

TRABAJO DE FIN DE GRADO



PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMPARACIÓN DE RECURSOS ACTUALES EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y CREACION DE RECURSO PARA EL TERCER CICLO.

Autora: Lucía Cárdenas García

Titulación: Grado en Educación Primaria

Asignatura: TFG

Tutora: Inmaculada Sanchez Bernier

Departamento Educación Artística

Curso 2022- 2023

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. MARCO TEÓRICO	6
3.1. Recurso didáctico.	6
3.2. Materiales didácticos.	7
3.3. Los recursos didácticos utilizados actualmente en la educación plástica.	9
3.3.1. Museos virtuales.	9
3.3.2. Cómic	11
3.3.3. Realidad aumentada	13
3.3.4. Performance	14
3.3.5. Microlearning	17
3.4. Cómo aplicarlos en el aula.	18
4.OBJETIVOS.	20
4.1. Objetivo general.	20
4.2. Objetivos específicos.	20
5. METODOLOGIA.	20
6. PROPUESTA DIDÁCTICA	21
6.1. Justificación	21
6.2. Contextualización.	22
6.3. Destinatarios.	23
6.4. Objetivos	23
6.5. Competencias básicas	23
6.6. Metodología	24
6.7. Temporalización	25
6.8. Sesiones de la propuesta didáctica	26
6.9 Evaluación.	33
7. CONCLUSIONES	33
8. BIBLIOGRAFÍA	35
9. ANEXOS	39
Anexo I. Museo virtual.	39
Anexo II. Sesión El Rey León	40
Anexo III. Instrumento de evaluación	40

RESUMEN

Este trabajo de intervención pretende profundizar en la educación artística y en el conocimiento de los nuevos recursos didácticos implementados en el aula en educación primaria. Con motivo de elaborar dicha propuesta, primero se ha llevado a cabo la recopilación de información sobre varios autores/as que, a través de múltiples estudios y análisis, explican el concepto de recurso didáctico, material didáctico, como aplicarlos en el aula, etc. Acto seguido se explica la propuesta: los objetivos didácticos, las competencias, la metodología, las sesiones y la evaluación. Finalmente, se presentan las conclusiones obtenidas y la bibliografía empleada.

Palabras claves: Educación primaria, artes plásticas, recursos didácticos y material didácticos.

ABSTRACT

This work of intervention aims to study art education more deeply and analyse the knowledge of the new teaching resources implemented in the class in primary education. To develop this proposal, firstly a review of information about different authors, who through diverse studies and analysis explain the concept of learning resources, learning material, or how to use them in the class, has been accomplished. The proposal is as follows: learning objectives, competences, methodology, sessions, and evaluation. Finally, the conclusions obtained and the bibliography used are presented.

Key words: primary education, plastic arts, learning resources and learning material.

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es proponer en la materia de Educación Plástica una intervención educativa para el alumnado de tercer ciclo de Primaria, basándonos en la comparación de los recursos didácticos que hay hoy día en dicha área y en la creación del mismo.

Para poder cumplir con los objetivos expuestos en este trabajo, se desarrollará un estudio comparando los recursos actuales utilizados en la etapa escolar en el área de educación plástica. Hoy en día existen un gran número de recursos didácticos que no han sido utilizados y pueden aportar muchos beneficios hacia el alumnado.

Una vez desarrollados los conceptos citados anteriormente, continuará con el desarrollo de la propuesta; la cual está compuesta por una introducción, una contextualización, unos objetivos, una relación de varios elementos curriculares, una contribución a las competencias clave, una metodología, una temporalización, una secuenciación de las sesiones planteada, unas orientaciones didácticas y, por último, una propuesta de evaluación. Se ha realizado previamente una búsqueda de estudios y propuestas similares que me permiten conocer la importancia de seguir innovando como docente en formación de recursos, así como ideas para mi propuesta.

Durante el desarrollo de la propuesta de intervención se tendrá en cuenta el Real Decreto 157/2022 del currículo básico de Educación Primaria y la Orden de 15 de enero de 2021.

Para finalizar con este trabajo, en el apartado de conclusiones, se expondrá una breve recapitulación y reflexión del tema abordado.

2. JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado persigue la necesidad de dar mayor importancia a la educación plástica, mayor presencia de material audiovisual para la mejora de la comprensión en el alumnado de Educación Primaria.

Actualmente, las artes plásticas han perdido mucha importancia en el ámbito educativo y el uso

de los materiales audiovisuales es aún reacio en algunos profesores a la hora de utilizarlo como un apoyo para la enseñanza. (Erena, A. I. 2021)

Con el tiempo, ha habido un mayor énfasis en otras áreas como matemáticas, ciencias e idiomas (asignaturas básicas) y, por el contrario, menos horas de educación plástica, lo que permite que el enfoque de la materia cambie de un papel menos. También influye que el profesorado no imparta la asignatura de una forma adecuada, poco motivadora y carente de propuestas innovadoras, con los recursos que la mayoría de centros tienen hoy en día que hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda ser de mayor calidad, motivador y lúdico. La mayoría de docentes no aprovechan estos recursos y no ponen entusiasmo a la enseñanza de las artes plásticas, ni de nuevas técnicas innovadoras, para instruir al alumnado en una perspectiva distinta de crear obras artísticas por medio de aplicaciones TIC o dar una visibilidad distinta de cómo utilizar el dibujo como instrumento, material y recurso para un mejor estudio, memorización y aprendizaje de las demás áreas. (Erena, A. I. 2021)

Los niños nacen con una habilidad para aprender, pensar, vivir e interactuar creativamente con el mundo, están abiertos a nuevas ideas y poseen formas innovadoras de pensar y resolver problemas.

Este trabajo pretende ver los diferentes recursos y materiales que se utilizan a día de hoy dentro de las aulas y la importancia de seguir creando nuevos recursos y materiales para nuestro alumnado y así seguir motivándolos.

En referencia a lo explicado en la introducción, la intención es conocer la gran variedad de material didáctico que tenemos a nuestra disposición como docente para los alumnos de educación primaria y buscar las ventajas educativas que tienen dichas herramientas para así motivar al alumnado. Para ello, se requiere conocer que recursos didácticos hay actualmente para trabajar en la educación plástica.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Recurso didáctico.

El recurso didáctico es cualquier recurso que facilita al docente sus funciones, le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara a los estudiantes, de acuerdo con (Ministerio Educación, 2016).

Estos recursos didácticos o educativos sirven como herramientas para el desarrollo y beneficios de los estudiantes, favoreciendo el proceso de enseñanza, aprendizaje y la interpretación de contenidos que el docente debe enseñar.

Los recursos de los que se valen los docentes a la hora de enseñar tienen una gran influencia en el proceso de enseñanza/aprendizaje. En la educación primaria, el uso de los recursos didácticos en el aula cobra especial importancia. Es durante esta etapa que el niño es más sensible al aprendizaje y la comprensión del conocimiento, ante esto (Moreno, 2015) expone que es importante que los docentes seleccionen recursos a utilizar en el proceso de enseñanza/aprendizaje visionándolos como soportes pedagógicos que ayuden a asumir las competencias que se plantean, pues mediante una metodología basada en la manipulación y la experimentación de materiales, el alumnado va asumiendo de una forma mucho más eficiente los aprendizajes y las competencias que necesitan para un desarrollo pleno.

Según (Pérez, 2012) todo docente a la hora de impartir una clase debe seleccionar previamente los recursos didácticos que tiene que utilizar, muchos restan importancia a este proceso, considera que lo importante es dar la clase, pero se equivocan, puesto que, es fundamental elegir adecuadamente los recursos ya que constituyen herramientas y aprendizaje de los estudiantes.

Cuando se trata de recursos didácticos, estos pueden ser cualquier medio, y nos referimos a que podemos usar cualquier elemento que creamos que ayudará a comprender y capturar ideas, ya sean videos, películas o imágenes, o actividades o juegos. Siempre y cuando se caractericen por diferentes factores que los hagan idóneos, ya que la selección y organización de los recursos debe ser minuciosa, pues según (Moreno, 2015) serán estos los que van a favorecer el proceso de aprendizaje, fortaleciendo la asimilación de aspectos como autonomía

e independencia, además de la interiorización de valores, normas y actitudes que ayudarán a la socialización y relación entre el alumnado.

Por otro lado, (Moreno, 2015) destaca en su texto los factores pronunciados por (Rodríguez, 2005), este autor, destaca que los materiales o recursos didácticos deben caracterizarse por ser atractivos estética y funcionalmente, coincide con (Guerrero, 2009) en que los recursos deben llamar la atención del alumnado invitándolo a interactuar con él, también coinciden estos autores en la idea de que los recursos deben ser adecuados al momento evolutivo del niño, ajustado a sus particularidades y necesidades. (Rodríguez, 2015) considera que los materiales deben ser accesibles y manipulables, es decir, los niños deben ser capaces de utilizarlos de forma autónoma. También resalta que los recursos potencien tanto la actividad motora y cognitiva como la afectiva y social, que no favorezcan discriminación de ningún tipo.

