



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**ANÁLISIS Y USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL.**

BEATRIZ PADRÓN SÁNCHEZ

2017/2018

TUTORES. PEDRO SÁNCHEZ LUIS Y JOSE LUIS SAORÍN PÉREZ

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

SUMARIO

1. Resumen.
2. Palabras clave.
3. Objetivos.
4. Justificación.
 - 4.1. ¿Qué es Educación Plástica, Visual y Audiovisual?
 - 4.2. ¿Para qué Educación Plástica, Visual y Audiovisual?
5. Antecedentes y estado de la cuestión.
 - 5.1. Qué es Aprendizaje Significativo.
 - 5.2. Ejemplos de experiencias a destacar.
6. Materiales y métodos.
 - 6.1. El papel del docente como curator de contenidos.
 - 6.2. Materiales y métodos empleados en el cuestionario para el docente de EUP.
 - 6.3. Participantes.
 - 6.4. Software y Hardware.
 - 6.5. Instrumentos de medida.
 - 6.5.1. Cuestionario para el docente de EUP.
 - 6.5.2. Valoración de muestras del cuestionario para el docente de EUP.
7. Propuesta de actividad.
 - 7.1. Actividad.
 - 7.2. Materiales y métodos empleados en la actividad.
 - 7.3. Participantes.
 - 7.4. Software y Hardware.
 - 7.5. Instrumentos de medida.
 - 7.5.1. Cuestionario realizado a los alumnos previo a la actividad.
 - 7.5.2. Cuestionario realizado a los alumnos una vez concluida la actividad.
 - 7.6. Resultado de actividades.
 - 7.7. Registro gráfico de la actividad.
8. Conclusiones.
9. Referencias bibliográficas.

RESUMEN

Hasta el momento, el desarrollo habitual de la asignatura, recientemente denominada en la LOMCE como *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EUP), ha venido marcado por una estructura basada en la consecución correlativa de sus contenidos; es decir, siguiendo el orden de lo que es entendido como Bloques de Aprendizaje. No obstante, en ningún caso la legislación exige al docente respetar esta pauta cronológica; tan solo mantiene que, a lo largo del curso, esos contenidos sean tratados en el aula.

Gran parte del profesorado guía la programación de la asignatura en consonancia con este hecho; en muchos casos alentados no solo por la propuesta legislativa sino por el material editorial o digital al que, en numerosas ocasiones recurren. Esta afirmación se realiza bajo el resultado del análisis de un cuestionario cumplimentado por el profesorado de la materia, a nivel provincial, que ha sido creado ad hoc para este proyecto.

El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo de conocimiento (Ausubel, 1963).

Teniendo en cuenta esta organización del conocimiento, la LOMCE no realiza alusión directa al trabajo transversal de dichos contenidos y, en consecuencia, no alenta al empleo de estrategias de aprendizaje significativo. En base a los resultados obtenidos tras realizar en el citado cuestionario, se deduce, entre otros datos, que la gran mayoría del profesorado consultado no hace uso de estrategias de aprendizaje significativo.

Lo que a continuación se presenta ha tenido como objetivo tomar el pulso al modo en el que el docente organiza y programa los contenidos que han de ser trabajados en el aula y si emplea estrategias propias del aprendizaje significativo.

Por otro lado, se muestra el desarrollo y resultados de un ejemplo práctico de situación de aprendizaje que se adecúa a un modelo de práctica significativa aplicado a EUP en un grupo de 3º de ESO del IES Domingo Pérez Minik.

Por otro lado, y en consecuencia con las prácticas habituales entre el profesorado consultado y, en respuesta a la usencia de repositorios de situaciones de aprendizaje significativo, se plantea como futuro objetivo el prototipado de una web que funcionará como repositorio de material didáctico en forma de situaciones o experiencias de aprendizaje de aprendizaje significativo. Supondrá, por tanto, un medio para la difusión y la accesibilidad a este tipo de proyectos. Esta web se basará en el mecanismo de la nube tags o nube de conceptos, donde cada uno de ellos funionará como hipervínculo hacia una serie de situaciones de aprendizaje que respondan a la definición del concepto seleccionado y, a su vez, sugiera la vinculacion con otros conceptos de similar naturaleza.



PALABRAS CLAVE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

(EUP)

.

Estructura

.

Contenidos

.

Subversión

.

Situación de Aprendizaje

.

Transversalidad

.

Aprendizaje Significativo

.

Repositorio

.

Web

.

Recurso

.

Nube de Conceptos/Tags

OBJETIVOS

> Análisis de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EUP).

> Desarrollar y analizar un cuestionario aplicado a los centros de ESO para conocer:

- La programación y organización de contenidos por parte del docente.

- El nivel de implementación de estrategias educativas que tengan como principal característica el aprendizaje significativo.

> Propuesta de una experiencia que incluye estrategias de aprendizaje significativo en un grupo de 3º de ESO de EUP.



JUSTIFICACIÓN

A continuación, se procede a realizar un pequeño análisis sobre la materia, con el fin de contextualizar y evidenciar las particularidades que presenta. En primer lugar, respondiendo a las cuestiones *¿qué es EPU?* y *¿para qué EPU?*. En el primer caso se hace hincapié en los contenidos del currículum, los cuales será objeto de discusión en cuanto a su habitual agrupación y, posteriormente, la segunda cuestión destacada por lo que aporta la materia a las Competencias Clave; elemento con gran presencia en el proceso de evaluación del alumnado.

4.1. ¿Qué es Educación Plástica, Visual y Audiovisual?

Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia presente en el currículum del alumnado de 1º, 3º y 4º ESO. En la reciente reforma educativa se presenta con una aparente estructura renovada, con el añadido de nuevos contenidos enfocados principalmente a la comunicación visual.

La estructura principal de la asignatura, tal y como se contempla en la LOMCE, se articula a través de los Bloques de Aprendizaje y a su vez de los Criterios de Evaluación, los cuales definen de manera global todo aquello que está implícito durante el desarrollo de la materia, teniendo como

foco principal aquello que es susceptible de ser evaluado en este proceso. Es decir; los Criterios de Evaluación exponen los puntos en común entre los objetivos, los contenidos, las competencias, los estándares de aprendizaje evaluables y la metodología. Del mismo modo, en este apartado se realizan aportaciones prácticas para facilitar la labor del docente a la hora de llevar a cabo su cometido; por ejemplo, mostrando sugerencias vinculadas a metodologías en favor del desarrollo de las competencias.

Cada uno de los Criterios de Evaluación que conforman la materia está ligado a un Bloque de Aprendizaje.

En cuanto al orden, estos se disponen de la siguiente manera en la LOMCE:

1º Educación Secundaria Obligatoria:

- Bloque de Aprendizaje I. Expresión Plástica.2
- Bloque de Aprendizaje II. Comunicación Audiovisual.
- Bloque de Aprendizaje III. Dibujo Técnico.

2º Educación Secundaria Obligatoria:

En este nivel no existe Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por lo que, dependiendo del centro, se ha incluido una materia que combina dos disciplinas con la colaboración de dos docentes (por ejemplo, Educación Plástica, Visual y Audiovisual + Lengua y Literatura = Prácticas Comunicativas).

3º Educación Secundaria Obligatoria:

- Bloque de Aprendizaje I. Expresión Plástica.
- Bloque de Aprendizaje II. Comunicación Audiovisual.
- Bloque de Aprendizaje III. Dibujo Técnico.

4º Educación Secundaria Obligatoria:

- Bloque de Aprendizaje I. Expresión Plástica.
- Bloque de Aprendizaje II. Lenguaje audiovisual y Multimedia.
- Bloque de Aprendizaje III. Dibujo Técnico.
- Bloque de Aprendizaje IV. Fundamentos del Diseño.

A modo de ejemplo, se citarán a continuación los contenidos incluidos en el primer Criterio del primer Bloque de Aprendizaje de tercer nivel de ESO.

Bloque de Aprendizaje I. Expresión Plástica:

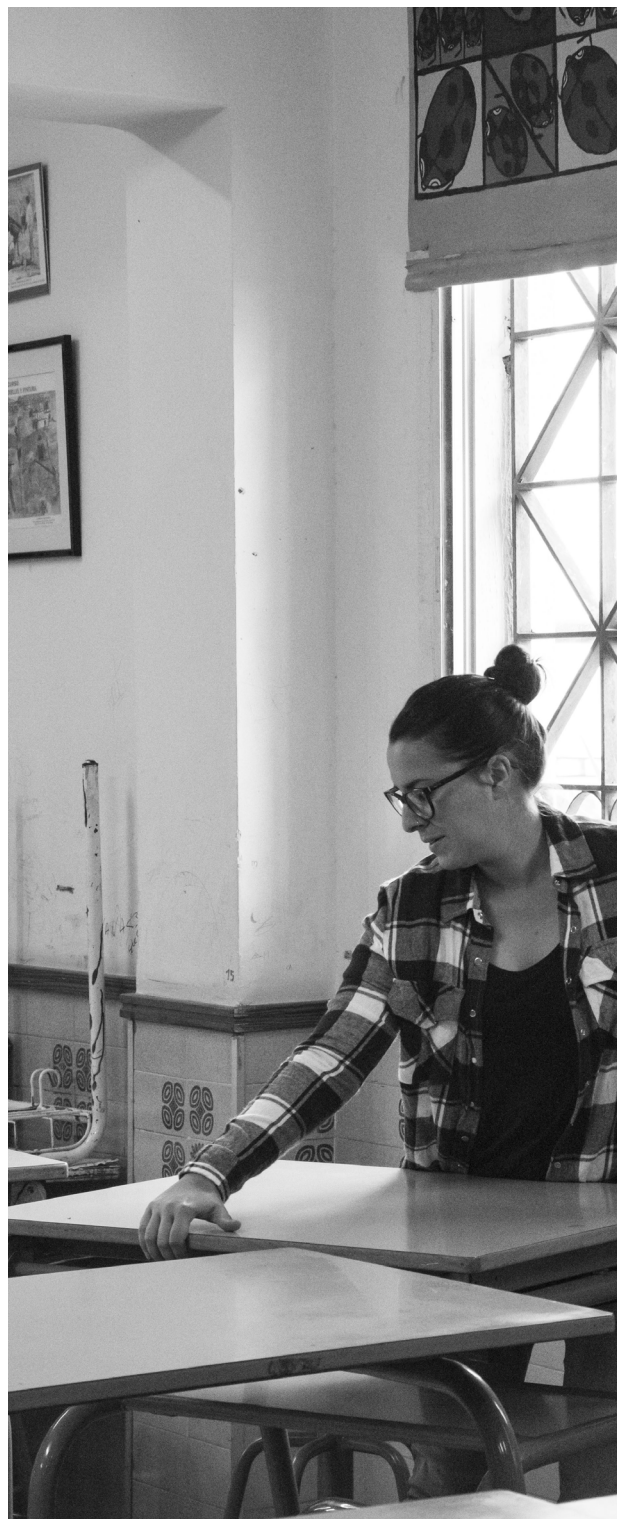
- 1er Criterio de Evaluación: Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Contenidos:

1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.
 2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.
 3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.
 4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.
- Competencias Clave: CD, CSC, CEC.

