

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

ACTUALIZACIÓN METODOLÓGICA DE BACHILLERATO DE ARTES PLÁSTICAS A TRAVÉS DE RECURSOS CONTEMPORÁNEOS

Autora:

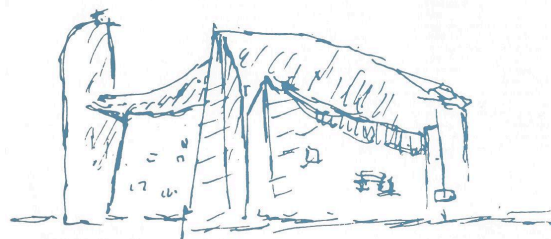
Sara Fernández Gutiérrez

Director:

Dr. Enrique Mena García

Murcia, mayo de 2024

[Video de la exposición](#)



“ Solo vale la pena aprender lo que no se puede explicar ”

Le Corbusier

ÍNDICE

RESUMEN	5
1. JUSTIFICACIÓN	7
2. MARCO TEÓRICO	11
2.1. Currículo de Bachillerato de Artes Plásticas	11
2.1.1. Marco legislativo	11
2.1.2. Salidas formativas vinculadas al Bachillerato Artístico	12
2.1.3. Mejoras educativas en el currículo de Bachillerato Artístico	13
2.2. Experimentación en el aula	16
2.2.1. Art Thinking. Aprendizaje a través del Arte	17
2.2.2. Aprendizaje Basado en la Creación (ABC)	19
2.2.3. Arte Contemporáneo y Educación	21
2.3. Investigación Educativa Basada en Artes.	23
2.3.1. A/r/tografía. El docente como Artista/Investigador/Educador	24
3. OBJETIVOS	27
3.1. Objetivo General	27
3.2. Objetivos Específicos	27
4. METODOLOGÍA	29
4.1. Contenidos	29
4.2. Actividades y temporalización	30
4.3. Recursos	41
5. EVALUACIÓN	43
5.1. Evaluación diagnóstica o inicial	43
5.2. Evaluación formativa	43
5.3. Evaluación sumativa o final	44
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	45
7. REFERENCIAS	47
8. ANEXOS	49
8.1. Anexo 1. Contenidos de las actividades.	49
8.2. Anexo 2. Ejemplos de Actividad 4.	52
8.3. Anexo 3. Ejemplos de Actividad 6.	53

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLAS

Tabla 1. Fases y acciones de un proyecto creador	20
Tabla 2. Temporalización de las actividades.	30
Tabla 3. Cronograma de las actividades	31
Tabla 4. Cuadro explicativo de la Actividad 1	32
Tabla 5. Planificación de las sesiones de la Actividad 1	33
Tabla 6. Planificación de las sesiones de la Actividad 2	34
Tabla 7. Planificación de las sesiones de la Actividad 3	35
Tabla 8. Planificación de las sesiones de la Actividad 4	36
Tabla 9. Planificación de las sesiones de la Actividad 5	37
Tabla 10. Planificación de las sesiones de la Actividad 6	38
Tabla 11. Planificación de las sesiones de la Actividad 7	39
Tabla 12. Planificación de las sesiones de la Actividad 8	40
Tabla 13. Recursos materiales, espaciales y personales de las actividades	41
Tabla 14. Cuestionario de evaluación de las actividades	44
Tabla 15. Contenidos trabajados en las actividades	49

FIGURAS

Contraportada. Croquis de <i>Notre-Dame du Haut</i> (1950). Le Corbusier	2
Figura 1. Principales salidas formativas vinculadas a Bachillerato artístico	12
Figura 2. Materias de 1º y 2º Bachillerato Artes Plásticas	13
Figura 3. Principios del Art Thinking	17
Figura 4. Aparición de nuevas corrientes en el Arte Contemporáneo desde 1960	21
Figura 5. La Brecha	22
Figura 6. Fotografías de posibles Bodegones contemporáneos	32
Figura 7. Ejemplo de Intervención artística en un espacio interior	34
Figura 8. Escultura móvil	35
Figura 9. Espacio expositivo	37
Figura 10. Arte textil	40
Figura 11. Ira, miedo, sorpresa o tristeza a través de la obra de Frida Kahlo	52
Figura 12. Las pinturas negras de Goya con tonos pastel	52
Figura 13. Dalí como si fuera Blancanieves al estilo de Goya	52
Figura 14. Arte egipcio, pórtico románico, interior románico y escultura romana	52
Figura 15. Ejemplo de video de animación stop motion	53

RESUMEN

Con este proyecto de innovación se pretende actualizar la formación académica de 1º y 2º curso de bachillerato de artes plásticas, preparando a los alumnos para su continuación a estudios superiores. Se incorporan contenidos de artes aplicadas y diseño de forma transdisciplinar y se proponen temáticas más flexibles. También se plantean actividades renovadas, basadas en la experimentación y reflexión, utilizando un lenguaje más contemporáneo. Para ello, se seguirán los planteamientos metodológicos del Art Thinking, el Aprendizaje basado en la creación y la A/r/tografía. En definitiva, se tratará de situar al alumno en el centro de su propio proceso creativo, a través del cuál pueda expresarse y desarrollar competencias que le resulten útiles en su futuro académico y profesional.

Palabras clave: Bachillerato; educación artística; artes plásticas y visuales; art thinking; aprendizaje basado en la creación; a/r/tografía; arte contemporáneo.

1. JUSTIFICACIÓN

El objetivo de este Trabajo Fin de Máster (TFM) es plantear una serie de cambios o reformas en forma de Proyecto de Innovación, que puedan mejorar de algún modo la experiencia formativa de los alumnos de Bachillerato Artístico. Para ello trataré de apoyarme en los conocimientos adquiridos a través de este Máster de Formación del Profesorado, así como en la experiencia obtenida durante el periodo de prácticas.

A la hora de afrontar un trabajo de este tipo, considero indispensable la vivencia que nos ofrece el paso por un centro educativo. Sin esa observación directa, no sería posible conocer el contexto con el que conviven los alumnos, ni detectar cuáles son las verdaderas problemáticas presentes en el aula; lo que no permitiría conectar este tipo de proyectos de innovación con la realidad de un centro de educación secundaria.

En cuanto a la vinculación de mi TFM con el Practicum, he decidido centrarme en dos problemáticas que afectan a alumnos de 1º y 2º curso de Bachillerato de Artes Plásticas. Una de las situaciones que más me llamó la atención durante mis prácticas, fue ver cómo los alumnos trataban de descubrir hacia dónde querían orientar sus estudios superiores una vez finalizado el bachillerato. Algunos manifestaban su preferencia por la ilustración, aunque no conocían herramientas digitales, otros mostraban más interés por el diseño de interiores, pero no recibían ninguna formación en dibujo técnico; lo mismo ocurría con la fotografía, la cerámica, etc. Terminé las prácticas con la sensación de que el bachillerato artístico estaba enfocado principalmente a estudiar Bellas Artes.

Entonces, ¿qué pasa con todos esos alumnos que tienen otro tipo de preferencias o aptitudes artísticas? Partiendo de un enfoque tan marcado hacia el dibujo artístico clásico, los alumnos que no destacan por “dibujar bien” obtienen un feedback negativo que les hace sentirse inferiores. Esto influye directamente en su autoconcepto y les genera cierta inseguridad. Además, no encuentran en este bachillerato una formación adecuada, dirigida a otro tipo de áreas relacionadas con las artes aplicadas o el diseño, que les vaya a preparar correctamente para su continuación de estudios superiores.

A partir de este análisis, surge la necesidad de ampliar las áreas de conocimiento con que se trabaja en Bachillerato artístico. Para llevar a cabo este proyecto es necesario abordar dicha problemática desde diferentes niveles o líneas de actuación:

- 1. Legislativo.** Es necesario que las futuras modificaciones legislativas se realicen desde la experiencia directa con las problemáticas de los centros, proponiendo soluciones reales y ofreciendo los recursos necesarios para llevarlas a cabo. En el caso de bachillerato artístico se ha ido quitando relevancia en el currículo a la base técnica y teórica, tanto en la representación gráfica del dibujo como en el conocimiento de sus propios fundamentos y referentes artísticos.
- 2. Centro educativo.** Aunque la legislación actual deja bastante margen de actuación a los centros educativos a la hora de gestionar y organizar las diferentes enseñanzas, a veces no cuentan con los recursos necesarios. El principal problema que he observado en mi centro de prácticas es que, al tener un solo grupo de bachillerato artístico (no por falta de solicitudes, si no por temas organizativos), todos los alumnos deben cursar las mismas materias de modalidad y optativas. Esto anula el derecho de los alumnos a orientar su formación, tal y como establece la normativa. Para solucionarlo, deberían ofertarse plazas para al menos dos grupos, tanto en 1º como en 2º de bachillerato; y garantizar los recursos espaciales, materiales y personales para poder llevarlo a cabo.
- 3. Docente.** Este es el nivel desde el que a nosotros, como educadores, nos compete transformar la educación. Es necesario repensar la forma en la que planificamos la enseñanza, si la metodología que empleamos es la más adecuada, si las actividades planteadas son interesantes o si los referentes visuales que utilizamos conectan con el contexto social y cultural actual. Hay una cierta tendencia en los profesores de artes, al tratarse de materias más subjetivas, a centrarse en corregir lo que el alumno hace mal; dejando a un lado la parte más complicada, que es enseñarle a hacerlo bien.

La segunda problemática tratada, tiene su origen en la estanqueidad de los contenidos y metodologías empleados en el aula. Me sorprendió bastante que, aún veinte años después de mi paso por Bachillerato de artes, todavía se siguiera utilizando el bodegón como recurso didáctico. Un bodegón que la misma docente calificaba de poco atractivo, sin variedad de texturas, reflejos o formas. Debido a su reducido tamaño y a la falta de espacio, sólo los cuatro o cinco alumnos de delante podían observar bien los detalles. Entonces, si no es un recurso estéticamente interesante, tampoco es funcional y los alumnos no se sienten conectados con ello, ¿por qué seguir enseñando así? No creo que haya una respuesta más objetiva que “porque es cómo se ha hecho siempre”.

Este es el punto donde aparece la responsabilidad del docente de tratar de mejorar los procesos de enseñanza cuando detecta que no funcionan correctamente. No debemos olvidar que además de profesores seguimos siendo pintores, escultores, arquitectos o diseñadores; y que al aceptar este reto de la enseñanza también nos comprometemos a seguir evolucionando cada día. Es necesario potenciar la creatividad con la que tenemos la suerte de trabajar, ofrecer aprendizajes verdaderamente significativos y experimentar con técnicas o métodos novedosos, incluso para nosotros mismos.

Las consecuencias de no abordar estas problemáticas pueden suponer una carencia en la formación de los alumnos a la hora de afrontar sus estudios superiores. Esto puede provocar una falta de motivación, tanto en alumnos como profesores, al no sentirse conectados con ese tipo de metodologías, actividades o referentes artísticos. También puede desencadenar un abandono de los estudios en el alumno y una pérdida de interés del docente por tratar de mejorar la planificación, o plantear actividades y contenidos más interesantes.

En este proyecto se tratará de proponer ejemplos de actividades más innovadoras, de temática más flexible y que permitan a cada alumno desarrollar sus propias aptitudes artísticas. Se propone trabajar desde la experimentación, utilizando un lenguaje más contemporáneo y planteando situaciones de aprendizaje que resulten atractivas para los alumnos, logrando conectar con sus intereses y aumentando así su participación y su deseo de llevarlas a cabo.