En definitiva, los recursos didácticos ayudan al profesor a explicar mejor los conocimientos que quiere impartir y así transmitirlos a los alumnos de una forma más clara. A su vez, estos recursos cobran un papel fundamental como elementos de motivación e interés que los niños pueden demostrar en el aula. Estos aspectos son de suma importancia en la educación primaria, ya que elegir y hacer un buen uso de los recursos didácticos puede permitir que nuestros alumnos se desarrollen mejor en términos cognitivos, conductuales y emocionales. (Alfonso, 2021)

3.2. Materiales didácticos.

Los materiales didácticos, también denominadas auxiliares pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, facilitar la enseñanza del profesorado y el aprendizaje del estudiante, utilizando carteles, mapas, fotos, laminas, videos, software, modelos y analogías.

Según (Zabala 1990, p. 125-167), los materiales didácticos son “instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto en la planificación como en la intervención directa en el proceso de enseñanza”.

Las características que puede poseer un material didáctico son diversas. Según (Guerrero 2009, p.2-3) en su artículo “*Los materiales didácticos en el aula*”, expone algunas de las siguientes

características:

- Facilidad de uso. Si es controlable o no por los profesores y alumnos.
- Uso individual o colectivo. Si se puede utilizar a nivel individual, pequeño grupo o gran grupo.
- Versatilidad. Adaptación a diversos contextos: entornos, estrategias didácticas, alumnos...
- Abiertos, lo que permiten la modificación de los contenidos a tratar.
- Que promuevan el uso de otros materiales (fichas, diccionarios...) y la realización de actividades complementarias.
- Capacidad de motivación. Para motivar al alumnado, los materiales deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia su utilización, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en los aprendizajes.
- Adecuación al ritmo de trabajo de los alumnos. Los buenos materiales tienen en cuenta las características psicoevolutivas de los alumnos a los que van dirigidos (desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades...).

Por último, destacar que los materiales didácticos deben de tener un fin y un objetivo del mismo. En los procesos de enseñanza y aprendizaje, los medios didácticos y los recursos educativos en general pueden realizar diversas funciones. Después de contrastar algunos autores, (Pérez, 2010), (Guerrero, 2009), y (Moreno, 2004), destaco la siguiente funcionalidad de los materiales didácticos:

- Herramienta de apoyo y ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que deben ser útiles y funcionales. Además, no deben sustituir al profesorado en su tarea de enseñar, ni al alumnado en su tarea de aprender.
- Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- Facilitador de la acción didáctica. Los materiales facilitan la organización de las experiencias de aprendizaje, actuando como guías, no sólo en cuanto nos ponen en

contacto con los contenidos, sino también en cuanto que requieren la realización de un trabajo con el propio medio.

- Innovación, en unas ocasiones se provoca que cambie el proceso, y en otras se refuerza la situación.

Además de que los materiales didácticos proporcionan información al alumnado, son una guía para los aprendizajes, al ayudarnos a organizar la información que queremos transmitir, por lo que podemos ofrecer nuevos conocimientos a los alumnos. Despiertan la motivación creando un interés hacia los contenidos planteados y sobre todo proporcionan información al alumno. Hay que tener en cuenta que con la utilización de los materiales didácticos también se puede evaluar los conocimientos que está adquiriendo el alumnado en cada momento, de acuerdo con (Fernández, 2014)

3.3. Los recursos didácticos utilizados actualmente en la educación plástica.

En los últimos años y de manera progresiva se ha venido introduciendo una gran variedad de recursos interactivos en las aulas relacionados con la materia de Educación artística. A continuación, procederé a explicar algunos recursos más utilizados en la educación plástica.

3.3.1. Museos virtuales.

En la actualidad, las nuevas tecnologías nos han proporcionado la ventaja de que los museos dispongan de recursos multimedia propios para que todo el público pueda acceder a ellos y se mantenga con información actualizada en todo momento. (Macías, 2004) explica el funcionamiento del museo virtual de la siguiente forma:

“se trata de poner a disposición del público, sin limitaciones de horario ni geográficas, unos determinados contenidos, constituidos por imágenes digitalizadas de una cierta calidad y explicaciones teóricas referidas a las mismas, en un entorno gráfico atractivo y que permita una navegación fácil y amena a través de los oportunos hipervínculos. Otro de sus rasgos fundamentales es que debe tener asegurada su permanencia en el tiempo y la renovación periódica de su diseño y contenido, pues de lo contrario no dejaría de ser una simple Muestra Virtual más o menos lograda”

Otros autores como (Mannoni, 2017) define museo virtual como el que alberga colecciones en forma digital y las exhibe a través de Internet; la mayoría de los museos virtuales son parte de museos físicamente existentes que albergan colecciones reales. En este sentido, un museo virtual se refiere a una amplia gama de sitios web, desde un simple sitio web personal y un sitio de portal, una colección de enlaces a museos y galerías, hasta un sitio web a gran escala que tiene todas las funciones de un museo. Algunos museos virtuales existen únicamente en un entorno virtual, pueden albergar colecciones producidas digitalmente, como música, imágenes en movimiento e imágenes y documentos, debido a las capacidades de hipervínculos, y la exhibición puede vincularse a información de antecedentes, trabajos relacionados y otras fuentes relevantes (Mac Donald, 2009).

(Bentkowska, 2016) afirma que educar implica la formación y desarrollo del ser humano y de sus capacidades, poniendo en práctica los medios adecuados para ello, la educación virtual museística se puede definir como un conjunto de valores, conceptos, conocimientos y prácticas encaminadas a asegurar el desarrollo del visitante virtual; es un proceso de aculturación que se basa en métodos pedagógicos, desarrollo, realización y adquisición de nuevos conocimientos por medio de las redes de manera remota. Las organizaciones internacionales y los países desarrollados de todo el mundo adoptaron un paquete que dice que para el año 2023, el nuevo concepto de educación que influirá en los museos virtuales ayudando a fortalecer la educación (Gerver, 2012), difundiendo el conocimiento, operando varias fuentes de información y usando nuevas tecnologías de la información y la comunicación para crear una educación de calidad y eficaz tal y como afirma (Tejera, 2013).

En relación a la influencia que los museos virtuales pueden ejercer dentro del ámbito educativo debemos destacar el gran desarrollo de la informática y la tecnología de la información, la globalización y la informatización; aspectos fundamentales para incorporar en las diversas etapas del proceso formativo ya que ilustran su influencia en cada esfera de la moderna vida (Tejera, 2013). El museo virtual es un espacio en el cual se puede comprender la historia pasada y aquella más reciente. A su vez, el museo puede ser percibido como un centro de educación y formación por sus materiales vivos, naturales y visuales que, a su vez, funcionan como ilustrativos para fundamentar un carácter adecuado al ámbito educativo. Es por ello que se puede aprovechar los recursos propios del museo virtual para tener un recorrido virtual donde apreciar los objetos de arte, exhibiciones históricas y colecciones presentes. Por ello, se da la oportunidad de organizar el proceso educativo en una plataforma especialmente diseñada para

ello (Tejera, 2013).

El aprendizaje a través de museos virtuales ofrece a los alumnos que no pueden visitar los museos tradicionales de forma convencional por una variedad de razones amplia, como las discapacidades físicas, alumnos de escuelas regionales y rurales, una segunda posibilidad de obtener educación estética y acceso al patrimonio histórico y cultural mundial (Mannoni ,2017).

Algunas funciones de los museos virtuales mencionados por (Pérez Marcos, 2022) son:

Integración e Interacción: cada exhibición puede tener un hipervínculo a otras fuentes de información relevantes, como información de antecedentes, la biografía del artista con fotografías, otras obras del mismo artista y un enlace a colecciones que se encuentran en otros museos.

Visitantes globales: los museos virtuales no tienen limitaciones físicas. Las exhibiciones pueden ser vistas por un número indefinido de visitantes de todo el mundo.

Costos: establecer un museo decente como una instalación física requiere una cantidad de fondos prohibitiva que hace que sea casi imposible abrir un nuevo museo para personas, instituciones o comunidades comunes. Sin embargo, la creación de un museo virtual es posible a un costo mucho menor que el de un museo normal.

Accesibilidad: un museo virtual generalmente está abierto las veinticuatro horas y los siete días de la semana. Asimismo, el museo virtual no genera barreras ni límites geográficos o espaciales para la consulta de sus fondos ya que todo el mundo, a través del uso de la tecnología, puede acceder a los recursos ofrecidos por el museo. También, gracias a este tipo de museos virtuales podemos conocer con un detalle extremo las diversas colecciones de arte y poder apreciar de esta forma detalles que de forma presencial hubiesen sido imperceptibles.

