelo que otorgue la importancia que se merece a la Educación Artística en el currículo, como medio para desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico y como forma de educar a los niños en el manejo y tratamiento de la información y los medios de comunicación.

Se trata de educar a niños curiosos, que sean capaces de investigar y ser autónomos en su aprendizaje, niños que tengan iniciativa, que se planteen el por qué de las cosas, que se cuestionen las informaciones y sean críticos, que busquen soluciones creativas a los problemas. En definitiva, la escuela tiene que dotar a los alumnos de una serie de herramientas y estrategias que les van a ser muy útiles, no solo en el ámbito académico o profesional, sino en todos los aspectos de la vida

7.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acaso, María (2007) "Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes". Madrid, Los libros de la catarata
- D.J. Hargreaves(1991) Infancia y Educación artística. Ed. Morata
- Aguirre, I Cultura visual infantil. I Congreso Internacional "Arte, Ilustración y Cultura visual en Educación Infantil y Primaria", organizado por la Universidad de Granada <https://www.youtube.com/watch?v=Vq2GnEoAgMs>
- Hernández, F. (2010) Educación y cultura visual. Octaedro. Barcelona
- Freedman, K. (2002) Cultura visual e identidad. Cuadernos de pedagogía Barcelona 2002, n. 312, abril
- Hernández, F. Repensar la Educación de las Artes Visuales desde estudios de Cultura Visual, (2002)
- Civit, L. y Collel, S Artículo: EducArt. Intervención educativa y Expresión Plástica
- Bono, E. (1994) El pensamiento creativo. Paidós Ibérica
- Menchén, F. (1998) Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender. Pirámide
- Gardner, H. (1983) Las inteligencias múltiples. Paidós Ibérica
- Getzels and Jackson (1963) Creativity and intelligence
- LOMCE Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa
- Eisner, E.(1998) El ojo ilustrado
- Universidad de Valladolid. Guía del Trabajo de fin de Grado.

http://educacionpalencia.es/wpcontent/uploads/2016/02/Gu%C3%ADa-TFG-educacion-2014-15_OK.pdf (Consulta 1 de mayo de 2016)

- <https://www.youtube.com/watch?v=BPrhT4SaRIw> “Alike, como la sociedad mata nuestra creatividad”
- Robinson, K <https://www.youtube.com/watch?v=AW-bTuBA5rU>
- Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación. Imanol Aguirre Arriaga. Universidad Pública de Navarra. Bogotá julio de 2006
- <https://www.youtube.com/watch?v=B86KuLXt7UA> “Arte para niños” López Borrego, R.




8.- ANEXOS

8.1.- ANEXO I: Autoevaluación

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

Actividad: _____

PIENSA Y MARCA CON UNA CRUZ DONDE CORRESPONDA			
He investigado buscando información en internet.			
He participado y he aportado mis ideas a la clase.			
Me he esforzado en mis trabajos			
Estoy satisfecho con mis creaciones.			
He disfrutado con la actividad.			

8.2.- ANEXO II: Encuesta a maestros

Hemos realizado una encuesta en la que han participado 72 maestros de tres centros públicos distintos: el CEIP Santa Clara de Cuéllar, el CEIP Pedro I de Tordesillas y el CEIP Alonso Berruguete de Valladolid.

En esta encuesta tratamos de averiguar la importancia que le conceden los maestros (preguntas 1 y 2), padres (pregunta 8) y alumnos (pregunta 9) a la Educación Artística.

El 30,6% de los maestros da más importancia al desarrollo de la creatividad y el espíritu crítico sin dejar de lado los contenidos curriculares mientras que el 22,2% manifiesta dar más importancia a la adquisición de contenidos de lengua, matemáticas... Por lo tanto encontramos que los maestros anteponen la formación de los niños en la creatividad y el espíritu crítico por encima de la adquisición de contenidos de las áreas instrumentales.

En cambio, en las tutorías individuales con padres solo el 1,4% de los progenitores se interesa por el trabajo de su hijo en el área de educación artística. El resto no se interesa nunca o solamente cuando los resultados son malos.

El 87,5% de los maestros opinan que es insuficiente una hora semanal de plástica y una de música. De ellos el 54,2% piensan que sería posible dedicarles más tiempo que habría que restar de otras áreas.

El 83,3% de los profesionales preferirían no tener libro de texto y realizar sus propias actividades pese al tiempo y trabajo que ello supondría. Además, el 91,7% de los maestros piensan que la plástica deberían impartirla maestros que se presten a ello por tener una predisposición y unas aptitudes especiales por la asignatura.