En el momento de llevar a la práctica los contenidos de este ejemplo en forma de tareas o actividades, generalmente se trabajan de forma aislada, ajenos al resto de contenidos de la materia, tal y como aparecen en este extracto del Currículum. En este caso, esta afirmación se basa en lo observado en el aula durante el período de prácticas externas, así como en diversos ejemplares consultados de cuadernillos de EPU de diferentes editoriales y repositorios web de actividades. Teniendo en cuenta el cuestionario realizado a los docentes, así como la implicación personal en experiencias vividas en el aula, se hacen evidentes las consultas de material con estas características para la elaboración de la programación anual.

Debe tenerse presente que, empleando este criterio de organización del conocimiento, el docente pueda ser capaz de responder a su alumnado a dos cuestiones primordiales: es fundamental que se conozca el *¿para qué?* y el *¿cómo?* de lo que va a suceder en el aula y, por supuesto, la aclaración de que lo que se trabaja en clase existe y responde a circunstancias que se dan fuera de ella.



> Imagen realizada durante el período de prácticas externas.

Fuente: Autora.

4.2. ¿Para qué Educación Plástica, Visual y Audiovisual?

En el proceso educativo que una persona experimenta a lo largo de su vida y, en concreto, durante el período de su escolarización, intervienen diferentes factores que inciden de forma radial en su formación (el centro escolar, el entorno familiar o social, elementos motivacionales y actitudinales, entre otros) y que confluyen en un mismo fin: el desarrollo y mejora de facultades intelectuales, emocionales y sociales.

Desde el centro escolar, y teniendo en cuenta el PEC (Proyecto Educativo del Centro), debe tomarse como punto de partida el hecho de formar e informar a ciudadanos. Cuando éstos finalicen la etapa escolar y se enfrenten como adultos a un contexto real, sean capaces de tomar todo aquello que han aprendido y aprehendido hasta el momento, suponiéndolo como una base sólida a partir de la cual construyan nuevo conocimiento y nuevas experiencias prácticas y provechosas.

La función de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no debe mostrarse ajena a ello, o por lo menos la consideración de la misma no debe serlo. Vivimos entre estructuras sociales construidas en torno a variables estéticas, visuales o sensitivas. Y con ello

no se quiere relegar la valoración exclusiva de estos conceptos a la materia que nos concierne; ya que, desde puntos de vista complementarios, disciplinas como la física, las matemáticas, la lingüística o la filosofía, entre otras, son conscientes igualmente de esos sucesos.

Más allá de lo evidentemente vinculado con EPU (acrónimo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la LOMCE), los procesos creativos no deben asociarse exclusivamente al aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Lo que allí sucede debe ser motor para activar sinergias en otras materias. (no sólo se es creativo en EPU, también debemos serlo en otras materias). No debe asociarse principalmente a habilidades psicomotoras imitativas. Un alumno que, a priori, no posee grandes aptitudes para el dibujo, puede mostrarlas para la resolución creativa de problemas o conflictos, así como para generar estructuras conceptuales efectivas que sirvan para organizar ideas o conceptos.

Uno de los parámetros a destacar contemplados en la LOMCE son las llamadas Competencias Clave (descritas en vínculo con los Contenidos y Criterios de Evaluación en el BOE de Enero de 2015).

Éstas han sido definidas como los siguientes siete ítems:

- Comunicación Lingüística (CL).
- Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT).
- Competencia Digital (CD).
- Aprender a Aprender (AA).
- Competencias Sociales y Cívicas (CSC).
- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE).
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).

Respecto a ellos, la materia EUP ofrece su particular aportación en cada una de ellas, dentro de la visión caleidoscópica que suponen las Competencias Clave a través de las diferentes disciplinas.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se presenta como una estructura comunicacional en la cual se articulan una serie de códigos, los cuales permiten a sus *interlocutores* alcanzar la comprensión del mensaje que se pretende transmitir. Al igual que en cualquier idioma, éste presenta variantes que reponderían en este caso, por ejemplo, a los códigos empleados en los medios audiovisuales, en los medios volumétricos o en los pictóricos. La importancia del conocimiento, comprensión y manejo de estos códigos permitirá al emisor y receptor del mensaje comprenderse sorteando las barreras

idiomáticas, partiendo de la premisa que supone la universalidad del lenguaje Plástico, Visual y Audiovisual. Esto permitirá, ya no solo el ejercicio comunicativo, sino la consideración desde un punto de vista crítico de las manifestaciones de naturaleza estética siendo capaz el alumnado de pronunciar juicios de valor argumentados y apreciaciones objetivas y subjetivas fundadas en el conocimiento de estas estructuras.

Las manifestaciones gráficas de este lenguaje, desprendidas del hecho comunicativo, también responden a la representación del espacio y los elementos que en él residen, así como aquello que aún no ha sido materializado y que requiere de un sistema mediante el cual pueda ser empleado como referencia de la realidad. Por ello aspectos como la geometría plana, la perspectiva y la representación de las formas requieren del conocimiento y dominio de la proporción, relación, escala, dimensión haciendo por ello uso de la Competencia Matemática (CMCT). La consciencia de la realidad formal del entorno que rodea al alumnado pasa por la observación, la experimentación lo cual genera descubrimiento y por tanto análisis y reflexión a la hora de emplear procedimientos y técnicas en tareas como ejercicio para su utilización posterior en la vida diaria.

Esos procedimientos y técnicas ya citados engloban el empleo de recursos tan básicos como el lápiz y el papel, aumentado la complejidad de los mismos dependiendo del proyecto a desempeñar (lápices de color, acuarelas, ceras grasas, tinta, etc., todo ello acompañado de directrices propias de la teoría del color y de las particularidades de cada una de ellas). Estos procedimientos siguen siendo el pilar fundamental a la hora de iniciar un proyecto. A ello debe sumarse el empleo de las TIC (CD) y el conocimiento y manejo de software específico de Dibujo (software aplicado al Dibujo Técnico y Expresión Gráfica), Diseño (prototipado 3D, vectorizado y Diseño Gráfico) y Maquetación de proyectos (software de maquetación de texto, organización de contenido y generadores de mapas de conceptos) mediante los cuales se implementan las posibilidades comunicativas y de expresión de ideas además de acercar al alumno a los procedimientos empleados por los profesionales del sector a la hora de desarrollar y presentar un proyecto concluido.

La autonomía del alumno a la hora de desarrollar las tareas debe estar respaldada por la adquisición de habilidades que favorezcan la organización en su procesos de trabajo, la reflexión sobre el proceso y experimentación artística, la toma de decisiones y autoevaluación respecto al mismo. Ello supondrá que el alumno sea

capaz de detectar las necesidades que requiera una tarea, planificar el proceso de desarrollo de ésta en función del objetivo final. Por tanto el alumnado debe sentirse protagonista del proceso y resultado de su propio aprendizaje con el fin de alcanzar el objetivo propuesto. La principal cualidad de la competencia Aprender a Aprender (AA) reside en generar una situación de confianza en la que el alumnado se sienta motivado y muestre curiosidad por su propio proceso de aprendizaje.

En la mayoría de proyectos profesionales, generalmente intervienen equipos transdisciplinares compuestos por activos especializados en aquellos aspectos que inciden en dicho proyecto. Por tanto, a través de las Competencias Sociales y Cívicas (CSC) se fomenta la colaboración en grupo y, en consecuencia, la adquisición de valores tales como el respeto, la tolerancia, la cooperación y comprensión, así como capacidad de concesión y flexibilidad frente a los diferentes puntos de vista y opiniones. La capacidad de expresarse a través de las emociones y de otras vías comunicativas, tanto como la manifestación de situaciones vivenciales e ideas de forma constructiva en distintas situaciones es clave en esta competencia. Ello deviene en la capacidad de ponerse en el lugar de sus compañeros, aceptando las particularidades derivadas de creencias, culturas y experiencias del resto.

Una de las competencias que con mayor énfasis se manifiesta en EUP es Conciencia y Expresiones Culturales (CEC). Teniendo en cuenta que en la materia se trabaja el empleo de distintos lenguajes visuales y audiovisuales, procedimientos , técnicas y otras herramientas propias del trabajo a través de la imagen, debe ser crucial el conocimiento de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Para ello debe implicarse al alumnado a la hora de conocer, apreciar y valorar de forma crítica desde un punto de vista respetuoso y tolerante los estilos, tendencias y manifestaciones culturales tanto a lo largo de la historia así como en la actualidad a fin de ello suponga su consideración como parte del patrimonio de otras culturas y de la suya propia. Así mismo, debe invitarse al alumno a ser partícipe de la vida cultural que se desarrolla en su comunidad y entorno más próximo y que ello suponga objeto de conocimiento favoreciendo la comunicación, manifestación de emociones y sensibilidades derivadas de la experiencia estética y otras expresiones culturales.

ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

5.1. Qués es aprendizaje significativo

El aprendizaje ha sido definido como aquella acción que tiene como fin la adquisición de una práctica o conducta duradera. En la última reforma educativa, las competencias clave toma protagonismo siendo objeto directo en los procesos de aprendizaje. Para fomentar en el alumnado la motivación por el aprendizaje de las competencias clave es preciso que el docente emplee

metodologías activas y contextualizadas. Por lo tanto, deben promover la implicación y participación del grupo así como la adquisición y empleo de conocimientos en situaciones reales y reconocibles; ya que supondrá que aquello que es adquirido se transforme en aprendizaje de mayor transferencia y durabilidad (Quintero, 2015).

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe estar definido principalmente por los objetivos planteados por el docente en su programación; por lo que los métodos didácticos han de responder a la adecuación de las metas propuestas. Deben, por tanto, estar enfocados al desempeño de tareas o situaciones de aprendizaje planteadas

con objetivos concretos que el alumno deba resolver mediante la selección de las diferentes clases de conocimientos, habilidades y actitudes. Debe tenerse en consideración la adaptación de las mismas en cuanto a situaciones que requieran de atención a la diversidad y los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal, de cada una de las alumnas/os.

El aprendizaje significativo, también llamado aprendizaje funcional, hace alusión a la posibilidad de generar vínculos relevantes (y por lo tanto significativos) entre lo que aún está por aprender y lo que ya ha sido adquirido por el sujeto. El objetivo

del aprendizaje significativo no pretende otra cosa que capacitar a la alumna/o para aportar significado a aquello que se le muestra como objeto de aprendizaje. Este hecho se hará efectivo tan solo si la atribución de significado se realiza a partir de lo ya conocido. Este proceso supondrá un reajuste de sus esquemas de conocimiento que existían previamente y que mostrando relación con la situación en la que se encuentra la alumna/a.

La expresión “se me han roto los esquemas” está directamente relacionada con ello; ya que, en ese proceso de acomodación de nuevo conocimiento, no solo se acumulará la nueva información, sino que esto permitirá la posibilidad de revisión, transformación y ganancia, ampliando el alcance de conexiones con otra información ya adquirida. Supone la posibilidad de afianzar la funcionalidad y la memoria comprensiva (siempre comprensiva) de los contenidos que han sido trabajados y aprendidos de forma significativa.

A pesar de que recientemente se ha estado hablando del aprendizaje significativo como una herramienta novedosa en la enseñanza a todos los niveles, esta denominación fue citada por vez primera por Ausubel, quien profirió este término cuando pretendía desmarcarse ante el aprendizaje repetitivo. De forma paralela y posterior, otros autores

como Piaget o Novak realizan aportaciones en consonancia con este planteamiento educativo. Tras la visión global de estas teorías, se encuentra la enseñanza de carácter constructivista. En pedagogía, se entiende como constructivismo aquella corriente pedagógica que se basa en proporcionar aquellos instrumentos necesarios que permitan la constitución autónoma de procedimientos necesarios para solventar un acontecimiento problemático o inconveniente (Barriga, 2010).

5.2. Ejemplos de experiencias a destacar.

Ante la complejidad de hacer un balance sobre los modelos de situaciones de aprendizaje que han sido puestos en marcha apoyados, explícitamente y en su totalidad, por estrategias de aprendizaje significativo o funcional en E.S.O (no se han hallado evidencias de los mismos) se ha optado por fijar el punto de mira en proyectos que, respondiendo a esta premisa, han sido desarrollados fuera del entorno escolar o combinados con éste.

Esta referencia supone el análisis de estos proyectos como modelos aplicables a la enseñanza reglada, considerándose su adaptación a la misma. Los ejemplos que se

citan a continuación tienen su origen en los departamentos de didáctica de entidades públicas que dedican su esfuerzo a poner en valor los proyectos museológicos y museográficos que en estas instituciones se desarrollan. Aquí intervienen, por tanto, pedagogos, psicólogos, filósofos, historiadores del arte o museógrafos, entre otros, creando equipos multidisciplinares en pos de generar proyectos que acerquen al público a lo que sucede en el Museo o en el Centro de Arte. Es preciso citar esta diferenciación entre tipos de institución ya que presentan distinta naturaleza, principalmente atendiendo a la gestión del patrimonio que en ellos se alberga; por ejemplo, el museo se define como tal atendiendo a una colección de obras en propiedad. En cambio, el Centro de arte no dispone de colección propia ya que genera su programación a partir de comisariados *satélite* o itinerantes, o bien a través de la concesión de piezas en préstamo.

La oferta educativa de este tipo de instituciones generalmente está enfocada a público infantil (de 3 a 12 años), público adulto, y público con NEAE (Necesidades Específicas de Apoyo Educativo). Recientemente se ha estado trabajando en propuestas que estén enfocadas a público adolescente, lo cual ha supuesto un gran reto para los departamentos de didáctica ya que la adolescencia presenta

unas características particulares, siendo un período de evolución del sujeto en el que su realidad se vuelve múltiple y cambiante (Horocks, 1984).

A continuación se citaran algunas de las experiencias que han sido desarrolladas en centros tales como el MNCARS, Museo Thyssen-Bornemisza. También han de nombrarse los programas educativos que desempeñan centros tales como La Casa Encendida o Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial que se verán reseñados en las consultas en web.

> Documentar y Documentir.

El primero de los proyectos a destacar se desarrolló en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía enero de 2017 y estaba orientado al público comprendido entre los 13 y los 15 años. El tiempo estimado de duración era de 2 horas y fue dirigido por las educadoras Alba Sánchezm Ana Iliveira, Irene del Amo, María Gárgoles y Virginia Santocildes.

La actividad que se propuso se presenta con el objetivo de cuestionar la idea que se tiene del concepto Documento, partiendo de que éste es considerado reflejo objetivo de la realidad, apoyándose en obras de la colección del MNCARS. Documentar y Documentir ahondó en el

límite existente entre ficción y realidad de las obras seleccionadas (que presentaban características propias del proceso documental como fotografías o películas), planteando que un documento es capaz de falsear y poner en entredicho lo que se da por auténtico y verídico, fomentando la actitud crítica de los participantes.

En la fase de taller, se invita al participante a interactuar en el entorno del Museo realizando fotografías que posteriormente son intervenidas y modificadas por ellos mismos con el fin de transformarlas en una ficción.

Se incide, por tanto, en que sean los propios jóvenes quienes analicen sus propias acciones de documentación, así como los factores que las caracterizan y las determinan. Las nuevas tecnologías y, en concreto el uso de redes sociales, son herramientas empleadas a diario y que presentan especial calado en el público adolescente; quienes comparten su realidad y construyen su propia identidad empleando la producción continua de imágenes.

> ¿Qué hacemos aquí? Marc Pataut y el público que se autoconstituye.

También en el MNCARS, se desarrolló en la primera mitad de 2018 una actividad

con motivo de la exposición de Pataut Primeras tentativas. En esta ocasión se limitaba la participación a 15 personas por sesión (cada sesión de 4 horas) con edades comprendidas entre los 15 y los 19 años.

Se presentó como un taller basado en la creación colectiva, la autoedición y la fotografía. El punto fuerte de esta actividad reside en el empleo de herramientas para reflexionar y construir un relato colectivo crítico a través del procedimiento fotográfico. Supuso una introducción de los participantes en los procesos de creación artística independiente y colaborativa, para lo que se emplearon como medio las redes sociales y la autoedición de fanzines.

Como en el caso anterior, se hace partícipes a los alumnos de su propia experiencia de aprendizaje y, sobre todo, experimentan con nuevos procedimientos sumados a sus propias vivencias, en correspondencia con algunas de las pautas propias del aprendizaje significativo.

> Visible e invisible.

El departamento de educación del Museo Thyssen-Bornemisza, educaThysen, destaca por su amplia oferta de actividades educativas tanto para escolares como para el público en general. Visible e invisible

es una visita-taller destinada a alumnos de ESO orientada a la aproximación del usuario a la interpretación de una selección de 5 obras del propio Museo a través de los diferentes contextos sociales, culturales e históricos. Se trata, por tanto, de ofrecer herramientas que permitan identificar las manifestaciones iconográficas presentes en las piezas y que, generalmente, responden a estándares comunes a la interpretación por parte del sujeto.

En la primera fase, se realiza una toma de contacto con las obras a tratar y, a posteriori, se procede a iniciar el taller a través del cual se pretenden afianzar los contenidos expuestos en la primera fase.

MATERIALES Y MÉTODOS

6.1. El papel del docente como *curator* de contenidos.

Se ha considerado apropiado, para el desarrollo de este proyecto, conocer de primera mano algunos aspectos relacionados con el papel que desempeña el docente como *curator*/comisario de contenidos. Con ello se pretende hacer un paralelismo entre la figura del comisario o *curator* en la cultura visual y el docente en educación. Ambos deben realizar un proyecto (en

caso del docente, una programación anual) partiendo de una serie de contenidos que deben ser puestos en activo a través de su organización, interacción y correlación. De la consideración de estrategias de aprendizaje significativo en este proceso dependerá gran parte de la eficacia de este sistema concatenado.

6.2. Materiales y Métodos empleados. Cuestionario para el docente de EUP.

Para el primer objetivo se ha procedido a realizar un sondeo haciendo uso de un cuestionario elaborado para tal fin. Desde un primer momento se planteó la necesidad de

la confección de un cuestionario destinado al profesorado de EUP para, de este modo, tratar de clarificar a grandes rasgos algunos aspectos relacionados con el modo en el cual abordan el proceso de enseñanza. De entre ellos, destacar cuáles son los recursos que emplean, cuál motivo de su elección y si se tienen en cuenta las prácticas en favor del aprendizaje significativo.

Para poder hacer llegar el conjunto de preguntas se optó por emplear la herramienta *Google Formularios*. De este modo se compartió el enlace del cuestionario vía correo electrónico a cada uno de los 86 centros públicos que imparten enseñanza secundaria en la Provincia de

Santa Cruz de Tenerife (73 en Tenerife, 10 en La Palma, 1 en La Gomera y 2 en El Hierro) junto con un mensaje a la atención de la directora/or del centro, solicitando que el mensaje fuera remitido al departamento de Dibujo. Además de ello, se realizaron el seguimiento y los contactos telefónicos necesarios para confirmar la recepción del mismo en caso de que aún no hubiera sido cumplimentado.

A continuación, el cuerpo del mensaje enviado a los centros:

[A la atención del Director/Directora del Centro.

Somos Bea Padrón e Israel Reyes; alumnos del Máster de Formación de Profesorado de la Universidad de La Laguna en la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas.

Actualmente estamos realizando nuestro trabajo de fin de Master sobre el desarrollo de nuevos materiales didácticos para la enseñanza de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Por ello hemos creado un cuestionario anónimo online dirigido al docente o docentes que imparten Educación Plástica en su centro; todo ello bajo la tutela y supervisión de nuestro director de TFM.

En el enlace que se encuentra a continuación puede consultar el cuestionario que hemos realizado a través de Google Formularios, por lo que será sencillo completarlo; tan solo deberá pulsar el botón "Enviar" para que quede concluido. (El tiempo estimado para finalizarlo es de 5 minutos): <https://goo.gl/forms/NHCvO37PUV1keeLG3>

Le agradecemos que, en la medida de lo posible, le facilite este cuestionario al docente o docentes encargados de impartir Educación Plástica, Visual y Audiovisual quien podrá rellenarlo de forma anónima, ya que con ello podremos finalizar nuestra investigación para el Master de Formación de Profesorado (puede hacerlo reenviando este mismo mensaje). Ante cualquier consulta no dude en

ponerse en contacto con nosotros a través de esta misma dirección de correo electrónico o, si lo desea, haciendo uso de los datos de contacto que adjuntamos al pie de este mensaje.

Un cordial saludo y gracias de antemano por su colaboración.

Bea Padrón e Israel Reyes.

Alumnos de Master de Formación de Profesorado de la Universidad de La Laguna.

e-mail: israelreyesybeapadron@hotmail.com

tlf: 603.702.809 // 652.480.748]

6.3. Participantes.

El grupo de estudio al que se ha dirigido el cuestionario y, por lo tanto, el primero objetivo de este proyecto, es el cuerpo de docentes que forman parte del departamento de dibujo de cada centro público en el que se imparte E.S.O en la provincia de Santa Cruz de Tenerife.

En total de centros computados es de 86. De éstos se obtienen respuesta de 28 de los mismos. Presenta, por lo tanto, un bajo índice de participación, a pesar del seguimiento y los contactos realizados para tan fin.

6.4. Software Hardware

El formulario ha sido realizado a través de la aplicación de Google Formularios. Esta aplicación desarrollada por Google, y

vinculada a la cuenta de usuario, se muestra como una herramienta versátil a la hora de realizar cuestionarios y encuestas. De una forma intuitiva, permite al creador la modificación de formulación de cuestiones permitiendo la modificación de la estructura de respuesta en base a la necesidad de la consulta; variando entre la respuesta dentro del rango afirmativo y positivo, la inclusión de texto como respuesta, así como valorando mediante puntuación emulando la estrategia de la escala Likert. Una vez concluidas las respuestas por parte del docente, tan solo debe finalizar la acción activando el botón “enviar”, siendo recibida al momento la respuesta en el registro del creador del formulario.

Otra herramienta empleada ha sido el sistema Excel. En esta ocasión ha resultado indispensable para la organización del

proceso de consulta a los docentes. De este modo se han incluido parámetros tales como la localización, los datos de contacto, el número de veces que se ha contactado con el centro, centros que aún estaban pendientes de respuesta, centros con los que se ha contactado telefónicamente a parte del mediante correo electrónico. Un recurso indispensable para el seguimiento y control del proceso del cuestionario.

6.5. Instrumentos de medida.

6.5.1. Cuestionario para docentes de EUP.

El presente cuestionario ha sido elaborado en colaboración con el compañero Israel Reyes Rodríguez, ya que, como se observará a continuación, se incluyen cuestiones relevantes para su investigación en torno a la implementación de herramientas 3D y utilización de nuevas tecnologías en el aula. Este hecho se creyó conveniente ya que el conjunto y volumen de preguntas es coherente en sí mismo y para con ambas propuestas de TFM. Responde así a segundo objetivo planteado en este proyecto.

El cuestionario se presenta al docente como un conjunto de 22 preguntas de respuesta anónima (tan solo con el indicativo del centro en el que se desempeña el trabajo). Muchas

de estas preguntas han sido creadas de tal forma que, la deducción final que derive de su totalidad, muestren el resultado sin que ello implique la consulta directa de un tema concreto. Es decir; a modo de ejemplo, no se consulta directamente al docente si emplea estrategias de aprendizaje significativo, sino que se le plantean cuestiones tales como el modo en el que organiza los contenidos, a que fuentes recurre para apoyar este hecho o de qué modo organiza las sesiones. De este modo se extraen conclusiones en relación al tipo de estrategias de aprendizaje.

A continuación, la relación total de cuestiones:

1.Nombre del Centro en el cual imparte docencia.

2. ¿Qué asignatura o asignaturas imparte como docente?.

3. ¿Cuál es su formación académica a través de la cual accede como docente?

4. ¿Cuántos años lleva dedicados a la docencia?

5. Necesita tiempo extra fuera de las horas lectivas para prepara la asignatura/as que imparte?

Sí - No

6. Si la respuestas anterior es afirmativa, ¿Dispone de tiempo para ello?

Sí - No

7. ¿En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, utiliza el libro de texto como recurso?

Sí - No - A veces

8. ¿El libro de texto es el recurso principal para el desarrollo de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual?

Sí - No - A veces

9. ¿Cuál de los siguientes conceptos tiene en cuenta en primer lugar para la elección de los recursos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (en caso de que haga uso de él)?

Estructura y Organización - Contenidos - Editorial - Precio

10. De entre los siguientes recursos, señale cuáles de ellos emplea en el desarrollo de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Añada otros si lo considera necesario.

Fichas - Material plástico - Documentales y otros recursos audiovisuales - Visitas a exposiciones o instituciones culturales - recursos de elaboración propia - dispositivos digitales - Otros

11. ¿Emplea las nuevas tecnologías a la hora de buscar nuevos recursos para la docencia en Educación Plástica, Visual y Audiovisual?

Sí - No - A veces

12. Si la respuesta es afirmativa ¿se trata de...?

Repositorios con actividades - Webs con información sobre la materia - Web de la consejería de Educación - Otros

·13 En el desarrollo de las clases, ¿con qué frecuencia se emplea el trabajo en equipo/ grupos?

Siempre - 70% de las sesiones - 50% de las sesiones - 30% de las sesiones - Nunca

·14. En la actividad docente ¿utiliza nuevas tecnologías en el desarrollo y exposición de contenidos?

Sí - No - A veces

15. En caso afirmativo, indique cuáles. Valore del 1 al 5 la frecuencia de uso de cada una, siendo 1 nunca y 5 muy frecuente.

Impresión 3D - Modelado 3D - Herramientas para la realización de infografías - Grupos visuales - Redes sociales - Otros

16. De los siguientes, indique de qué medios dispone su centro.

Ordenador - Proyector digital - Sistema audiovisual - Impresora 3D - Fresadora/ grabadora CNC - Taller de carpintería/tecnología - Otros

17 Alguna vez ha solicitado al C.E.P. material informático (portátiles, tablets,...)?

Sí - No

18 En su opinión, el funcionamiento del equipamiento del centro es: (valoración del 1 al 5, siendo 1 muy deficiente y 5 excelente).

19 La facilidad de acceso al equipamiento del centro es: (valoración del 1 al 5, siendo 1 muy complicada y 5 muy sencilla).

20 ¿Existe en el centro personal de apoyo técnico en la resolución de problemas con el equipamiento?

Sí - No

21 En su opinión, ¿es sencillo acceder a información sobre el uso y aplicación de las nuevas tecnologías al entorno educativo? (valore del 1 al 5, siendo 1 muy complicado y 5 muy sencillo).

22 ¿Conoce las metodologías de Aprendizaje por Proyectos?

Sí - No

· En caso afirmativo, indique la frecuencia de uso (valore del 1 al 5, siendo 1 nada frecuente y 5 muy frecuente).

6.5.2. Valoración y muestras extraídas del cuestionario al docente de EUP.

Tabla cuestionario al docente de EUP							
Pregunta 4	19,9						
Pregunta 5	Sí	No					
	100 %						
Pregunta 6	Sí	No					
	57,1%	42,9%					
Pregunta 7	Sí	No	A veces				
	9,5 %	61,9 %	28,6 %				
Pregunta 8	Sí	No	A veces				
	4,8 %	81 %	14,3 %				
Pregunta 9	Estructura y Organización	Contenidos	Editorial	Precio			
	33,3 %	83,3 %	0 %	25 %			
Pregunta 10	Fichas	Material plástico	Doc. Audiovisuales	Visitas a inst. culturales	Recursos elab. propia.	Dispositivos digitales	Otros
	42,9 %	95,2 %	95,2 %	76,2 %	90,5 %	76,2 %	14,4 %
Pregunta 11	Sí	No	A veces				
	85,7	4,8 %	9,5 %				
Pregunta 12	Rep. actividades	Webs materia	Web consejería	Otros			
	10,5 %	68,4 %	0 %	21,2 %			
Pregunta 13	Siempre	70% sesiones	50% sesiones	30% sesiones	Nunca		
	0 %	0 %	28,6 %	71,4 %	0 %		
Pregunta 14	Sí	No	A veces				
	52,4 %	0 %	47,6 %				
Pregunta 15	Impresión 3D	Modelado 3D	H. infografía	Grupos virtuales	Redes sociales	Otros.	
	1,3	1,7	3,6	3,4	1,5	2	
Pregunta 16	ordenador	Proyector digital	Sistema audiovisual	Impresora 3D	CNC	Taller de tecnología	Otros
Pregunta 17	Sí	No					

Tabla cuestionario al docente de EUP							
	19 %	81 %					
Pregunta 18	2						
Pregunta 19	3,04						
Pregunta 20	Sí	No					
	19 %	81 %					
Pregunta 21	3,23						
Pregunta 22	Sí	No					
	95,2 %	4,8 %					
Pregunta 23	3,19						

Como ya se ha citado. El cuestionario fue cumplimentado por menos de la mitad de los docentes a los que se había remitido. Se desconoce la causa de ello, ya que se confirmó vía mail y telefónica que los cuestionarios habían llegado correctamente.

Aún así, se hace una valoración de las muestras, a pesar de que los datos obtenidos no sean concluyentes y no sean representativos del volumen de docentes total en la provincia de Tenerife.

De entre todas las preguntas realizadas, destacan las referentes al empleo y obtención de recursos para la docencia de contenidos. Una vez recabadas las respuestas del cuestionario, se deduce lo siguiente de algunas de sus preguntas:

· En respuesta a si emplea el libro de texto como recurso:

- 61,9% responde que NO
- 28,6% responde A VECES
- 9,5% responde SÍ

· En respuesta a ¿qué criterio tiene en cuenta en primer lugar para la elección de los recursos para la docencia?

- 83,3% responde Contenidos
- 33,3% la Estructura y Organización
- 25% el Precio

· En respuesta al empleo de nuevas tecnologías para buscar recursos para la docencia:

- 85,7% responde SÍ
- 9,5% responde A VECES
- 4,8% responde NO

· En caso de que la respuesta anterior fuera afirmativa, los encuestados indican que se trata de:

68,4% responde Webs con información sobre la materia.

10,5% responde Repositorios de actividades.

5,3% responden a partes iguales Webs con APP para la docencia / Animación 3D, Proyectos Artísticos / Software gratuito para windows-linux.

La muestra extraída de estas cuestiones indica que los docentes que cumplimentaron el cuestionario, (28 en total), no emplean el libro de texto como recurso en el aula. En cuanto al empleo de las nuevas tecnologías para buscar recursos, el 85,7% responden afirmativamente; siendo las webs con información sobre la materia y los repositorios de actividades las que presentan mayor número de respuestas afirmativas. Atendiendo al motivo por el cual escogen el recurso, el 83,3% responde que lo hace por los contenidos que muestre.

Por lo tanto, se deduce que la mayoría de la docencia impartida en EUP, en la provincia occidental de Canarias, se nutre de webs con información sobre la materia y repositorios de actividades para la preparación de las clases. Al introducir consultas sobre este tipo de webs y repositorio en un buscador de internet, y tras valorar la estructura

de las propuestas de los que presentan mayor índice de consulta, se concluye que no introducen estrategias de aprendizaje significativo.

En cuanto a la pregunta en la que se consulta el criterio en base al cual se eligen los recursos docentes, un 83,3% responde que se guían por los contenidos. Si se pretendiera escoger los procedimientos para lograr un aprendizaje significativo, deberían haber seleccionado la opción de Estructura y Organización, lo que definiría la estrategia docente.

En la presente propuesta se valora la elección de estrategias de aprendizaje significativo como herramienta adecuada para la docencia. Las muestras indican que no es una opción a tener en cuenta para los docentes consultados a la hora de organizar la programación anual. Una buena enseñanza debe ser constructivista, promover el cambio conceptual y facilitar el aprendizaje significativo (Moreira,).

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

En el presente epígrafe se procederá a especificar cuál es la propuesta y cuáles son las motivaciones por las que se ha llegado ella. En respuesta al tercer objetivo propuesto en este trabajo, se presenta a continuación una vivencia que fue desarrollada en grupo de alumnas/os de 3º de ESO de EUP, en la que se parte del aprendizaje significativo como referencia clave. Partiendo de esta premisa, se toma como punto de partida la subversión de la jerarquía habitual de los citados Bloques de Aprendizaje, planteando la

materia desde una perspectiva transversal. Esta situación de aprendizaje han sido puestas en marcha en un grupo de 3º de E.S.O de EUP del I.E.S. Domingo Pérez Minik, en las que se ha tomado como referencia esta fórmula:

TRANSVERSALIDAD DE LOS
CONTENIDOS
+
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO
=
CALIDAD Y MEJORA EN LA
ASIMILACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Se intenta conseguir que los contenidos presenten mayor calado a la hora de ser adquiridos por parte del alumnado y, por ello, se ha considerado llevarlo a cabo a través de estrategias de aprendizaje significativo.

La propuesta ha tomado como referencia los contenidos que habían sido programados previamente por el docente del centro en el grupo. Por lo que no supuso una interrupción brusca en la programación prevista, sino una transformación didáctica del modo en el que se tenía previsto trabajar esos contenidos.

Uno de los aspectos a destacar de estos grupos es que el número de alumnos

que asistían habitualmente a las clases era realmente bajo en comparación con otros centros que imparten las mismas enseñanzas. Este hecho se generaliza en el Centro, ya que el IES Domingo Pérez Minik registra un alto índice de abandono, fracaso escolar y absentismo. El Centro IES Domingo Pérez Minik se encuentra en un punto clave del Municipio de la Laguna, actuando como bisagra entre dos grandes áreas poblacionales (por un lado La Verdellada, Barrio Nuevo de La Laguna y Cercado Mesa y por otro la zona alta del Barrio de La Candelaria (conocido popularmente como La Cuesta). Es de considerar si el análisis poblacional y otros factores antropológicos tuvieron que ver en este fenómeno.

De cualquier modo, ello permitió, entre otras cosas, facilitar la adaptación a las nuevas dinámicas de grupo que se propusieron, de forma similar al proceder en los grupos piloto, por ejemplo, de unitarias en islas no capitalinas.

Durante el período de prácticas, tanto mi compañero como yo, tuvimos la oportunidad de desarrollar diversas actividades en distintos niveles educativos. Estas son algunas de ellas:

- La cianotipia y los procesos fotoquímicos (grupo de 4º de ESO)
- Empleo de software para la generación e impresión de diseños 3D (1º Bachillerato),
- Aproximación a la impresión 3D (1º FPB Informática).

Incluso, por petición de un gran número de alumnos, se creó un grupo de trabajo que funcionaba durante el recreo dedicado a la generación de prototipado e impresión 3D, y por el cual trasladamos nuestra propia impresora 3D al aula de EUP y a través de la cual se realizaban las prácticas.

Podría haber escogido cualquiera de estas actividades pero se consideró que, la que en apariencia se supone la más sencilla, (la práctica para crear un fanzine), era la más adecuada por lo siguiente:

Para iniciar cualquier proyecto suele ser recomendable comenzar por la base; por lo más simple. En la búsqueda del cambio, la clave está en afianzar los cimientos. Con ello quiero hacer referencia a que, la aplicación de nuevas tecnologías en el aula suponen una transformación didáctica acorde con ella. Por eso, en los centros en

los que aún es difícil encontrar ordenadores y tablets en las aulas, debe experimentarse ese mismo cambio pedagógico en el trabajo del conjunto de contenidos de la materia. Estas son algunas de las imágenes de varias de las actividades que se realizaron de forma paralela a la actividad **Lenguaje Visual**. El Fanzine; objeto de este proyecto. Las imágenes correspondientes a los fanzines se encuentran en apartados posteriores.



> Algunas de las imágenes de los alumnos de 1º de Bachillerato en el la actividad **Empleo de software para la generación e impresión de diseños 3D**.

Fuente: Autora.



> Algunas de de las imágenes de los lumnos de 4º de ESO en el la actividad **Prototografía. La Cianotipia**.

Fuente: Autora.

Para que esta propuesta pudiera ponerse en marcha se realizaron una serie de pasos previos:

> Pasos previos y posteriores al desarrollo de la actividad en el aula:

1. Se procedió a negociar vía telefónica con la Biblioteca Municipal de Tabaiba para la solicitud de un préstamo de ejemplares de la colección de fanzines.

A cambio, la dirección de la Biblioteca solicitó la aportación a su colección de un fanzine de nuestra autoría (Bea Padrón e Israel Reyes).

2. Se concertó una cita con Ana Martín Rodríguez, responsable de la colección de fanzines “La Fanzinoteca de Tabaiba”. En esta reunión se eligieron los fanzines más representativos de la colección y se procedió a realizar un inventario. Se crea un documento firmado por ambas partes en el que nos hacemos responsables del cuidado y devolución de los fanzines.

3. Se llevan los fanzines al aula, como se expresa a continuación en el detalle de las sesiones.

4. Cuando los alumnos finalizan la creación de los fanzines por equipos, son ellos mismos los que nos realizan el encargo de reproducción y seriado de los mismos,

(ejerciendo nosotros como impresores gráficos).

5. Una vez elaborada la seriación de los ejemplares de fanzines, los alumnos deben prepararlos para su envío postal a la Biblioteca de Tabaiba:

- Redactan una carta dirigida a la Biblioteca
- Construyen un sobre acorde a las dimensiones del ejemplar.
- Buscan la dirección postal de la Biblioteca y del Instituto para colocarla en el lugar correcto del sobre.
- Colocan el sello postal en donde corresponde.

6. Se visualizan las imágenes que publica la Biblioteca de Tabaiba en su blog con la recepción y exposición de los fanzines que han enviado los alumnos.



> Selección de fanzines para la actividad.

Fuente: Autora.

7.1. Propuesta

Título de la unidad: *Lenguaje Visual. El Fanzine.*

Curso: 3º ESO, grupo A.

Materia: Educación Plástica y Visual.

Temporalización: 6 sesiones de 55 minutos cada una.

Objetivos didácticos de la unidad.

Objetivos de la etapa relacionados con esta unidad:

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

Contenidos seleccionados:

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 1 / Contenido 1. Uso de diferente soporte y materiales de expresión plástica.

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 1 / Contenido 4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 3 / Contenido 2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 3 / Contenido 5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 4 / Contenido 1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.

Bloque de aprendizaje I: Expresión plástica / Criterio 4 / Contenido 5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

Bloque de aprendizaje II: Comunicación Audiovisual / Criterio 5 / Contenido 1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.

Bloque de aprendizaje II: Comunicación Audiovisual / Criterio 5 / Contenido 4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.



> IES Domingo Pérez Minik. Zona común.

Fuente: Autora.

Tabla de contenidos.

A continuación se presenta una tabla donde se relacionan los contenidos según el número asignado con los tipos de contenidos y sus criterios de selección:

Se hará alusión al tipo de contenido (Conceptual “C”, Procedimental “P” y/o Actitudinal “A”) así como al criterio de selección del contenido (Didáctico, Epistemológico, Psicológico o Social).

Contenido	Tipo/s de Contenido	Criterio/s de selección
EPV / Bloque I / Contenido 1.1	P	Didáctico, Epistemológico
EPV / Bloque I / Contenido 1.4	C, P	Didáctico, Social, Psicológico
EPV / Bloque I / Contenido 3.2	C, P, A	Didáctico, Social, Epistemológico
EPV / Bloque I / Contenido 3.5	C, A	Didáctico, Social, Epistemológico
EPV / Bloque I / Contenido 4.1	C	Didáctico, Epistemológico
EPV / Bloque I / Contenido 4.5	A	Didáctico, Social
EPV / Bloque II / Contenido 5.1	C	Didáctico, Psicológico
EPV / Bloque II / Contenido 5.4	C, A	Didáctico, Epistemológico, Psicológico y Social

1ª Sesión

Fecha.	Viernes 28 de Abril de 2017
1. 1 Actividad de introducción.	Material
<p>Inicio de la clase, presentación proyectada. Los alumnos intentan averiguar qué significa el término Fanzine. Se explica el significado de la palabra Fanzine (origen anglosajón: fan (seguidor de) zine (derivado de Magazine: Revista). ¿Qué es un fanzine?: Publicación autoeditada que no está sujeta a condiciones editoriales. Promueve la libertad de expresión. ¿Quién hace fanzines?: Principalmente personas que pertenecen al mundo de la cultura: artistas, ilustradores/as, escritores/as, poetas/poetisas, ... Cualquier persona que esté interesada en utilizar este medio de expresión. ¿Dónde podemos encontrar un fanzine?: En algunas librerías, museos y ferias de autoedición. ¿Dónde podemos encontrar un fanzine en Tenerife?: Se explica que existe un repositorio de fanzines en la Biblioteca Pública Municipal de Tabáiba, llamado "Fanzinoteca".</p>	Proyector y presentación en plataforma PREZI.
<p>Se explica el proceso que hemos seguido para ponernos en contacto con la "Fanzinoteca" y para que, sabiendo que íbamos a trabajar este tema en clase, les hemos solicitado un préstamo de una colección de fanzines (20 ejemplares) para que ellos puedan verlo en clase. Poco a poco vamos mostrando los ejemplares que hemos traído. Los alumnos los manipulan mientras, tanto mi compañero de prácticas como yo, vamos explicando en qué consiste cada uno de ellos además de aspectos relacionados con las particularidades de conceptuales y de elaboración de los mismo.</p>	Mesa auxiliar en el centro del aula accesible a todos los alumnos.
<p>Volvemos a sentarnos para continuar con el resto de la explicación proyectada. Un alumno/a lee en voz alta a los compañeros el texto proyectado. ¿Qué vamos a hacer?: 1. Vamos a hacer un fanzine en equipo (en este momento se organizan en grupos de 3; resultando 4 grupos en total). 2. Debemos pensar en un tema que nos guste a todos los miembros del equipo. 3. Una vez tengamos claro el tema que vamos a trabajar, pensaremos en la estructura y el aspecto que va a tener nuestro fanzine.</p>	Proyector y presentación en plataforma PREZI.
1.2 Comienzo del proceso de trabajo.	
<p>Los grupos, formados por 3 alumnos cada uno, comienzan a trabajar de forma autónoma en el encargo propuesto. Pueden consultar la información que necesiten aclarar en el ordenador del aula, disponible para ello.</p>	Folios DinA3, lápiz, goma y tijeras, ordenador del aula.

2ª Sesión.	
Fecha	Jueves 4 de Mayo de 2017
Duración	55 minutos
2.1. Continuación del proceso de trabajo. Qué debemos tener listo.	
Los alumnos ya tienen claro cómo quieren realizar su fanzine. ¿Qué debemos tener listo? 1. Título de nuestro fanzine. 2. Contenido que vayamos a incluir en el Fanzine (la historia o narración que queramos contar utilizando la herramienta del Story Board). 3. Material adicional (fotografías, recortes de periódico, revistas, otro tipo de papeles, ...). 4. Debemos tener pensada la estructura que queremos que tenga el fanzine.	Proyección de presentación en la plataforma PREZI
Los alumnos concretan aquellos detalles que les falta por definir partiendo de los bocetos y, en algunos casos, usando la estructura del Story Board.	
2.2. Selección de la estructura y plegado.	
¿Qué estructura vamos a seguir? Se presenta a los alumnos una serie de ejemplos de plegado y encuadernación que hemos preparado con anterioridad para que puedan hacerse una idea de la complejidad y procedimiento que requiere cada caso. Deciden cuál será el más adecuado teniendo en cuenta la narración o contenido que han decidido. En una cartulina blanca, pasan a limpio el proyecto; contando con la estructura de encuadernación y plegado que han decidido.	Ejemplos de plegado y encuadernación realizados previamente por nosotros. Cartulinas blancas, acuarelas, rotuladores, ceras blandas, recortes, etc.

3ª Sesión	
Fecha	Viernes 5 de Mayo de 2017
Duración	55 minutos
3.1. Continuación de trabajo autónomo.	
Los alumnos emplean el tiempo en continuar trabajando en su proyecto de fanzine.	Cartulinas blancas, acuarelas, rotuladores, ceras blandas, recortes, etc.

4ª Sesión	
Fecha	Jueves 11 de Mayo de 2017.
Duración	55 minutos
4. 1. Creación de sellos identificativos.	Materiales
Se introducen conocimientos sobre seriación , tirada y nomenclatura de la misma. Tirada: número de ejemplares. Tipo de ejemplar: P/A (prueba de autor), 1/5, 2/5, 3/5, 4/5,...	Ejemplo de sello elaborado por nosotros.
Cada equipo diseña un pictograma que defina a todos sus componentes para elaborar un sello con éste.	Goma eva, taco de madera, tijeras, tinta de tamponar.
4.2. Continuación de trabajo autónomo.	

5ª Sesión	
Fecha	Viernes 12 de Mayo de 2017.
Duración	55 minutos
5.1. Finalización de trabajo.	Materiales
Se estampan los sellos realizados en equipo y se terminan los últimos detalles. Cada proyecto original se entrega para su reproducción en serie.	

	Mayo de 2017.
Duración	55 minutos
6.1. Cotejo de obras originales y sus reproducciones	Materiales
Mi compañero de prácticas y yo nos encargamos de reproducir a partir de fotocopias en color los trabajos de los alumnos. Las llevamos al aula y los alumnos comprueban que todo está correcto.	
6.2. Seriación de la tirada.	
Los equipos numeran los ejemplares replicados e indican, con la nomenclatura correcta, cuál es la prueba de autor.	
6.3. Preparación de un ejemplar para su envío postal	
Al inicio de la propuesta, se les invitó a los alumnos a que, al finalizar el proyecto, eligieran un ejemplar para enviarlo por correo a la Fanzinoteca de Tabaiba en agradecimiento por el préstamo de ejemplares. Confeccionan una carta explicando quiénes son y sobre qué trata su fanzine. Crean un sobre a partir de una plantilla dada. Indican la dirección de remite (parte posterior del sobre) y la dirección del destinatario (parte anterior del sobre). Pegan el sello postal en la esquina superior derecha.	Cartulina, cola blanca, sello postal y rotuladores. Plantilla de un sobre.

Estrategia de enseñanza.

Sesión 1ª: Estrategia de enseñanza expositiva.

Sesión 2ª: Estrategia de enseñanza por descubrimiento guiado.

Sesión 3ª: Estrategia de enseñanza por descubrimiento guiado.

Sesión 4ª: Estrategia de enseñanza por descubrimiento guiado.

Sesión 5ª: Estrategia de enseñanza por descubrimiento guiado.

Sesión 6ª: Estrategia de enseñanza por descubrimiento guiado.



> Entorno urbano del IES Domingo Pérez Minik.

Fuente: Autora.

Secuencia de contenidos.

Sesión	Contenidos
1ª	Bloque II · Contenido 5.1. / Bloque I · Contenido 4.1. / Bloque I · Contenido 4.5
2ª	Bloque I · Contenido 1.1. / Bloque I · Contenido 1.4. / Bloque I · Contenido 4.5. / Bloque II · Contenido 5.4.
3ª	Bloque I · Contenido 1.1. / Bloque I · Contenido 1.4. / Bloque I · Contenido 3.2. / Bloque I · Contenido 4.5 / Bloque II · Contenido 5.4. / Bloque I · Contenido 3.5
4ª	Bloque I · Contenido 1.1. / Bloque I · Contenido 3.2. / Bloque I · Contenido 4.1. / Bloque I · Contenido 4.5 / Bloque II · Contenido 5.4. /
5ª	Bloque I · Contenido 1.1. / Bloque I · Contenido 4.5 / Bloque II · Contenido 5.4.
6ª	Bloque I · Contenido 1.1. / Bloque I · Contenido 4.5 / Bloque II / Bloque II · Contenido 5.1

Evaluación.

Criterios de evaluación:

1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

Instrumentos de evaluación.

La calificación se realizará atendiendo a la participación 10 %, el trabajo en equipo 40 %, la resolución de problemas 15 %, el resultado plástico 15 % y la coherencia de la propuesta 20 %.

El instrumento de evaluación elegido será la rúbrica, medio ideal para la valoración de la actividad propuesta.

Medidas de atención a la diversidad: Adaptaciones curriculares.

Adaptaciones en los objetivos y contenidos:

· Adecuar los objetivos y los contenidos secuenciados en el proyecto Curricular a la diversidad de los alumnos en el aula.

- Introducir objetivos y contenidos específicos para los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Dar prioridad a los objetivos y a los contenidos en función a las necesidades del alumnado.
- Eliminar objetivos y contenidos que se consideran que no van a ser alcanzado por los alumnos con necesidades educativas especiales.

Adaptaciones en las actividades de enseñanza-aprendizaje:

- Diseñar actividades que tengan diferentes grados de realización.
- Diseñar actividades diferentes para trabajar un mismo contenido.
- Proponer actividades que permitan diferentes posibilidades de ejecución y expresión.
- Planificar actividades que tengan aplicación en la vida cotidiana.

Adaptaciones en la metodología:

- Introducir en la práctica educativa el sistema de comunicación que utilizan los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Adecuar el lenguaje según la comprensión

de los alumnos.

- Introducir técnicas de grupos cooperativos consiguiendo que los alumnos con necesidades educativas especiales tengan una participación activa.
- Utilizar estrategias que favorezcan la motivación intrínseca y amplía los intereses de los alumnos.
- Utilizar estrategias para focalizar la atención del grupo.

Adaptaciones en la evaluación:

- Detectar cuales son las ideas previas de los alumnos antes de iniciar un nuevo tema.
- Utilizar procedimientos e instrumentos de evaluación varios y diversos (cuestionarios, entrevistas, observación sistemática, pruebas objetivas, análisis de los trabajos de los alumnos...)
- Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje especialmente diseñada para evaluar el progreso de los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Evaluar las distintas situaciones de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula y socio-familiares.