Preservación: uno de los componentes más importantes del funcionamiento del museo es la preservación y la seguridad, a diferencia de las bibliotecas, las colecciones no son reproducibles tal y como defiende (Bowen, 2015). La temperatura, la humedad, los rayos y el contacto físico humano con la colección están cuidadosamente restringidos. Las colecciones virtuales, sin embargo, están libres de esos problemas de preservación y seguridad.

3.3.2. Cómic

Entendemos cómic como “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia” (DRAE, 2014, s.v. cómic). El origen de este medio de expresión surge y se gesta de manera simultánea que el periodismo, es decir durante el siglo XIX, siglo en el que se desarrolla y tiene lugar uno de los acontecimientos históricos más importantes de todos los tiempos: la Revolución Industrial. (González Zaragoza, 2010) De la misma manera, tal y como apunta esta misma autora, debido a la índole icónico- literaria del cómic, este género artístico se encuentra cada vez más presente en otras expresiones artísticas como pueden ser la novela, el teatro, la pintura o el cine, por tanto, requiere de un tratamiento en las aulas como recurso didáctico, ayudando así a los alumnos a acercarse a este medio para que sean capaces de desarrollar las capacidades que de él se derivan así como hacer un uso adecuado y educativo del mismo.

El cómic, no solo constituye un elemento artístico y plástico, sino también un medio de comunicación y una vía de expresión literaria. Por ello, de acuerdo con (Vilches. G, 2014), estas viñetas son un medio de comunicación de masas que, a pesar de haber sido considerado durante varias décadas como una manera de pasatiempo, podemos decir que hoy en día está consolidado como un arte que sirve como soporte para contar cualquier historia. El cómic, por tanto, podemos entenderlo fundamentalmente como un vínculo entre el dibujo y la palabra.

“La creación de tebeos e historietas en el aula se convierte, sin duda, en una actividad interdisciplinar, con alta dosis de motivación para los alumnos.” (Guzmán López, 2011)

(Barrero, 2002), establece cuatro ventajas pedagógicas del cómic. Estas son:

- Estimula la creatividad
- Favorece el aprendizaje.
- Facilita la alfabetización del lenguaje icónico
- Refleja la realidad social

Del mismo modo, Del (Rey Cabero, 2013) indica que a pesar de que en los últimos años el cómic haya sido utilizado como recurso para incitar a los alumnos a la lectura, sus posibilidades didácticas trascienden mucho más allá, ya que, a través del cómic, los alumnos tienen la posibilidad de desarrollar más competencias además de la lectora y acceder a muchos otros aprendizajes.

Además, se ha demostrado que el cómic es un material que permite la adaptación a diversas disciplinas y ayuda a fomentar el aprendizaje de aquellos campos en los que el alumnado se muestra interesado. Debido a que ofrece la posibilidad de elaborar historietas de todas las materias, su uso como medio de enseñanza puede ir desde el fomento y el aprendizaje de la lectura hasta facilitar una visión crítica de ésta que ayude a los alumnos a ser capaces de analizar aspectos como estereotipos sociales, patrones, etcétera. (Guzmán López, 2011)

Es posible, también, gracias a la combinación entre el lenguaje verbal e icónico, favorecer el desarrollo integral desde una perspectiva interdisciplinar de las distintas facetas de la personalidad de los alumnos. A través del cómic, trabajan la expresión artística, la expresión lingüística y la expresión dinámica y dramática a la vez que se relacionan socialmente con el resto del alumnado, fomentando al mismo tiempo sus habilidades sociales. (Guzmán López, 2011)

Si como maestros conocemos la importancia y el formato del cómic, podremos, además, haciendo un buen uso de este material, fomentar las cuatro habilidades fundamentales del lenguaje: comprensión lectora, expresión escrita, comprensión auditiva y expresión oral. (Del Rey Cabero, 2013)

3.3.3. Realidad aumentada

La incorporación de la realidad virtual supondrá un salto cualitativo muy importante en el aprendizaje de disciplinas o áreas de conocimiento, especialmente en aquellas en las que resulta difícil visualizar los procesos estudiados. La utilización de modelos virtuales permite obtener un sentido del espacio 3D del que carece cualquier otro sistema de representación gráfica. Además, se trata de una tecnología bastante intuitiva en cuanto a su uso y que consigue facilitar la explicación de conceptos complejos o abstractos (Vera Ocete G, Ortega Carrillo J, 2003)

Por otro lado, la utilización de mecanismos de Realidad Virtual implicaría una motivación añadida para el alumno, ya animarían a aprender y continuar explorando el mundo virtual, mientras observa y escucha al mismo tiempo. Algunos experimentos realizados por investigadores han demostrado que la curva de aprendizaje con ayudas virtuales es más rápida y consigue mayor y mejor asimilación de contenidos que las herramientas de enseñanza tradicionales, debido a que principalmente a que los estudiantes utilizan casi todos sus sentidos en el proceso de aprendizaje de una materia (Vera Ocete G, Ortega Carrillo J, 2003)

Según (Gaitán, 2020), la realidad virtual es una herramienta educativa eficaz, puede serlo en la forma de RV de inmersión; sin lugar a duda, en la forma de una computadora de escritorio mucho más simple, la RV es una tecnología potente que permite:

- Demostrar tanto conceptos simples como complejos
- Ilustrar y explicar conceptos
- Reemplazar la vida real por entornos virtuales seguros
- Sintetizar los conocimientos y la información en un todo coherente
- Analizar realidades complejas.

La realidad virtual sirve para enseñar a niños y a adultos; a primera vista, la RV se presta más al aprendizaje de adultos, que se basa en una actitud de mayor libertad y autonomía en la exploración, pero también es un auxiliar muy eficaz en el aprendizaje convencional de los niños en el aula donde el docente la utiliza en un entorno colectivo, con una computadora y un proyector de datos para comunicar el contenido interactivo a un grupo de alumnos. (Rengel Llumiquinga, O. J. 2019).

Lo fundamental para la educación de las artes se sitúa, a través de ese enfoque interdisciplinar entendido desde el STEAM, en los cambios que implica el uso de la RV en la modificación de las relaciones y el trasvase entre la obra de arte y el alumno, transitando el rol entre el sujeto y el objeto (Gell, 1998). La inmersión provoca que el alumno ocupe parte del espacio de la obra, observándola desde dentro, pasando a ser un sujeto perceptivo que dialoga, interactúa y se posiciona en la obra.

A través de la RV el alumnado desarrolla habilidades perceptivas, mejoran su capacidad de concentración, así como su agudeza visual y espacial, tanto en un sentido general, como en el contexto de la educación artística. La RV plantea una alternativa didáctica de acercamiento al arte, partiendo de una metodología constructivista y vivencial, respondiendo a la demanda de formación tecnológica (Revilla, Murillo y Medina, 2018).

3.3.4. Performance

Lo explica la artista serbia (Marina Abramovic, 2020) en sus talleres impartidos sobre el Arte de Acción: "Los talleres enseñaban resistencia, concentración, percepción, autocontrol, fuerza de voluntad y la confrontación con los límites mentales y físicos". Valores de vida a los que añadimos escucha, respeto, coordinación, compromiso y superación personal.

La performance se arraiga en una sólida expresión corporal: implica levantarse de la silla para expresar con el cuerpo, el gran olvidado en las aulas. Implica también comunicar desde la sinceridad, el compromiso y la experiencia. Citando a (Abramovic López, 2021): "Yo doy siempre el cien por cien. Mi alma, mi poesía, mi estructura atómica, todo mi ser".

La educación visual y plástica suele relacionarse con la pintura o el modelado en barro y la educación musical con el lenguaje musical y la práctica instrumental. Si bien este enfoque es vigente y necesario, ¿por qué no ampliar posibilidades? como también se preguntó (Marina Abramovic, 2020): "¿Por qué pintar? ¿Por qué debería limitarme a dos dimensiones cuando podía crear arte de cualquier cosa: fuego, agua, el cuerpo humano? (...) fue una sensación increíblemente liberadora, en especial para alguien que venía de un hogar en el que casi no había libertad".

La performance hace posible una actividad artística multidisciplinar. En ella entran en juego el teatro, la música, la danza, la poesía, la expresión corporal, el lenguaje audiovisual y los medios tecnológicos y multimedia.