El 94,4% afirman que la aplicación de las nuevas tecnologías al área de artística podría aportar beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje. El 56,9% utiliza la PDI en sus clases y el 20,8% utiliza, además de la PDI, otros soportes como tablet o portátil.

Hay gran acuerdo 91,7% en que plástica y música deberían evaluarse de forma independiente.

Por último los maestros observan que la educación artística cuenta, en general, con el interés de los niños.

Cuestionario realizado con “Google formularios”:

Encuesta educación artística y nuevas tecnologías

QUESTIONS RESPONSES 72

Educación artística y nuevas tecnologías

Form description

1.- Das más importancia:

- A la adquisición de contenidos de lengua, matemáticas... sin dejar de lado las actividades creativas
- Al desarrollo de la creatividad y el espíritu crítico sin dejar de lado los contenidos curriculares
- A los dos aspectos por igual

2.- ¿Crees que es suficiente una hora de música y una de plástica semanales?

- Si
- No, pero no veo posible aumentar las horas semanales
- No es suficiente y sería factible dedicarles alguna hora más restándoselas a otra u otras áreas

3.- Cuando impartes educación artística- plástica...

- Prefieres tener la referencia de un libro de texto
- Prefieres no tener libro y buscar-crear tus propias actividades

Encuesta educación artística y nuevas tecnologías

QUESTIONS RESPONSES 72

Educación artística y nuevas tecnologías

Form description

- Prefieres no tener libro y buscar-crear tus propias actividades

4.- Crees que la plástica...

- Puede darla cualquier maestro al que le toque hacerlo
- Deberían impartirla maestros que se presten a ello por tener una predisposición o aptitudes especiales por lo

...

5.- ¿Piensas que la aplicación de las nuevas tecnologías al área de educación artística podría aportar beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Si
- No

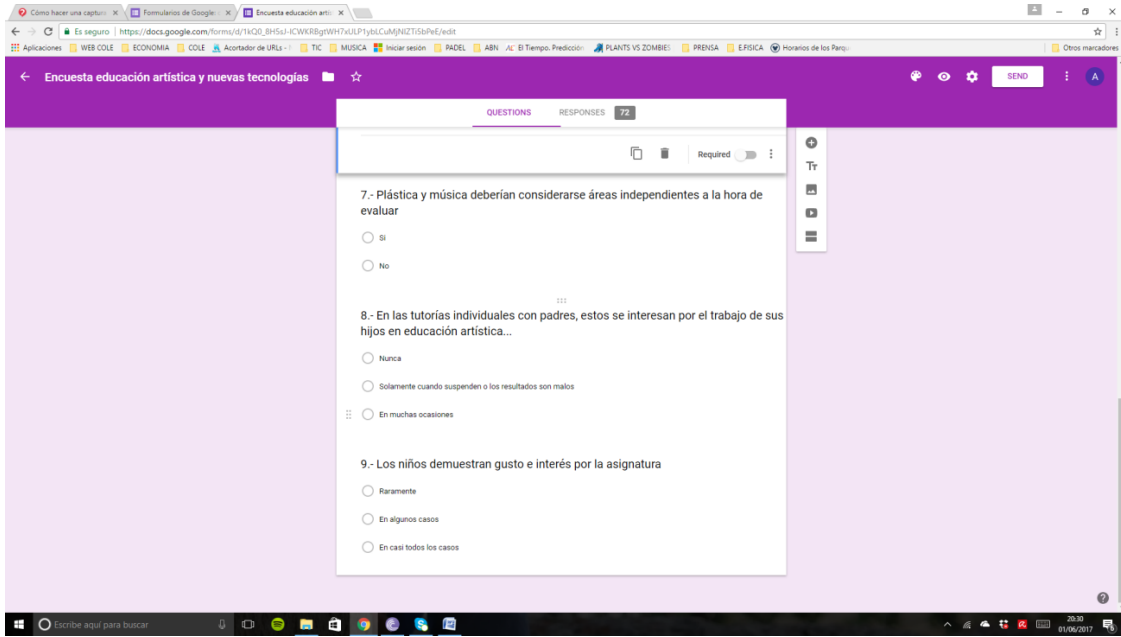
...

6.- ¿Alguna vez has utilizado las nuevas tecnologías para impartir el área de plástica?

- No
- Si, la pizarra digital
- Si, además de la pizarra digital hemos utilizado tablets o portátiles

7.- Plástica y música deberían considerarse áreas independientes a la hora de evaluar

- Si



Gráficas de los resultados:

