



# EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES PLÁSTICAS MEDIANTE EL USO DE LAS TIC EN EL TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**ALUMNA:** M<sup>a</sup> Victoria Trujillo Trasmonte

**TUTOR:** Marco Antonio Ortiz Delgado

**MODALIDAD:** Opción A. Diseño de propuestas formativas

GRADO EN  
EDUCACIÓN  
PRIMARIA MENCIÓN  
DE EDUCACIÓN  
FÍSICA  
CURSO 2022 – 2023

## **RESUMEN**

Este Trabajo Fin de Grado aborda la posibilidad de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el área de Educación Artística en primaria.

Actualmente vivimos en la “Era digital”, las nuevas tecnologías nos rodean y cada vez es más imprescindible un buen uso de ellas para poder desenvolvernos en nuestra vida diaria. Además, constantemente estamos expuestos a contenido visual a través de los medios de comunicación y las diferentes redes sociales. Todo ello evidencia la necesidad de educar en el análisis y comprensión de las mismas para entender el mundo que nos rodea.

Por este motivo el presente proyecto pretende fomentar y desarrollar la creatividad del alumnado en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Así, el trabajo se presenta en dos fases.

En la primera de ellas nos centramos en conocer la influencia y poder que ejercen las imágenes en nuestra sociedad, los beneficios de utilizar las nuevas tecnologías en clase, y los aspectos del currículum que justifican el uso de las TIC en el área de Educación Artística. Así podremos desarrollar en la segunda fase una propuesta educativa basada en todos los conocimientos obtenidos. Ésta se trata de una situación de aprendizaje centrada en el uso de herramientas digitales en el tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente en el área de Educación Artística.

## **PALABRAS CLAVE**

TIC (Tecnologías de la información y la Comunicación), educación artística, creatividad, imágenes, tecnologías, herramientas digitales, contenido audiovisual, medios de comunicación, era digital, cultura visual, aplicaciones (APP).

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project presents the possibility of using Information and Communication Technologies (ICT) in the area of Artistic Education in primary school.

We are currently living in the “Digital Age”, new technologies surround us and a good use of them is increasingly essential for our daily life. In addition, we are constantly exposed to visual content through the media and different social networks. Therefore, it is necessary to educate in the analysis and comprehension of this to understand the world around us better.

For this reason, this Project aims to encourage and develop the creativity of students in the use of Information and Communication Technologies (ICT). Therefore, this project is divided in two phases.

In the first one, we will focus on knowing the influence and the power images can have in our society, the benefits of using new technologies in class, and the aspects of the curriculum that justify the use of ICT in the area of Art Education. After that, in the second phase, we will use all the knowledge obtained in the first phase for developing an educational proposal, which is a learning situation focused on the use of digital tools in the third cycle of Primary Education, specifically in the area of Artistic Education.

## **KEYWORDS**

ICT (Information and Communication Technologies), artistic education, creativity, images, technologies, digital tools, audiovisual content, media, digital age, visual culture, applications (APP).

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
2.1. Objetivos generales.....	6
2.2. Objetivos específicos.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7
4. MARCO TEÓRICO.....	9
4.1. Justificación. ....	9
4.2. La importancia de la imagen en la actualidad.....	10
4.3. La cultura visual en el contexto educativo actual.....	15
4.4. Las Tic en la educación artística.....	16
4.5. Las Tic en la educación artística. el currículum.....	20
4.6. Beneficios de las TIC en educación primaria.....	26
4.7. Beneficios de las TIC en educación artística. Concepto de creatividad.....	28
5. PROPUESTA EDUCATIVA.....	32
5.1. Identificación, justificación y producto final.....	32
5.2. Objetivos de etapa.....	33
5.2.1. Competencias clave.....	33
5.2.2. Centro de interés.....	34
5.2.3. Producto final.....	34
5.2.4. Metodología.....	35
5.2.5. Competencias específicas.....	36

5.3. Concreción curricular 5° de primaria.....	37
5.4. Objetivos de aprendizaje.....	38
5.5. Metodología.....	39
5.6. Temporalización.....	41
5.7. Evaluación.....	43
5.8. Sesiones.....	46
5.8.1. Sesión 1.....	46
5.8.2. Sesión 2 – 3.....	47
5.8.3. Sesión 4 – 5.....	48
5.8.4. Sesión 6 – 7.....	50
5.8.5. Sesión 8.....	51
5.8.6. Sesión 9 – 11.....	52
5.8.7. Sesión 12.....	53
5.8.8. Sesión 13.....	54
6. CONCLUSIONES.....	54
7. FUENTES DOCUMENTALES.....	56
7.1. Bibliografía.....	56
7.2. Webgrafía.....	59
7.3. Legislación.....	60
7.4. Otras fuentes.....	61
7.5. Relación de figuras.....	62
8. ANEXOS.....	65

## 1. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años han ocurrido grandes avances tecnológicos que han cambiado nuestra manera de vivir y entender el mundo. La mayoría de las personas contamos con aparatos electrónicos como los móviles, portátiles, tablets, etc. Y además somos grandes consumidores de las redes sociales. Estamos constantemente sometidos al mundo de las imágenes, viendo continuamente contenido audiovisual.

Estas herramientas causan un gran interés al alumnado de primaria, ya que en su día a día los utilizan en su tiempo libre. Por este motivo, creo que es importante aprovechar estos recursos para conseguir generar motivación e interés al alumnado por las prácticas realizadas en clase. Este trabajo va a centrarse concretamente en la aplicación de herramientas TIC en el área de Educación Artística.

Existe una amplia gama de aplicaciones y páginas web que nos ofrecen numerosas opciones para poder realizar creaciones artísticas propias mediante el uso de las tecnologías. De esta manera, podemos fomentar el desarrollo de la creatividad de nuestro alumnado al mismo tiempo que les ofrecemos la oportunidad de aprender a manejar estas nuevas herramientas del mundo virtual.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVOS GENERALES**

Exponer la posibilidad de desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria mediante el uso de las nuevas tecnologías en las clases de Educación Artística, ya que es una asignatura en la que podremos ofrecer al alumnado una amplia gama de recursos.

Acercar los contenidos vistos en clase con su entorno más cercano, ya que los niños y niñas viven rodeados de herramientas digitales y contenido audiovisual. Están expuestos a una gran cantidad de información que les llega a través de los diferentes medios de información y comunicación.

Desarrollar habilidades y competencias relacionadas con las TIC que podrán aplicar en su vida diaria, cuando las utilicen fuera del aula. De esta forma, promovemos la aplicación de lo aprendido en clase en diferentes contextos y situaciones.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ❖ Formar al alumnado en el uso de herramientas TIC básicas.
- ❖ Comprender la importancia de las nuevas tecnologías en la actualidad.
- ❖ Analizar la influencia del mundo visual en la sociedad, especialmente en las edades comprendidas en la etapa de primaria.
- ❖ Justificar mediante el currículum la necesidad de incluir las nuevas tecnologías en el aula.
- ❖ Concienciar de la repercusión de los medios audiovisuales en el aprendizaje de los niños y niñas.
- ❖ Fomentar el uso de aplicaciones y herramientas digitales en los centros educativos.

### 3. METODOLOGÍA

La problemática de la que partimos es la necesidad de incluir herramientas TIC en el aula para que el aula se acerque a la realidad en la que viven los niños y niñas. La primera hipótesis o idea inicial es aplicar las nuevas tecnologías en el área de Educación artística, debido a que creo que el alumnado podría adquirir nuevas habilidades y conocimientos, así como desarrollar su imaginación.

El primer paso ha sido buscar información en “Google académico” sobre la importancia de las TIC y las nuevas tecnologías en los colegios. En su conjunto mis búsquedas han sido a través de Internet, ya que se trata de un tema novedoso y es difícil encontrar libros físicos relacionados con la problemática planteada. De esta forma, he ido recopilando una gran cantidad de información de diferentes autores que corroboraban mi hipótesis inicial, y que además me aportaban nuevas ideas para buscar soluciones a la problemática. Por lo que se inició una fase análisis y reflexión sobre todo el material recogido.

Gracias a esta recopilación de información pude reconducir la búsqueda e hilo conductor de mi marco teórico, elaborando un índice con los contenidos que quería tratar para explicar la problemática y argumentar las razones por las que deberían incluirse las nuevas tecnologías en dicha asignatura. De esta forma, me marqué tres líneas a investigar:

- La relación entre la cultura visual y las tecnologías.
- La relación entre la cultura visual y la educación artística.
- ¿Qué dice el currículum sobre la aplicación de las TIC en educación artística?
- Los beneficios de las nuevas tecnologías en educación primaria.

A partir de estas cuatro premisas comencé a organizar la información recopilada en los diferentes apartados en los que se compone el índice, desglosando la información y relacionando los argumentos de los diferentes autores y normativa educativa con mi propia opinión, siguiendo mi criterio personal.



Una vez finalizado el marco teórico, comencé la segunda parte de este trabajo, la propuesta didáctica. Concretamente se trata de una situación de aprendizaje centrada en el uso de las TIC en el área de educación artística en 5º de primaria.

En primer lugar, hice una revisión de las herramientas TIC que ya conocía y había utilizado, haciendo una lista con aquellas que podrían resultarme útiles y consideraba adecuadas para el nivel de primaria.

En segundo lugar, revisé el curriculum de educación primaria para seleccionar los siguientes aspectos de acuerdo a los objetivos marcados previamente:

- ❖ Objetivos generales
- ❖ Competencias clave
- ❖ Competencias específicas
- ❖ Criterios de evaluación
- ❖ Saberes básicos
- ❖ Objetivos de aprendizaje

Una vez seleccionados dichos aspectos curriculares, diseñé el producto final y el centro de interés de la situación de aprendizaje y teniendo en cuenta las tareas y objetivos marcados seleccioné las herramientas digitales más idóneas de la lista elaborada anteriormente.

Una vez elaboradas las sesiones, al no contar con la posibilidad de llevar a cabo esta situación de aprendizaje en un centro escolar, me he encargado personalmente de comprobar que es posible realizar las actividades propuestas mediante las herramientas TIC seleccionadas. Para ello, he hecho ejemplos de las creaciones artísticas propuestas en las diferentes sesiones. Gracias a esto, he podido asegurarme de que las aplicaciones son sencillas de utilizar y sus herramientas son muy intuitivas, por lo que su uso es adecuado para el curso seleccionado.

Por último, para elaborar las conclusiones de este trabajo he revisado los objetivos generales y específicos planteados inicialmente y he comprobado en qué grado la consecución de dichos objetivos se puede lograr a través de la propuesta didáctica planteada, argumentando dicha reflexión.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. JUSTIFICACIÓN

La Educación Artística es una materia obligatoria del currículo de Educación Infantil, Primaria y Educación Secundaria. Esta materia incluye dos asignaturas: Plástica y Música. La finalidad de las mismas consiste en enseñar al alumnado a expresarse libremente a través del lenguaje visual y musical, comunicando sus emociones, sentimientos e ideas, conociendo sus intereses y desarrollando su identidad personal y cultural.

Durante muchos años se ha mantenido la concepción errónea de que la Educación Artística es una asignatura centrada exclusivamente en actividades manuales que contribuyen a la mejora del desarrollo psicomotor y de ciertas destrezas, es decir, se relaciona únicamente con “pintar y/o dibujar”. Como consecuencia de la divulgación de este mito, se ha propiciado que las actividades dedicadas en esta área sean muy repetitivas y no propicien el fomento de la creatividad y pensamiento crítico por parte del alumnado. En este aspecto, podemos destacar los ejercicios de colorear plantillas con diferentes dibujos, cuya finalidad consiste en “colorear sin salirse de la línea”.

Para evitar estas situaciones, es imprescindible contar con la implicación del profesorado. Es fundamental que el docente se preocupe en plantear propuestas innovadoras creando experiencias únicas, mediante el uso de materiales didácticos que favorezcan el desarrollo adecuado de la materia, así como una mayor calidad de aprendizaje.

Actualmente contamos con el apoyo valioso de las TIC que nos ofrecen acceso a una gran variedad de herramientas que colaboran en transformar las clases actuales en entornos de conocimientos interactivos, donde el estudiante se siente motivado, comprometido y asume con mayor responsabilidad su propio aprendizaje, construyendo así sus propios conocimientos con mayor libertad.

Por tanto, para solventar esta problemática, el presente Trabajo Fin de Grado tiene como principal propósito estudiar los beneficios de incluir propuestas en el contexto educativo relacionadas con las TIC y la producción digital.

## 4.2. LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN EN LA ACTUALIDAD.

El ser humano es capaz de pensar utilizando para ello imágenes, de hecho, somos capaces de comunicarnos con ausencia textual, entendiendo el significado de símbolos e imágenes (Figura 1) (Figura 2).

Las imágenes están presentes en diferentes ámbitos, como pueden ser libros de texto, prensa o revistas, y se presentan en formas variadas como fotografías, esquemas conceptuales o dibujos. En nuestro día a día las imágenes están presentes en nuestro entorno social, incluyéndose como parte de la publicidad, y a través de los medios audiovisuales gracias a las nuevas tecnologías.

Por este motivo, en este trabajo se hace hincapié en la importancia de la imagen como medio de expresión y comunicación. Cabe añadir que las nuevas generaciones se han visto muy influenciadas por este aspecto, ya que pertenecen a una época que narra información a través de la fotografía mediante las redes sociales.

Las imágenes generan un gran poder de influencia, pues como dice el popular dicho “una imagen vale más que mil palabras”, si a esta capacidad comunicativa de emitir códigos y mensajes le sumamos la gran difusión que permiten las TIC, vemos que el mensaje puede transmitirse de forma masiva por todo el mundo.



**Figura 1:** Publicidad visual en el medio urbano (Cerezo, 2013)



**Figura 2:** Publicidad visual creativa (Administrador, 2018)

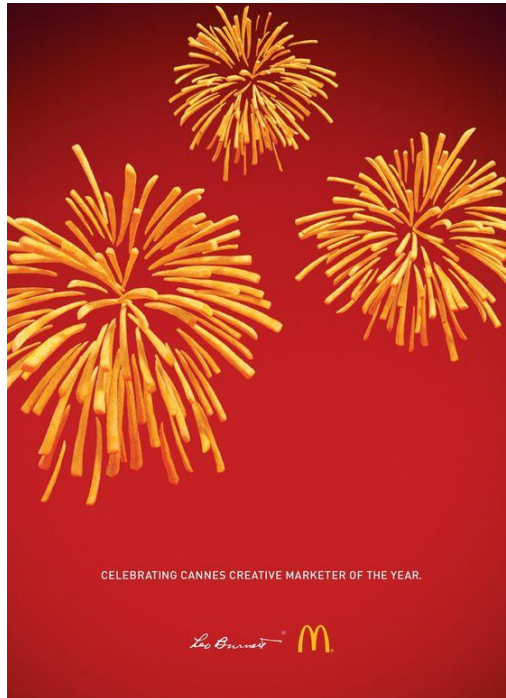
Como podemos comprobar, la imagen poco a poco ha ido aumentando su presencia en nuestros entornos sociales debido a nuestro estilo de vida. Estamos rodeados de imágenes, que constantemente nos hacen mirar, pensar o descubrir nuestro entorno. Al observar las imágenes se produce un proceso comunicativo que exige de conocimientos respecto al lenguaje visual para poder descifrar y entender el mensaje que se quiere transmitir. Como consecuencia, los niños y niñas son vulnerables ante lo que visualizan. Como docentes debemos ser conscientes de que el mundo visual genera estímulos que promueven la interacción con nuestro alumnado y que este puede o no ser consciente de ello. Es nuestra responsabilidad dotar a nuestro alumnado con las herramientas necesarias para ser buenos receptores y creadores audiovisuales, puesto que no es solo importante educar con palabras, sino que también con imágenes.

Hay que tener en cuenta que utilizar las imágenes como recurso pedagógico atribuye numerosas ventajas, pues captan fácilmente el interés y la atención del alumnado, puesto que tienen un gran poder de seducción al estimular la curiosidad de aquellos que las observan. Esto se debe a

que tenemos la capacidad de vincular las imágenes con nuestra experiencia, sensaciones que hemos vivido, nos acercan a ideas y emociones nuevas, desarrollando nuestra imaginación y fomentando la creatividad, nos transmiten valores y nos hacen ver diferentes realidades. Como un claro ejemplo de una famosa cadena de comida rápida podemos ver la publicidad de McDonald's. Se trata de una empresa que ha conseguido que su producto y su logo sean reconocidos a nivel mundial. En la figura 3 y figura 4 podemos ver como con unos elementos muy simples, patatas fritas, consiguen que el espectador visualice la realidad que representa y al mismo tiempo reconozca la marca.



**Figura 3:** El poder de las imágenes, Wifi. Publicidad original de McDonald's (Administrador, 2018)



**Figura 4:** El poder de las imágenes, fuegos artificiales. Publicidad original de McDonald's (Administrador, 2018)

Desde la Educación Artística en primaria se pueden abordar estas cuestiones, ya que esta área está muy relacionada con todo aquello que acabamos de exponer. El arte nos permite comunicarnos con los demás y refleja las características de la sociedad y época a la que pertenece, puesto que se adapta y cambia según el momento histórico en el que nos encontramos. Por este motivo debemos tener en cuenta que el lenguaje visual no incluye únicamente representaciones visuales, sino que engloba conocimientos, emociones, ocio, etc.

Desde el área de Educación artística tenemos la oportunidad trabajar el mundo de las imágenes centrándonos en dos objetivos principales:

- Promover en el alumnado la creación de producciones visuales con el objetivo de conseguir el desarrollo integral, favoreciendo la creatividad e innovación.
- Convertirlos en futuros adultos con criterio propio capaces de interpretar la información visual que reciben.

Respecto a esto, Lorenzo Padrón (2003) asegura que el área de Educación Artística es el primer paso para sensibilizar al alumnado. Se trata de ayudarles a conocer la cultura y que aprendan a apreciarla, a desarrollar un criterio propio y a ser parte del mundo que nos rodea participando en los diferentes medios de expresión existentes, como los medios audiovisuales. Se trata de potenciar y desarrollar la libre expresión del niño, y no de enseñar solamente técnicas y recetas al uso.

Recomienda aprovechar los recursos informáticos con los que contamos para fomentar la producción libre y autónoma de creaciones artísticas, con el objetivo de que nuestro alumnado pueda desarrollarse de forma integral y entender el mundo que le rodea, así como su cultura.

Desde que nacemos empezamos a conocer el mundo a través de los sentidos, especialmente de la vista, observando y analizando las diferentes formas y objetos que nos rodean. De esta manera, podemos afirmar que la capacidad artística es innata, pues estas imágenes son recogidas y almacenadas mediante la percepción visual atribuyéndole un significado u otro a los diferentes símbolos. Este sistema permite analizar e interpretar los diferentes estímulos captados a través de los sentidos, lo que va a favorecer nuestras capacidades de sensibilidad, imaginación, atención, creatividad y de comunicación sobre la realidad. Tal y como afirma Hernández (2003) a través del arte podemos conocer el mundo que nos rodea.

Actualmente, la imagen ha favorecido que el arte no sea exclusivo de los artistas, sino que ahora cualquier persona puede crear imágenes, vídeos, editar fotografías, utilizar plataformas y herramientas digitales, etc. Todo esto gracias a las nuevas tecnologías. Por este motivo se promueve el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en relación con la Educación Artística, con el objetivo de que nuestro alumnado pueda entender el mundo que le rodea y al mismo tiempo pueda crear sus propias obras basándose en sus ideas, (reales o imaginarias) fomentando la creatividad, motivación y sensibilidad.

Por tanto, las nuevas tecnologías y la educación artística pueden combinarse para dar la posibilidad al alumnado de crear nuevas imágenes de una forma innovadora, que les permitan dar forma visual a sus ideas, desarrollar su imaginación, representar el mundo en el que viven y adquirir un pensamiento crítico. Además, les damos la oportunidad al mismo tiempo de acercarse al arte desde una perspectiva más cercana a su vida cotidiana.

### 4.3. LA CULTURA VISUAL EN EL CONTEXTO EDUCATIVO ACTUAL

Como ya hemos visto en el apartado anterior, nos encontramos sobreexpuestos a una multitud de imágenes que a su vez transmiten símbolos y mensajes, y esto es debido en parte a los avances tecnológicos. El alumnado no tiene conciencia sobre tales efectos, por este motivo es indispensable que desde el sistema educativo se guíe a los niños y niñas en la adecuada comprensión e interpretación de estas imágenes, contribuyendo a la formación de un pensamiento crítico y personal. Berrocal et al (2001) hacen énfasis en la importancia de tener en cuenta el nivel educativo y las experiencias previas del alumnado. Por lo que es imprescindible comenzar analizando los mensajes que se quieren comunicar mediante la publicidad, el cine, medios de comunicación, ocio, arte, etc. (Figura 5). Es decir, les invitamos a reflexionar sobre la “cultura visual”, que se define como el conjunto de elementos visuales que rodean e influyen a una sociedad, condicionando su forma de pensar y de vivir.



**Figura 5:** Análisis crítico de la publicidad infantil (View of Children's advertising in the Arts and Media Education of future teachers, 2023)

Según Mirzoeff (2003) la cultura visual se define como el interés del consumidor por obtener la información, significado o el placer de los estímulos visuales ligados a la tecnología visual. Entrando dentro de este campo cualquier aparato creado para ser observado, incluyendo desde la pintura hasta la televisión e internet.

Por su parte, Hernández, (2003) la define como campo de saberes que conecta y relaciona el mundo visual exterior a la escuela (videojuegos, videoclips, publicidad...) con esta misma. Esto



permite comprender y aprender esta información visual, pudiendo transferir a la vida cotidiana las estrategias aprendidas en el colegio respecto a la descodificación, y reinterpretación de las imágenes.

Respecto al ámbito educativo, la cultura visual consiste en *observar un estímulo visual y analizar la imagen teniendo presente el emisor, las influencias de éste, el mensaje que trata de transmitir, los medios o formatos en el que se produce la comunicación*, así como teniendo presente el receptor: sus demandas, las carencias y necesidades que presenta, etc. (Hernández, 2013, pág. 74)

Como hemos visto anteriormente, en los últimos años hemos sufrido un cambio cultural debido a las innovaciones tecnológicas. Debemos adaptarnos a estos cambios para poder comprender los valores y significados ocultos que podemos encontrar en las imágenes que vemos en los medios de comunicación como la televisión o Internet. Por tanto, el sistema educativo también debe evolucionar y no permanecer estático.

Para solventar estas nuevas necesidades, la escuela debe trabajar el mundo de las imágenes y acercar al alumnado al desarrollo de un pensamiento crítico y la capacidad de entender las mismas. Para ello, debe desarrollar las competencias adecuadas, entre las que encontramos la competencia digital.

#### **4.4. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**

Hoy en día vivimos en la conocida como “Era digital” en la que todo es visual, es decir, que los niños y niñas están constantemente expuestos a pantallas digitales que les proporcionan información visualmente, como los televisores, los ordenadores y los móviles entre otros dispositivos.

El nuevo desafío consiste en formar ciudadanos capaces de diseñar estrategias y adquirir capacidades que además de permitirles consumir medios, puedan también producirlos, crearlos y diseñarlos. En consecuencia, serán agentes activos de los procesos de construcción de significados del mundo digital, promoviendo de esta forma consumidores inteligentes (Ramírez et al 2013).

Todas las actividades que llevamos a cabo en la sociedad actual se encuentran respaldadas y suscritas a una o varias imágenes. Además, el mundo visual se encuentra cada vez más unido a la parte sentimental, ideológica y subliminal (Hernández, 2013)

El lenguaje visual es un lenguaje con contenido propio en el que podemos utilizar las imágenes para comunicarnos y expresarnos. Las imágenes pueden por una parte ser objeto de análisis, es decir, pueden ser vistas e interpretadas para descifrar su significado. Y por otra parte, pueden ser fabricadas. Por ello, es indispensable que desde el ámbito educativo se potencien las habilidades relacionadas con estas dos vertientes. (Freggiaro, 2009)

De esta forma, uno de los objetivos que nos marcamos es tener la capacidad de comunicarnos de forma adecuada a través de la imagen, incluyendo dentro de este campo tanto la fotografía, como el dibujo y producciones audiovisuales, entre otros. A través de este objetivo, estamos involucrando en cierta manera que se desarrolle la creatividad y personalidad del alumnado, pues al realizar sus propias creaciones ponen de manifiesto sus gustos, preferencias, ideologías, etc. Están sentando las bases de los que serán sus principios básicos como futuros adultos con criterio propio.

De igual modo, es imprescindible que adquieran las habilidades necesarias para descifrar y comprender el verdadero significado y trasfondo de los diferentes mensajes visuales del mundo digital que nos rodea, puesto que de esta forma estamos evitando que sean víctimas de manipulaciones, como es el caso de la publicidad engañosa o del fenómeno popularmente conocido como fake news, que cada vez es más abundante.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que contar con acceso a recursos audiovisuales o aparatos electrónicos no significa ser competentes ante ellos. Este tipo de colectivo carece de criterios que les pueda ayudar a ser consumidores responsables y críticos con los medios que utilizan. Por lo que es imprescindible que las nuevas tecnologías sean introducidas en el aula utilizando las estrategias metodológicas más adecuadas, adaptándolas para que sean efectivas y potencien al máximo el rendimiento de estos nuevos recursos.

Las autoras Bossolasco & Storni (2012) realizaron un análisis sobre una práctica de inclusión de las TIC en una tarea de enseñanza-aprendizaje para valorar las relaciones que establecen los estudiantes con el uso de las tecnologías en clase. A través de este estudio se

percataron de que en ocasiones el ímpetu del docente por innovar en el ámbito educativo a través de las TIC puede incrementar la dificultad si no se tiene en cuenta el nivel de competencias y habilidades de nuestro alumnado respecto al uso de estas herramientas. Por tanto, llegan a la conclusión en que es necesario realizar una primera evaluación diagnóstica que les permita conocer las competencias que ya han adquirido, y de esta forma adecuar y adaptar tanto las actividades como las herramientas al nivel del que parte el alumnado. (pág. 7)

En este aspecto, Prensky (2015) advierte la necesidad de adaptar el currículum utilizando estrategias más eficaces, que sean tanto de pensamiento, como de acción y relaciones sociales (pág. 42). Los cambios evolutivos han tenido lugar con gran rapidez y de forma continua, sin embargo, en lo que respecta al sistema educativo no ha sido así. A pesar de lo que piensan autores como Prensky (2015), el aula sigue manteniendo modelos educativos tradicionales, adaptados a las circunstancias y recursos de etapas pasadas.