"Es también una herramienta creativa que exige, una inteligencia alerta y elástica, una mente libre de cualquier tipo de prejuicios lista para aprender lo que más nos conviene en cada ocasión y para cambiar de opinión cuando se presente otra que nos parezca mejor" de acuerdo con (Munari, 2018). En la misma línea de trabajo, la artista (Marina Abramovic, 2020) defiende el potencial de la performance para reimaginar el mundo y, por tanto, para empezar a cambiarlo: "Sólo me interesa un arte que pueda cambiar la ideología de la sociedad (...) el arte que solo se comprende con valores estéticos queda incompleto".

El uso de esta herramienta creativa, las imágenes que se generan, la transmisión de un mensaje revelador, provocan reacciones no sólo en las personas que la realizan sino en los receptores de la misma completándose así el proceso comunicativo. Citando de nuevo a (Marina Abramovic, 2020): "Nuestras performances contenían muchos significados para el público que las presenciaba, pero también contenían un significado para Ulay y para mí. A veces estos significados iban más allá de lo que conscientemente comprendíamos"

Para introducir el arte de acción en la escuela, (Gómez Arcos, 2005) nos ayuda a comprender cuáles pueden ser las implicaciones educativas de la *performance* en la educación. Afirma que, utilizando el arte de acción como herramienta pedagógica, acercaremos las manifestaciones artísticas actuales a nuestros alumnos.

Queremos mostrar dos formas diferentes de trabajar la *performance* en Primaria: el juego y el movimiento.

El juego en la educación formal siempre ha sido una herramienta eficiente para captar la atención, motivar y suscitar el interés de los alumnos, fácilmente se pueden establecer puentes entre el juego didáctico y la *performance*. Sería interesante combinar ambas herramientas para mejorar la praxis docente. El objetivo a conseguir por todo docente es desarrollar la creatividad de sus alumnos y esto se puede conseguir utilizando la *performance* como juego. Limitar el entretenimiento dentro de las aulas es una idea equívoca, dado que los niños necesitan jugar, y jugando se aprenden y desarrollan multitud de habilidades. Los niños, al igual que los animales en edades tempranas, utilizan el juego para su desarrollo cognitivo. Con la *performance* los alumnos adquieren habilidades sociales, participativas, cooperativas, expresivas, imaginativas, de respeto..., en resumen: habilidades creativas puesto que los alumnos alcanzan un estado en el que están desinhibidos y sus respuestas son espontáneas y libres.

El lenguaje hablado es imprescindible para comunicar, pero no es la única forma de transmitir información. El cuerpo es un instrumento que comunica continuamente mediante gestos, expresiones o movimientos. Muchos de los alumnos, específicamente los más tímidos, sienten vergüenza cuando tiene que expresarse a través de la danza o la dramatización; se cohiben pensando que el resto de sus compañeros van a burlarse de ellos. Por este motivo es interesante introducir la *performance* desde los inicios de esta etapa, creando actitudes de respeto y tolerancia y reafirmando la visión propia de cada individuo y de los demás, lo que nos llevará a una mayor aceptación de uno mismo y de los otros. Así lo expresa (Ana Falcón, 2016):

El cuerpo en el performer se convierte en un soporte para el artista. No hay diferencia entre obra y autor, es una prolongación de sí mismo, por lo que el cuerpo juega un papel fundamental en el arte de acción. Hablar de *performance*, es hablar de cuerpo es hablar de la persona misma a través de muchos modos de sentirse, de conocerse y desconocerse, de moverse, de estar y de expresarse.

3.3.5. Microlearning

El *microlearning* (en español microaprendizaje) es un paradigma relativamente nuevo que no tiene aún unas definiciones ampliamente aceptadas. Se suele vincular con el e-learning cuando en realidad estamos hablando de seccionar contenidos en unidades más pequeñas y más específicas. A menudo, éstas son compatibles con su uso en dispositivos móviles y de ahí que se haya creado esta vinculación (Freeman, 2016).

En esta línea, encontramos a (Gabrielli, Kimani y Catarci, 2006) que describen el *microlearning* como un nuevo término dentro de la investigación educativa destinada a «explorar nuevas formas de responder a las necesidades de aprendizaje permanente o de aprendizaje a demanda de los miembros de nuestra sociedad».

Otros autores lo explican como una tendencia emergente del e-learning que se basa en lecciones de corta duración o «periodos breves de interacción de un alumno con una materia» cuyos contenidos han sido troceados para favorecer su aprendizaje (Hug y Friesen, 2009 citado en Crespo y Sánchez-Saus, 2020); al mismo tiempo, el *microlearning* permite el paso opuesto, ya que favorece que este contenido, en palabras de (Langreiter y Bolka, 2006) pueda reagruparse para que se adapte, de la mejor forma posible, a las preferencias o necesidades de cada alumno, eliminando la obligatoriedad de emplear un «denominador común idealizado».

Además de lo ya expuesto, coincidimos en la idea de que el *microlearning* es un proceso de aprendizaje que, para (Bruck, 2006), contiene tres aspectos característicos que lo determinan; éstos son:

- Minimiza la cantidad y complejidad de la información para, a continuación, estructurarla en secciones más pequeñas y cohesionadas.
- Comprende que la reducción que se realice debe ser elaborada teniendo en cuenta las necesidades de la persona que va a absorber la nueva información.
- Permite a los alumnos que sean ellos los que elijan su temporalización e itinerario personal de aprendizaje.

Para Sanal, (Sanal, 2018 citado en Varchenko-Trotsenko, Tiutiunnyk, y Terletska, 2019) a estas

características anteriormente mencionadas hay que sumarle cuatro más que son:

- Favorece el aprendizaje de conocimientos de una forma más ágil, rápida.
- Posibilita la ubicuidad del estudio.
- Aumenta la motivación gracias a su simplicidad, al poco tiempo requerido y a la mejora de la confianza del alumnado.
- Favorece el empleo de un menor tiempo de preparación de documentación para los docentes y los estudiantes.

Del mismo modo, en este mismo trabajo de Sanal, —5 Benefits of *Microlearning*. Employees and Organizations— encontramos algunas de las ventajas que se le atribuyen al *microlearning* frente a otras tendencias y que favorecen la aplicación en entornos educativos. Entre ellos podemos encontrar el hecho de que nos facilita la actualización del contenido, aumenta la rentabilidad del proyecto, mejora la determinación de los alumnos y ayuda a acabar con los vacíos que en ocasiones tenemos en nuestros conocimientos y, finalmente, nos permite reaccionar de forma dinámica ante la retroalimentación de los estudiantes por el cambio en los materiales didácticos.

3.4. Cómo aplicarlos en el aula.

Nos encontramos con nuevos recursos alternativos que son útiles en el aula, algo que sale de lo tradicional utilizado por los docentes, por lo que, como primer punto, destacar que los recursos didácticos son herramientas muy demandadas en la actual actividad como profesionales de la enseñanza puesto que a medida que la sociedad avanza, la escuela también debería hacerlo. Es por ello por lo que se hace necesario que conozcamos la importancia de estos, así como sus ventajas e inconvenientes y las posibles adaptaciones que se pueden hacer, para poder aplicarlos de forma adecuada en el aula, según (Amaya Mediana, A.R. 2018)

En la literatura acerca de la innovación educativa, es habitual encontrar la incorporación de nuevos recursos y prácticas de enseñanza, nuevas creencias, concepciones, etc. Como cambios relacionados con los procesos de innovación en cuanto mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Fullan y Stiegelbauer, 1991).

Según varios autores, el uso de nuevos materiales, la introducción de nuevas tecnologías o nuevos métodos curriculares son solo el comienzo: las dificultades están relacionadas con que los docentes desarrollen nuevos métodos, comportamientos y prácticas que cambien y adquieran nuevas creencias y conceptos relacionados con ellos.

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe preseleccionar los recursos y materiales didácticos que quiere utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia la elección del material o recursos que se escojan, pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos (Educacionmilenio'sBlog, 2010).

Hoy en día, existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueda servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser realizados por editoriales o por ellos mismos con la experiencia de haber confeccionado otros con anterioridad. (Amaya Mediana, A.R. 2018)

En cuanto, a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia. Desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y lo seguirá siendo, es un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarlo. Aunque en muchos centros ya no se utilizan aquellas sobre las que pintas o escribes con tizas, sino que utilizan aquellas pizarras en las que se escribe con rotuladores. No podemos olvidar como se está introduciendo con más fuerza cada vez la pizarra digital. Hoy en día, existe infinidad de recursos a mano del docente para poder alcanzar una formación de gran calidad de los estudiantes. (Amaya Mediana, A.R. 2018). Nos encontramos con:

Recursos personales, formados por todos aquellos profesionales, ya sean compañeros o personas que desempeñan fuera del centro su labor, como agentes sociales o los profesionales de distintos sectores, que pueden ayudar en muchos aspectos a que los alumnos adquieran multitud de conocimientos. También contamos con recursos materiales que podemos dividir en recursos impresos, audiovisuales o informáticos. Entre los primeros podemos destacar los libros de texto, que son utilizados por los alumnos si así lo cree adecuado el profesor. (Educacionmilenio'sBlog, 2010).