2. MARCO TEÓRICO

A continuación se exponen las principales líneas de investigación seguidas a la hora de abordar este proyecto de innovación académica. En primer lugar se realiza un análisis del currículo actual de Bachillerato de Artes Plásticas, a través del conocimiento de su marco legislativo y las principales salidas formativas hacia las que debe orientarse la formación; así como las propuestas de mejora que surgen fruto de este análisis. En segundo lugar estaría la necesidad de potenciar la experimentación y reflexión en el aula, a través del uso de metodologías más activas y participativas. Por último, se estudia la figura del docente como Artista, Investigador y Educador, a través de la Investigación-Acción Basada en Artes y de la necesidad de mirar al futuro desde la perspectiva del Arte Contemporáneo.

2.1. Currículo de Bachillerato de Artes Plásticas

2.1.1. Marco legislativo

La legislación vigente en el momento en que se desarrolla este TFM es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Tal y como indica el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, en su Artículo 4, Fines:

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Asimismo, esta etapa deberá permitir la adquisición y el logro de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional, y capacitar para el acceso a la educación superior (p. 7).

Tal y como se indica, es necesario que los alumnos puedan adquirir los saberes y competencias suficientes para continuar con su carrera formativa y profesional. Debe prepararles para el contexto académico y laboral actual, contemplando la variedad de salidas formativas entre las que pueden escoger.

2.1.2. Salidas formativas vinculadas al Bachillerato Artístico

Actualmente, debido a la especialización que ha ido sufriendo el mercado laboral, hay una gran variedad de estudios superiores y salidas profesionales entre las que poder escoger. Hace unos años esta oferta era mucho más limitada, por lo que el Bachillerato artístico se enfocaba más hacia una preparación en el campo de las Bellas Artes. Es necesario que esa tradición se vaya actualizando, de forma que los contenidos se adapten al contexto formativo y laboral actual. Al ampliar las áreas de conocimiento, los alumnos recibirán una formación más adecuada que les brindará una base sólida sobre la que fundamentar sus estudios superiores.

Las principales salidas formativas, a las que se puede acceder tras la finalización de los estudios de Bachillerato artístico, se pueden dividir en:

Figura 1. Principales salidas formativas vinculadas a Bachillerato artístico. Elaboración propia.



Dentro de las diferentes áreas especializadas, se puede optar por Enseñanzas profesionales, superiores o universitarias. Cabe destacar la gran variedad de ciclos de Formación Profesional relacionados con las Artes aplicadas y el Diseño que se ofertan. Esta opción puede ser una vía interesante de especialización para alumnos con un perfil más profesional que, de igual modo, podrían completar después con estudios superiores.

2.1.3. Mejoras educativas en el currículo de Bachillerato Artístico

Desde 1992, cuando se implantó por primera vez la modalidad de Bachillerato artístico, se han llevado a cabo diversas reformas legislativas con las que se ha modificado las materias y su carga lectiva. La modificación más significativa fue la de 2015, en la que se daba más autonomía a las diferentes administraciones y centros educativos a la hora de establecer el número de periodos y las materias optativas a ofertar.

Con la Ley Educativa estatal, junto al Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, las materias de Bachillerato de Artes Plásticas quedan organizadas de la siguiente forma:

Figura 2. Materias 1º y 2º Bachillerato Artes Plásticas

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
TRONCALES	<ul style="list-style-type: none"> 5 Lengua y Literatura I 4 Lengua Extranjera I 3 Filosofía 2 Educación Física 	<ul style="list-style-type: none"> 3 Lengua y Literatura II 4 Lengua Extranjera II 3 Historia de la Filosofía 4 Historia de España
MODALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> 4 D. Artístico I 8 Dos a elegir: <ul style="list-style-type: none"> - Proyectos Artísticos - Dibujo Técnico Aplicado I - Cultura Audiovisual - Volumen 	<ul style="list-style-type: none"> 4 D. Artístico II 8 Dos a elegir: <ul style="list-style-type: none"> - Diseño - Fundamentos Artísticos - Dibujo Técnico Aplicado II - T.E. Gráfico-Plásticas
OPTATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> 4 Una a elegir: <ul style="list-style-type: none"> - Materia de modalidad - 2ª Lengua Extranjera I - Dos materias de 2 periodos según oferta del centro 	<ul style="list-style-type: none"> 4 Una a elegir: <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos Adm. y Ges. - Materia de modalidad - 2ª Lengua Extranjera I - Dos materias de 2 periodos según oferta del centro
	<ul style="list-style-type: none"> 1 Religión/Atención Edu. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Religión/Atención Edu.
	TOTAL: 31h	TOTAL: 31h

Nota. Elaboración propia según Decreto n.º 251/2022.

Como podemos observar la única materia de modalidad que cursan todos los alumnos es Dibujo Artístico I y II, quedando el resto como libre configuración a expensas de si el centro oferta todas las materias o sólo las dos más elegidas. De igual forma, es el centro quien configura las materias optativas, siendo comunes a todas las modalidades, y por consiguiente menos especializadas. Tras este análisis, se proponen dos mejoras educativas:

- **Incorporación de contenidos de Diseño y Artes aplicadas.**

La tradición que vincula a este bachillerato con las Bellas Artes no ha logrado dar respuesta al creciente interés de los alumnos por orientar su formación superior hacia diferentes campos de las Artes aplicadas y el Diseño. Esto hace que muchos estudiantes no encuentren una formación adecuada, o incluso subestimen sus capacidades, al tener unas destrezas diferentes al perfil clásico de alumno de artes.

El docente debe ser consciente de la realidad con que convive fuera del aula y ser capaz de adaptar los contenidos del currículum a las necesidades académicas e inquietudes de los alumnos. Los conocimientos que se trabajan en el aula deben conectar con sus intereses, lo que da sentido al mundo en que viven y a ellos mismos; deben estar relacionados con lo emergente, lo transdisciplinar, con una redefinición y replanteamiento de la educación en la escuela y su función social y política. “Aprender es también una práctica emocional, no sólo cognitiva y comportamental” (Hernández, 2002, p. 80).

A la hora de introducir conceptos de Diseño en el aula, se manifiestan las carencias que tienen los alumnos de bachillerato artístico en su base técnica. Pérez y Gómez (2021) aportan una visión interesante acerca de cómo enseñar dibujo técnico a través de la metodología de Investigación-Acción educativa Basada en las Artes en el Máster de Formación del Profesorado. Proponen trabajar a través de la imagen visual, el arte contemporáneo y la espacialidad; experimentando nuevos enfoques de enseñanza - aprendizaje y proponiendo ejercicios más creativos y atractivos que ayuden en la comprensión y expresión a través del dibujo técnico, como una herramienta útil para otras disciplinas. Planteando así una conexión innovadora entre:

Dibujo Técnico / Educación / Arte Contemporáneo

Otra de las carencias en la formación de estos alumnos de bachillerato reside en la falta de base teórica y los pocos referentes artísticos que conocen. Como ya advertía Caballero (1992) el carácter enciclopédico y la falta de renovación didáctica en la enseñanza de la Historia del Arte, han conducido a su progresiva desaparición del currículo de bachillerato artístico, siendo reemplazada por la materia de modalidad Fundamentos artísticos. También es necesario poner en valor la relevancia del Arte Contemporáneo al vincular este tipo de enseñanzas con el mundo en que vivimos.

De este modo, se fundamenta la necesidad de ampliar los conocimientos que se establecen en el currículo, tratando de dar respuesta a las necesidades educativas propias del contexto social contemporáneo. Para ello debemos tratar de repensar los contenidos, utilizar metodologías más activas y plantear actividades de temáticas más flexibles y actuales. Se trata de estimular el deseo como estrategia motivadora y explorar nuevas formas de aprender, donde la emoción y lo cognitivo den lugar a nuevos proyectos pedagógico - creadores (Caeiro, 2018).

- **Talleres artísticos. Especialización de las materias optativas.**

Según la regulación actual del currículo de Bachillerato, son los propios centros los que deciden las materias optativas que desean ofertar, siendo comunes a todas las modalidades de Bachillerato, y perdiendo así el carácter especializador con que nacieron. Observando la evolución histórica de las asignaturas de Bachillerato artístico, se propone la recuperación de la materia optativa “Talleres artísticos” definida en la Resolución del 29 de Diciembre de 1992 (pp. 16-22) donde se detalla el contenido de una serie de Talleres sobre:

- Artes aplicadas a la Escultura
- Artes aplicadas de la Pintura
- Artes del Libro
- Cerámica
- Orfebrería y Joyería
- Fotografía
- Textiles
- Vidrio

Según Bargueño (1993), estos Talleres trataban de ser un espacio de creación artística preparatorio para la posterior formación en campos del diseño y artes aplicadas, por lo que debían proporcionar las habilidades y destrezas

Marco teórico

suficientes sobre procedimientos, técnicas y materiales propios de cada campo. En ellos también se apostaba por el desarrollo de la apreciación artística en los alumnos, tanto de los trabajos elaborados por ellos mismos como los realizados a lo largo de la historia.

La recuperación y puesta en práctica de estos Talleres artísticos correspondería a los centros educativos, tal y como establece la normativa. Esto podría llevarse a cabo a través de un estudio más detallado, realizando una actualización y vinculación del contenido de estos Talleres con el contexto educativo y artístico contemporáneo. A modo de propuesta, y siguiendo las líneas de actuación planteadas en este TFM, se proponen estas cuatro categorías:

- **Taller de Artesanías.** Puesta en valor el trabajo artesanal a través de técnicas escultóricas, la cerámica, el vidrio o el arte floral.
- **Taller de Ilustración.** Introduciendo una forma novedosa de trabajar con la comunicación gráfica, publicitaria, audiovisual o la animación.
- **Taller de Moda.** Además de moda, se pueden incluir campos como la indumentaria, la joyería y el arte textil.
- **Taller de Interiorismo.** Explorar el concepto de *habitar* desde una perspectiva espacial y sensorial, en áreas como la decoración, el escaparatismo o las instalaciones artísticas.

2.2. Experimentación en el aula

Aunque este apartado surgió desde la idea de fomentar la creatividad en el aula, investigando sobre los temas que se desarrollan a continuación, cobra mayor sentido emplear el término *Experimentar*. Mientras que el concepto de creatividad tiene algo de intangible, efímero, es algo que hay que alcanzar; el concepto de experimentación es mucho más cercano, permite vivir el proceso creativo como un proceso de aprendizaje. Esto supone cambiar la percepción de Obra de Arte como meta, para poner en valor los conocimientos que obtienen los alumnos a través de la experimentación, en cualquier proceso artístico. “El gran valor de una obra de arte reside en su forma de estar en el mundo y en su capacidad de transformarlo” (Angulo en GED, 2017, p. 83).

Si definimos la creatividad como la capacidad de generar nuevas ideas, a partir de la asociación de conceptos ya conocidos, para producir soluciones originales; entendemos que no basta sólo con tener una habilidad innata. Para poder idear propuestas originales, primero necesitamos recopilar información acerca de esos conceptos y aprender a manejar las herramientas con que podamos materializarlos.

Es necesario entender el contexto educativo al que nos referimos, los alumnos de 1º y 2º de Bachillerato de Artes Plásticas acaban de iniciar su formación artística como tal, por lo que todavía se encuentran en una primera fase de aprendizaje. Mediante este TFM, se plantea una nueva forma de entender esta etapa como un periodo de experimentación donde los alumnos, además de adquirir una base de conceptos teóricos y herramientas técnicas, logren expresarse a través de un pensamiento crítico y divergente.

2.2.1. Art Thinking. Aprendizaje a través del Arte

María Acaso (2017) define el Art Thinking como una metodología de creación de conocimiento basada en estrategias artísticas contemporáneas, posicionando al lenguaje audiovisual y el arte contemporáneo como dos maneras de formalizar las experiencias de enseñar y aprender (p. 170).

Lo que los educadores podemos aprender de las artes tiene que ver con:

- Utilizar el pensamiento divergente a través de lo subjetivo, lo rizomático y la visión crítica del contexto actual.
- Plantear una experiencia estética basada en el placer, empleando una pedagogía que resulte atractiva.
- Entender la educación como una producción cultural.
- Plantear una forma de trabajo a través de lo proyectual y lo cooperativo.

Figura 3. Principios del Art Thinking



Nota. Ilustración del libro Acaso (2017, p.173) realizada por Clara Mejías.

Uno de los desafíos que plantea el Art Thinking es transformar la educación en una práctica cuestionadora, para ello es necesario fomentar el pensamiento crítico de los alumnos a través de las dinámicas planteadas por los docentes. Una apuesta educativa crítica pasa por *dar(nos) que pensar*, no desde una actitud contemplativa, sino sintiéndonos afectados. Esta práctica es necesaria para cambiar nuestra relación con el mundo y sus formas de dominación (Garcés, 2013, citado en Acaso, 2017, p. 70).

El Art Thinking plantea una alfabetización visual crítica que pasa por hacernos muchas preguntas que quizás no tengan respuesta, lo que nos hace replantearnos la realidad que nos rodea. A través de esta experiencia podemos pasar de “lo bonito vacío a lo incómodo interesante, o de un resultado estético vacío a un proceso feo cuestionador” (Acaso, 2017, p. 83). Esto es algo que logran los artistas contemporáneos con su visión crítica y analítica de la realidad del momento presente. Los educadores tenemos la responsabilidad de trasladar ese mensaje a los estudiantes, para lo que es necesario re-pensar el imaginario y re-elegir los referentes visuales con que trabajamos en el aula.

El encerramiento del arte en un gueto disciplinario lo reduce a la producción de objetos autocontenidos o, en su defecto, lo convierte en una práctica social superficial que no se diferencia de los servicios sociales genéricos. Ignora el hecho de que el arte es una forma de pensar, de adquirir y expandir el conocimiento y que su utilidad mayor no es la de colocar piezas en un museo, sino la de ayudar a usar la imaginación (Camnitzer en GED, 2017, p. 20).

El Art Thinking es una forma de pensar a través del Arte. No quiere ser considerado ni arte ni educación, trata de ser una práctica o metodología con la que logremos alimentar al pensamiento empleando estrategias artísticas y visuales. Aunque se suele asociar con la pedagogía artística, es aplicable a cualquier campo; por ejemplo trabajando a las autoras de la generación del 27 a través de una *performance*. “En esa zona de contacto el arte y la educación, al autocuestionarse y discutirse mutuamente, se descubren en la tarea común de exponer y facilitar unas condiciones del conocimiento abiertas a varios niveles” (Luna en GED, 2017, p. 41).

2.2.2. *Aprendizaje Basado en la Creación (ABC)*

De forma paralela a esa visión de “aprender pensando”, resulta interesante estudiar otra metodología, basada en el Aprendizaje por Proyectos, que defiende la escuela como un espacio de producción y reflexión, en el que se debe “aprender haciendo” mediante la investigación y experimentación (Dewey, 2008, citado en Caeiro, 2018). Según Caeiro (2018), podemos definir el Aprendizaje Basado en la Creación como:

Una vivencia educativa, cognitiva, sensitiva y emotiva cuyo propósito puede ser construir un objeto, generar un producto o dar forma física a una idea o a un sentimiento por medio de lenguajes, materiales, herramientas y recursos diversos pasando por acciones y fases que le dan sentido, donde el crear adquiere protagonismo y cuyo desencadenante de todo ese aprendizaje (en el caso del arte) es el deseo. [...] algo que es al mismo tiempo cultural, personal y contemporáneo. (p.160)

Lo que diferencia al Aprendizaje Basado en la Creación, es su forma de introducir al alumno como parte activa de la acción creadora. Las propias vivencias del alumno conforman un “currículum vivo”, donde las temáticas surgen de forma emergente al estructurar los contenidos de una forma más abierta y flexible. Haciendo una analogía a la frase de la Bauhaus: “la forma sigue a la función”, en este caso “el método sigue al proyecto” (Caeiro, 2018).

Así, tanto el proceso de creación como el aprendizaje derivado de él tienen la misma relevancia. Esto implica una experiencia en la que se manifiesta la acción creativa, trabajando con las emociones, sentimientos e ideas de manera “plástica y visual”; permitiendo a los estudiantes dar forma a su mundo interno. El ABC busca fusionar el aprendizaje con las vivencias personales de cada estudiante, por lo que el tema no debe ser algo superficial, sino lo que Dewey describe como “el valor intrínseco de la actividad”.

Tal y como explica Caeiro (2018), no debemos confundir el Aprendizaje Basado en Proyectos que diseña el profesor, con el Aprendizaje Basado en la Creación que diseña el propio alumno. De este modo concluye que el arte no

Marco teórico

sólo considera los aprendizajes formales, sino también los vivenciales, donde la cognición y metacognición son tan importantes como las emociones y la metaemoción. Para ello propone una serie de fases y acciones de un proyecto de creación, que cada docente tendrá que adaptar según el proyecto y nivel con el que vaya a trabajar.

Tabla 1. Fases y acciones de un proyecto creador.

FASE	ACCIONES DEL APRENDIZAJE BASADO EN LA CREACIÓN
1 Desear	sentir la motivación de hacer algo en relación a un tema, persona, planeamiento o experiencia.
2 Desear y Percibir	el mundo que nos rodea , las cosas, relaciones, personas y a nosotros mismos
3 Desear, Percibir y Registrar	las primeras sensaciones , deseos o motivaciones que empiezan a materializarse y germinan en dibujos, fotografías, textos, recortes, etc.
4 Desear, Percibir, Registrar y Pensar	intuir, presentir, concebir, comprender, entender,... para reorganizar todo lo que tenemos registrado, categorizarlo y relacionarlo
5 Desear, Percibir, Registrar, Pensar y Sintetizar	resumir para dar forma a todo lo que tenemos antes de elegir un camino para su materialización
6 Desear, Percibir, Registrar, Pensar, Sintetizar y Decidir	conscientemente entre las diferentes opciones que todo el material posibilita
7 Desear, Percibir, Registrar, Pensar, Sintetizar, Decidir y Producir	dar forma a la sensación, lo pensado, lo sintetizado; mediante varias fases: <i>Repensar, modificar, descartar, elegir, componer, descomponer, deconstruir, borrar, rechazar, escoger, valorar, enjuiciar, criticar, distanciar, observar, percibir, intuir, entender, descansar, regresar.</i>
8 Desear, Percibir, Registrar, Pensar, Sintetizar, Decidir, Producir y Socializar	compartir el resultado, publicarlo, exponerlo
9 Desear, Percibir, Registrar, Pensar, Sintetizar, Decidir, Producir, Socializar y Eclosionar	salir del proyecto, distanciarse del resultado, eclosionar para pasar a otra proyección, deseo o vivencia.

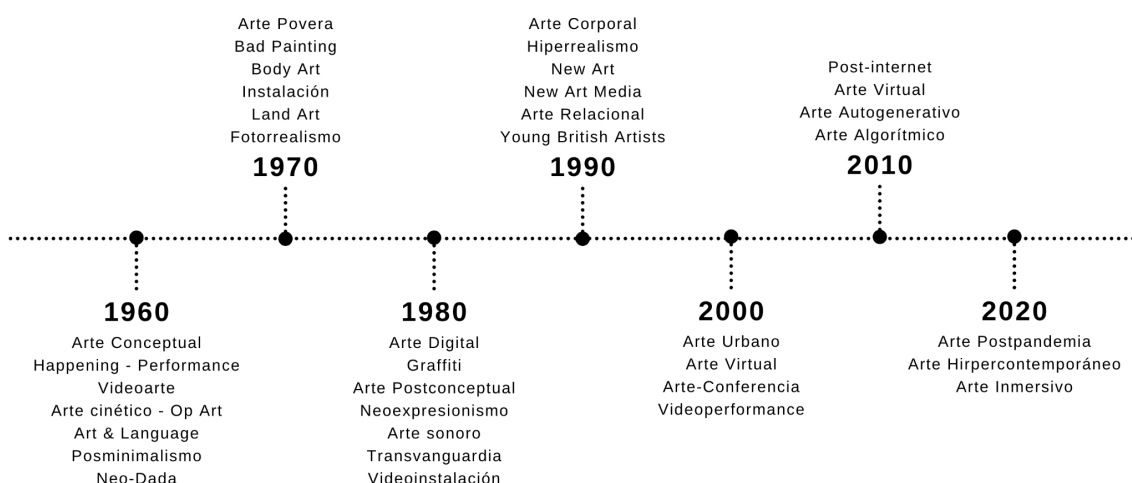
Nota. Elaboración propia a partir de Caeiro (2018, p.171) y modificaciones de Caeiro (2021, p.790).

Tal y como concluye Hernández (2002), los proyectos de trabajo no son un método, ni una pedagogía o una fórmula didáctica basada en una serie de pasos; se trata de una forma de generar aprendizajes profundos que involucran nuestro deseo, capturan nuestra imaginación y construyen nuestra consciencia.

2.2.3. Arte Contemporáneo y Educación

Cuando se habla de Arte Contemporáneo se suele englobar a las diferentes vanguardias artísticas surgidas durante el siglo XX, con las que se produce una ruptura en los modelos tradicionales y las cuales utilizan un nuevo modo de expresarse más abstracto y experimental. Algunos ejemplos serían el expresionismo, cubismo, neoplasticismo, dadaísmo o surrealismo. Hay quien prefiere datar el inicio del Arte Contemporáneo actual en la década de 1960, como consecuencia de movimientos como el Arte Pop, que descontextualiza elementos o situaciones de la vida cotidiana y consigue instaurarse en nuevos formatos de comunicación masiva como la publicidad, el cómic o el videoarte.

Figura 4. Aparición de nuevas corrientes en el Arte Contemporáneo desde 1960. Elaboración propia.



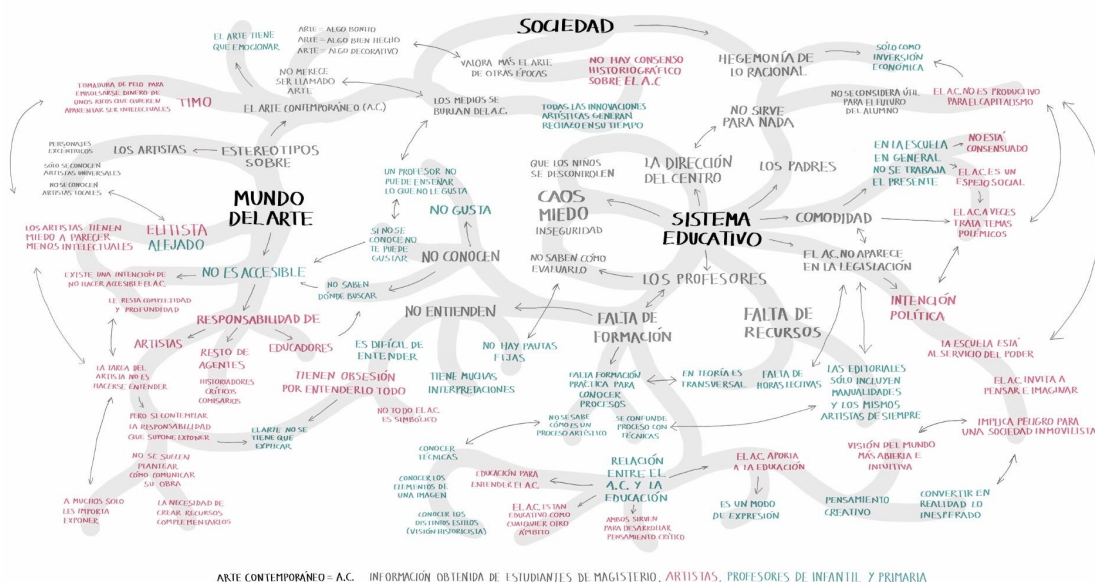
El arte contemporáneo está comprometido con problemas políticos, sociales y culturales del momento presente; trata de desafiar ciertas normas o convenciones y de innovar a través de nuevos medios o técnicas. Es un arte vivo que está en constante transformación, puede integrar varias disciplinas y conectar diferentes conceptos de forma transdisciplinar.

Desde un punto de vista académico, el arte contemporáneo es a partir del cual los estudiantes desarrollarán su propia experiencia artística; es con el que más se sienten identificados y mejor logran expresarse. Sin embargo, aún no hemos logrado conectar el sistema educativo con el arte actual de forma significativa, bien sea por falta de recursos o por el peso de la tradición cultural.

Marco teórico

Si atendemos a la educación artística que se viene impartiendo en los centros educativos, solemos relacionarla con la idea de hacer manualidades o decorar el centro con grandes murales inspirados en cuadros de pintores famosos. Acaso (2017) trata de cuestionar el monopolio cultural de artistas varones, blancos, muertos y consagrados en la educación artística. “El arte de otras épocas es maravilloso, pero el de la época en que vivimos también” (p.84). Tratar de reducir esta brecha que existe tradicionalmente entre Arte y Educación pasa por conectar el currículo de las aulas con las prácticas artísticas contemporáneas.

Figura 5. *La Brecha*¹. Investigación sobre el alejamiento entre arte contemporáneo y sistema educativo.



Nota. Ilustración realizada por el colectivo Núbol. (Clara Megías y Eva Morales, 2015).

“Los artistas contemporáneos son, probablemente, los productores culturales que utilizan una estética más vanguardista, razón por la que el ejercicio de transformar la educación a través del arte ha de participar de esta estética que se conecta con el momento actual” (Acaso, 2017, p.144).

El arte contemporáneo es el arte de nuestro tiempo, refleja los valores de la sociedad actual, y por tanto, es el que mejor nos representa. Aboga por la libertad de expresión y se plantea cuestiones transversales e innovadoras, lo

¹ *La Brecha*, es una investigación de Núbol sobre el alejamiento entre el arte contemporáneo y el sistema educativo. Para tratar de aportar soluciones se realizaron una serie de encuentros entre diferentes agentes involucrados, donde se elabora esta cartografía con los puntos clave.

que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico y divergente. No tiene la Obra de Arte como fin, por lo que permite experimentar durante el proceso sin importar tanto el resultado estético de la obra como lo que trata de transmitir. Además, puede ser representado a través de una variedad de medios que van desde el tradicional lienzo hasta el happening.

A continuación, se reflexiona sobre el vínculo que puede existir entre Arte y Educación desde la perspectiva de la Investigación. Así mismo se podría entender, este nuevo factor que entra en la ecuación, como una forma de Experimentación a través de la cual pensar y crear en el aula de artes.

2.3. Investigación Educativa Basada en Artes.

Hasta finales del siglo XX, la investigación ha basado su objetividad científica a través de métodos cuantitativos (test y números) o cualitativos (entrevistas y palabras). El auge de las carreras artísticas y su incorporación al mundo académico universitario, junto al debate entre Eisner y Gardner sobre la ampliación de los enfoques en investigación, han permitido la aparición de nuevas formas de investigar (Marín-Viadel y Roldán, 2019).

Barone y Eisner (2006) defienden que la Investigación Educativa Basada en Artes (IEBA) es un tipo de indagación que mejora nuestra comprensión de las actividades humanas a través de medios artísticos. No trata de encontrar certezas, sino de “mejorar las perspectivas” con las que llegar a una nueva comprensión de las políticas o prácticas educativas. En esta misma línea estarían la Investigación Basada en Artes (IBA), que no pretende influir en temas educativos; y la Investigación Basada en la Práctica (IBP) que examina las prácticas de estos investigadores (Irwin, 2013).

La IBA, según Barone y Eisner (2006) se caracteriza por emplear un lenguaje en el que aparecen elementos artísticos y estéticos, no sólo lingüísticos, relacionados con las artes visuales o performativas. Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia, no a través de la certeza sino planteando nuevas perspectivas. Trata de desvelar aquello de lo que no se habla sobre política educativa, social o cultural a través de una conversación más amplia y profunda.

El desafío de la IBA es poder ver las experiencias y los fenómenos a los que dirige su atención desde otros puntos de vista y plantearnos cuestiones que otras maneras de hacer investigación no nos plantean. En cierta forma, lo que pretende la IBA es sugerir más preguntas que ofrecer respuestas (Hernández, 2008, p. 94).

Dentro de la Investigación Basada en la Práctica, Rita Irwin y Alex De Cosson plantean, en 2004, la *a/r/tografía* como un “proyecto intelectual integrado” dirigido a quienes recrean, investigan y reaprenden modos de conocimiento, apreciación y representación del mundo (Muñino, 2021).

2.3.1. *A/r/tografía. El docente como Artista/Investigador/Educador*

Con el término *A/r/tografía*, tomando la palabra *Art* como un acrónimo de *Artist* (artista), *Researcher* (investigador) y *Teacher* (profesor); aparece una nueva forma de investigar estrechamente ligada a la investigación-acción (Marín-Viadel y Roldán, 2019, p.887). A su vez, Rita Irwin define los elementos principales de esta metodología como:

Estar comprometido en la práctica de la *a/r/tografía* significa indagar en el mundo a través de un proceso continuo de creación artística, en cualquier especialidad artística, y escribir no separada o ilustrativamente, sino de forma interconectada y tejida con lo anterior para crear nuevos o más amplios significados. El trabajo *a/r/tográfico* se realiza, a menudo, a través de los conceptos metodológicos de contigüidad, indagación vital, aperturas, metáfora/metonimia, reverberaciones y excesos que se representan y se presentan o ejecutan cuando una indagación estética relacional se visualiza como conocimiento encarnado en las interconexiones entre arte y texto, y entre las identidades de artista/investigador/docente, entendidas en un sentido amplio (Irwin, s. f.).

De esta forma entendemos la *a/r/tografía* como un campo abierto a multitud de enfoques de investigación conectados con cualquier práctica artística y con cualquier proyecto educativo. La práctica *a/r/tográfica* es una “Indagación vital” que requiere una fuerte implicación personal del investigador

Marco teórico

debiendo formar parte tanto de la creación artística como de la experiencia educativa. Esta forma de “Creación de Conocimiento” trata de instaurar y dar sentido a los aprendizajes, lo que repercute tanto en las personas que enseñan como en las que aprenden (Marín-Viadel y Roldán, 2019, p.888).

Estos cruzamientos testimoniales -pintados, fotografiados, escritos o verbalizados- son por igual registros de una indagación vital. Modelo de visión, más que método, con que animar los Proyectos que entrecruzarán la documentación y la creación propia. Materiales, ajenos y propios, de los que igualmente nos proveemos cuando se trata de andar el camino de la averiguación abierta al hallazgo (y no, estresada por llegar a un objetivo predeterminado) (Muñino, 2021, p.162).

Bajo esta perspectiva a/r/tográfica se cierra el marco teórico, tratando de reconocer y poner en valor la figura del docente como:

Educador, siendo el eslabón que conecta el currículo con el aula; por lo que es el encargado de traducir, programar, adaptar y transmitir unos conocimientos que deben conectar de forma significativa con los alumnos.

Artista, como la figura de referencia para los alumnos; siendo el que propone actividades y escoge las temáticas o técnicas con que trabajar. Es necesario re-pensar cómo queremos que los alumnos lleven a cabo esa experimentación y que referentes visuales introducimos en su imaginario aún por desarrollar.

Investigador, que mantiene ese interés por seguir aprendiendo, explorando diferentes propuestas metodológicas y cuestionándose nuevas formas de hacer mediante una constante indagación vital.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

El objetivo general de este TFM es actualizar la formación académica de 1º y 2º de Bachillerato de Artes Plásticas, empleando metodologías artísticas basadas en el pensamiento y la creación, fomentando la experimentación en el aula a través de recursos contemporáneos e incorporando elementos del diseño y las artes aplicadas.

3.2. Objetivos Específicos

- **OE1:** Ampliar la formación académica en Bachillerato artístico con contenidos propios del Diseño y las Artes aplicadas; así como la recuperación de la base técnica y teórica, incorporando conocimientos propios de Dibujo técnico e Historia del Arte de forma transdisciplinar.
- **OE2:** Proponer actividades de temática más flexible y abierta para favorecer a la indagación y el autoconocimiento en los alumnos, dándoles más libertad para descubrir sus aptitudes y explorar hacia qué rama artística quieren orientar su formación superior.
- **OE3:** Fomentar la figura del Artista / Investigador / Docente para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y crear situaciones de aprendizaje más innovadoras en el aula; aumentando así tanto su propia implicación y motivación, como la de los alumnos.
- **OE4:** Renovar las metodologías de enseñanza artística, situando al alumno como figura central del proceso creativo, a través de la reflexión y la experimentación en el aula.
- **OE5:** Modernizar el lenguaje y las formas de expresión artística a través del Arte Contemporáneo. Se propondrán referentes y temáticas tratando de conectar la educación con el contexto social y artístico actual, siendo el inherente a los alumnos y a partir del cual se expresan.

4. METODOLOGÍA

Atendiendo a los argumentos expuestos en el marco teórico, este proyecto se plantea como una nueva forma de hacer y pensar a través del arte, por lo que su aplicación no tiene una única fórmula válida. Es cada docente y grupo de alumnos quienes deben construir su propio proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la reflexión, la experimentación y la creación artística.

Las propuestas metodológicas que fundamentan este proyecto son Art Thinking, Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) e Investigación Educativa Basada en Artes (IEBA), en especial la rama de la A/r/tografía. Todas comparten la visión de conectar Educación y Arte a través de la indagación y la creación artística con un lenguaje más contemporáneo. De esta forma, se proponen una serie de directrices que cada profesor puede tener en cuenta a la hora de diseñar actividades que cumplan con los objetivos propuestos en este proyecto.

- **Conocimientos transdisciplinares.** Integrar elementos relacionados con diseño de interiores, moda, publicidad, fotografía, etc; y trabajar también su base técnica y teórica.
- **Temáticas flexibles.** Plantear actividades abiertas que permitan a los alumnos personalizarla o enfocarla hacia su área artística de interés.
- **Situaciones innovadoras.** Proponer actividades novedosas, que resulten atractivas e interesantes, logrando así una mayor implicación y motivación de los alumnos.
- **Experimentación y reflexión.** Situar al alumno en el centro del proceso de creación, permitiéndole experimentar y reflexionar de forma crítica.
- **Lenguaje contemporáneo.** Modernizar el lenguaje y las formas de expresión artísticas tratando de conectar el aula con el mundo exterior.

4.1. Contenidos

Este proyecto no trata de mejorar un aspecto concreto del currículo, sino que pretende aportar una visión innovadora en la forma de trasladarlo al aula. Para ello se han diseñado 8 actividades, una por cada materia de modalidad, que pueden servir de ejemplo a otros docentes en el diseño de sus propias actividades. Los contenidos trabajados en las actividades que se plantean, son

los que marca para cada asignatura el Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

En la Tabla 15 del [Anexo 1](#), se pueden consultar los principales contenidos que se trabajan en cada una de las actividades. Estos contenidos se ajustan a los saberes básicos establecidos para cada materia, con los que se pretende que los alumnos desarrollen las competencias específicas correspondientes. Atendiendo a la idea anteriormente descrita de “currículo vivo”, estos contenidos se proponen de forma flexible y orientativa, siendo cada docente quien tendrá que irlos adaptando a las necesidades del grupo y a su propia programación. De igual modo, unas actividades son independientes de otras, pudiendo tomarse una o todas como referentes, a la hora de llevar a cabo las propuestas de mejora planteadas en este proyecto.

4.2. Actividades y temporalización

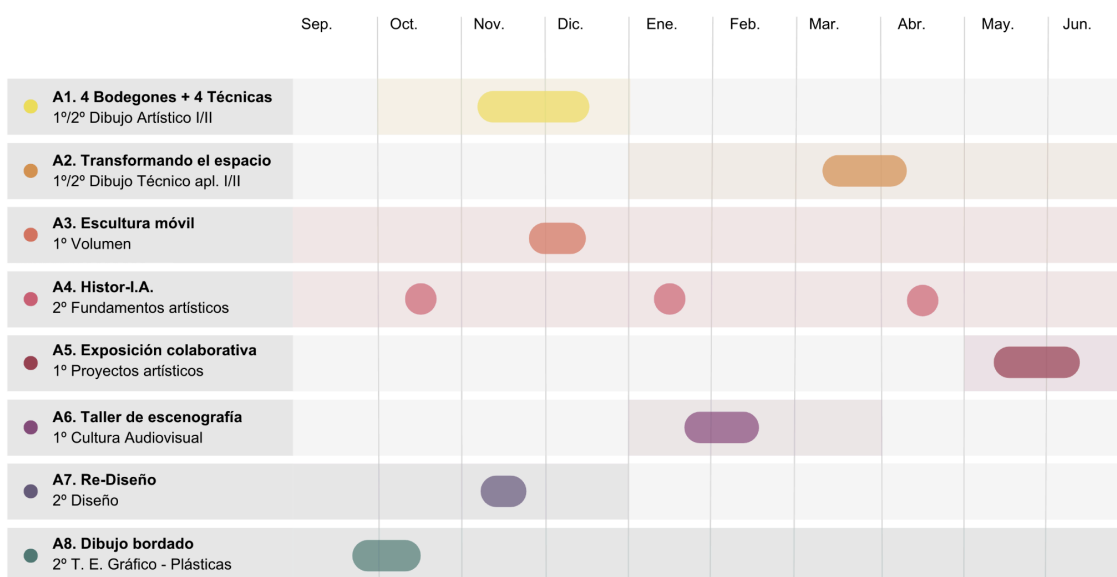
En la siguiente tabla se detallan las ocho actividades propuestas, asociadas a la materia a la que corresponden, el número de sesiones planteadas y los objetivos que se trabajan. En este caso, se han diseñado las actividades de forma que en todas se trabajen los cinco objetivos específicos planteados en este proyecto, aunque no tiene por qué ser siempre así.

Tabla 2. *Temporalización de las Actividades*. Elaboración propia.

ACTIVIDAD	NOMBRE	MATERIA	SESIONES	OBJETIVOS
Actividad 1	4 Bodegones + 4 Técnicas	Dibujo Artístico I/II	18	OE1,2,3,4,5
Actividad 2	Transformando el espacio	Dibujo Técnico a. I/II	16	OE1,2,3,4,5
Actividad 3	Escultura Móvil	Volumen	10	OE1,2,3,4,5
Actividad 4	IA en Hª del Arte	Fundamentos artís.	4	OE1,2,3,4,5
Actividad 5	Exposición Colaborativa	Proyectos artísticos	16	OE1,2,3,4,5
Actividad 6	Taller de escenografía	Cultura Audiovisual	14	OE1,2,3,4,5
Actividad 7	Re-Diseño	Diseño	8	OE1,2,3,4,5
Actividad 8	Dibujo bordado	T.E. Gráfico-Plásticas	12	OE1,2,3,4,5

El cálculo de la temporalización de las actividades es aproximado, ya que tendremos que adaptarlas al ritmo de cada grupo, así como a posibles contratiempos que vayan surgiendo. Las actividades A1 y A2, correspondientes a Dibujo artístico I/II y Dibujo técnico aplicado I/II, pueden adaptarse tanto para primero como para segundo curso de bachillerato, atendiendo a los contenidos especificados en la Tabla 15 del Anexo 1.

Tabla 3. Cronograma de las actividades. Elaboración propia.



En este cronograma se establece una organización temporal, de forma orientativa, de las actividades y el periodo del curso donde se considera más adecuado realizarlas por el tipo de contenidos que se trabajan. Por ejemplo, las actividades A3, A4 y A8 pueden realizarse en cualquier periodo del curso; incluso la A4 podría plantearse en más de una ocasión, a medida que se vayan trabajando temáticas diferentes.

Actividad 1. 4 BODEGONES + 4 TÉCNICAS. Dibujo Artístico.

Se propone la realización de cuatro bodegones, donde se requerirá la participación de los alumnos, que posteriormente tendrán que representar con cada una de las cuatro técnicas propuestas. Todos los alumnos pasarán por los cuatro bodegones y escogerán qué técnica quieren usar en cada uno de ellos. Se valorará la creatividad, el manejo de la técnica y el proceso de trabajo hasta llegar al resultado final. Se tendrá en cuenta el grado de abstracción que supone cada técnica en cuanto a su relación con el modelo, pero todas las obras deben mantener un vínculo con el bodegón que representan.

Tabla 4. Cuadro explicativo de la Actividad 1. Elaboración propia.

BODEGONES	TÉCNICAS
<p>Objetos. Cada alumno traerá un jarrón, plato, vaso, cubierto o elemento de mesa que le parezca interesante y con ellos formaremos un bodegón.</p>	<p>Carboncillo. Una técnica más clásica donde destaca sobre todo la interpretación de la luz en el modelo y el uso del claroscuro.</p>
<p>Telas. Cada alumno traerá un retal de tela o prenda que le parezca interesante por su textura. Con ello compondremos el segundo bodegón.</p>	<p>Color. Pueden realizarla con rotuladores, acuarelas, óleo, mixta, etc. Lo interesante de este dibujo es el uso del color y su representación a partir del modelo.</p>
<p>Espacial. Escogeremos un ángulo del patio o del aula y realizaremos una pequeña intervención artística con cintas o cuerdas que después habrá que representar.</p>	<p>Audiovisual. Los alumnos podrán realizar una representación del bodegón a través de la fotografía, el videoarte o el arte digital.</p>
<p>Experimental. Se colgará una tela blanca de 2x2 metros donde cada alumno debe hacer una aportación personal. Este cuarto bodegón será una obra experimental sobre la que podrán pintar, recortar, añadir elementos, etc.</p>	<p>Collage. Para realizar este dibujo pueden utilizar recortes de papel, trozos de tela, elementos metálicos, cartones,... todo aquello que se les ocurra. Se valorará la relación de la obra final con el modelo y el proceso que se ha seguido.</p>

Figura 6. Fotografías de posibles Bodegones contemporáneos.



Nota. (De izquierda a derecha) *Sobremesa*, Ignasi Monreal, 2019. *Mommy Loves Me III*, Sarah Meyers Brent, 2017. *Alexandria*, Alexandra Bircken, 2010. *Slashed Peeper*, Athena Papadopoulou, 2015.

Para la realización de esta actividad se plantean un total de 18 sesiones distribuidas de la siguiente forma:

Tabla 5. Planificación de las sesiones de la Actividad 1. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación de la Actividad + Organización	20+35 min.	GG/GP
Sesión 2.	Teoría técnicas de dibujo a Carboncillo + Color	25+30 min.	GG
Sesión 3.	Teoría técnicas Collage + Audiovisuales	25+30 min.	GG
Sesión 4-5.	Montaje de los Bodegones por grupos	55 min.	GP
Sesión 6-15.	Representación de los Bodegones	55 min.	I
Sesión 16.	Exposición Carboncillo + Color	25+30 min.	GG
Sesión 17.	Exposición Collage + Audiovisuales	25+30 min.	GG
Sesión 18.	Sesión de Crítica + Evaluación de la actividad	40+15 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 1:

- Proponer una renovación del concepto clásico de Bodegón.
- Ampliar las técnicas con las que se trabaja en el aula.
- Utilizar un lenguaje artístico más contemporáneo.

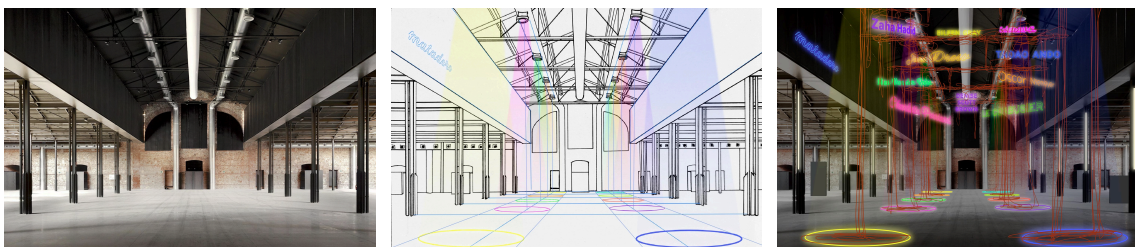
Actividad 2. TRANSFORMANDO EL ESPACIO. *Dibujo Técnico Aplicado.*

Esta actividad consiste en plantear una intervención artística en un espacio interior. El docente facilitará una serie de fotografías de espacios interiores vacíos que resulten adecuadas para llevar a cabo la actividad; teniendo en cuenta factores como la iluminación, el color, el encuadre o la perspectiva. Cada alumno escogerá una fotografía a partir de la cual deberá comprender la habitabilidad de ese espacio interior y plantear una intervención artística de temática libre. Habrá alumnos que propongan el escenario de una pasarela de moda, otros una exposición de pintura y escultura, otros una instalación de arte inmersivo, etc. Deberán tener en cuenta elementos técnicos como el encaje de la perspectiva y la escala de sus objetos, así como el tratamiento que hacen de la iluminación.

Metodología

Para esta actividad se tendrá que trabajar tanto a mano como con herramientas de dibujo/diseño por ordenador. En clase se dará formación de **Photopea**, un programa de edición de imagen (tipo Photoshop) con el que se puede trabajar de forma gratuita desde su página web.

Figura 7. Ejemplo de Intervención artística en un espacio interior.



Nota. Fotografía de la Nave 16 del Matadero de Madrid, realizada por Paco Gómez en 2011, a partir de la cual se realiza una propuesta de intervención artística de elaboración propia.