Tal y como expone Prensky (2015), un alto porcentaje de los casos de fracaso y abandono escolar podrían deberse a que el propio centro escolar no cumple con las expectativas de las habilidades y conocimientos que los alumnos y alumnas esperan aprender y desarrollar a lo largo de su proceso educativo. Por este motivo, expone que es necesario realizar un cambio en la forma de enseñar y aprender, así como en la participación de los alumnos y alumnas en las estrategias utilizadas para conectar la realidad con su propio proceso de aprendizaje. (pág. 51)

Debemos ser conscientes de que las generaciones que conforman las escuelas actuales se corresponden con las generaciones denominadas como “nativos digitales”, característica esencial para entender la necesidad del cambio en las estrategias educativas que se expone anteriormente.

Por su parte, Ovelar et al. (2009) respaldan esta idea, puesto que afirman que los denominados como “nativos digitales” han adquirido una serie de habilidades cognitivas novedosas y por tanto, expone la necesidad de promover tareas que cubran sus necesidades educativas y transversales.

Esto se debe en gran medida al abundante número de software y Apps disponible en la actualidad, lo que facilita el uso de diferentes herramientas tecnológicas. Las aplicaciones educativas disponibles son más de 80.000. Los docentes cuentan con una fuente inacabable de recursos tecnológicos, ya que este número se va incrementando casi a diario.

Una nueva característica que debe cumplir el profesorado es la capacidad de buscar y seleccionar las mejores herramientas digitales acorde a las particularidades de su alumnado y del centro. Carneiro et al (2009) establecen que el docente tiene dos compromisos fundamentales respecto a dichas herramientas en el ámbito educativo: en primer lugar debe incluirlas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y en segundo lugar debe asegurarse de formar a los alumnos y alumnas en su uso de forma autónoma.

Por otro lado, autores como Castro et al (2007) afirman que el uso de las TIC como estrategia dentro del aula facilita que se lleven a cabo metodologías activas, lo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a estas metodologías se mejoran los procesos cognitivos de los estudiantes y se consigue captar el interés del alumnado, favoreciendo el aprendizaje significativo tanto de conocimientos como de habilidades o destrezas. (pág. 215)

Desde esta perspectiva, como establecen Pérez et al (2012) el papel del profesor sería de guía, facilitando el aprendizaje a sus alumnos y alumnas, centrando su función en la organización y evaluación del proceso y los resultados, y en la elaboración de estrategias metodológicas. El alumnado por su parte, adquiere el rol central del proceso enseñanza-aprendizaje, se convierte en el protagonista. (pág. 84)

En el Informe Horizon realizado en 2018 los expertos analizan los recursos disponibles, las nuevas tecnologías que han sido incluidas en primaria y las demandas del alumnado. Finalmente se llega a la conclusión de que las principales tendencias sobre instrumentos tecnológicos son los “talleres creativos, la realidad aumentada y virtual, la robótica y tecnologías basadas en los propios dispositivos de los alumnos” (INTEF, Informe Horizon, 2018).



**Figura 6:** Realidad virtual en educación primaria (Meneses et al., 2021)



**Figura 7:** Robótica en educación primaria (Mundo, 2016)

#### **4.5. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA. EL CURRÍCULUM.**

Recientemente las Tecnologías de la Información y la Comunicación han causado un gran cambio en diferentes ámbitos de nuestras vidas, modificando además nuestra forma de ver y entender el mundo que nos rodea, convirtiéndose incluso en un medio a través del cual percibimos la realidad.

El mundo de las generaciones anteriores no tiene nada que ver con el que viven los niños actuales en cuanto a las nuevas tecnologías. Continuamente surgen objetos electrónicos nuevos y

comportamientos adheridos a ellos que, por lo general, son asumidos culturalmente en muy poco tiempo.

Las nuevas tecnologías han cambiado el mundo tal y como lo conocían las generaciones anteriores, por lo que los niños y niñas actuales viven una realidad totalmente diferente a la de sus antepasados. Las innovaciones tecnológicas son continuas, y constantemente surgen nuevos objetos electrónicos con numerosas actualizaciones. Como consecuencia, el tiempo que dedicamos a utilizar estos aparatos, ha aumentado considerablemente. Entre los diferentes aparatos electrónicos que podemos destacar se encuentran: ordenadores, portátiles, móviles, cámaras fotográficas, etc.

La gran diferencia que encontramos en esta sociedad de globalización, es que ahora ya no somos meros receptores pasivos de la información, sino que en los últimos años hemos ocupado un papel más activo dentro de las tecnologías: podemos hacer búsquedas de información, compartir mensajes instantáneos, publicar fotografías, escuchar música, etc.

Como señala Gianetti (2002) las tecnologías de la información y la comunicación han hecho posible que el espectador sea participe en la construcción de la obra misma, incorporándolo como una persona interactiva, manteniendo una actitud recíproca con el proceso artístico. Por tanto, se pasa de la simple transmisión y contemplación a la interactividad (Figura 8).



**Figura 8:** Experiencias Interactivas Digitales en Museos Infantiles (Experiencias Interactivas Digitales en Museos Infantiles, 2021)

Actualmente, los recientes avances tecnológicos que han ido surgiendo se están utilizando como herramientas en nuestra sociedad, por ejemplo en la creación de imágenes y audios, así como su edición. En el ámbito de las imágenes podemos hablar del programa “Photoshop”, un editor de imágenes muy conocido, mientras que en el ámbito de la edición musical podemos nombrar la aplicación “Cubase”, donde se pueden editar y crear producciones musicales, entre otras opciones.

Lo que se pretende conseguir es que desde el ámbito educativo se les proporcione los medios necesarios al alumnado para que conozcan y se familiaricen con dichos recursos. Las escuelas les aportarán las herramientas o instrumentos que les dan la posibilidad de crear imágenes y manipularlas o editarlas, teniendo en cuenta en todo momento la base de la que parten los niños y niñas en cuanto a las tecnologías. De hecho, el uso de las TIC en la asignatura de educación artística se ve respaldado por el curriculum. En este caso, vamos a centrarnos en el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE núm. 52 de 02 de marzo de 2022) y en la Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación primaria para el curso 2022/2023.

En primer lugar, cabe señalar uno de los objetivos de etapa que está directamente relacionado con el tema que estamos tratando (Real Decreto 157, 2022):

*j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. (pág. 8)*

Dentro de las competencias específicas que se incluyen en la nueva normativa la LOMLOE, podemos destacar la competencia específica tres. (LOMLOE, 2022):

*Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias. (pág. 51)*

Como podemos comprobar, en el currículo también se aboga por promover el empleo de las TIC, ya que los contenidos a tratar se centran en la fotografía, secuencia de imágenes, producción de vídeos, uso de recursos electrónicos para crear imágenes, etc. En definitiva, se apoya

la educación audiovisual como parte del aprendizaje del alumnado, de hecho dentro de los saberes básicos de esta área podemos destacar también la letra C (LOMLOE, 2022):

*Artes plásticas, visuales y audiovisuales.* (pág. 53)

Por otra parte, es importante destacar que dentro de las competencias clave, es decir, aquellas competencias que deben ser adquiridas por el alumnado durante la etapa de primaria, se encuentra la competencia digital, así como la competencia emprendedora. Dentro de la competencia digital podemos destacar uno de los descriptores operativos de tercer ciclo (LOMLOE, 2022):

*CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.* (pág. 17)

En cuanto a la competencia emprendedora, podemos ver que sus descriptores operativos están muy relacionados con la creatividad y el uso de instrumentos innovadores para resolver problemas, que bien podrían ser las nuevas tecnologías (LOMLOE, 2022):

*CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.* (pág. 20)

Ante estas afirmaciones, es indudable la importancia de que el profesorado deba estar informado en todo momento de las últimas novedades que nos pueda ofrecer la tecnología y utilizar su análisis crítico para seleccionar las herramientas y materiales más adecuados a las características de su alumnado, con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta materia.

No obstante, es necesario ser conscientes de que las herramientas de creación y manipulación de imagen y sonido han de ser consideradas como un medio para la creación, y no como un fin en sí mismas. Por tanto, no podemos sustituir la creatividad de los alumnos con estos medios, sino que debemos utilizarlos como un vehículo para conseguir desarrollar creaciones propias.



Por otra parte, como ya hemos visto anteriormente, a través del área de educación artística se pueden combinar dos competencias clave del currículum actual de primaria correspondiente a los cursos impares: competencia digital y competencia emprendedora. De la misma forma, los trabajos o actividades pueden orientarse con diferentes objetivos para al mismo tiempo trabajar de manera transdisciplinar diferentes elementos educativos externos y globales que son necesarios para la educación integral del alumnado, entre los que encontramos en la Tabla 1:

**Tabla 1**

*Contenidos Transversales*. Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE núm. 52 de 02 de marzo de 2022)

CONTENIDOS TRANSVERSALES	
Educación Vial	Educación sexual
Educación Ambiental	Educación para la Igualdad de oportunidades
Educación para la Paz	Educación para la Salud
Educación Moral y Cívica	Educación del consumidor
Perspectiva de Género	Cultura Andaluza

También favorece la interdisciplinariedad, entendida esta como la combinación de varias disciplinas para abordar y resolver un problema, mediante el intercambio, la cooperación y la interacción entre ambas (Peñuela 2005). En la instrucción 12 de 2022 podemos destacar dentro del área de Lengua castellana y literatura la competencia específica 2, en la que se incluye el siguiente apartado (LOMLOE, 2022):

*Reclama una específica alfabetización audiovisual y mediática para hacer frente a los riesgos de manipulación y desinformación.* (pág. 81)

Pérez-Tornero & Martínez-Cerdá (2011) definen la competencia mediática como la capacidad de leer, analizar y evaluar las imágenes y contenidos audiovisuales a los que estamos

expuestos en nuestro día a día. Hobbs (2010) la relaciona con la alfabetización digital, haciendo referencia a cinco habilidades que se deben desarrollar: acceder, analizar, evaluar, crear-colaborar, reflexionar-actuar. Vemos que hay una estrecha relación entre las artes plásticas y audiovisuales con la alfabetización mediática.

Tras la recopilación de estos datos podemos afirmar que es posible adaptar el uso de las TIC en el área de educación artística con el objetivo de plantear un aprendizaje globalizado, trabajando los contenidos de forma interdisciplinar con otras asignaturas, como lengua castellana y literatura, y adoptando al mismo tiempo un carácter transversal. Esto favorece la dinámica y el aprendizaje integral del alumnado, permitiéndole relacionar lo aprendido en diferentes áreas, y dándole la oportunidad de aplicar lo visto en clase en diferentes contextos.

Respecto al uso de los recursos digitales, como ya hemos visto se trata de una práctica necesaria que además aporta diversas ventajas en el proceso enseñanza-aprendizaje que veremos con detalle en el siguiente apartado. Sin embargo, no podemos perder de vista ni dejar en un segundo plano la experimentación y el uso manipulativo de material didáctico tradicional, entre los que se encuentran prácticas con la pintura, realizar manualidades, etc. Puesto que son actividades que favorecen el aprendizaje por descubrimiento a través de los sentidos, como el tacto y la vista. Además, estas prácticas también desarrollan la capacidad creativa del alumnado.

En primaria, sobre todo en los primeros niveles, los niños y niñas todavía están experimentando y familiarizándose con el mundo que les rodea, observando qué ocurre cuando realizan una acción. Capasso & Jean (2013) argumentan que las TIC deben ser consideradas medios y recursos, es decir, herramientas al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje. (pág. 7).

Por tanto, el profesorado, teniendo en cuenta el nivel escolar, las características propias del grupo-clase, el contexto escolar, el material disponible y el contenido que se esté viendo, entre otros aspectos, debe analizar con qué frecuencia pueden emplear las nuevas tecnologías en el aula y cómo se pueden combinar con el uso de material manipulativo.

#### **4.6. BENEFICIOS DE LAS TIC EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Hoy en día podemos conseguir enriquecer el contenido de las clases gracias a Internet, haciendo que la experiencia en el aula sea más atractiva y motivante para el alumnado, pues nos ofrece una gran variedad de material didáctico que no podemos encontrar en los libros de texto, como imágenes, fotografías, vídeos, etc. Es decir se trata de una fuente de información ilimitada disponible en múltiples formatos.

Además, se trata de un recurso de bajo costo con el que podemos trabajar el arte digital, pudiendo utilizarse para conocer obras, elaborar creaciones propias y también compartirlas. Podemos utilizar Internet para realizar visitas virtuales a museos de arte, así como páginas web con contenido especializado en este aspecto, y además ayuda al alumnado a conectarse y formar parte del mundo artístico al dar a conocer sus creaciones también.