4.OBJETIVOS.

4.1. Objetivo general.

Elaborar una propuesta didáctica para la creación de recursos didácticos alternativos, para el alumnado de Educación Primaria, mediante el empleo de diferentes recursos que conforman las artes plásticas.

4.2. Objetivos específicos.

- Conocer los distintos recursos didácticos alternativos empleado en el aula en la educación plástica.
- Saber implementar los recursos didácticos para desarrollar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas de Educación Primaria.
- Estimular el interés del alumnado hacia las artes plástica.

5. METODOLOGIA.

Para comenzar, debemos especificar que la metodología es el conjunto de criterios y decisiones que organizan y regulan la enseñanza en el aula, en relación con los papeles que desempeñan los/as profesores/as y alumnos/as, las decisiones referidas a la organización y secuenciación de las actividades y la creación de un determinado ambiente de aprendizaje en el aula (DECRETO 105/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía).

Por otro lado, debemos saber que la curiosidad es una cualidad innata en el ser humano, que lo conduce a plantearse preguntas y buscar respuestas, sobre todos aquellos sucesos que ocurren en su entorno, a relacionarse y a aprender para construir y estructurar su propio conocimiento (Internship UK, 2015).

Los principios metodológicos que orientan esta propuesta didáctica buscan fomentar, entre otros, los siguientes aspectos: el interés por aprender, la responsabilidad compartida, el trabajo cooperativo, la creatividad y el esfuerzo; y el desarrollo de las siete competencias clave estipuladas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, consideradas imprescindibles

para que todos los alumnos logren alcanzar un desarrollo integral.

Trabajar a través de metodologías activas como Aprendizaje Cooperativo, implica cambiar la concepción que existe acerca de la educación y del aprendizaje en el aula, a la vez que supone aceptar que el protagonista de ambos procesos no es el docente sino el alumno.

La justificación del uso de esta metodología se fundamenta en los beneficios que ésta aporta al aprendizaje y educación del alumnado.

(Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.5) comparten que “el aprendizaje cooperativo es el empelo didáctico de pequeños grupos en los que los alumnos y alumnas trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”.

Por su parte, (Pujolàs, 2003) indica que el aprendizaje cooperativo no sólo es un recurso muy eficaz para enseñar a los alumnos, sino que también es un contenido más que los alumnos deben aprender a lo largo de su escolaridad y que, por lo tanto, debemos enseñarles tan sistemáticamente como les enseñamos los demás contenidos curriculares. Para que los alumnos aprendan a trabajar en equipo es muy importante que formen equipos de trabajo estables durante un tiempo considerable.

Por último, (Muñoz y Cordero, 2017) aportan que el aprendizaje cooperativo es una metodología que se basa en la experiencia y en la interacción que se da entre los alumnos y así permite que éstos aprendan unos de otros.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

En este apartado vamos a desarrollar la propuesta didáctica. Este apartado consta de una justificación, en la que se indica el por qué se ha elegido dicha propuesta, así como todos los componentes habituales de una propuesta educativa; contexto, destinatarios, objetivos, competencias básicas, metodologías, temporalización, sesiones y evaluación.

6.1. Justificación

La siguiente propuesta tiene como finalidad la creación de nuevos recursos en el área de educación plástica, que aumente la motivación y el interés del alumnado, y saber implementarlo en el aula. Es por ello que, a pesar de tener en cuenta el aspecto fundamental de este trabajo de

fin de grado, que es la creación de nuevos recursos en el área de educación plástica, nos centraremos en la unidad y en que se alcancen los objetivos y contenidos preestablecidos en esta, en función al ciclo y nivel en el que se imparta, haciendo las adaptaciones y modificaciones pertinentes si fuese necesario.

La propuesta de intervención está diseñada para que se lleve a cabo en educación primaria, concretamente para el tercer ciclo, de un colegio público situado en la localidad sevillana de Las Cabezas de San Juan. Por diversos motivos, esta propuesta no ha sido posible ponerla en práctica. No obstante, para comprender mejor la propuesta y que esta misma tenga sentido y valor educativo, describiré en el siguiente apartado el contexto en que se llevaría a cabo.

Esta propuesta didáctica consta de 7 sesiones, por lo cual ocupará en torno a 7 semanas de clase ya que a la semana hay una sesión de educación artística. Algunos recursos se llevarán a cabo en más de una sesión ya que se necesita más tiempo para poder impartirla de la mejor manera, mientras que las demás solo constará de una sesión. Todas las sesiones se trabajarán con la misma metodología, aprendizaje cooperativo, en la que los alumnos trabajarán en pequeños grupos heterogéneos.

La finalidad de dicha propuesta es que el alumnado, tras finalizar las sesiones conozcan un abanico de recursos didácticos alternativos, y no se limiten a recursos didácticos mas tradicionales.

6.2. Contextualización.

C.E.I.P Juan Marín de Vargas: Es un colegio público de infantil y primaria, que se encuentra situado en Las Cabezas de San Juan, con un nivel sociocultural medio-alto y con las características propias de esta zona, con una oferta cultural alta, con una zona polideportivas, parques, etc.

El centro cuenta con 25 unidades, siete de educación infantil y dieciocho de educación primaria. El centro dispone de zona de dirección y administración, biblioteca, gimnasio, aula de Pt de logopedia, patio exclusivo para educación infantil, para primer ciclo y otro patio para segundo y tercer ciclo, en esta última, se encuentran las pistas deportivas una de baloncesto y otra de fútbol. Por último, también dispone de aula matinal y comedor.

6.3. Destinatarios.

Se impartirá en el 3º ciclo de Educación Primaria, es decir, para el alumnado de 5º y 6º de primaria.

6.4. Objetivos

Los objetivos más acordes dicha propuesta didáctica y a lo que se pretende conseguir von ella son las siguientes:

Objetivos generales

Llevar a cabo una propuesta didáctica que permita que gracias a los nuevos recursos actuales en el área de educación plástica los alumnos muestren mayor motivación e interés, incluso un aprendizaje más significativo.

Objetivos específicos

Para lograr este objetivo principal debemos marcarnos algunos objetivos específicos que permita llegar a él, los cuales son:

- Conocer los nuevos recursos didácticos.
- Entender cómo funciona dichos recursos.
- Saber los intereses y motivaciones del alumnado.
- Utilizar nuevas herramientas tecnológicas.
- Desarrollar aptitudes y actitudes de comunicación, cooperación y respeto hacia los demás.

6.5. Competencias básicas

Las competencias claves del currículo son ocho y se presentan en la propuesta de la siguiente forma (Orden ECD/65/2015 y Orden 15 de enero de 2021, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la

educación secundaria obligatoria y el bachillerato):

COMPETENCIAS	CONTRIBUCIÓN DEL AREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
Competencia en comunicación lingüística	Escuchar las explicaciones relacionadas con el tema.
Competencia digital	Uso de internet para buscar información y saber utilizar los nuevos recursos didácticos.
Competencia sociales y cívicas	Saber escuchar y dialogar con la maestra y los compañeros. Aprender a trabajar en equipo.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Relacionarse, cooperar y trabajar en equipo para realizar las actividades en grupos del tema.

6.6. Metodología

A la hora de impartir conocimiento, no solo es importante atender al contenido que se enseña, sino también al modo de enseñarlo, es decir, a la metodología, ya que esta determinará, entre otros muchos aspectos, la manera de actuar del profesorado, las formas de comunicación y los tipos de relaciones que se establezcan con los alumnos. (Alba Tapia, 2018).

Los principios metodológicos por los que se regirá esta propuesta didáctica tendrán como objetivo central fomentar el interés del alumnado por los nuevos recursos didácticos en el área de educación plástica. Del mismo modo, se buscará promover otros aspectos tales como la creatividad, el esfuerzo individual, el aprendizaje cooperativo y la responsabilidad compartida a través de un aprendizaje que englobe las dimensiones emocionales, cognitivas y motivacionales del alumnado ayudándole a crear un mapa mental del conocimiento.

El aprendizaje cooperativo no es otra cosa que el uso didáctico de equipos de trabajo reducidos, en los cuales los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de sus compañeros de equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

A continuación, se presenta la principal metodología didáctica en la que se basa este proyecto,

está fundamentada en un aprendizaje activo en el que los alumnos tengan la oportunidad de implicarse en la adquisición de nuevos conocimientos.