Distribución de la actividad en 16 sesiones:

Tabla 6. Planificación de las sesiones de la Actividad 2. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Espacio propuesto	20+35 min.	GG
Sesión 2.	Clase técnica sobre perspectiva cónica	55 min.	GG
Sesión 3-4.	Trazar perspectiva sobre la foto con papel vegetal	55 min.	I
Sesión 5.	Presentación sobre Intervenciones artísticas	55 min.	GG
Sesión 6-9.	Bocetos y perspectiva del diseño de la propuesta	55 min.	I
Sesión 10.	Clase dirigida Programa de edición por ordenador	55 min.	GG
Sesión 11-14.	Diseño de la Intervención por ordenador	55 min.	I
Sesión 15.	Exposición de los trabajos realizados	55 min.	GG
Sesión 16.	Sesión de Crítica + Evaluación de la actividad	40+15 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 2:

- Trabajar la perspectiva cónica de forma innovadora y con el alumno como actor principal del proceso creativo.
- Ampliar los conocimientos en herramientas de diseño por ordenador.
- Plantear una intervención libre de forma que cada alumno pueda realizar una propuesta de un ámbito artístico con el que se sienta conectado.

Actividad 3. ESCULTURA MÓVIL. Volumen.

Para esta actividad se propone trabajar en grupos de 3-4 personas para la realización de una escultura móvil con pulpa de papel y cartón reciclado que elaboraremos en clase. Los alumnos experimentarán con diferentes formas, colores y composiciones. Una vez que tengan definida la idea, procederán a su montaje sobre hilo y alambre diseñando la composición teniendo en cuenta el movimiento. En función de los recursos del centro, se podrá trabajar también con elementos creados a partir de cerámica, vidrio, madera o metal. Para realizar la actividad se prevé una duración de 10 sesiones:

Tabla 7. Planificación de las sesiones de la Actividad 3. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Esculturas móviles	20+35 min.	GG
Sesión 2-3.	Elaboración de la pulpa y experimentación	55 min.	GG/GP
Sesión 4-5.	Bocetos y diseño de la idea	55 min.	GP
Sesión 6-8.	Composición y montaje de la escultura móvil	55 min.	GP
Sesión 9.	Exposición de los trabajos realizados	55 min.	GG
Sesión 10.	Sesión de Crítica + Evaluación de la actividad	40+15 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 3:

- Experimentación con técnicas y proyectos elaborados a partir de material reciclado. Tomando conciencia sobre la sostenibilidad y activando la creatividad ante nuevos usos.
- Desarrollo de competencias relacionadas con la visión espacial y la indagación en posibilidades compositivas basadas en el movimiento de las partes y el todo.
- Trabajo en grupo de forma colaborativa a través de la creación artística.

Figura 8. Escultura móvil.



Nota. Instalación *Memory Functions*, Yuko Nishikawa, 2022.

Actividad 4. HISTOR-I.A. *Fundamentos artísticos.*

Lo que se pretende con esta actividad es profundizar en el aprendizaje de H^a del Arte experimentando con Inteligencia Artificial. Para ello el docente debe plantear la obra/autor/estilo/emoción sobre la que investigar según el tema que se esté trabajando. Se plantean 4 sesiones en las que los alumnos deberán investigar, elaborar sus imágenes generativas realizadas a partir de conexiones entre 2 o 3 elementos, analizar los resultados y su relación con el modelo original; y por último se realizará una sesión de exposición y evaluación de las conclusiones obtenidas. Se adjuntan varios ejemplos de cómo plantear esta actividad en [Anexo 2](#). Se utilizará [Microsoft Designer](#) para su realización.

Ejemplos de formulaciones:

- Expresa [miedo/sorpresa/ira](#) a través de la obra de [un artista](#).
- Reinterpreta la obra de [un artista](#) al estilo de [otro artista](#).
- Reinterpreta los [colores/interiores/esculturas](#) de una obra [estilo](#).
- Imaginar a través de las imágenes, plantear propuestas creativas.

Tabla 8. Planificación de las sesiones de la Actividad 4. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Investigación de la obra/autor/estilo/emoción propuesta	10+45 min.	GG/ GP/I
Sesión 2.	Elaboración de imágenes generativas con I.A.	55 min.	GP/I
Sesión 3.	Análisis y relación entre imágenes	55 min.	GP/I
Sesión 4.	Exposición + Sesión de Crítica	30+25 min.	GG

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 4:

- Profundizar en conocimientos de H^a del Arte de una forma innovadora que conecta con los alumnos y el contexto actual.
- Experimentar a través de la generación de imágenes con I.A. realizando propuestas creativas y analizando la reinterpretación de sus elementos.
- Desarrollar una visión crítica sobre la propiedad intelectual y la generación de arte. Aprender a utilizar esta herramienta de forma ética.

Actividad 5. EXPOSICIÓN COLABORATIVA. *Proyectos artísticos.*

Se plantea la organización y gestión de una exposición artística con algunos trabajos elaborados por el grupo durante el curso para la que tendremos que establecer una temática (artista, movimiento, evento especial, emoción, etc.). En grupos pequeños, nos repartiremos las tareas de: Elaboración del archivo, gestión de las obras y diseño del espacio expositivo, usando los recursos que ofrezca el centro o podamos conseguir entre todos. Además, cada alumno deberá realizar un proyecto artístico personal libre, relacionado con la temática propuesta, para incluir en la exposición.

Tabla 9. Planificación de las sesiones de la Actividad 5. Elaboración propia.

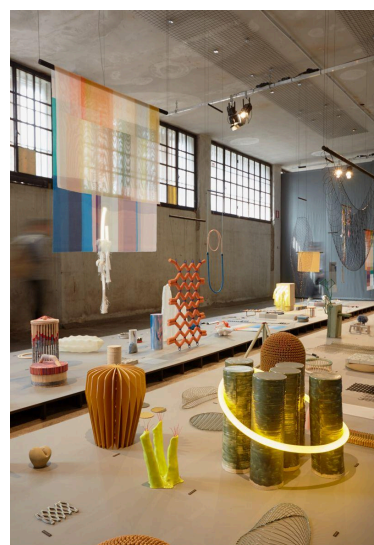
SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Temática + Grupos	20+35 min.	GG
Sesión 2-5.	Fase de Diseño	55 min.	GP/I
Sesión 6-11.	Fase de Elaboración	55 min.	GP/I
Sesión 12-14.	Fase de Montaje	55 min.	GG
Sesión 15.	Exposición de los trabajos realizados	55 min.	GG
Sesión 16.	Sesión de Crítica + Evaluación de la actividad	40+15 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 5:

- Desarrollar habilidades para trabajar en grupo a través de la creación de proyectos artísticos colaborativos.
- Organizar y gestionar una exposición de arte participando en todas sus fases: diseño, elaboración y montaje.
- Ser capaz de elaborar un proyecto artístico personal atendiendo a que debe formar parte de un conjunto de obras comunitario.

Figura 9. Espacio Expositivo.



Nota. Milan Design Week, 2016.

Actividad 6. TALLER DE ESCENOGRAFÍA. *Cultura Audiovisual*.

Para esta actividad se plantea la realización de un Taller de escenografía interdisciplinar organizado por *Cultura Audiovisual* (CA) en colaboración con *Dibujo Técnico Aplicado* (DT) y *Volumen* (VO). Tras el visionado de *La casa encantada* de Segundo de Chomón (1908), los alumnos organizados en grupos, tendrán que diseñar y construir una escenografía, con la que deberán producir su propio audiovisual de 3-5 minutos en formato libre (stopmotion, videoperformance, videoarte, etc.). En cada fase, un alumno por grupo, tendrá el rol de Diseñador, Constructor o Productor. Ver ejemplo en [Anexo 3](#). La actividad se plantea en 14 sesiones desarrolladas en tres fases:

- (DT) **Diseño:** Se realizarán bocetos y se elaborarán los planos necesarios para la construcción de la escenografía.
- (VO) **Construcción:** Elección de materiales, corte de las piezas y montaje de la escenografía.
- (CA) **Grabación:** Tras la elaboración del guión y el storyboard, se grabará video y se procederá a su postproducción.

Tabla 10. Planificación de las sesiones de la Actividad 6. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	CA. Explicación + Visionado + Grupos	10+45 min.	GG
Sesión 2.	CA. Clase Escenografías + Tipos Audiovisuales	25+30 min.	GG
Sesión 3.	CA. Ideación y Diseño de la idea	55 min.	GP
Sesión 4.	DT. Nociones básicas diseño + Bocetos	30+25 min.	GG/GP
Sesión 5-6.	DT. Elaboración de planos	55 min.	GP
Sesión 7-8.	VO. Construcción de la escenografía	55 min.	GP
Sesión 9.	CA. Elaboración del guión + storyboard	55 min.	GP
Sesión 10.	CA. Grabación del vídeo	55 min.	GP
Sesión 11-12.	CA. Clase de Edición + Postproducción del video	55 min.	GG/GP
Sesión 13.	CA. Festival de cine	55 min.	GG
Sesión 14.	CA. Premios + Sesión de Crítica y Evaluación	15+40 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 6:

- Trabajar en equipo de forma coordinada y respetando los roles para elaborar proyectos transdisciplinares entre diferentes materias.
- Aprender a elaborar planos y materializarlos mediante maquetas.
- Ser capaz de guionizar, grabar, editar y realizar la postproducción de creaciones audiovisuales a través de herramientas digitales.

Actividad 7. RE-DISEÑO. *Diseño.*

En esta actividad se propone re-diseñar objetos ya existentes a partir de mejoras o nuevas necesidades. Cada alumno escogerá un objeto (prenda de ropa, mueble, envase, joya, etc.) que tendrá que rediseñar. En una primera fase de análisis, deberán comprender su función, forma, materiales, etc; y plantear una propuesta de mejora. Esta nueva propuesta deberá diseñarse a mano y en digital, mediante la creación de un prototipo tridimensional con la versión gratuita de Sketchup. Para terminar, sintetizarán en Panel resumen el proceso completo de diseño y su resultado final.

Tabla 11. Planificación de las sesiones de la Actividad 7. Elaboración propia.

SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Clase diseño de producto	20+35 min.	GG
Sesión 2.	Análisis del objeto y propuesta de mejora	55 min.	I
Sesión 3.	Bocetos y diseño de la idea	55 min.	I
Sesión 4-6.	Formación Sketchup + Diseño objeto 3D	55 min.	GG/I
Sesión 7.	Elaboración del Panel resumen	55 min.	I
Sesión 8.	Exposición + Sesión de Crítica y Evaluación	35+20 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 7:

- Mejorar la capacidad de análisis y de pensamiento crítico.
- Desarrollo del pensamiento creativo y aprendizaje a través de la práctica de procesos de diseño.
- Aprender a manejar herramientas de diseño digital.

Actividad 8. DIBUJO BORDADO. Técnicas de expresión Gráfico-Plásticas.

Esta actividad se plantea desde una perspectiva experimental, donde los alumnos sean capaces de reinterpretar emociones y plasmarlas a través de técnicas de expresión no convencionales. Para ello, los alumnos deberán escoger una pieza musical instrumental del estilo que prefieran, interpretarán sus sonidos graves, agudos, ritmos o silencios; y los traducirán a trazos gráficos. Podrán realizar bocetos a mano y pruebas de ilustración digital hasta definir su composición, la cual estamparán o calcarán en tela. Por último, procederán a coser esos trazos sobre ella creando una ilustración bordada.