Por otra parte, autores como Gómez & Macedo (2010) afirman que el uso de las TIC proporciona herramientas que facilitan la realización de trabajo cooperativo en el aula. De esta forma, favorece que se generen interacciones en las que el alumnado conforma su personalidad, construyen significados y aprenden a colaborar entre ellos, realizando debates y discusiones, tomando decisiones de forma consensuada.

Al igual que facilita el aprendizaje cooperativo, también ofrece herramientas adecuadas para mejorar el trabajo autónomo. Tal y como exponen Gómez & Macedo (2010) aprender a manejar los recursos TIC supone un nuevo reto para los estudiantes, que deberán tener iniciativa propia en la toma de decisiones, fomentando así que se impliquen e interesen en su aprendizaje. Hay diferentes herramientas que les permiten experimentar y realizar las tareas a su manera, pudiendo obtener como resultado final múltiples variantes, por lo que también se estimula la creatividad.

Area (2017) destaca el uso de las TIC como herramienta para facilitar la comunicación entre diferentes personas del mundo, es decir, que gracias a ella la interactividad ha inundado las aulas. De esta forma, se pueden intercambiar ideas y opiniones desde diferentes países y culturas. Esto favorece la adquisición de habilidades tanto intelectuales, actitudinales como procedimentales. Autores como Area & Pessoa (2011) destacan que al comunicarse y compartir

diferentes puntos de vista, los niños y niñas adquieren valores relacionados con la empatía, respeto, participación y cooperación.

Antes de la era digital, el único conocimiento al que podían acceder los alumnos y alumnas era el propio de los libros de texto o el que les proporcionase su docente. Otro punto a destacar por parte de Cueva et al. (2020) es la posibilidad que proporciona internet a los estudiantes de poder descubrir por ellos mismos nuevas informaciones y datos. Tal y como afirman **Cueva et al (2020)** esto favorece que el alumnado encuentre nuevas soluciones a las dificultades o problemas que puedan aparecer, y además, satisfacer su curiosidad.

También ofrece herramientas destinadas a la inclusión social que favorecen la integración en el aula de la diversidad funcional. De esta forma, se personaliza el aprendizaje a las necesidades de cada alumno y alumna. Algunas de las adaptaciones disponibles son; textos orales para personas con discapacidad visual, ampliación del tamaño de la letra, variaciones en la tipografía de la letra para niños o niñas con dislexia, etc.

Por tanto, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la escuela presenta numerosos beneficios, entre los que podemos enumerar los siguientes:

- 1) Aprendizaje personalizado: facilitan la adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje y capacidades del alumnado, favoreciendo el aprendizaje personalizado.
- 2) Accesibilidad: gracias a Internet los niños y niñas pueden tener libre acceso a la educación, eliminando por tanto las barreras geográficas o físicas que pudiese haber.
- 3) Flexibilidad: de la misma forma, facilita la adecuación de los tiempos y horarios, lo que permite poder compaginar los estudios en función de nuestras necesidades.
- 4) Interacción y colaboración: gracias las TIC y a Internet podemos comunicarnos en cualquier momento con nuestros compañeros y profesores, lo que fomenta la interacción y colaboración entre ellos. Esto mejora la calidad del aprendizaje.

- 5) Motivación: son herramientas que pueden captar fácilmente el interés del alumnado, fomentando su participación activa en el proceso de una forma más estimulante.
- 6) Variedad de recursos: las TIC albergan una gran variedad de recursos didácticos, entre los que encontramos materiales multimedia, simulaciones y herramientas interactivas pueden según sus características y modo de empleo, mejorar la comprensión y retención de los estudiantes.
- 7) Evaluación y retroalimentación: las TIC ofrecen la oportunidad de realizar una valoración de forma más inmediata y efectiva, lo que puede ayudar al alumnado a entender y conocer su progreso, para así poder mejorar su rendimiento académico.

Como podemos ver, la integración de las TIC en la enseñanza puede mejorar la calidad de la educación, fomentar el aprendizaje personalizado, aumentar la motivación y mejorar la interacción entre estudiantes y profesores.

#### **4.7. BENEFICIOS DE LAS TIC EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA. CONCEPTO DE CREATIVIDAD**

A continuación, vamos a centrarnos en el objetivo de investigación de este trabajo, que es el desarrollo de la creatividad a través del uso de las TIC en la asignatura de Educación Artística.

Torrance (1974) concluye que una persona creativa es aquella que ante un problema, es capaz de analizar las dificultades y encontrar la mejor solución, mediante la formulación de hipótesis y un proceso de prueba y error. Es decir, según él era necesario contar con un cierto nivel de inteligencia para poder llegar a ser creativos.

Por otro lado, Vernon (1989) la define como la capacidad de crear ideas, inventos, arte, etc. Y que dichas creaciones contasen con la aprobación de expertos en ciencia, estética o tecnología.

Por su parte, Marín (1991) detalla una serie de indicadores que se corresponden con la creatividad, entre los que encontramos: originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración, comunicación, sensibilidad frente a los problemas y síntesis.

Bonillas (s.f) describe la creatividad como el desarrollo de la imaginación mediante el uso de los recursos tecnológicos. Interactuar con las herramientas tecnológicas fomenta la creatividad del alumnado, ya que tiene multitud de posibilidades para escoger entre las diferentes opciones que le ofrece cada instrumento. De esta manera, consigue realizar un trabajo personal y original, dando sentido a su trabajo y aprendizaje.

Gracias a esta forma de entender el uso de las TIC, la educación plástica no se percibe como una consecución de tareas mecánicas que hay que cumplir, sino que se refleja la imaginación y personalidad del alumnado en cada tarea. Por ejemplo, pueden elaborar un póster informativo sobre un tema que les guste, realizar cómics o historietas, hacer un corto, etc. Por tanto, las TIC ofrecen a los estudiantes la posibilidad de visibilizar su creatividad a través de sus ideas, agregando un valor añadido al trabajo de cada uno, pues serán todos diferentes.

Gómez & Macedo (2010) exponen además que el uso de las TIC facilita el aprendizaje y desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual, por lo que los estudiantes explotan todo su potencial, descubriendo incluso habilidades que desconocían. Dentro de estas herramientas, podemos destacar aquellas redes y aplicaciones que permiten la edición de imágenes, vídeos y audios, introduciéndolo en el mundo audiovisual que impera actualmente.

Una vez vistos los beneficios generales, vamos a poner el foco ahora en los beneficios que aporta el uso de las nuevas tecnologías respecto al desarrollo de la creatividad del alumnado, centrándonos en el uso de las TIC en educación artística.

1. Experimentación digital: la gran variedad de técnicas y herramientas que ofrece facilita al alumnado la creación de nuevas ideas y enfoques creativos. Les permite experimentar y probar nuevas ideas.
2. Colaboración en línea: los estudiantes pueden conectarse e intercambiar ideas y creaciones con diferentes artistas o personas de todo el mundo. Esto enriquecerá su campo de conocimiento cultural, favoreciendo así a la creatividad.

3. Recursos en línea: hay una amplia variedad de recursos que pueden acercar al alumnado en el gusto y disfrute de las obras artísticas. Podemos destacar los museos y galerías de arte virtuales, donde los niños y niñas pueden inspirarse y conocer nuevos artistas de todo el mundo.
4. Creación y publicación en línea: los niños y niñas podrán hacer públicas sus creaciones, por lo que se sentirán más motivados. Además, esto facilita que haya un feedback respecto al trabajo ajeno al profesor. También podrá ser e inspiración para los alumnos de otros colegios.

En definitiva, podemos concluir que las TIC ofrecen numerosas oportunidades para fomentar la creatividad en las artes plásticas, permitiendo a los estudiantes experimentar, colaborar, aprender y compartir sus obras de arte en línea.

Hay que tener en cuenta que para poder obtener dichos beneficios no basta solo con tener aparatos tecnológicos, sino que es imprescindible que el uso de las TIC se implemente mediante una metodología adecuada. Es decir, la calidad y cantidad de recursos informáticos es importante, pero también lo es la forma en la que enseñamos.

A pesar de todas las ventajas recopiladas, todavía existen barreras que nos impiden avanzar en la introducción de las TIC en los colegios. Area (2007) ha detallado los motivos que impiden una correcta inclusión de las TIC en el sistema educativo:

1. Debido al momento histórico en el que se creó la escuela, esta sigue arraigada en el modelo tradicional utilizado en el siglo XIX.
2. Limitaciones económicas de los centros y de las familias. No se invierte para obtener recursos tecnológicos en las aulas.
3. Se mantiene el modelo tradicional basado en la recepción y memorización de la información. Se le da menos importancia a la construcción de conocimientos.

4. Hay docentes que no cuentan con la formación suficiente para abordar esta temática en clase. Es necesaria una formación que les permita planificar, desarrollar y evaluar utilizando como herramienta las tecnologías.

Además de estos motivos, también nos encontramos con el enfoque proteccionista, fomentado por instituciones sociales, educativas o familiares. Se cree que estar en contacto con las tecnologías, sobre todo con las pantallas, puede ser perjudicial para el alumnado, siendo uno de los efectos negativos la dependencia (Gabelas en Aparici et al. 2010)

Sin embargo, este rechazo por las nuevas tecnologías no es reciente, ya que por defecto, el ser humano tiene miedo y desconfianza frente a lo desconocido. López E. (2007) habla del miedo a las nuevas tecnologías. Esto ha ocurrido a lo largo de los años con cada una de las nuevas innovaciones que llegaban, por ejemplo con la llegada de los móviles o la televisión.

De hecho, un instrumento tecnológico con el que podemos trabajar en las aulas es el teléfono móvil. La mayoría de los niños y niñas tienen uno, y además se reducen los gastos destinados al material, ya que los hay de diferentes precios. Por lo que se convierten en los aparatos más adecuados. Al plantear el uso de los móviles como material escolar, estamos entrando en una controversia, ya que actualmente su uso está prohibido en los colegios. Esto se debe a que puede ser objeto de distracción para los alumnos.

Apple (2013) ha publicado una guía (Tabla 2) para que los docentes puedan incluir el uso de los móviles en el aula de una manera eficaz, ayudando a seleccionar las aplicaciones más adecuadas.

## Tabla 2

*Guía de Selección de Aplicaciones Móviles. Apple (2013)*

Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿El diseño es atractivo para los estudiantes?</li> <li>- ¿Su funcionamiento es intuitivo?</li> <li>- ¿Qué funciones pueden hacer los alumnos que no pudieran hacer antes?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Para qué edad es adecuada?</li> </ul>



Adecuación al nivel de desarrollo	- ¿En qué nivel académico puede aplicarse?
Diseño	- ¿La aplicación ayuda a transmitir bien el contenido? - ¿Cómo guía al estudiante en el desarrollo de las actividades? - ¿Permite hacer una valoración o evaluaciones al finalizar o durante la actividad? - ¿Puede adaptarse la aplicación en función de la edad?
Motivación	- ¿El contenido capta la atención del alumnado? - ¿Hay actividades lúdicas? - ¿Conecta la clase con el mundo real? - ¿La motivación podrá superar a la posible distracción?
Accesibilidad	- ¿Puede adaptarse a diferentes niveles dependiendo de las habilidades? - ¿Se puede personalizar con adaptaciones?

Tras toda esta información, vemos que no solo es posible introducir las TIC para desarrollar la creatividad en el área de Educación Artística, sino que es indispensable. Contamos con un amplio abanico de herramientas, materiales y aplicaciones que nos pueden facilitar esta nueva forma de aprender en el aula y que nos va a permitir acercar la vida cotidiana de los niños y niñas con la escuela.

## 5. PROPUESTA EDUCATIVA

### 5.1. IDENTIFICACIÓN, JUSTIFICACIÓN Y PRODUCTO FINAL

Esta situación de aprendizaje está formada por trece sesiones, en el quinto curso del tercer ciclo de Educación Primaria. Dichas sesiones tendrán una duración de 60 minutos cada una. Se llevará a cabo durante 7 semanas, ya que tendrán dos clases por semana. En ellas los veinte

estudiantes que componen el aula se dividirán en 4 grupos de cinco integrantes. Los grupos serán formados por el docente de forma que estos sean heterogéneos, consiguiendo así que todos los alumnos y alumnas interactúen entre ellos y fomenten un buen clima de grupo.

## 5.2. OBJETIVOS DE ETAPA

Los objetivos de etapa han sido seleccionados del Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE núm. 52 de 02 de marzo de 2022).

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

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

### 5.2.1. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias claves han sido seleccionadas del Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE núm. 52 de 02 de marzo de 2022).

**3) Competencia digital**, es imprescindible para desarrollar esta situación de aprendizaje, ya que el alumnado debe utilizar las nuevas tecnologías para resolver las actividades.

**6) Competencia emprendedora**, ya que con ella el alumnado será capaz de evaluar el entorno y plantear ideas utilizando la imaginación y la creatividad.