- Aprendizaje Cooperativo o Cooperative Learning

Este método de aprendizaje se contrapone al modelo de aprendizaje individualista característico de la Escuela Tradicional. En el aprendizaje de tipo cooperativo o colaborativo, cada alumno trabaja de manera individual a la vez que colabora con otros compañeros. Así pues, varios autores han indagado sobre los beneficios que este aprendizaje puede aportar a los alumnos. Hace ya muchos años, Johnson, Johnson y Holubec plantearon esta metodología como una alternativa al aprendizaje individualista. Para comprender mejor este concepto, diremos que el aprendizaje cooperativo se define como “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson, Johnson y Holubec, 1994).

El aprendizaje y por tanto la metodología en la que se fundamenta esta actividad procura en todo momento desligarse de modelos de enseñanza que puedan asemejarse al tradicional partiendo de la base de que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje y el docente ejerce únicamente el papel de guía, orientando al alumnado durante el proceso.

6.7. Temporalización

La propuesta didáctica constará de 7 sesiones de 1 hora de duración, dicha propuesta tardará en impartirse aproximadamente en 2 meses, se tiene previsto que se realice en el tercer trimestre. Algunos recursos se llevarán a cabo en 2 sesiones en vez de en una, puesto que se requiere más tiempo para poder profundizar con mejor detalle. Las sesiones convencionales que se tiene previstas para la propuesta, las cuales quedarán repartidas de la siguiente manera.

- Sesión 1: *Conozcamos a Ophelia y el Louvre.*
- Sesión 2 y 3: *Diseñamos el mejor cómic.*
- Sesión 4: *Viajamos al espacio*
- Sesión 5 y 6: *Las nuevas herramientas tecnológicas*
- Sesión 7: *El rey león*

6.8. Sesiones de la propuesta didáctica

SESIÓN 1: <i>Conozcamos a Ophelia y el Louvre.</i>			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: Aula		Material: Ordenador	
Contenidos:	<p>Las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares como los museos e imágenes como el cuadro de Ophelia, utilizando el segundo idioma.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares, como El Louvre, utilizando el segundo idioma.</p>		
Objetivos:	<p>Aprender a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares como los museos e imágenes como el cuadro de Ophelia, utilizando el segundo idioma.</p> <p>Aprender a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de lugares, como El Louvre, utilizando el segundo idioma.</p>		
Desarrollo de la sesión			
Parte	Desarrollo	Duración	
Parte Inicial	El docente hace una breve introducción sobre que son los museos virtuales, además de dividir la clase en pequeños grupos.	10 min	

Parte Principal	<p>Tarea 1: Utilizando Google Art Project hacer una visita virtual por los museos. Después de familiarizarse con la herramienta y de pasar de una sala a otra, tienen que realizar una prueba.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la Tate Modern encontrar una manzana gigante. - En la Tate Britain un cuadro que muestre una mujer flotando en un río (Ophelia). - Buscar Ophelia en la página Wikipaintings. - Han de contar cuántas pirámides de cristal rodean el estanque de la plaza. Cuando tengan el número correcto deben encontrar una fotografía en la que todas las fuentes del estanque estén funcionando. 	20 min
	<p>Tarea 2: Encontrar la página principal del Museo del Louvre y en ella hacer un tour virtual. La prueba en este recorrido será encontrar la esfinge egipcia. Después pueden pasearse libremente por las salas.</p>	20 min
Parte Final	Hacer una reflexión sobre los museos virtuales.	10 min

SESIÓN 2: Diseñamos el mejor cómic.			
Sesión: 2	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: Aula		Material: Lápiz y papel	
Contenidos:	Primer boceto en un folio en blanco. Borrador para organizar las viñetas.		
Objetivos:	Realizar el primer boceto en un folio en blanco.		

	Realizar un borrador para organizar las viñetas.	
Desarrollo de la sesión		
Parte	Desarrollo	Duración
Parte Inicial	Conocer las ideas previas de los alumnos y hacer una breve explicación sobre el cómic, además de dividir la clase en pequeños grupos.	10 min
Parte Principal	<p>En primer lugar, los alumnos deben de organizarse y saber que personajes quieren que salgan en su comic y las viñetas que van hacer.</p> <p>Después, deberán meditar acerca de que elementos van a aparecer en cada viñeta, tanto los referentes al género del comic (viñetas, bocadillos, ...) como sobre aquellos que guardan relación con el personaje histórico que han elegido para que protagonice su historia.</p> <p>Tras concretar lo anterior, comenzaran a ilustrar.</p>	45 min
Parte Final	Comentar que historia y personajes están dibujando cada grupo.	5 min

SESIÓN 3: <i>Diseñamos el mejor cómic.</i>			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: Aula		Material: Cartulina A2, lápices, pinturas, tijeras, pegamento...	
Contenidos:			
Objetivos:	<p>Dibujar en una cartulina A2 las viñetas y bocadillos definitivos que configurarán el cómic.</p> <p>Colorear y/o decorar los dibujos previamente bosquejados en la cartulina.</p>		
Desarrollo de la sesión			

Parte	Desarrollo	Duración
Parte Inicial		
Parte Principal	<p>Esta sesión consiste fundamentalmente en plasmar los bocetos previamente realizados en unas cartulinas de tamaño A2.</p> <p>En primer lugar, deberán hacerlo a lápiz y posteriormente podrán colorearlo como deseen.</p>	50 min
Parte Final	Cada grupo mostrará su cómic a sus compañeros haciendo un breve resumen de lo que trata su cómic.	10 min

SESIÓN 4: <i>Viajamos al espacio</i>			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: Aula		Material: Plástico, papel de film o plástico transparente, tijeras, pegamento, celo, Smartphone o Tablet.	
Contenidos:	Elaboración de producciones tridimensionales, utilizando técnicas mixtas de elaboración, aplicadas a un fin de determinado.		
Objetivos:	Elaborar una producción tridimensional, utilizando técnicas mistas de elaboración, aplicadas a un fin de determinado.		
Desarrollo de la sesión			
Parte	Desarrollo	Duración	
Parte Inicial	Conocer las ideas previas de los alumnos y hacer una breve explicación sobre la Realidad virtual, además de dividir la clase en pequeños grupos.	5 min	

Parte Principal	Cada grupo realizara su propio casco de Realidad Virtual en el que posteriormente ira introducido su Smartphone o Tablet. Para ello tendrá que tomar medidas de él y realizarlo manualmente con cartón y papel de film. Se les entregará una plantilla para ayudarles con la realización, si es necesario.	30 min
	Una vez realizado el casco podremos introducir el Smartphone o Tablet que tendrán ya instalada la aplicación “Titans of space Cardboard VR” y la pondremos en marcha.	20 min
Parte Final	Comentar sobre la Realidad Virtual y que les ha parecido la sesión.	5 min

SESIÓN 5: Las nuevas herramientas tecnológicas			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: aula		Material: Ordenador	
Contenidos:	Fragmentación de un tema grande en lecciones de 5 minutos máximos. Reforzamiento esa lección con herramientas divertidas y tecnológicas.		
Objetivos:	Fragmentar un tema grande en lecciones de 5 minutos máximos. Reforzar esa lección con herramientas divertidas y tecnológicas.		
Desarrollo de la sesión			
Parte	Desarrollo	Duración	
Parte Inicial	Conocer las ideas previas de los alumnos y comentar	15 min	

	brevemente que es el microaprendizaje y las herramientas que podemos utilizar, además de dividir la clase en pequeños grupos.	
Parte Principal	<p>Se dividirá la clase en grupos entre 4-5 personas.</p> <p>Cada grupo debe de seleccionar un tema a tratar, como por ejemplo el arte contemporáneo, la alimentación saludable, etc.</p> <p>Tras la elección del tema, deberán de elegir una herramienta tecnológica para poder presentar su tema posteriormente.</p> <p>Las herramientas tecnológicas que pueden elegir son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografías - Podcast - Animaciones - Gamificación 	45 min
Parte Final		

SESIÓN 6: Las nuevas herramientas tecnológicas			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora
Instalaciones: Aula		Material: Ordenador y pizarra digital	
Contenidos:	Presentación del tema elegido a través del microaprendizaje.		
Objetivos:	Presentar el tema elegido a través del microaprendizaje.		
Desarrollo de la sesión			
Parte	Desarrollo	Duración	
Parte Inicial	Resolver dudas de los alumnos.	10 min	
Parte Principal	Finalizar dicha presentación con ayuda de las herramientas tecnológicas.	20 min	

Parte Final	Cada grupo presenta su tema elegido y su herramienta tecnológica elegida.	30 min
--------------------	---	--------