Tabla 12. Planificación de las sesiones de la Actividad 8. Elaboración propia.

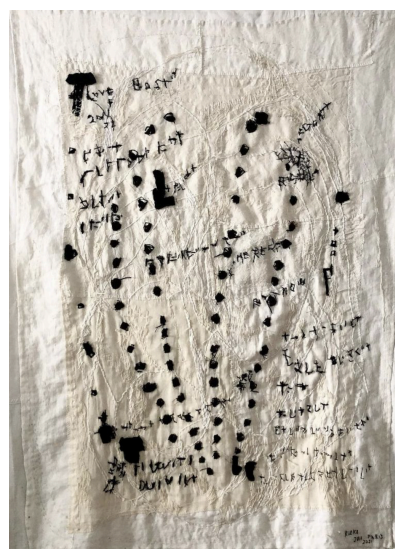
SESIÓN	ACTIVIDAD	TIEMPO	GRUPO
Sesión 1.	Explicación Actividad + Clase Arte textil y bordado	10+45 min.	GG
Sesión 2-3.	Interpretación de la melodía a trazos	55 min.	I
Sesión 4-5.	Bocetos y diseño de la ilustración	55 min.	I
Sesión 6.	Dibujo de la composición en tela	55 min.	I
Sesión 7-10.	Realización del bordado	55 min.	I
Sesión 11.	Exposición de los trabajos realizados	55 min.	GG
Sesión 12.	Sesión de Crítica + Evaluación de la actividad	40+15 min.	GG/I

Organización grupal: I = Individual; GP = Grupos pequeños; GG = Grupo grande

Objetivos de la Actividad 8:

- Interpretar emociones, en este caso a través de la música, y expresarlas de forma innovadora.
- Aprender a trabajar con nuevas técnicas y herramientas como el arte textil.
- Experimentar, reflexionar y crear a través de propuestas artísticas contemporáneas.

Figura 10. Arte textil.



Nota. Rieko Koga, 2021.

4.3. Recursos

En la siguiente tabla se detallan los recursos materiales, espaciales y personales necesarios para llevar a cabo cada actividad:

Tabla 13. Recursos materiales, espaciales y personales de las actividades. Elaboración propia.

ACTIVIDAD	MATERIALES	ESPACIALES	PERSONALES
Actividad 1	Material de Dibujo + Audiovisual libre	Aula Dibujo	Profesor
Actividad 2	Material de Dibujo + Ordenador o Tablet	Aula	Profesor
Actividad 3	Papel, cartón, cola, colores, hilo, alambre y material de dibujo y maquetas	Aula Taller	Profesor
Actividad 4	Ordenador o Tablet	Aula	Profesor
Actividad 5	Material de dibujo + Paneles exposición	Zona exposición	Profesor
Actividad 6	Material de dibujo + Material de maquetas + cámara y/o teléfono móvil	Aula + Aula Taller	Profesor
Actividad 7	Material de Dibujo + Ordenador o Tablet	Aula	Profesor
Actividad 8	Material de dibujo + Material de costura	Aula	Profesor

En cuanto a los recursos personales sólo se contempla la participación del docente de cada asignatura. Para los recursos espaciales contaremos con las aulas habituales, aula de dibujo, aula taller y una zona del centro donde los alumnos puedan realizar una exposición. En cuanto a los recursos materiales se necesitarán material de dibujo, maquetas, cartones, etc.

Para realizar algunas actividades se necesitarán aparatos electrónicos como móvil, tablet o portátil. Los alumnos que no dispongan de estos recursos podrán solicitar un préstamo al centro o, de no ser posible, realizarán esa actividad en grupo.

5. EVALUACIÓN

Para evaluar el funcionamiento del proyecto y la consecución de los objetivos específicos, se plantean tres fases de evaluación:

5.1. Evaluación diagnóstica o inicial

Para poder planificar y diseñar adecuadamente una actividad, es necesario que el docente tenga en cuenta el contexto del grupo en que va a realizarla. Es importante saber cuáles son los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre los contenidos, técnicas o herramientas que se desarrollarán en la actividad. De esta forma podrá ajustar mejor las sesiones a los contenidos teóricos o técnicos que debe explicar, y podrá adecuar el nivel de complejidad de la práctica al nivel real de los alumnos.

Esta evaluación o diagnóstico inicial puede realizarse a través de la observación directa, o llevando a cabo alguna sesión previa donde se introduzcan los conceptos clave y se plantee algún ejercicio rápido de nivel. Tras el análisis de esta información obtenida, el docente sabrá cómo debe orientar la actividad para obtener mejores resultados.

5.2. Evaluación formativa

La evaluación formativa se realiza día a día en el aula, observando y escuchando a los alumnos. Con ella se pretende detectar las dificultades que puedan ir surgiendo, tratando de solventarlas o adaptarlas a necesidades concretas de cada alumno. En la medida de lo posible, trataremos de ofrecer un trato lo más individualizado y personalizado posible, de forma que podamos situar al alumno en el centro de su propio proceso de aprendizaje.

Este trabajo se realiza principalmente a través de la observación y el contacto directo con los alumnos. Puede resultar útil plantear entregas o correcciones parciales, según se vayan completando etapas de la actividad, para comprobar el estado de los trabajos. Las actividades deben plantearse desde una perspectiva flexible, de forma que puedan irse conformando a través del propio proceso creativo de cada alumno, atendiendo a sus cualidades y proponiéndole retos que sea capaz de afrontar.

5.3. Evaluación sumativa o final

Una vez hayamos finalizado cada actividad, realizaremos una sesión de exposición donde los alumnos podrán compartir sus creaciones con el resto de compañeros. Esto es importante para que los estudiantes aprendan a analizar otros trabajos y vayan desarrollando su propio juicio. Tras esta puesta en común, es el momento de evaluar la actividad. En todas las actividades se plantea una última **sesión de crítica y evaluación**, que es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos, y para comprobar si el proceso ha sido exitoso y qué es lo que se puede mejorar.

En esta sesión se realizará un debate entre toda la clase reflexionando sobre qué hemos aprendido, si ha resultado fácil o difícil, si hay algo que no ha terminado de quedar claro, etc. Dependiendo de la actividad y sobre lo que al docente le interese indagar, puede repartir una hoja de evaluación tipo la que se elabora a continuación; o plantear las preguntas en ese mismo debate.

Tabla 14. Cuestionario de Evaluación de las actividades. Elaboración propia.

	1	2	3	4	5
OE1: Formación transdisciplinar con contenidos de diseño o artes aplicadas					
¿Con esta actividad has ampliado tus conocimientos sobre					
¿Crees que estos conocimientos serán útiles para tu formación superior?					
¿Te gustaría que se siguieran incluyendo conocimientos de este tipo?					
OE2: Plantear temáticas más flexibles y personalizables					
¿Has podido dirigir la actividad hacia tus gustos o intereses?					
¿Crees que esa personalización te ayuda a orientar tu formación superior?					
¿Te gustaría que se siguieran planteando las temáticas de este modo?					
OE3: Situaciones de aprendizaje más innovadoras					
¿Esta actividad te ha parecido original e interesante?					
¿Crees que te has implicado más y que te has sentido más motivado?					
¿Te gustaría que se siguieran planteando actividades novedosas?					
OE4: Experimentación y reflexión. El alumno como figura central del proceso de creación					
¿Sientes que has podido experimentar y reflexionar en esta actividad?					
¿Crees que esta experimentación te ha ayudado a sacar tus propias conclusiones?					
¿Te gustaría que se siguiera trabajando a través de experimentación y la creación?					
OE5: Utilizar un lenguaje más contemporáneo					
¿En esta actividad se han utilizado técnicas, imágenes o artistas más actuales?					
¿Crees que puedes expresarte mejor a través de ese lenguaje contemporáneo?					
¿Te gustaría que se siguiera trabajando con el arte contemporáneo en clase?					
Puntuación: 1= Poco; 2= Regular; 3= Suficiente; 4= Bastante; 5= Mucho					

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

La experiencia vivida durante el periodo de prácticas, junto a los alumnos de 1º y 2º de Bachillerato de artes plásticas, ha sido determinante para realizar esta propuesta de innovación. Durante esas semanas en el centro, pude observar dos grandes problemáticas que afectan a estos alumnos. Por un lado, un enfoque tan dirigido a Bellas artes que no les permite explorar ni recibir formación en otras ramas del arte o el diseño; y por otro, la necesidad de renovar y repensar las actividades y el lenguaje con que se trabaja en clase.

Esta actualización de las enseñanzas artísticas y el poder conectarlas con la realidad social y cultural del presente, pasa por replantearnos nuestro propio papel como docentes, artistas e investigadores. Como educadores, debemos tratar de cuestionarnos si utilizamos las metodologías adecuadas; o si las actividades que planteamos resultan interesantes y útiles para los alumnos. A veces nos dejamos llevar por la tradición, siendo necesario reflexionar, evaluar y reformular estos procesos de enseñanza aprendizaje.

Tal y como se describe en el primer apartado que se estudia en el marco teórico, hay ciertos aspectos de mejora que no dependen de nosotros, los profesores, si no que son los centros educativos y las propias administraciones quienes deben encargarse de llevarlos a cabo. Sin embargo, los docentes somos la pieza que conecta todo ese entramado curricular con el aula, lo que nos brinda un gran poder transformador.

Quizás por eso, el carácter innovador de este proyecto reside en la forma de replantear la relación entre Arte y Educación. Una relación que debemos reconstruir con un lenguaje contemporáneo, a través del pensamiento y la experimentación; situando al alumno en el centro del proceso creativo. Es necesario permitir a los alumnos explorar los temas con lo que quieren trabajar, darles la libertad de descubrir sus aptitudes y comprender mejor hacia dónde quiere dirigir su formación superior. Desde esta perspectiva, la labor docente supone actuar como guía en un proceso que deben construir ellos mismos, experimentando, indagando y desarrollando su propio pensamiento crítico.

A través de las metodologías descritas anteriormente, se plantean los objetivos de este proyecto, con los que se trata de establecer unos criterios a partir de los cuales poder diseñar actividades de forma innovadora. Las ocho actividades propuestas en cada una de las materias de modalidad, pretenden ser un ejemplo de esa actualización educativa de la que se habla en este trabajo de fin de máster. No son una fórmula exacta, sino un modelo a partir del cual cada docente puede adaptar o planificar sus propias actividades.

La elaboración de este proyecto de innovación me ha permitido volver a conectar con mi yo del pasado, preguntarle cómo le hubiera gustado vivir esa experiencia, qué actividades hubiera querido realizar y qué cosas hubiera cambiado. También me ha permitido ampliar mi visión sobre la educación y entender el compromiso que asumimos con estos jóvenes. Nosotros, como educadores, aceptamos la responsabilidad de ofrecerles una enseñanza de calidad, de orientarles según sus intereses y capacidades; y de animarles o apoyarles cuando estén un poco desmotivados. Pero sobre todo, los docentes actuamos como sus guías académicos y artísticos, acompañándoles en este camino de transición al mundo de los adultos.