**8) Competencia personal, social y de aprender a aprender**, que implica la capacidad de que el alumno reflexione sobre sí mismo para autoconocerse, colabore con el resto de compañeros, y además, sea capaz de adaptarse a los cambios

### **5.2.2. CENTRO DE INTERÉS**

Se dividirá la clase en cuatro grupos de cinco alumnos cada uno. Cada grupo deberá elegir de manera consensuada el foco de interés sobre el que se van a centrar en la próximas sesiones. La consigna lanzada por el profesor será la siguiente “¿Qué problema social relevante nos interesa?”. Entre algunos de los temas que pueden surgir podemos destacar: la contaminación, el calentamiento global, la desigualdad de género, etc. De esta forma, permitimos al alumnado informarse y trabajar sobre un tema que realmente les interesa, por lo que estará muy motivado durante el desarrollo de las sesiones y fomentará su participación e implicación en las actividades. El objetivo es que cada grupo de forma consensuada sea capaz de realizar creaciones artísticas que denuncien problemas sociales y hagan reflexionar a los espectadores sobre los mismos.

En su conjunto se realizarán las siguientes creaciones:

- ❖ Nombre y logo de equipo
- ❖ Página web
- ❖ Blog/diario personal
- ❖ Infografía
- ❖ Publicaciones semanales
- ❖ Vídeo informativo
- ❖ Carteles

### **5.2.3. PRODUCTO FINAL**

Se colocarán los carteles o pancartas elaborados por cada grupo en los pasillos del colegio junto con un código QR. Cada uno de estos códigos enlaza con la página web correspondiente a

su cartel. De esta forma, aquellas personas a las que les llame la atención dicho cartel podrán ver todas las creaciones relacionadas con dicho tema. Estos carteles junto con los códigos QR podrán ser colocados también en diferentes espacios públicos del pueblo, como las bibliotecas o polideportivos. Así conseguimos llegar a un público más amplio, dando a conocer el trabajo elaborado por el alumnado.

#### **5.2.4. METODOLOGÍA**

Se trabajará con una metodología activa y participativa, basada en la indagación. El alumnado tendrá un papel fundamental en su proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo así un aprendizaje significativo y buscando que se prospere el máximo tiempo posible en la memoria a largo plazo. Por tanto, el estilo utilizado será la “resolución de problemas”. De esta manera, el docente actuará de guía y facilitador de contenidos en este proceso, tratando de fomentar el pensamiento crítico del alumno/a.

Además, trabajaremos el aprendizaje cooperativo, ya que las actividades están diseñadas para que el alumno trabaje en grupo con el objetivo de conseguir todos los beneficios que supone trabajar con el grupo de iguales. Este modelo de aprendizaje que vamos a seguir se caracteriza por estar basado en el aprendizaje en pequeños grupos heterogéneos donde los componentes se ayudan entre sí para mejorar juntos su propio aprendizaje y el de los compañeros y así conseguir el objetivo común.

Los elementos estructurales básicos de este son:

- ❖ Interdependencia positiva
- ❖ Interacción promotora cara a cara
- ❖ Responsabilidad individual
- ❖ Habilidades interpersonales y en pequeños grupos
- ❖ Procesamiento grupal o autorreflexión

Entre los beneficios de esta metodología que exponen García-Martínez et al (2021) se encuentran los siguientes:

- ❖ Aumento de la motivación en el alumno/a, ya que se trabaja teniendo en cuenta sus intereses e ideas previas.
- ❖ Fomento del respeto a las opiniones de los demás miembros del grupo, ya que cada alumno puede tener un punto de vista diferente, pero igualmente respetable.
- ❖ El alumnado es consciente de sus destrezas y sus puntos débiles ya que se ayudan entre ellos.
- ❖ Toma importancia la responsabilidad individual y trabajo autónomo del alumnado, ya que es necesario que todos los miembros del grupo cooperen para concluir la tarea.

#### **5.2.5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

Las competencias específicas han sido seleccionadas de la Instrucción 12/2022, de 23 de junio. Las que se van a trabajar son las siguientes:

3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

#### **5.3. CONCRECIÓN CURRICULAR 5º DE PRIMARIA**

Los saberes seleccionados de la Instrucción 12/2022, de 23 de junio son:

B. Creación e interpretación.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

A continuación se detallan los aspectos curriculares de la situación de aprendizaje (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Concreción Curricular.* Elaboración propia.

Objetivos de etapa	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
Competencias clave	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC							
Competencias específicas	Criterios de evaluación						Saberes básicos							
<p><b>3.</b>Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p>	<p><b>3.1.a.</b> Producir obras propias básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p>						<p><b>EA.03.C.5.</b> Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.</p> <p><b>3.1.a. – 3.2.a.</b></p>							
	<p><b>3.2.a.</b> Producir algunas propuestas para expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p>													
<p><b>4.</b> Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p><b>3.1.a.</b> Producir obras propias básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p>						<p><b>EA.03.C.6.</b> Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.</p> <p><b>3.1.a. – 3.2.a. – 4.1.a.</b></p>							

	<p><b>4.1.a.</b> Planificar y diseñar, de manera guiada, producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p>	<p><b>EA.03.B.3.</b> Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.</p> <p><b>3.1.a. – 4.1.a. – 4.3.a.</b></p>
	<p><b>3.1.a.</b> Producir obras propias básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p>	
	<p><b>4.3.a.</b> Compartir los proyectos creativos, empleando de manera guiada diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.</p>	

#### 5.4. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

3.1.a.1. Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.

3.2.a.1. Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas.

4.1.a.1. Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.

4.3.a.1. Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales.

4.3.a.2. Mantener un seguimiento del proceso de creación de un proyecto.

## 5.5. METODOLOGÍA

A continuación se muestran los detalles metodológicos (Tabla 4).

**Tabla 4**

*Metodología de la Situación de Aprendizaje.* Elaboración propia.

<b>Espacio</b>	Utilizaremos el aula de la clase o el aula de informática.
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portátiles</li> <li>• Aplicaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Canva</li> <li>➤ Google sites</li> <li>➤ Wix</li> <li>➤ Movie maker</li> </ul> </li> <li>• Red wifi</li> <li>• Material escolar</li> </ul>
<b>Agrupamientos</b>	El alumnado se agrupará en pequeños equipos heterogéneos. El profesor elaborará los grupos de forma equitativa en función de las capacidades del alumnado observadas durante el curso escolar.
<b>Método</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>En función de la participación del alumnado:</b> en su mayoría tendremos método inductivo donde el alumno actuará de forma activa, el maestro planteando un problema y el alumno debe encontrar una forma de realizarlo. Se combinará con método deductivo, actuando así el alumno de forma pasiva, donde en algunas ocasiones el profesor dirá cómo y cuándo deben actuar.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>En función del carácter general de la enseñanza:</b> Aprendizaje ensayo-error.</li> <li>• <b>En función del tipo de instrucción dada a los alumnos/as:</b> Combinaremos la instrucción directa del maestro dando la información para la solución del problema, con enseñanza mediante la búsqueda, donde el alumnado tendrá que descubrir por sí mismo la solución al problema.</li> </ul>
<b>Estilos de E</b>	Resolución de problemas/ Mando Directo/ Descubrimiento guiado/ Trabajo por grupos.
<b>Técnicas</b>	<p>Se van a combinar dos técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje por indagación: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Alumno muy activo, protagonista, creativo y espontáneo.</li> <li>– Fomenta la implicación cognitiva en situaciones de actividad motriz.</li> </ul> </li> <li>• Aprendizaje de instrucción directa: se utilizará durante el período de introducción a las nuevas aplicaciones de edición de imagen y video. <ul style="list-style-type: none"> <li>– El profesor comunica las instrucciones y el alumnado las ejecuta.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Transversalidad</b>	Combinamos el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad a la hora de realizar producciones artísticas, con el aprendizaje y manejo de las TIC y la concienciación sobre problemas sociales actuales.
<b>Interdisciplinariedad</b>	Esta situación de aprendizaje puede combinarse también con diferentes asignaturas, como Lengua Castellana y Literatura, ya que deben elaborar algunos textos en sus producciones, y también con Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultura, pues el contenido de dichas asignaturas puede facilitar la comprensión de la información que busquen en internet.

## 5.6. TEMPORALIZACIÓN.

A continuación se muestra la temporalización de las sesiones (Tabla 5)

**Tabla 5**

*Metodología de la Situación de Aprendizaje.* Elaboración propia.

Número sesión	Objetivo de aprendizaje	Actividades de E/A	Evaluación (tipología)
1	3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas	Iniciación a las producciones artísticas digitales y creación de equipos	No hay evaluación
2	3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas	Creación del logo de equipo y aprendizaje de <i>Canva</i> .	Evaluación formativa
3	4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.		
4	4.3.a.1 Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales.	Creación de la página web. Inicio del diario personal.	Evaluación formativa
5	4.3.a.2 Mantener un seguimiento del proceso creación de un proyecto.		

6	3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.	Creación de la infografía.	Evaluación formativa
7	4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.		
8	3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.	Introducción a la producción de videos y aprendizaje de Movie Maker Online.	No hay evaluación.
9	3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.	Creación y producción del video.	Evaluación formativa.
10	4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.		
11			
12	3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas	Introducción y creación del cartel publicitario.	Evaluación formativa.

	4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.		
13	3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas  4.3.a.1 Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales	Distribución de los carteles en el Centro escolar.	Evaluación sumativa.

## 5.7. EVALUACIÓN

La evaluación ejercida por el profesor será global hacia todo el grupo, por tanto, todos los miembros del grupo recibirán la misma puntuación, siempre que no haya problemas de participación y colaboración entre ellos, en cuyo caso se tomarán otras medidas.

Las coevaluaciones entre los miembros del grupo se realizarán mediante el mismo instrumento de evaluación que sus respectivas heteroevaluaciones. Los instrumentos de evaluación se encuentran en el ANEXO 1.

**Tabla 6**

*Evaluación de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

Objetivos	Técnica de evaluación	Instrumentos		Requisitos mínimos
		Tipo	Peso (%)	Indicadores
3.1.a.1. Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.	Heteroevaluación + Coevaluación	Rúbrica	15%  5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoce la utilidad de las herramientas que ofrecen las aplicaciones trabajadas en clase.</li> <li>2. Es capaz de editar imágenes mediante las aplicaciones trabajadas en clase.</li> <li>3. Puede combinar diferentes creaciones para elaborar un vídeo montaje.</li> <li>4. Es capaz de agregar texto y música a la edición de vídeo.</li> <li>5. Utiliza de forma correcta el material escolar informático.</li> </ol>
3.2.a.1. Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas.	Heteroevaluación + Coevaluación	Rúbrica	15%  5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es capaz de relacionar un problema social con sus obras.</li> <li>2. Es capaz de aportar diferentes ideas de diseño sobre un mismo tema.</li> <li>3. Es capaz de diseñar un nombre y logo de equipo que les identifique.</li> <li>4. Es capaz de diseñar una página web que identifique a su grupo.</li> <li>5. Utiliza imágenes y medios visuales para comunicar ideas.</li> </ol>

4.1.a.1. Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.	Coevaluación + Autoevaluación	Escala + Diana de evaluación	10%  10%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escucha las ideas de sus compañeros.</li> <li>2. Respeta la opinión de sus compañeros.</li> <li>3. Respeta los turnos de palabra.</li> <li>4. Participa en todas las actividades.</li> <li>5. Ayuda a sus compañeros en caso de necesitarlo.</li> </ol>
4.3.a.1. Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales.	Heteroevaluación	Escala de valoración	20%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sabe cómo crear una página web.</li> <li>2. Sabe cómo organizar la publicaciones en la página web.</li> <li>3. Es capaz de publicar contenido multimedia en su página web.</li> <li>4. Es capaz de sintetizar la idea principal de su trabajo en un cartel publicitario con código QR a la página web.</li> </ol>
4.3.a.2. Mantener un seguimiento del proceso de creación de un proyecto.	Heteroevaluación	Rúbrica sobre el diario de grupo	20%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entregan el trabajo en el plazo marcado.</li> <li>2. Publican una entrada del diario después de cada sesión.</li> <li>3. Reflexionan sobre los aspectos que pueden mejorar.</li> <li>4. Muestran los diferentes bocetos iniciales de cada idea y su progreso.</li> <li>5. Explican cómo han hecho frente a los problemas que han surgido.</li> </ol>

## 5.8. SESIONES

### 5.8.1. SESIÓN 1

**Tabla 7**

*Sesión 1 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p style="text-align: right;"><b>Nº de sesión:</b> 1</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula</p>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RECURSOS</b>
<p>3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> </ul>
<b>TÍTULO DE LA SESIÓN: EL MUNDO DE LAS IMÁGENES</b>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>El docente mostrará a los alumnos alguna campaña publicitaria en la que se hable sobre algún problema relevante. Se utilizarán carteles informativos (propaganda) y también un vídeo. Se hará una reflexión grupal sobre qué les ha llamado la atención, cómo creen que los productores han conseguido mantener su interés, cuál creen que es el objetivo de la campaña y si piensan que lo han conseguido o no, es decir, qué efectos ha tenido en ellos. El vídeo se encuentra en ANEXO 2</p> <p>Algunas de las consignas para realizar la reflexión pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es la problemática que trata?</li> <li>- ¿Cómo relaciona ese problema con nuestra vida diaria?</li> <li>- ¿Qué os ha llamado la atención del vídeo? ¿Os ha parecido interesante o por el contrario ha sido aburrido?</li> <li>- ¿Os ha hecho reflexionar sobre cómo podemos mejorar la situación y ayudar a reducir este problema?</li> </ul>	

Después de la reflexión, el docente explicará qué trabajo van a realizar. Les mostrará cuáles son sus grupos de trabajo y les pedirá que para el próximo día cada alumno y alumna traiga preparado un problema social relevante que les interese. El próximo día de clase cada grupo debatirá cuál de los problemas propuestos les gusta más y seleccionarán uno de ellos.