Competencias clave desarrolladas por el alumno/a.

Competencia en comunicación lingüística (CCL):

Se manifiesta en las actividades en las que el alumnado formule, pronuncie, opine e interprete, tanto de forma oral como escrita, pensamientos, emociones, vivencias, ideas y opiniones empleando un registro lingüístico adecuado al contexto determinado y aportando a su comunicación la coherencia y la cohesión necesarias.

En la presente unidad diáctica, la competencia lingüística es, si cabe, la más presente de todas. Los alumnos han de utilizar el medio plástico para expresar ideas complejas. Asimismo, se han de adaptar a las particularidades del lenguaje empleado, teniendo que diferenciar las virtudes y la adecuación de los diversos códigos lingüísticos para elaborar los mensajes deseados.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):

Las competencias básicas en Ciencia y Tecnología contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, el contraste de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Asimismo, las competencias matemáticas posibilitan la comprensión de un contexto

plenamente racional, siendo necesarias para la elaboración de procesos estandarizados. De este modo, la competencia matemática se vuelve indispensable a la hora de elaborar mensajes dentro de un formato determinado, quedando este acotado a medidas, escalas, soportes y extensiones.

Competencia digital (CD):

Fomenta un conocimiento y control en diferentes ambientes, entornos y realidades en determinados lenguajes elementales: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, que permitan emplear de una manera común y habitual los medios y recursos tecnológicos con los que contamos.

Ayudan a examinar la información de una manera crítica a través de labores individuales como grupales y de cooperación que posibiliten el uso de producciones creativas.

La competencia digital se vuelve indispensable a la hora de enriquecer el acervo gnóstico, estando la mayoría de archivos y compendios informativos recogidos en dicho soporte. Asimismo, se vuelve indispensable para la discriminación de las fuentes informativas existentes. De este modo, se deduce que está ligado a la competencia de aprender a aprender.

Competencia para Aprender a aprender (CPAA):

Supone la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje desarrollando aspectos cognitivos y emocionales. Se requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. Aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo, fomentando la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje.

Además, esta competencia incorpora el conocimiento que posee el estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje que se desarrolla en tres dimensiones:

- a). Acerca de lo que sabe y desconoce, de lo que es capaz de aprender, de lo que le interesa, etcétera.
- b). La disciplina en la que se localiza la tarea de aprendizaje y el conocimiento del contenido concreto y de las demandas de la tarea misma.
- c). Sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea.

Dada su idiosincracia, es una competencia vital para el correcto desarrollo del alumno en el medio social.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE):

Incluye la capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales. Esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de análisis; capacidades de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y autoevaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo y de un proyecto, así como evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado. También, el desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la proactividad y la innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional.

Conciencia y expresiones culturales

(CEC):

Se obtiene a través de actividades elaboradas para que el alumnado localice, equipare y evalúe los diversos estilos artísticos, musicales, etc. en el ámbito de su día a día.

Fomentan la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural, favoreciendo la participación de los estudiantes en actividades artísticas y culturales que ayuden al funcionamiento de la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse y comunicarse a través de manifestaciones artísticas.

Competencias sociales y cívicas (CSC):

Se logra por medio de actividades dirigidas y orientadas a que cada alumno y alumna entienda la pluralidad, globalidad, cambio y evolución de las diferentes sociedades en las que vivimos, además de poder conocer y valorar las características, rasgos y valores de nuestro sistema de democracia.

Orienta y ayuda al alumnado en su reflexión crítica y lógica sobre diferentes situaciones, vivencias, conflictos y problemas, con la finalidad de que los alumnos/as adquieran consciencia de que hay diversos puntos

de vista para analizar la realidad, que favorezcan la intervención en el aula, que ayuden a la participación y colaboración del alumnado a lo largo de su vida por cada ciclo educativo así como por los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje.

Actividades dirigidas a lograr un correcto y adecuado manejo de las diferentes habilidades sociales y con el fin de lograr una correcta resolución de conflictos de una manera constructiva que nos ayuden a estimar y evaluar la diferencia y examinar la igualdad de todos los derechos, entre razas, sexos, tendencias religiosas, etc.



> Acceso IES Domingo Pérez Minik..

Fuente: Autora.



> Algunas de de las imágenes de los lumnos de 3º de ESO en el la actividad **Leguaje Visual. El Fanzine**.
Fuente: Autora.

7.2. Materiales y métodos aplicados a la actividad.

Previo a la actividad se realizó un breve cuestionario para ser cumplimentado por los alumnos, con el cual se conocieron algunos aspectos que volvieron a valorarse de forma posterior por si se detectaba algún tipo de repercusión en éstos.

El desarrollo paso a paso de la actividad se encuentra detallado en el apartado 7.1. Propuesta. Desde la negociación con la Biblioteca de Tabaiba para solicitar un préstamo y su colaboración con los alumnos, hasta el envío por correo postal por parte de cada equipo de una copia de su fanzine, pasando por todo el proceso.

A través de la actividad se han marcado una serie de objetivos que pretenden dilucidar si el aprendizaje significativo ha incidido de alguna forma en el resultado de la actividad. Estos objetivos consisten en:

- Si los contenidos trabajados se han relacionado con otros contenidos previos.
- Si los contenidos trabajados se han relacionado con otras experiencias fuera del entorno escolar.
- Si el alumno se encuentra receptivo a realizar más actividades de ese tipo.
- Si los alumnos valoran de forma positiva el trabajo en grupo.

7.3. Participantes.

Se trata de un grupo de 3º de ESO, compuesto por 12 alumnos de entre los cuales, (y según el registro de asistencia del docente), algunos de ellos son absentistas acudiendo con irregularidad a clase. El rango de edad oscila entre los 14 y lo 16 años ya que algunos de ellos han repetido curso.

Así mismo, los 12 alumnos con los que se inició la actividad continuaron asistiendo hasta finalizarla.

7.4. Software y Hardware.

Los recursos empleados para la cumplimentación de los cuestionarios fueron medios analógicos: lápiz o bolígrafo y un folio con las preguntas incluidas en él. En el aula en la que se realizó la actividad tan solo se disponía de un ordenador de sobremesa. El Centro dispone de un aula de informática dotada de ordenadores de los cuales el número de unidades operativas era inferior al número de alumnos que participaron en la actividad. También se sopesó la posibilidad de que los alumnos emplearan el teléfono móvil, pero detectamos que a algunos de ellos se les había confiscado el móvil debido a su utilización inapropiada en otras asignaturas. Por ello, emplear software aplicado a la realización de la encuesta no fue viable.

7.5. Instrumentos de medida.

7.5.1. Cuestionario previo a la actividad.

- ¿Alguna vez has oído hablar del fanzine?
Sí / No / No sabe-No contesta
- ¿Te gusta trabajar en grupo?
Sí / No / No sabe-No contesta
- ¿Te gusta ir a la biblioteca?
Sí / No / No sabe-No contesta
- ¿Has enviado o recibido cartas/paquetes por correo postal?
Sí / No / No sabe-No contesta



> Aula EUP. Actividad *Lenguaje Visual, El Fanzine*.

Fuente: Autora.

Cuestionario realizado al inicio de la actividad			
Pregunta	Sí	No	No Sabe/No contesta
¿Alguna vez has oído hablar del fanzine?	0 %	100 %	0 %
¿Te gusta trabajar en grupo?	58,3 %	41,7 %	0 %
¿Te gusta ir a la biblioteca?	25 %	75 %	0 %
¿Has enviado o recibido cartas/paquetes por correo postal?	41,6	50,1 %	8,3 %

7.5.2. Cuestionario realizado después de la actividad.

· ¿Te ha resultado sencillo realizar un fanzine?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Crees que esta actividad a contribuido a mejorar tu capacidad para contar una historia?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Crees que has aprendido nuevas cosas trabajando con tus compañeros?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Te ha resultado fácil organizar los contenidos dentro del fanzine?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Crees que tu trabajo habría mejorado si lo hubieras realizado de forma individual?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Te gustaría ir a la biblioteca de Tabaiba/Fanzinoteca para conocer más ejemplos de fanzines?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Te gustaría volver a realizar esta actividad?

Sí / No / No sabe-No contesta

· ¿Te ha gustado la posibilidad de que otros conozcan tu trabajo (envío del fanzine por correo postal)?

Sí / No / No sabe-No contesta

Cuestionario realizado al finalizar la actividad			
	Sí	No	No Sabe/No contesta
¿Te ha resultado sencillo realizar un fanzine?	91,6 %	8,4 %	0 %
¿Crees que esta actividad a contribuido a mejorar tu capacidad para contar una historia?	58,3 %	25,1 %	16,6 %
¿Crees que has aprendido nuevas cosas trabajando con tus compañeros?	66,6 %	25,1 %	8,3 %
¿Te ha resultado fácil organizar los contenidos dentro del fanzine?	66,6 %	33,4 %	0 %
¿Crees que lo que has aprendido en esta actividad podrías aplicarlo a otras tareas o actividades?	91,6	0 %	8,4 %
¿Crees que tu trabajo habría mejorado si lo hubieras realizado de forma individual?	75 %	16,6 %	8,4 %
¿Te gustaría ir a la Biblioteca de Tabaiba para conocer más ejemplos de fanzines?	75 %	16,6 %	8,4 %
¿Te gustaría volver a realizar esta actividad?	83,4 %	16,6	0 %
¿Te ha gustado la posibilidad de que otros conozcan tu trabajo (envío del fanzine por correo postal)?	91,6 %	0 %	8,4 %



> Invernadero IES Domingo Pérez Minik.

Fuente: Autora.

7.6. Resultado de la actividad.

En vista de los datos recabados a través del cuestionario destaca lo siguiente:

- La percepción del trabajo en grupo ha mejorado en cuanto a la comparativa de ambas encuestas, se ha incrementándose en un 8% la valoración del trabajo en equipo.
- En cuanto al interés por la asistencia a lugares vinculados a la actividad cultural, como en este caso ha sido la biblioteca, ha aumentado en un 25%.
- Los alumnos se han mostrado satisfechos con el uso del correo postal, ya que pudieron comprobar por ellos mismos cómo los proyectos llegaban a su destino y eran recibidos y difundidos en redes sociales y repositorios web.
- En su gran mayoría (83,4%) se sintieron entusiasmados con la posibilidad de repetir la actividad en ocasiones posteriores.