7. REFERENCIAS

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Ediciones Paidós
- Bargueño, E. (1993). El bachillerato: La modalidad de artes. Las enseñanzas artísticas de régimen general. *Tarbiya, Revista De Investigación e Innovación Educativa*, (4), 43–63. Recuperado de [enlace](#).
- Barone, T. y Eisner, E. (2006). Arts-Based Educational Research. En J. Green, C. Grego y P. Belmore (eds.). *Handbook of Complementary Methods in Educational Research*. (pp. 95-109). AERA. Recuperado de [enlace](#).
- Caballero, M. R. (1992). La Historia del Arte en la enseñanza secundaria: perspectiva histórica y posibilidades de futuro. *Imafronte*, (8-9), 51-60. Recuperado de [enlace](#).
- Caeiro, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(1), 159-177. Recuperado de [enlace](#).
- Caeiro, M; Callejón, M.D. y Chacón, P. (2021). El diseño de métodos poéticos y autopoéticos en Educación Artística: articulando metodologías y metodografías. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(3), 769-790. Recuperado de [enlace](#).
- GED. Grupo de Educación Disruptiva de Matadero Madrid. (2017). *Ni arte ni educación. Una experiencia en la que lo pedagógico vertebra lo artístico*. Catarata. Recuperado de [enlace](#).
- Hernández, F. (2002). Los proyectos de trabajo. Mapa para navegantes en mares de incertidumbre. *Opinión, pensamiento, Cuadernos de pedagogía*, 310, 78-82. Recuperado de [enlace](#).
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85–118. Recuperado de [enlace](#).
- Irwin, R. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25 (65), 106-113. Recuperado de [enlace](#).
- Irwin, R. (s. f.). *A/r/tography*. About [Declaración de principios]. Recuperado de [web](#).
- Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. Recuperado de [enlace](#).

Referencias

- Microsoft Designer. (2024). *Imágenes generadas con inteligencia artificial*, (DALL·E 3). Recuperado de [web](#).
- Muñino, J.D. (2021). Un Proyecto a/r/tográfico para desarrollar investigación y práctica artísticas partiendo del texto-imagen. *Tercio Creciente*, 19, 151-167. Recuperado de [enlace](#).
- Pérez, M. y Gómez, A. (2021). Nuevas posibilidades del dibujo técnico a través de una investigación educativa basada en las artes: Aproximación a la Moda Surrealista a través de las perspectivas imposibles de M.C. Escher. *IJABER. International Journal of Arts-Based Educational Research*, 1(1), 23–47. Recuperado de [enlace](#).
- Tudela, P. (2019). Espacio MiniTEA: un lugar por y para la educación desde el arte. En varios autores, *El Arte de Educar creativamente. Reflexiones para una educación artística contemporánea*, (pp. 123-137). Recuperado de [enlace](#).

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1. Contenidos de las actividades.

Tabla 15. *Contenidos trabajados en las actividades.*

<p>Actividad 1. Dibujo artístico I</p> <p>A3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</p> <p>B5. Niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>B6. El boceto o esbozo.</p> <p>B7. Introducción al encaje. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.</p> <p>C6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.</p> <p>D3. Valoración tonal y claroscuro.</p> <p>E3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p>
<p>Actividad 1. Dibujo artístico II</p> <p>A4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.</p> <p>B3. Textura visual y táctil.</p> <p>B4. Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.</p> <p>C3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía..</p> <p>D2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.</p> <p>E3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p>
<p>Actividad 2. Dibujo técnico aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I</p> <p>A3. La geometría en la composición.</p> <p>A4. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A8. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.</p> <p>B4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.</p> <p>C3. Elaboración de bocetos y croquis.</p> <p>D1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.</p>
<p>Actividad 2. Dibujo técnico aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II</p> <p>A4. La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.</p> <p>B3. Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.</p> <p>C1. Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.</p> <p>D1. Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.</p>
<p>Actividad 3. Volumen</p> <p>A1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.</p> <p>B2. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</p> <p>B5. El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</p>

- C5.** Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
- D3.** Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
- D5.** Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
- D7.** Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

Actividad 4. Fundamentos artísticos

- A. B. C. D. E.** Dependen de la temática con que se plantee trabajar.
- F1.** Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
- F4.** Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

Actividad 5. Proyectos artísticos

- A1.** La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
- B1.** Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- B2.** Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- B3.** Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
- B5.** Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Actividad 6. Cultura Audiovisual

- A3.** La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- A4.** Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.
- B1.** Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- B2.** Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
- B3.** Conceptos básicos sobre iluminación.
- C1.** El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
- C2.** El guión técnico y el storyboard.
- C3.** La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- C4.** El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- D1.** Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
- D2.** La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

Actividad 7. Diseño

- B1.** Diseño y función.
- B6.** Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- B7.** Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- C6.** Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- D1.** Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
- D2.** Sistemas de representación y estructuras compositivas del diseño de producto.
- D3.** Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.
- D4.** Diseño de producto y diversidad funcional.
- D5.** Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y repercusión en el diseño.

Actividad 8. Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

- A1.** Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
- E1.** Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfico-plástica.
- F1.** Metodología proyectual.
- F2.** Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- F3.** Proceso de elaboración de una obra pictórica.
- F4.** Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.
- F5.** Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Nota. Elaboración propia, a partir de los saberes básicos de cada materia, según Decreto n.º 251/2022.

Anexos

8.2. Anexo 2. Ejemplos de Actividad 4.

Ejemplo 1: Trabajar las emociones a través de la obra de un artista.



Figura 11. Ira, miedo, sorpresa o tristeza a través de la obra de Frida Kahlo. Elaboradas con I.A.

Ejemplo 2: Reinterpretando los cuadros de un artista.



Figura 12. Las pinturas negras de Goya con tonos pastel. Elaboradas con I.A.

Ejemplo 3: Dejando volar la imaginación a través del arte...



Figura 13. Dalí como si fuera Blancanieves al estilo de Goya. Elaboradas con I.A.

Ejemplo 4: Reconstruyendo obras del pasado con detalles y color.

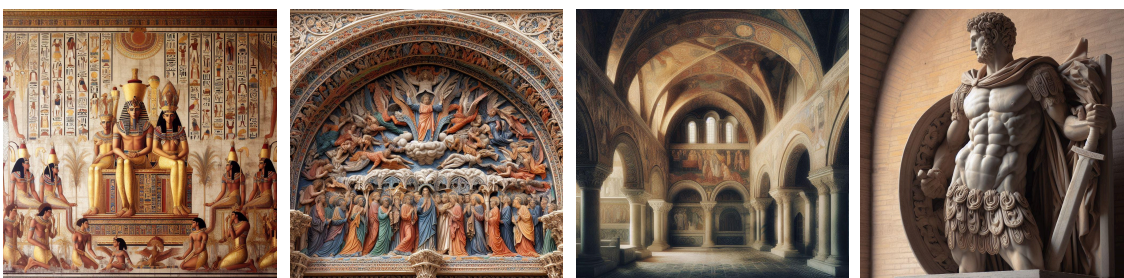


Figura 14. Arte egipcio, pórtico románico, interior románico y escultura romana. Elaboradas con I.A.

Anexos

8.3. Anexo 3. Ejemplos de Actividad 6.

Organización: Al tratarse de materias de modalidad, es posible que no todos los alumnos estén cursando las tres asignaturas, por lo que la forma de organizar el Taller es en grupos de trabajo. Se plantean **seis grupos de trabajo**, donde en cada uno, tres alumnos serán los encargados de adoptar estos roles:

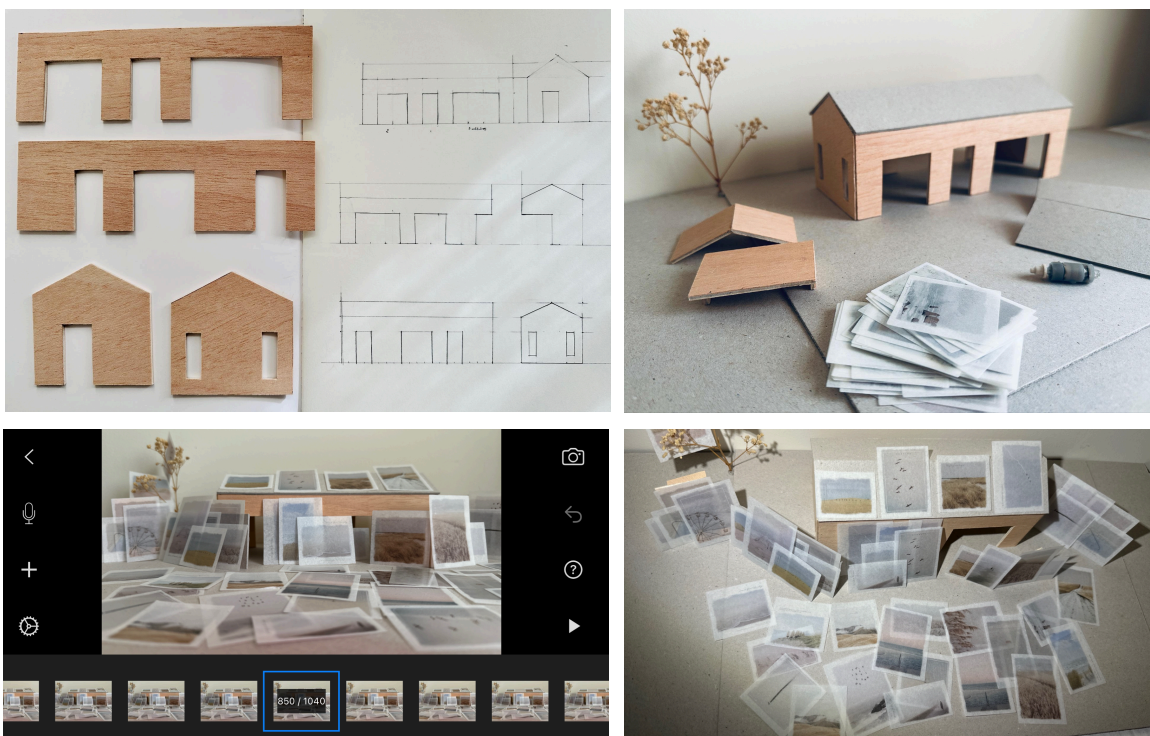
- **Diseñador/a:** Coordinará la fase de diseño y realización de planos en DT.
- **Constructor/a:** Supervisará la construcción de la escenografía en VO.
- **Productor/a:** Dirigirá la fase de grabación y post producción en CA.

De modo que los grupos quedan distribuidos de la siguiente forma:

<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 6</u>
Diseñador/a: Alumno 1	Diseñador/a: Alumno 6	Diseñador/a: Alumno 11	Diseñador/a: Alumno 16	Diseñador/a: Alumno 21	Diseñador/a: Alumno 26
Constructor/a: Alumno 2	Constructor/a: Alumno 7	Constructor/a: Alumno 12	Constructor/a: Alumno 17	Constructor/a: Alumno 22	Constructor/a: Alumno 27
Productor/a: Alumno 3	Productor/a: Alumno 8	Productor/a: Alumno 13	Productor/a: Alumno 18	Productor/a: Alumno 23	Productor/a: Alumno 28
Colaboradores: Alumno 4 Alumno 5	Colaboradores: Alumno 9 Alumno 10	Colaboradores: Alumno 14 Alumno 15	Colaboradores: Alumno 19 Alumno 20	Colaboradores: Alumno 24 Alumno 25	Colaboradores: Alumno 29 Alumno 30

Ejemplo: Enlace al vídeo realizado para la práctica: <https://youtu.be/FFVd6gWs1J0>

Figura 15. Ejemplo de video de animación stop motion.



Nota. Elaboración propia, como adaptación de una actividad diseñada para la asignatura “Procesos de enseñanza aprendizaje en Expresión artística y dibujo” de este Máster.