El profesor pondrá varios ejemplos para que los niños y niñas comprendan a qué tipo de problemas nos referimos, entre ellos están:

- ❖ Contaminación
- ❖ Desigualdad de género
- ❖ Falta de agua
- ❖ Obesidad infantil
- ❖ Bullying o acoso escolar
- ❖ Especies en peligro de extinción

### 5.8.2. SESIÓN 2 – 3

**Tabla 8**

*Sesión 2-3 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p style="text-align: center;"><b>Nº de sesión:</b> 2 - 3</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula</p>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RECURSOS</b>
<p>3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas</p> <p>4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> <li>❖ Canva</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>



**TÍTULO DE LA SESIÓN: ¡A POR NUESTRO LOGO!**

**DESCRIPCIÓN:**

El docente les dejará tiempo para debatir las propuestas y seleccionar una de ellas. A continuación, un portavoz de cada grupo explicará en voz alta al resto de la clase el problema que van a trabajar.

Una vez seleccionado el problema, el primer paso será elegir un nombre para el equipo, que debe estar relacionado con la problemática elegida, y elaborar un logo que los represente. Para ello, el docente mostrará varios ejemplos de logos de empresas conocidas y entre todos deben pensar qué significados ocultos esconden. Finalmente, el profesor desglosará aquellos simbolismos que no hayan sido capaz de averiguar. ANEXO 3.

A continuación, les mostrará la conocida aplicación “Canva”. Se utilizarán los portátiles disponibles en el colegio o los ordenadores del aula TIC del centro. El profesor en primer lugar explicará algunos aspectos básicos de la aplicación y les ayudará a crearse una cuenta. Dentro de dicha aplicación hay numerosas posibilidades de creación de imágenes, ya que se pueden combinar diferentes stickers y figuras, así como distintos tipos de letras, colores e imágenes. Incluso pueden agregarse imágenes o figuras externas a la aplicación.

Tendrán el tiempo que quede de esta sesión y de la siguiente para elegir el nombre de grupo y elaborar el logo. Ejemplo de un logo hecho en *Canva* ANEXO 4

### 5.8.3. SESIÓN 4 – 5

**Tabla 9**

*Sesión 4-5 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p align="center"><b>Nº de sesión:</b> 4 - 5</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula.</p>
<p align="center"><b>OBJETIVOS</b></p>	<p align="center"><b>RECURSOS</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> </ul>

<p>4.3.a.1 Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales.</p> <p>4.3.a.2 Saber mantener un seguimiento del proceso creación de un proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Google sites</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN: ¡ES HORA DE CAMBIAR EL MUNDO!</b></p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>El alumnado creará una página web que va a personalizar siguiendo su criterio propio, eligiendo qué imágenes, colores y figuras está más acorde con el logo y el mensaje que se quiere transmitir. En esta página web se van a publicar todas las creaciones que van a elaborar durante la situación de aprendizaje.</p> <p>En esta web se va a crear un apartado llamado “Diario personal”. En esta sección cada grupo debe publicar el proceso de elaboración de cada creación, mostrando el desarrollo del proceso. Se incluirán reflexiones, dificultades que han surgido, imágenes del proceso creativo e incluso videos del making of. Este apartado ayudará al profesor a visualizar la evolución y trabajo de cada grupo, y no únicamente el producto final.</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje, cada grupo tendrá la libertad de cambiar y modificar tanto el aspecto de la página web como los contenidos publicados. Todos los miembros del grupo tendrán acceso al mismo y también podrán ser espectadores de las páginas web de sus compañeros. De esta forma, podrán aprender unos de otros y ver qué ideas diferentes tienen el resto de grupos.</p> <p>Cada semana deberán publicar una creación artística propia relacionada con el tema, cuyo objetivo es hacer reflexionar a los espectadores. Pueden estar relacionadas con noticias actuales, pueden ser fotos hechas por ellos mismos y editadas, collages, un lema junto con una imagen, etc. Tienen libertad para diseñar y elaborar el contenido.</p> <p>Se dedicarán dos sesiones al diseño de la página web. En primer lugar deberán crearse una cuenta y el profesor dedicará parte de la sesión a explicar los aspectos más básicos. Durante la clase resolverá las dudas que surjan en los diferentes grupos. Las páginas que se pueden utilizar son <i>Google Sites</i> y <i>Wix</i>, en ANEXO 5 se muestran dos modelos creados por mí.</p>	

### 5.8.4. SESIÓN 6 – 7

**Tabla 10**

*Sesión 6-7 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p><b>Nº de sesión:</b> 6 - 7</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula</p>
OBJETIVOS	RECURSOS
<p>3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.</p> <p>4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> <li>❖ Canva</li> <li>❖ Google sites</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN:</b> <i>EL PODER DE LAS IMÁGENES</i></p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Ahora que hemos seleccionado la problemática y hemos elaborado la identidad del grupo y la página web donde vamos a publicar nuestro contenido, vamos a proceder a diseñar y elaborar nuestras creaciones.</p> <p>El primer paso será realizar una infografía en la que se detalle por qué es importante buscar soluciones a dicho problema y cómo nos afecta a nosotros y a nuestra sociedad. Para ello, deberán realizar una búsqueda de información en internet y elaborar sus propias conclusiones. Así mismo, deberán recabar un banco de imágenes relacionadas con las que ilustrar la infografía para que llame la atención de los espectadores y la información sea más visual y fácil de entender. Para elaborar la infografía se utilizará la conocida aplicación llamada <i>Canva</i>, que ya hemos visto anteriormente. Para esta tarea se les dejará dos sesiones. En ANEXO 6 muestro un ejemplo diseñado por mí.</p>	

### 5.8.5. SESIÓN 8

**Tabla 11**

*Sesión 8 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p><b>Nº de sesión:</b> 8</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula.</p>
OBJETIVOS	RECURSOS
<p>3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> <li>❖ Canva</li> <li>❖ Movie Maker Online</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN:</b> <i>¡ES HORA DE CREAR!</i></p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Ahora que ya nos hemos informado sobre el tema y conocemos las características de nuestra problemática seleccionada, cada grupo deberá elaborar un vídeo, mediante la edición de fotografías e imágenes, así como fragmentos de vídeos, entre otros contenidos audiovisuales, en el que se expongan posibles soluciones al problema y se muestren medidas que nosotros como ciudadanos podamos realizar para aportar nuestro granito de arena y mejorar la situación.</p> <p>Primero el docente mostrará dos videos que forman parte de una campaña de Greenpeace España para que puedan inspirarse y ver cómo se puede relacionar el problema seleccionado con nuestra vida cotidiana y hacer reflexionar a los espectadores. ANEXO 7</p> <p>A continuación, el docente mostrará una serie de videos hechos por niños y niñas de otros colegios para que vean que realizar este trabajo es posible y se motiven en la elaboración del mismo.</p> <p>Para la edición de fotos pueden utilizar la herramienta de <i>Canva</i> y para la edición de vídeos <i>Movie Maker Online</i>. La primera sesión será impartida por el profesor, quién dará algunas instrucciones para aprender a utilizar estas aplicaciones. Se han seleccionado aplicaciones fáciles de entender que</p>	

pueden utilizarse de forma intuitiva y que incluso cuentan con sus propios tutoriales o resoluciones de dudas, por lo que son aptas para el alumnado de 5º de primaria. En caso de tener dudas, siempre podrán acudir al docente para que les ayude. En ANEXO 8 puede verse un video editado por mí en esa aplicación.

### 5.8.6. SESIÓN 9 – 11

**Tabla 12**

*Sesión 9-11 de la Situación de Aprendizaje.* Elaboración propia.

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p><b>Nº de sesión:</b> 9-10-11</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula.</p>
<p><b>OBJETIVOS</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>
<p>3.1.a.1 Aprender a crear obras propias mediante herramientas digitales.</p> <p>4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> <li>❖ Canva</li> <li>❖ Movie Maker Online</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN:</b> <i>¡ES HORA DE CREAR!</i></p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Estas tres sesiones se dedicarán a la elaboración y producción del vídeo, teniendo en cuenta que al mismo tiempo cada equipo debe hacerse cargo de publicar en la página web su diario personal sobre los avances en el proceso y su creación semanal.</p>	

### 5.8.7. SESIÓN 12

**Tabla 13**

*Sesión 12 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p><b>Nº de sesión:</b> 12</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Aula.</p>
<p><b>OBJETIVOS</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>
<p>3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas</p> <p>4.1.a.1 Colaborar en la creación de producciones artísticas de forma grupal respetando a los compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pantalla digital</li> <li>❖ Internet</li> <li>❖ Canva</li> <li>❖ Portátiles (mínimo 2 para cada equipo)</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN:</b> <i>¡VAMOS A CAMBIAR EL MUNDO!</i></p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Por último, cada grupo deberá elaborar diferentes modelos de carteles anunciando esta problemática de una forma visual que llame la atención de los espectadores. Estos carteles serán publicados en la página web y además serán los carteles que se coloquen junto con el código QR en los pasillos del centro, así como de otras instituciones públicas propias del pueblo, como bibliotecas o polideportivos. Para ello, el profesor mostrará algunos ejemplos de carteles o ilustraciones de artistas que denuncian críticas sociales y que pueden inspirarles. Para elaborar el cartel pueden utilizar Canva. En ANEXO 9 muestro ejemplos de ilustraciones que denuncian problemas relacionados con la contaminación. En ANEXO 10 muestro ejemplos hechos por mí en <i>Canva</i>.</p> <p>A lo largo del curso, los miembros de cada grupo podrán ir agregando información e imágenes a sus páginas web.</p>	

### 5.8.8. SESIÓN 13

**Tabla 14**

*Sesión 13 de la Situación de Aprendizaje. Elaboración propia.*

<p><b>TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b> <i>El arte puede cambiar el mundo.</i></p> <p><b>Nº de sesión:</b> 13</p>	<p><b>Curso:</b> 5º</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 20 alumnos.</p> <p><b>Espacio:</b> Centro escolar.</p>
<p><b>OBJETIVOS</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>
<p>3.2.a.1 Expresar ideas creativas mediante producciones artísticas</p> <p>4.3.a.1 Aprender a compartir los proyectos a través de los medios digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Carteles</li> <li>❖ Fisco</li> </ul>
<p><b>TÍTULO DE LA SESIÓN:</b> ¡ÚNETE A NOSOTROS!</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Para esta sesión el alumnado debe traer sus carteles diseñados. El docente se encargará de proporcionarles fotocopias de dichos carteles y dejará que cada equipo coloque su cartel en el lugar que prefieran dentro de las instalaciones del centro. Por último, harán una autoevaluación.</p>	

## 6. CONCLUSIONES

La intervención propuesta se trata de una situación de aprendizaje en la que el objetivo principal es formar a los estudiantes en el uso de herramientas TIC para poder elaborar creaciones artísticas propias.

Cabe destacar, que esta situación de aprendizaje basada en el uso de las Tic en educación artística ha sido correctamente justificada a través del curriculum de educación primaria.

Se ha puesto especial interés en promover que los alumnos y alumnas se esfuercen en conseguir transmitir mensajes e ideas de una forma creativa. Para conseguir esto, he creído que la

mejor manera de conseguirlo es permitirles elegir el tema de trabajo, pues de esta manera, pueden centrarse en una temática que les genera interés y motivación. Por otra parte, se estimula la creatividad, puesto que deben conseguir que sus creaciones resulten atractivas para captar la atención del público y conseguir que visiten su página web para ver sus producciones.

Para acercar al alumnado a la realidad que le rodea, se ha elegido como tema principal los problemas sociales y medioambientales relevantes en nuestra sociedad. De esta forma, fomentamos que el alumnado se interese e informe de lo que ocurre en el mundo actual. Al mismo tiempo, estamos mostrando la importancia de las nuevas tecnologías en la actualidad, ya que estamos utilizándolas para aportar nuestro grano de arena para mejorar la situación de diferentes problemáticas que nos afectan directamente. Dando a conocer nuestro trabajo en espacios públicos de la región del centro, vemos que podemos influenciar positivamente a los miembros de nuestra comunidad.

Por otra parte, al inicio de cada sesión se proponen ejemplos de creaciones artísticas y producciones audiovisuales que sirven de ejemplo para hacer reflexionar al alumnado sobre la influencia que ejerce el mundo visual en la sociedad, analizando y reflexionando sobre los diferentes mensajes que quieren transmitir.

En su conjunto, gracias a la diferentes actividades que se llevarían a cabo conseguiríamos iniciar al alumnado en el uso y manejo de herramientas TIC, lo que puede serle útil en su vida diaria y también en el resto de asignaturas de educación primaria.