Uno de los datos recabados, al que se llegó sin la intención de conocerlo, fue el nivel de motivación que presenta un alumno ante diferentes procedimientos pedagógicos. Se detectó, con el simple uso de la hoja de asistencia, que alumnos que asistían con irregularidad a EUP se reengancharon (por lo menos en esta materia) en algunos

casos invitados por los comentarios que sus compañeros les hacían sobre lo que se estaba trabajando en el aula.



> Algunas de de las imágenes de los lumnos de 3º de ESO en el la actividad **Leguaje Visual. El Fanzine**.
Fuente: Autora.



> Algunas de de las imágenes de los lumnos de 3º de ESO en el la actividad **Leguaje Visual. El Fanzine**.
Fuente: Autora.



mini-bibliotecas Mantén la Calma y Lee un libro mientras esperas eBiblio Canarias

Mostrando entradas con la etiqueta Fanzinoteca Tabaiba. Mostrar todas las entradas

MIÉRCOLES, 7 DE JUNIO DE 2017

La Fanzinoteca de la Biblioteca de Tabaiba presta al IES Domingo Pérez Minik una veintena de Fanzines para el proyecto "Nuestro Primer Fanzine" dirigido por Bea Padrón e Israel Reyes



El pasado mes de Abril los artistas **Bea Padrón e Israel Reyes** se ponían en contacto con la Biblioteca de Tabaiba para hacernos una interesante propuesta.

HORARIO DE VERANO

JUNIO
20:00h - 21:00h

JULIO
19:00h - 21:00h

AGOSTO
19:00h - 21:00h

Biblioteca Municipal de Tabaiba
Español | Español
Comunidad de Cultura

TALLER DE ESCRITURA CREATIVA

BIBLIOTECA PÚBLICA DE TABAIBA



> Algunas de de las imágenes de la actividad **Leguaje Visual. El Fanzine.**

Fuente: Autora.



> Algunas de de las imágenes de los trabajos realizados por los alumnos de 3º de ESO en el la actividad **Leguaje Visual. El Fanzine.**

Fuente: Autora.

CONCLUSIONES

Una vez concluido el presente proyecto es el momento de hacer balance de lo que de él se extrae. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos del cuestionario a los docentes de EUP, así como los recabados a través de las encuestas realizadas por los alumnos participantes en la actividad se obtienen las siguientes reflexiones:

Cuestionario al profesorado de EUP:

- De los datos obtenidos se deduce que los docentes encuestados trabaja teniendo en cuenta los contenidos pero no tanto su estructura y organización.

Esto se conoce por las respuestas dadas a la pregunta número 9 del cuestionario sobre el criterio de selección de los recursos empleados para la preparación de las clases: siendo un 81% de los encuestados los que responde que eligen los recursos por el contenido.

- También se porque el 85% de los encuestados declaró que empleaba las nuevas tecnologías para la obtención

recursos. De este 85%, un 68,4% recurre a webs repositórios de material para la docencia. Teniendo en cuenta que la gran mayoría de las webs están enfocadas a la clasificación de las actividades según los contenidos y no atendiendo a las metodologías.

- Otro dato a tener en cuenta es el trabajo en grupo (elemento principal como parte de las estrategias de aprendizaje significativo). El 71,4% emplea el trabajo en grupo tan solo en un cuarto o menos del total de actividades que se desarrolla en todo el curso académico.

Por ello se consideran que el uso de

estrategias de aprendizaje significativo aún no tiene la suficiente presencia en los centros consultados.

Cuestionarios y actividad de los alumnos de 3º de ESO del Domingo Pérez Minik:

- En cuanto a la relación entre los contenidos trabajados en la actividad y los contenidos previos, el alumnado responde en un 58,3% que su capacidad para organizar información ha mejorado.

- Se ha detectado que los alumnos relacionan lo que se trabaja en la actividad con aspectos fuera del entorno escolar tales como el uso del correo postal valorado como medio de difusión de su proyecto: el 91,6% afirma que se siente satisfecho por haber enviado su trabajo a través de este medio tradicional.

- Tres cuartas partes del alumnado afirman que les gustaría visitar la Biblioteca de Taboiba, siendo una institución cultural que se encuentra fuera del entorno escolar.

- Un 83,4% responde afirmativamente a la propuesta de repetir esta actividad o similares.

- Más de la mitad del alumnado entiende que el trabajo en grupo ha favorecido en su proceso de aprendizaje. El trabajo en

grupo forma parte de las estrategias de aprendizaje significativo.

Como conclusión final, citar que estamos en pleno proceso de cambio de paradigma a todos los niveles y, por descontado, a ello deben responder los modelos educativos.

8.1. Futuros proyectos derivados de este trabajo.

8.1.1.

Como proyecto futuro derivado directamente de este trabajo, sería conveniente repetir la consulta al profesorado de EUP, buscando otras alternativas a las aplicadas al envío del formulario. De este modo se intentará que el volumen de respuesta aumente y que las muestras extraídas supongan datos relevantes para valorar lo que se ha extraído en este trabajo.

En cuanto a la actividad, se procedería a la selección de otros grupos de alumnos del mismo nivel de 3º de ESO para hacer comparativa entre los resultados de la actividad a mayor escala.

8.1.2. Propuesta de creación de página web.

Por otro lado, y en consecuencia con las prácticas habituales entre el profesorado consultado y en respuesta a la usencia de repositorios de situaciones de aprendizaje significativo, se plantea como futuro proyecto el prototipado de una web que funcionará como repositorio de material didáctico en forma de situaciones o experiencias de aprendizaje que respondan a esta propuesta. Supondrá, por tanto, un medio para la difusión y la accesibilidad a este tipo de proyectos. Esta web se basará en el mecanismo de la nube tags o nube de conceptos, donde cada uno de ellos funionará como hipervínculo hacia una serie de situaciones de aprendizaje que respondan a la definición del concepto seleccionado y, a su vez, sugiera la vinculacion con otros conceptos de similar naturaleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

A.A.V.V., (1995), Educación plástica y visual 3º : [Secundaria], Santillana, Madrid.

A.A.V.V., (2008), El arte contemporáneo en la educación artística, Eneida, Madrid.

A.A.V.V., (2003), La educación en el arte postmoderno, Paidós Ibérica, Barcelona.

ACASO, M., (2009), La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual, Los Libros de la Catarata, Madrid.

ACERETE, D. M., (1974), Objetivos y didáctica de la educación plástica : guía para el maestro de grado, Kapelusz, Buenos Aires.

AUSUBEL, D. P., (1963), La psicología del aprendizaje significativo verbal. Grune and Stratton, Nueva York.

BARRIGA, F., HERNÁNDEZ, G., (2010), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. McGraw Hill, México.

GIMENO, J., (2010), Saberes e incertidumbres sobre el currículum, Ediciones Morata, Madrid.

GUILLÉN, P., (1998), Educación plástica y visual 3 : cuadernos : Secundaria, Santillana,

Madrid.

HORROCKS, J. E. (1984). Psychology of adolescence. Psicología de la adolescencia.

MOREIRA, M.A., Aprendizaje significativo: un concepto suyaente.

PERALES, V., (2012), Creatividad y discursos hipermedia, Universidad de Murcia, Murcia.

QUINTERIO RUIZ, L., (2015), Perfeccionamiento del Profesorado. Metodología, Consejería de Educación, Universidad y Sostenibilidad. Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Gobierno de Canarias. Canarias.

Webgrafía

<http://procomun.educalab.es/es/ode/view/1484917905277>

Diseño de espacios para el aprendizaje:

<http://www.gettingsmart.com/2016/11/three-ways-design-better-classrooms-learning-spaces/>

<http://www.gettingsmart.com/publication/generation-do-it-yourself-gendiy-toolkit-stories-to-inspire-you-and-tools-to-get-you-started/>

<http://www.educacontic.es/blog/la-robotica-esta-de-moda-paco-ruiz-segura-fcoruiz>

<http://www.educacontic.es/blog/robotica-educativa-con-arduino-en-el-aula-de-eso-incubegg-kubo-e-izar-galaktik-mertxe-j-badiola>

<http://educalab.es/intef/tecnologia>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

<http://blog.educastur.es/luciaag/>

*<http://revistas.um.es/educatio/article/view/71151/68691>

<http://www.laboralcentrodearte.org/es/educacion/actuales>

<http://ca2m.org/es/>

<http://www.educacion.es/externo/centros/cervantes/es/ofertaeducativa/educacionsecundaria/departamentodibujo/ProgrDIBUJO.pdf>

<https://es.scribd.com/document/167041593/Estudio-Educacion-y-Tecnologia-Corea-Singapur-y-Finlandia>

<http://reugra.es/index.php/reugra/index>

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0202110269A/5879>

<file:///Users/israelreyesybeapadron/Desktop/33-63-1-SM.pdf>

<http://www.mailxmail.com/curso-didactica-disciplina-pedagogia-aplicada/didactica-vision-enfoque-socio-comunicativo-2-2>

<http://www.estadis.net/3/actas/COM/03.%20An%C3%A1lisis%20de%20libros%20de%20texto.%20Estad%C3%ADstica%20de%20libros%20empleados%20en%20Andaluc%C3%ADa.pdf>

Transmedia educacion:

<http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>

<http://www.grupofemxa.es/educacion-transmedia-nuevo-reto/>

<http://toyoutome.es/blog/la-transmedia-convierte-a-la-escuela-en-un-laboratorio-para-desarrollar-proyectos-innovadores/36397>

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

<https://narrativatransmediaescobar.wordpress.com/>

http://www.academia.edu/9840588/Aplicaci%C3%B3n_de_la_narrativa_transmedia_en_la_ense%C3%B1anza_universitaria_en_Espa%C3%B1a_Aprendizaje_colaborativo_multiplataforma_y_multiformato

Laboral Centro de Arte y Creación Industrial:

<http://www.laboralcentrodearte.org/es/educacion/taller-stopmotion-educacion-secundaria>

Encarte 2018:

<https://encuentroencarte.com/>