SESIÓN 7: <i>El rey león</i>			
Sesión: 1	Nº de alumno: 25-30	Curso: 6º	Tiempo: 1 hora y media
Instalaciones: Aula y patio.		Material: Pizarra digital, reproductor de música, careta/mascara de animales, material escolar (tijeras, colores, pegatinas, etc.)	
Contenidos:	Diseñando y confeccionando mascararas de animales. Empleando diferentes lenguajes plásticos, la expresión corporal y la performance.		
Objetivos:	Diseñar y confeccionar mascararas de animales. Emplear diferentes lenguajes plásticos, la expresión corporal y la performance.		
Desarrollo de la sesión			
Parte	Desarrollo	Duración	
Parte Inicial	Se les explicará a los alumnos que es la performance, y como la llevaremos a cabo con pequeñas modificaciones.	10 min	
Parte Principal	Tarea 1: Se reproducirá en la pizarra digital un fragmento del famoso musical <i>El rey león</i> , con el fin de que vean los niños como interpretan los actores a los animales.	20 min	
	Tarea 2: Se les repartirá mascararas de animales al alumnado, deberán de decorarla como ellos quieran y de la forman que quieran. Anexo II. Sesión El Rey León.	30 min	
Parte Final	Para que exista una conexión entre performance y espectador, se realizará en la hora del recreo, los alumnos deberán de llevar la máscara que previamente han diseñado, al ritmo de las canciones de la película de	30 min	

	Disney, los alumnos deberán de bailar e interactuar con sus compañeros, acercándose a ellos, tocándolos, etc.	
--	---	--

6.9 Evaluación.

Utilizando una herramienta, el uso de un diario de observación en el que registraremos todos los detalles que notemos a lo largo de la sesión, realizaremos una evaluación continua y formativa en la que veremos cómo se desarrolla el proceso de la sesión. Los archivos analizados de los alumnos que se les proporcionaron en la sesión convencional con el objetivo planteado. Otro aspecto a tener en cuenta es si los objetivos se están cumpliendo y si ofrecen una solución a los posibles problemas que podamos tener.

Para realizar esta observación se utilizará la observación directa, que se describe en el **Anexo III. Instrumento de evaluación, actividad 1**. Como se ha indicado anteriormente, en dicha hoja de observación se registrarán las notas para anotar todo lo que suceda y del comportamiento de los alumnos a medida que avancen las sesiones, anotando comentarios y/o sugerencias que vayamos percibiendo, de tal forma que sirva para complementar la evaluación.

7. CONCLUSIONES

En este apartado se hablará sobre las ideas a las que se ha llegado tras finalizar dicho trabajo, junto con algunas opiniones personales.

Tras buscar y consultar numerosas bibliografías sobre los nuevos recursos didácticos aplicados al área de educación plástica, se ha comprobado que existe bastante información al respecto, conforme pasa el tiempo se van implementando e innovando nuevos recursos didácticos tanto en el área que hemos tratado en este trabajo como en cualquier área de la educación.

Aunque podemos estar de acuerdo en la anterior afirmación, también tenemos que ser conscientes de que todo recurso tiene limitaciones didácticas, y que debemos conocerlas para poder sacar el máximo partido. Por ello nos corresponde probar e investigar la utilización de la RV, museo virtual, microlearning, etc, como recurso, para comprobar cómo obtener el mayor aprovechamiento de dicho recurso.

El punto más débil que se le puede achacar a esta tecnología es que algunas de ellas a ser aun una tecnología reciente, como la RV, supone un coste muy elevado para implementarlo en las aulas, o el microlearning, que todavía no hay suficiente información de ello. Aun así, el lado bueno es que igual que todas las tecnologías van disminuyendo su coste según avanza el tiempo y cada vez hay más información sobre ello.

Otro punto a destacar es el desarrollo de la Educación Artística en el contexto educativo en el aula, la motivación es una herramienta con la que el profesor trabaja para obtener los mejores resultados posibles de los estudiantes dentro de un contexto curricular, que está de nido por objetivos y contenidos académicos adecuados a la edad y características de los alumnos.

En cuanto a la importancia de la motivación en la Educación Artística, (González Vida y Maeso Rubio, 2005), opinan: “...pensamos que todo futuro profesor o profesora de artes plásticas y visuales debería conocer diferentes estrategias de motivación que puedan utilizarse provechosamente con el alumnado, ya que mediante la estimulación oportuna aumentará el interés de éste por la asignatura, se implicará más activamente en el proceso de aprendizaje, hará una más fácil relectura de la realidad y de sí mismo, obteniendo un mayor conocimiento artístico y unos mejores resultados, siendo las actividades más fructíferas y placenteras para todos/as” (González Vida y Maeso Rubio, 2005:49).

8. BIBLIOGRAFÍA

- **Abramovic, M. (2020).** *Derribando muros: Memorias*. Ed. Malpaso.
- **Academia Española (2014)** Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). Madrid: España. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>
- **Alfonso, Expósito, O. (2021).** *Juego como recurso didáctico en la enseñanza de las matemáticas*. Universidad de Madrid.
- **Áreas, M. (1991).** *IMPORTANCIA DE LA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR*. UST. Retrieved May 15, 2023, from http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/importancia_de_la_didctica_en_la_educacin_preescolar.html
- **Barrero (2002)** *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- **Bowen, J. (2005).** Colección de Colecciones. El Mundo Biblioteca virtual de museos en la red ancha. Museums Journal.
- **DECRETO 105/1992, de 9 de junio**, por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm. 56, de 20 de junio de 1992. Recuperada de <http://www.juntadeandalucia.es/boja/1992/56/1>
- **Del Rey Cabero, E (2013)** *El cómic como material en el aula de E/LE: Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación*. Recuperado de <https://search.proquest.com/openview/2975261e6b7031e62d5533ab99e2fe9c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1936344>
- **Educacionmilenio'sBlog. (2010).** Educacionmilenio'sblog. Recuperado el 17 de septiembre del 2017, de <https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/15/la-importancia-de-los-materiales-didacticos>
- **Erena Pancorbo, A. I. (2022).** La educación plástica y audiovisual como herramienta de estudio en Educación Primaria.
- **Falcón, A.M. (2016).** *Pedagogía y Performance en educación artística en la enseñanza secundaria obligatoria* [Universidad de Valladolid], <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/19130>
- **Fernández, Guardeno, R. (2014).** *Metodología con materiales didácticos*. Universidad de Málaga.
- **Freeman, L. E. (2016).** *Microlearning, a video series: a sequence of videos exploring*

the definition, affordances, and history of microlearning. Recuperado de <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/45700/FREEMAN-MASTERSREPORT-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- **Gabrielli, S., Kimani, S., y Catarci, T. (2006).** *The design of microlearning experiences: A research agenda*. En T. Hug, M. Lindner y P. Bruck (Eds.), *Microlearning: Emerging concepts, practices and technologies after e-learning*. Proceedings of microlearning 2005. Learning & working in new media (pp. 45-54). Innsbruck, Austria: Innsbruck University Press.
- **Gerver, R. (2012).** *Crear hoy la escuela del mañana: la educación y el futuro de nuestros hijos*. Madrid: SM
- **Gómez Arcos, J. R. (2005)** *Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 117-134. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110117A>
- **González Zaragoza, N (2010)** *El cómic, orígenes y evolución*. Recuperado de docplayer.es/23913370-El-comic-origenes-y-evolucion.html
- **González Vida, M. R., y Maeso Rubio, F. (2005).** El valor de la motivación en la Educación Artística con personas mayores. *Arte, Individuo y Sociedad*, 2005. Vol.17, pp.43-60.
- **Guerrero, A. (2009).** *Los Materiales Didácticos en el Aula*. Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Obtenido el 15 de mayo de 2023 de: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docuipdf.aspx?d=6415&s=>
- **Guerrero A. (2011).** <https://www.lifeder.com/material-didactico/>. [En línea] lifeder.com, 04 de 10 de 2011. [Citado el: 15 de 05 de 2023.]
- **Guzmán López (2011)** *El cómic como recurso didáctico*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>
- **Internship UK (2015).** *Read how you can change your life*. Recuperado el 15 de mayo de 2023, de <http://intern.internship-uk.com/la-curiosidad-cualidad-o-defecto/>
- **Johnson, D., Johnson, W. y Holubec, J. (1999).** *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós
- **Langreiter, C. y Bolka, A. (2006).** *Snips & Spaces: Managing Microlearning* (On Microlearning and Microknowledge in a Microcontent-based Web). En T. Hug, M.
- **López Alba, Y. Amaya Mediano, A. R. Herrero Lima, M. L. (2018).** *Los nuevos recursos didácticos en el aula, ¿logran un aprendizaje más significativo en el*

alumnado? Universidad de Sevilla.