## 7. FUENTES DOCUMENTALES

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Aparici, R. (2011). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Editorial Gedisa.
- ❖ Apple (2013) Apps en el aula. Uso de las apps de IOS para la enseñanza y el aprendizaje.
- ❖ Área Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*.
- ❖ Area, M. (2007). Las tecnologías digitales y la innovación pedagógica en la educación escolar. *Introducción temprana a las TIC: Estrategias para educar en un uso responsable en Educación Infantil y Primaria*, 45-74.
- ❖ Area, M., & Pessoa, T. (2012). *De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0*. *Revista científica de Comunicación y Educación*, 19 (38), pp. 13-20.
- ❖ Bossolasco, M. L., & Storni, P. (2012). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Análisis de una experiencia de inclusión de las TIC en la escuela. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (30).
- ❖ Capasso, V., & Jean, M. J. (2013). Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question/Cuestión*, 1(38), 12-25.
- ❖ Carneiro, R., Toscano, J. C., & Tamara, D. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.
- ❖ Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234.

- ❖ Delgado, J. L. C., Chávez, A. G., & Mooina, O. A. M. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dilemas Contemporáneos: educación, política y valores*.
- ❖ Escribano, C. L. (2007). La utilización del ordenador durante la infancia desde una perspectiva psicológica. S. Romero, E. González, y J. Adell, *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en Educación Infantil y Primaria*, 97-119.
- ❖ Freggiaro, M. I. (2009). *Los chicos y el lenguaje plástico-visual*. Noveduc Libros.
- ❖ Gallardo, L. M. G., & Buleje, J. C. M. (2010). Importancia de las TIC en la en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14(25), 209-226.
- ❖ García Ruiz, M. R., Matos, A. P. D. M., Arenas Fernández, A., & Ugalde, C. (2020). Alfabetización mediática en Educación Primaria: perspectiva internacional del nivel de competencia mediática. *Pixel-bit*.
- ❖ García-Martínez, S., Ferriz-Valero, A., Ruíz-Mira, A., & Giménez-Meseguer, J. (2021). Beneficios del aprendizaje cooperativo en educación física en la etapa de educación primaria. Un análisis cualitativo. *Transformar*, 2(4), 4-19.
- ❖ Giannetti, C. (2002). *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. L'Angelot.
- ❖ Gómez, L., & Macedo, C. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular [Importance of ICT in regular basic education]. *Santiago: Educrea*.
- ❖ Hallaq, T. G. (2013). *Evaluating online media literacy in higher education: Validity and reliability of the digital online media literacy assessment (DOMLA)*. Idaho State University.

- ❖ Hernández, F. (2003). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- ❖ Hernández-Hernández, F. (2013). La cultura visual en los procesos de documentación sobre cómo los jóvenes aprenden dentro y fuera de la escuela secundaria. *Visualidades*, 11(2).
- ❖ Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy*. Aspen Institute. 1 Dupont Circle NW Suite 700, Washington, DC 20036.
- ❖ Marfil-Carmona, R., Morales-Caruncho, X., & Chacón-Gordillo, P. (2023). La publicidad infantil en el aprendizaje artístico y mediático de futuros docentes: Experiencia educativa basada en el análisis y la creación visual. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 16(3), 1-14.
- ❖ Marín Ibáñez, R., & Torre de la Torre, S. D. L. (2000). *Manual de creatividad: Aplicaciones educativas*.
- ❖ Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- ❖ Padrón, J. L. (2003). La plástica y la función del maestro. In *Educación plástica y visual hoy: [fundamentos, experiencias y nuevas perspectivas]* (pp. 135-140).
- ❖ Peñuela Velásquez, L. A. (2005). La transdisciplinariedad: Más allá de los conceptos, la dialéctica. *Andamios*, 1(2), 43-77.
- ❖ Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo* (Vol. 12). Ediciones SM España.
- ❖ Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (18), 83-112.

- ❖ Tornero, J. M. P., & Cerdá, J. F. M. (2011). Hacia un sistema supranacional de indicadores mediáticos.: Políticas de alfabetización en la Unión Europea. *Infoamérica: Iberoamerican Communication Review*, (5), 39-57.
- ❖ Uriarte, J. R., Beltrán, R. O., & Gómez, M. B. (2009). Nativos digitales y aprendizaje. Una aproximación a la evolución de este concepto. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 7(1), 31-53.
- ❖ Vernon, P.E. (1989). The Nature–Nurture Problem in Creativity. En Glover, J.A., Ronning, R.R. y Reynolds, C.R. (Eds.). *Handbook of Creativity* (pp. 93–110). New York: Plenum.

## 7.2.WEBGRAFÍA

- ❖ Administrador. (2018). 27 Ejemplos con publicidad de impacto visual. *Terceto: Agencia de Publicidad Granada*. <https://tercetocomunicacion.es/27-ejemplos-con-publicidad-de-impacto-visual/>
- ❖ Bonilla, J. H. (s.f.). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista de la Escuela de Ingeniería*, pp. 124-131.  
<https://revistas.cun.edu.co/index.php/hashtag/article/download/46/43/>
- ❖ Cerezo, J. (2013, 16 enero). Paso de cebra original. *Aula Creativa*. Recuperado 16 de mayo de 2023, de <http://www.ideacreativa.org/2010/10/paso-de-cebra-original.html>
- ❖ Communications. (2022, 13 octubre). Estas son las consecuencias del calentamiento global. *BBVA NOTICIAS*. <https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/estas-son-las-consecuencias-del-calentamiento-global/>

- ❖ *Experiencias Interactivas Digitales en Museos Infantiles.* (2021, 28 octubre). EVE Museos e Innovación. <https://evemuseografia.com/2021/10/28/experiencias-interactivas-digitales-en-museos-infantiles>
  
- ❖ Jordan, C. (2022). *El significado oculto de los 50 logos más reconocibles.* Aprende. [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/)
  
- ❖ Meneses, N., Meneses, N., & Valtierra. (2021, 27 mayo). La enseñanza con realidad virtual puede multiplicar por cuatro la retención de conocimientos. El País. [https://elpais.com/economia/2021/05/27/actualidad/1622109464\\_578539.html](https://elpais.com/economia/2021/05/27/actualidad/1622109464_578539.html)
  
- ❖ Mundo, E. (2016, 25 mayo). *Asignatura de Robótica en Primaria.* ELMUNDO. <https://www.elmundo.es/comunidadvalenciana/2016/05/25/57456d0a468aeb77668b45b9.html>
  
- ❖ Mundo, E. (2016, 25 mayo). *Asignatura de Robótica en Primaria.* ELMUNDO. <https://www.elmundo.es/comunidadvalenciana/2016/05/25/57456d0a468aeb77668b45b9.html>
  
- ❖ *View of Children's advertising in the Arts and Media Education of future teachers.* (s. f.). <https://journals.eagora.org/revHUMAN/article/view/4654/2975>

### 7.3.LEGISLACIÓN

- ❖ Europea, U. (2007). Competencias clave para el aprendizaje permanente. *Un marco de referencia Europeo.* <https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

- ❖ Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación primaria para el curso 2022/2023. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, de 23 de junio de 2022, pp.1-146.  
<https://www.adideandalucia.es/normas/instruc/Instruccion12-2022OrganizacionEducacionPrimaria.pdf>
- ❖ Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022, pp.24386-24504. <https://www.adideandalucia.es/normas/RD/RealDecreto157-2022EducacionPrimaria.pdf>

#### 7.4. OTRAS FUENTES

- ❖ El País. (2018, 13 febrero). *No soy yo, eres tú /PLANETA FUTURO* [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ybg97qMS11I>
- ❖ García, D. [daniel\_garcia\_art]. (20 de agosto, 2021) CLEAN THE PLANET (swipe for more) [Imagen]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CUQIVhcMEtu/?igshid=MTc4MmMlYmI2Ng==>
- ❖ Greenpeace España. (2018a, julio 5). *¿No soportas más el plástico?* [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=L0Lc1IkKZB8>
- ❖ Salud Ambiental en la Escuela. (2021, 27 mayo). *MONTAJE AUDIOVISUAL DENUNCIA: El problema de los plásticos* [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QFnUQz7PKI4>

## 7.5.RELACIÓN DE FIGURAS

- ❖ **Figura 1:** Publicidad visual en el medio urbano (Cerezo, 2013). [Consulta: 16- 05- 2023]. Disponible en <http://www.ideacreativa.org/2010/10/paso-de-cebra-original.html>
- ❖ **Figura 2:** Publicidad visual creativa (Administrador, 2018). [Consulta 16-05-2023]. Disponible en <https://tercetocomunicacion.es/27-ejemplos-con-publicidad-de-impacto-visual/>
- ❖ **Figura 3:** El poder de las imágenes, Wifi. Publicidad original de McDonald's (Administrador, 2018). [Consulta 16-05-2023]. Disponible en <https://tercetocomunicacion.es/27-ejemplos-con-publicidad-de-impacto-visual/>
- ❖ **Figura 4:** El poder de las imágenes, fuegos artificiales. Publicidad original de McDonald's (Administrador, 2018). [Consulta 16-05-2023]. Disponible en <https://tercetocomunicacion.es/27-ejemplos-con-publicidad-de-impacto-visual/>
- ❖ **Figura 5:** Análisis crítico de la publicidad infantil (View of Children's advertising in the Arts and Media Education of future teachers, 2023). [Consulta 17-05-2023]. Disponible en <https://journals.eagora.org/revHUMAN/article/view/4654/2975>
- ❖ **Figura 6:** Realidad virtual en educación primaria (Meneses et al., 2021) [Consulta 17-05-2023]. Disponible en [https://elpais.com/economia/2021/05/27/actualidad/1622109464\\_578539.html](https://elpais.com/economia/2021/05/27/actualidad/1622109464_578539.html)
- ❖ **Figura 7:** Robótica en educación primaria (Mundo, 2016) [Consulta 17-05-2023]. Disponible en <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2016/05/25/57456d0a468aeb77668b45b9.html>
- ❖ **Figura 8:** Experiencias Interactivas Digitales en Museos Infantiles (Experiencias Interactivas Digitales en Museos Infantiles, 2021). [Consulta 16-05-2023]. Disponible en

<https://evemuseografia.com/2021/10/28/experiencias-interactivas-digitales-en-museos-infantiles>

- ❖ **Figura 9.** *Diana de Evaluación.* Elaboración Propia.
  
- ❖ **Figura 10:** *Logo de Amazon.* (Jordan, 2022). [Consulta 18-05-2023]. Disponible en [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/)
  
- ❖ **Figura 11:** Logo de Beats by Dre (Jordan, 2022) . [Consulta 18-05-2023]. Disponible en [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/)
  
- ❖ **Figura 12:** Logo e Picasa (Jordan, 2022). [Consulta 18-05-2023]. Disponible en [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/significado-oculto-de-50-logos-mas-reconocibles/)
  
- ❖ **Figura 13:** *Logo 1 sobre el Medio Ambiente Creado con Canva.* Elaboración propia. Disponible en <https://vickitrujillo2.wixsite.com/contaminacion-y-medio-ambiente>
  
- ❖ **Figura 14:** *Logo 2 sobre el Medio Ambiente Creado con Canva.* Elaboración propia. Disponible en <https://sites.google.com/view/tfgprimariaarte/inicio?authuser=0>
  
- ❖ **Figura 15:** *Infografía sobre Medidas para Cuidar el Medio Ambiente.* Elaboración propia. Disponible en <https://sites.google.com/view/tfgprimariaarte/inicio?authuser=0>
  
- ❖ **Figura 16:** *Crítica sobre la Contaminación del Medio Ambiente* (García, 2021). [Consulta 18-05-2023]. Disponible en <https://www.instagram.com/p/CUQIVhcMEtu/?igshid=MTc4MmM1YmI2Ng==>



- ❖ **Figura 17:** *Crítica sobre el Calentamiento Global.* (Assignment 6 (metaphor examples), 2009). [Consulta 18-05-2023]. Disponible en <https://carriergenotype.wordpress.com/2009/03/10/assignment-6-metaphor-examples/>
  
- ❖ **Figura 18:** *Crítica sobre los efectos del Calentamiento Global.* (Communications, 2022). [Consulta 18-05-2023]. Disponible en <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2016/05/25/57456d0a468aeb77668b45b9.html>
  
- ❖ **Figura 19:** *Cartel Publicitario de Página Web 1.* Elaboración propia.
  
- ❖ **Figura 20:** *Cartel publicitario de Página Web 2.* Elaboración propia.

## 8. ANEXOS

### 8.1. ANEXO 1

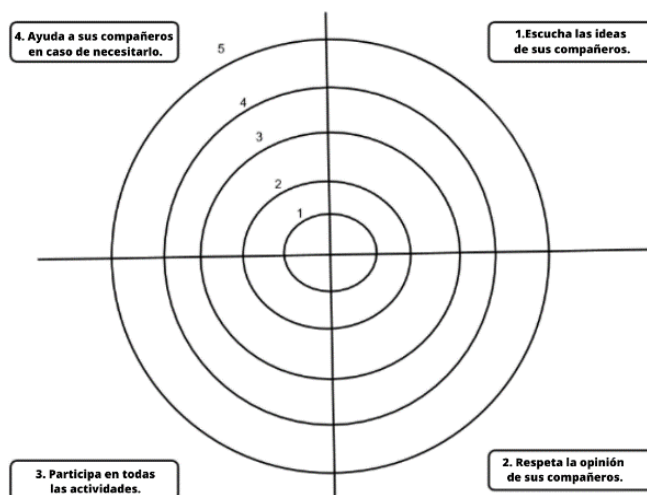
**Tabla 15**

*Escala de Valoración.* Elaboración propia.