- **López, I. (19 de septiembre de 2021).** *Marina Abramovic, en carne viva. El País Semanal*, 20-29.
- **Mac Donald, B. (2009).** Patrimonio digital: aplicación de imágenes digitales al patrimonio cultural. Ámsterdam: Elsevier.
- **Mannoni, B. (2017).** *Un museo virtual*. Comunicaciones Madrid.
- **Munari, B. (2018).** *Fantasia*. Gustavo Gili.
- **Muñoz, Y., y Cordero, N. (2017).** *El aprendizaje cooperativo como metodología para el desarrollo de una escuela inclusiva*. DOXA: Revista Brasileira de Psicología e Educação, 19(1), 149-162.
- **Moreno, I. (2004).** *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. Departamento de Didáctica y Organización escolar. Facultad de Educación: Universidad Complutense de Madrid. Obtenido el 25 de mayo de 2023 de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=1955298&pid=S0185-2698200400000000300017&lng=es
- **Moreno Lucas, Francisco Manuel (2015).** *Función pedagógica de los recursos materiales en Educación Infantil*. Vivat Academia, (133),12-25. ISSN: 1575-2844. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752885002>
- **Pérez Marcos, A. (2022).** *El museo virtual como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil*. Universidad de Valladolid.
- **Pérez, A. (2010).** *Los recursos didácticos*. Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Obtenido el 25 de mayo de 2023 de: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docuipdf.aspx?d=7396&s=>
- **Pujolàs, P. (2003).** *El aprendizaje cooperativo: algunas ideas prácticas*. Recuperado de: https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2014/07/El_aprendizaje_cooperativo_Algunas_ideas_pra%CC%81cticas.pdf.
- **Recursos didácticos del Ministerio de Educación. (s/f).** <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificues/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285973234220>
- **Rengel Llumiquinga, O. J. (2019).** “REALIDAD VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA FÍSICA: INTRODUCCIÓN AL UNIVERSO, EN SEGUNDO SEMESTRE DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES, MATEMÁTICAS Y FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD

NACIONAL DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO ABRIL 2019-AGOSTO 2019”
(Bachelor's thesis, Riobamba).

- **Revilla Carrasco A, Murillo Ligorred V, Medina Mur A. (2018).** *Implicaciones del uso de la Realidad Virtual en los procesos perceptivos en educación plástica y visual.* Universidad de Zaragoza.
- **Rodríguez, M. (2005).** *Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de usos prácticos para el docente.* Ideaspropias Editorial.
- **Tapia Vélez, A. (2018).** *El cómic como recurso didáctico.* Una propuesta interdisciplinar en educación primaria desde la plástica.
- **Tejera, C. (2013).** *Investigación didáctica: la cibermuseografía didáctica como contexto educativo para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio.* Estudio de páginas web educativas de museos virtuales de arte. Clío, 39. Recuperado de <http://clio.rediris.es/n39/articulos/Tejera.pdf>
- **Varchenko-Trotsenko, L., Tiutiunnyk, A. y Terletska, T. (2019).** Using video materials in electronic learning courses. *Open educational e-environment of modern University, special edition.* Doi: 10.28925/2414-0325.2019s34
- **Vera Ocete G. , Ortega Carrillo J. (2003),** *La realidad virtual y sus posibilidades didácticas,* Universidad de Granada
- **Vilches, G (2014)** *Breve historia del cómic.* Recuperado de https://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=historia+del+comic&ots=XZqalvoo7t&sig=37_zll_ildgz9kgfY8S7Zveb6xo#v=onepage&q=historia%20del%20comic&f=false
- **Zabala, A. (1990).** *Materiales curriculares.* El currículum en el centro educativo. Barcelona: Cuadernos de Educación.

9. ANEXOS

Anexo I. Museo virtual.

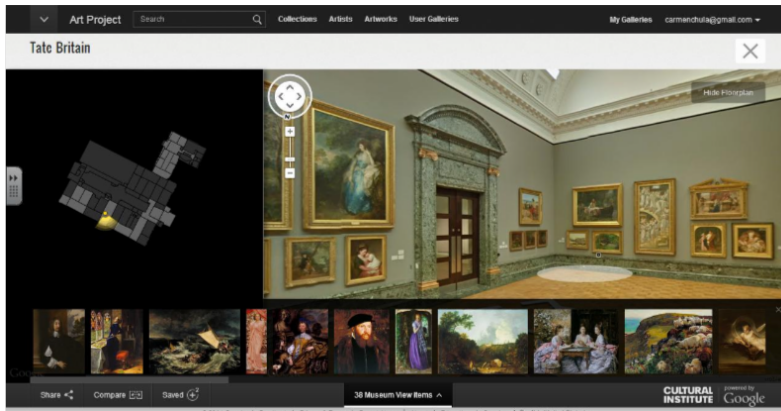


Figura nº1. Tate Brain. Google Art Project, permite hacer una visita virtual del museo.



Figura nº2. Museo el Louvre buscado Google Art Project. Photo Sphere es una fotografía que te permite rotar la vista 360 grados.



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

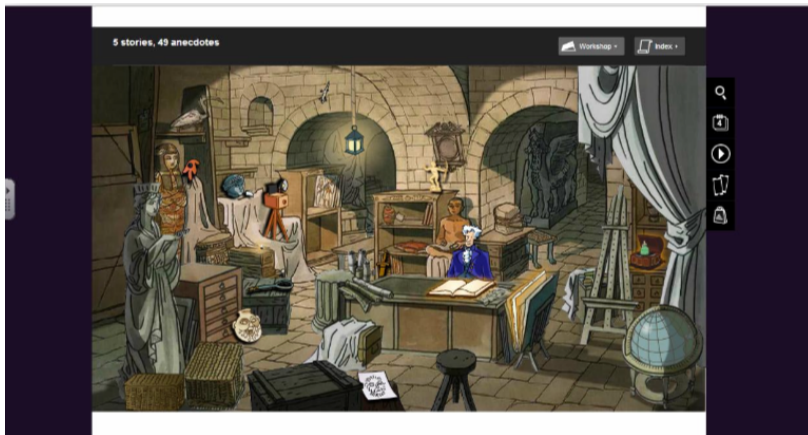


Figura nº4. Museo del Louvre. Web oficial sección aprendiendo sobre el arte. En esta página los alumnos exploran el museo pulsando las figuras animadas.

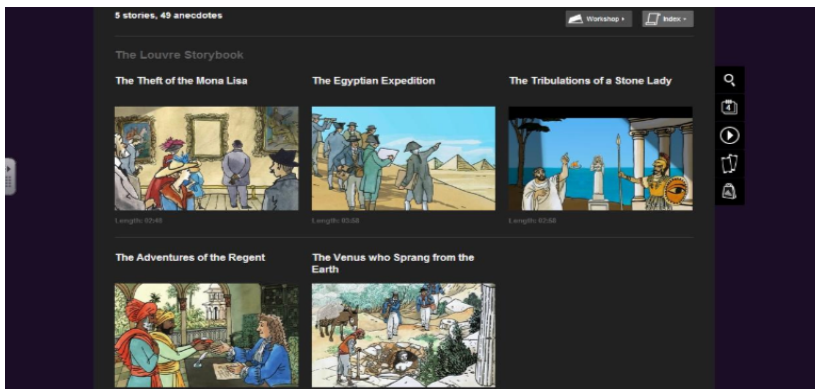
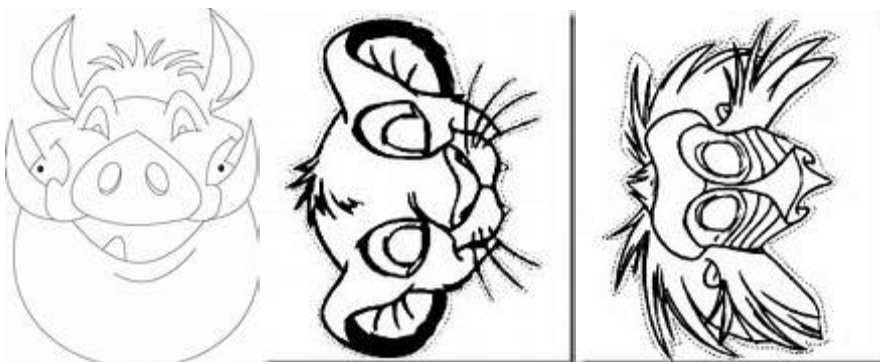


Figura nº5. Museo del Louvre. Web oficial sección aprendiendo sobre el arte. En esta pantalla los niños pueden elegir distintos cuentos cortos para ver y escuchar.

Anexo II. Sesión El Rey León

Algunas máscaras que se les proporcionará al alumnado para que la diseñen ellos a su estilo.



Anexo III. Instrumento de evaluación

Actividad 1. Diario de observación.

INDICADORES	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
Participación				
Cooperación				
Iniciativa propia				
Actitud positiva y responsable				
Atención a las explicaciones				
Entrega a tiempo de los trabajos y tareas				
Respeto hacia los compañeros y al material				
Comentarios/sugerencia:				