<b>APRENDER A CREAR OBRAS PROPIAS MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES.</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Alguna vez</b>
Conoce la utilidad de las herramientas que ofrecen las aplicaciones trabajadas en clase.			
Puede editar imágenes mediante las aplicaciones trabajadas en clase.			
Puede combinar diferentes creaciones para elaborar un vídeo montaje.			
Es capaz de agregar texto y música a la edición de vídeo.			
Utiliza de forma correcta el material escolar informático.			
<b>TOTAL</b>			

**Tabla 16***Rúbrica de Evaluación. Elaboración Propia.*

<b>EXPRESAR IDEAS CREATIVAS MEDIANTE PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.</b>				
<b>INDICADORES</b>	<b>PESO %</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>	<b>MAL</b>
Es capaz de relacionar un problema social con sus obras	20%	Relaciona de forma correcta sus obras con el problema social	No relaciona de forma correcta el problema con sus obras.	No es capaz de relacionar un problema social con sus obras
Es capaz de aportar diferentes ideas de diseño sobre un mismo tema.	20%	Aporta ideas diferentes y variadas.	Aporta varias ideas, pero son muy similares entre ellas.	No es capaz de aportar más de una idea.
Es capaz de diseñar un nombre y logo de equipo que les identifique	20%	El logo y nombre de equipo les caracteriza como grupo que trabaja una temática concreta.	Es capaz de diseñar un nombre y un logo, pero no hay relación entre ellos.	No es capaz de elaborar el logo ni el nombre de grupo.
Es capaz de diseñar una página web que identifique a su grupo.	20%	El diseño de la página web está relacionado con las características del grupo.	Son capaces de crear una página web, pero no hay relación con las características del grupo.	No son capaces de crear y diseñar una página web.
Utiliza imágenes y medios visuales para comunicar ideas.	20%	Son capaces de transmitir mensajes mediante contenido audiovisual.	Utilizan contenido audiovisual pero no son capaces de transmitir con claridad la idea inicial.	No son capaces de utilizar contenido audiovisual.



**Valora la distintas opciones y marca con un punto el nivel en el que te encuentras**

- 1. Nada de acuerdo**
- 2. Algo de acuerdo**
- 3. Bastante de acuerdo**
- 4. Muy de acuerdo**
- 5. Totalmente de acuerdo**

**Figura 9.** Diana de Evaluación. Elaboración Propia.

**Tabla 18**

*Escala de Valoración.* Elaboración Propia.

<b>APRENDER A COMPARTIR LOS PROYECTOS A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DIGITALES.</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Alguna vez</b>
Sabe cómo crear una página web.			
Sabe cómo organizar la publicaciones en la página web.			

Es capaz de publicar contenido multimedia en su página web.			
Es capaz de sintetizar la idea principal de su trabajo en un cartel publicitario con código QR a la página web.			
TOTAL			

**Tabla 19**

*Rúbrica de Evaluación. Elaboración Propia.*

<b>MANTENER UN SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE CREACIÓN DE UN PROYECTO</b>				
<b>INDICADORES</b>	<b>PESO %</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>	<b>MAL</b>
Entregan el trabajo en el plazo marcado.	20%	Han entregado el trabajo antes en el plazo correcto	Han entregado el trabajo fuera del plazo indicado	No han entregado el trabajo
Publican una entrada del diario después de cada sesión.	20%	Han publicado una entrada en el diario después de cada sesión	Han publicado entradas en el diario de algunas de las sesiones	No han llevado a cabo el seguimiento del diario
Reflexionan sobre los aspectos que pueden mejorar.	20%	Han hecho autocrítica sobre las cosas en las que pueden mejorar y razonan los motivos	Han enumerado ciertos aspectos a mejorar, pero no son capaces de argumentar los motivos	No son capaces de reflexionar sobre qué pueden mejorar
Muestran los diferentes bocetos iniciales de cada idea y su progreso.	20%	Presentan el profesor de sus trabajos desde el boceto hasta el resultado final	Presentan el boceto inicial y el producto final, pero no muestran el proceso de cambio	Únicamente muestran el producto final

Explican cómo han hecho frente a los problemas que han surgido.	20%	Explican los problemas que han tenido y cómo los han resuelto	Explican los problemas que han tenido, pero no detallan cómo los han resuelto	No explican ni los problemas que han tenido ni las soluciones aportadas
---	-----	---	---	---

## 8.2. ANEXO 2

El vídeo que vamos a mostrar es de la campaña publicitaria “No soy yo, eres tú” perteneciente a la ONU Medio ambiente para concienciar a la población sobre la contaminación y el malgasto de material y recursos naturales. Fomenta medidas para crear una sociedad más sostenible y nos anima a cambiar nuestros hábitos para colaborar en el cuidado del medioambiente.

El País. (2018, 13 febrero). *No soy yo, eres tú* /PLANETA FUTURO [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ybg97qMS11I>

## 8.3. ANEXO 3

En primer lugar, el profesor mostrará el logo en la pantalla digital. Entre todos tratarán de imaginar qué producto vende dicha empresa y qué relación tiene con el nombre y el diseño. A continuación, el profesor dará una breve explicación de a qué se dedica la empresa y si han acertado o no en los productos que anuncian. Por último, señalará los significados ocultos del logo y comprobarán cuáles han sido capaces de descubrir. La lista de logos es la siguiente:

- **Amazon:** esta empresa se dedica a la venta online por todo el mundo. En su logo podemos ver que cuenta con una línea curva junto con la punta de una flecha. Esta flecha parte de la “A” y finaliza en la “z”. Esto quiere decir que tiene todos los productos que puedas necesitar, pues abarca todo el abecedario. Además, esta flecha tiene una figura similar a una sonrisa, lo que trata de transmitir lo contentos que están sus clientes.



**Figura 9:** *Logo de Amazon.* (Jordan, 2022)

- **Beats by Dre:** es una empresa que vende auriculares. Si nos fijamos podemos ver que la letra “b” del logo se encuentra dentro de un círculo, y que esta simula la silueta de una cabeza con auriculares.



**Figura 10:** Logo de Beats by Dre (Jordan, 2022)

- **Picasa:** es el organizador y editor de imágenes de Google. La figura que forma el logo a simple vista nos recuerda al obturador de una cámara fotográfica, sin embargo, también esconde otro significado. La figura que forma el interior del obturador es una casa. Esto nos comunica que es la “casa” donde guardamos nuestras fotos de forma segura.



**Figura 11:** Logo e Picasa (Jordan, 2022)

#### 8.4. ANEXO 4

Aquí muestro los dos ejemplos de logos que he creado con *Canva* respecto a un mismo tema, para mostrar las diferentes variantes que se pueden crear.



**Figura 12:** Logo 1 sobre el Medio Ambiente Creado con *Canva*. Elaboración propia.





**Figura 13:** Logo 2 sobre el Medio Ambiente Creado con Canva. Elaboración propia.

## 8.5. ANEXO 5

Se pueden utilizar dos programas diferentes. Esto dependerá del nivel de manejo y control del grupo con el que estemos trabajando.

Si vemos que en este colegio esta clase de quinto en concreto tiene un nivel bastante alto respecto al manejo de herramientas informáticas, podemos probar a utilizar *Wix*. He creado lo que sería un ejemplo de este trabajo enfocado a la contaminación y cuidado del medio ambiente.

<https://vickitrujillo2.wixsite.com/contaminaci-n-y-medi>

Si por el contrario vemos que nuestros alumnos no son tan diestros con estas herramientas, podemos utilizar *Google sites*, que es una plataforma más sencilla y manejable. También he creado un modelo de página web con esta herramienta.

<https://sites.google.com/view/tfgprimariaarte/inicio?authuser=0>

## 8.6. ANEXO 6

Muestro un ejemplo de infografía hecha con Canva en la que se tratan medidas para cuidar el medio ambiente.



**Figura 14:** Infografía sobre Medidas para Cuidar el Medio Ambiente. Elaboración propia.

## 8.7. ANEXO 7

Vídeos de Greenpeace:

- ❖ Greenpeace España. (2018, 5 julio). *¿No soportas más el plástico?* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=L0Lc1IkKZB8>
- ❖ Greenpeace España. (2018b, octubre 23). *Plásticos: Aún estamos a tiempo de parar esta invasión* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ISEL6ZXiHMk>

Producciones de niños y niñas:

- ❖ Salud Ambiental en la Escuela. (2021, 27 mayo). *MONTAJE AUDIOVISUAL DENUNCIA: El problema de los plásticos* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QFnUQz7PKI4>
- ❖ Esther Diánez Muñoz. (2019, 6 diciembre). *Vídeo campaña Está en tu mano 2019* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xPRS2IPuI3w>

## 8.8. ANEXO 8

He publicado en YouTube el video hecho mediante la aplicación Movie Maker Online.

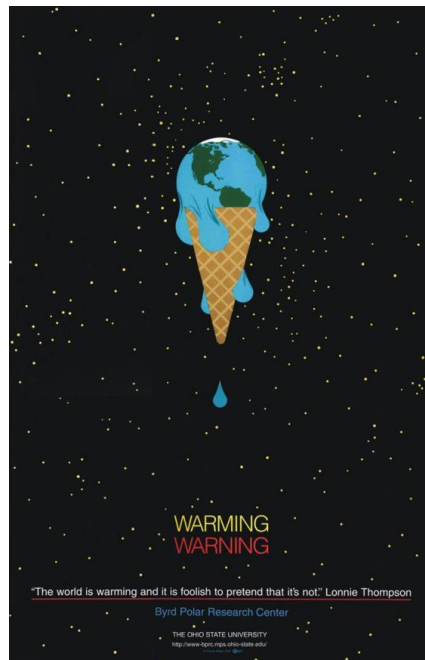
María Victoria Trujillo Trasmonte. (2023, 12 mayo). *El medio ambiente* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=pwEcOFk0viQ>

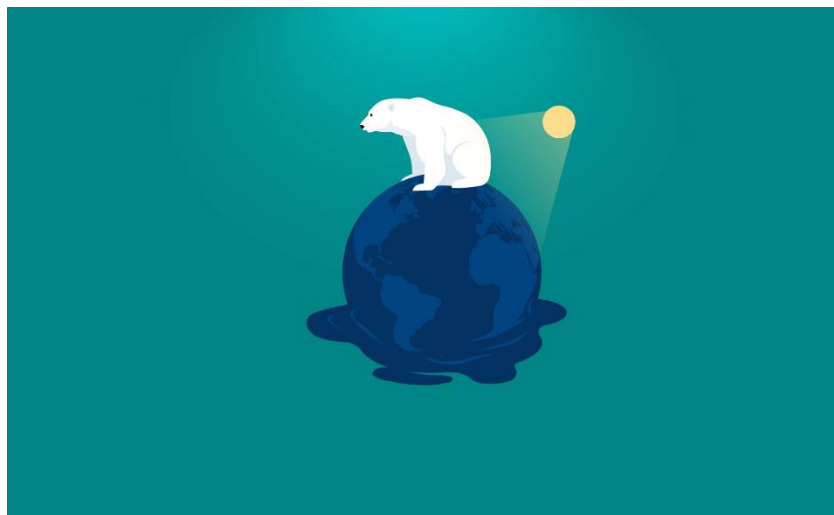
## 8.9. ANEXO 9



**Figura 15:** *Crítica sobre la Contaminación del Medio Ambiente* (García, 2021).



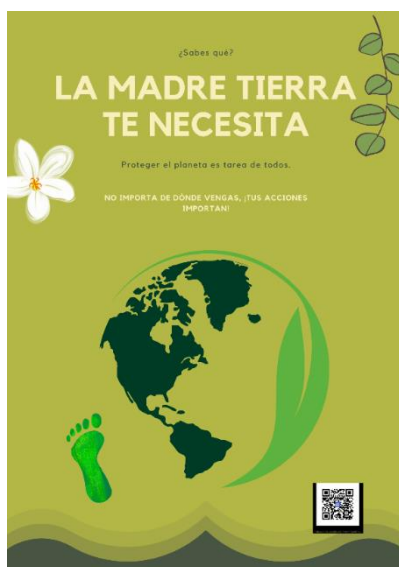
**Figura 16:** *Crítica sobre el Calentamiento Global*. (Assignment 6 (metaphor examples), 2009).



**Figura 17:** Crítica sobre los efectos del Calentamiento Global. (Communications, 2022).

## 8.10. ANEXO 10

Muestro las dos opciones de carteles que he creado a través de *Canva* para las dos páginas web que he diseñado.



**Figura 18:** Cartel Publicitario de Página Web 1. Elaboración propia.



**Figura 19:** *Cartel publicitario de Página Web 2. Elaboración propia.*