

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL COMO VEHÍCULO PARA EL DESARROLLO DEL AUTOCONCEPTO Y LAS TIC.

Autor: María Jesús Aragón Brea.

Director/a

Dña. Cecilia Mateo Sánchez

Murcia, junio de 2019

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL COMO VEHÍCULO DEL DESARROLLO DEL AUTOCONCEPTO Y LAS TIC.

Autor: María Jesús Aragón Brea

Director/a

Dña. Cecilia Mateo Sánchez

Murcia, junio de 2019

AUTORIZACIÓN PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA Y DIVULGACIÓN EN ACCESO ABIERTO DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA

El autor, D. María Jesús Aragón Brea (DNI 44056975S), como Alumno de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA, **DECLARA** que es el titular de los derechos de propiedad intelectual objeto de la presente cesión en relación con la obra (Indicar la referencia bibliográfica completa¹ y, si es una tesis doctoral, material docente, trabajo fin de Grado, trabajo fin de Master o cualquier otro trabajo que deba ser objeto de evaluación académica, indicarlo también)

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, que ésta es una obra original y que ostenta la condición de autor en el sentido que otorga la Ley de la Propiedad Intelectual como único titular o cotitular de la obra.

En caso de ser cotitular, el autor (firmante) declara asimismo que cuenta con el consentimiento de los restantes titulares para hacer la presente cesión. En caso de previa cesión a terceros de derechos de explotación de la obra, el autor declara que tiene la oportuna autorización de dichos titulares de derechos a los fines de esta cesión o bien que retiene la facultad de ceder estos derechos en la forma prevista en la presente cesión y así lo acredita.

2º. Objeto y fines de la cesión

Con el fin de dar la máxima difusión a la obra citada a través del Repositorio institucional de la Universidad y hacer posible su utilización de *forma libre y gratuita* por todos los usuarios del repositorio, el autor **CEDE** a la Universidad Católica de Murcia **de forma gratuita y no exclusiva**, por el máximo plazo legal y con ámbito universal, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, incluido el derecho de puesta a disposición electrónica, y transformación sobre la obra indicada tal y como se describen en la Ley de Propiedad Intelectual.

3º. Condiciones de la cesión

Sin perjuicio de la titularidad de la obra, que sigue correspondiendo a su autor, la cesión de derechos contemplada en esta licencia permite al repositorio institucional:

- a) Transformarla en la medida en que ello sea necesario para adaptarla a cualquier tecnología susceptible de incorporación a internet; realizar las adaptaciones necesarias para hacer posible la utilización de la obra en formatos electrónicos, así como incorporar los metadatos necesarios para realizar el registro de la obra e incorporar también "marcas de agua" o cualquier otro sistema de seguridad o de protección.
- b) Reproducirla en un soporte digital para su incorporación a una base de datos electrónica, incluyendo el derecho de reproducir y almacenar la obra en servidores, a los efectos de garantizar su seguridad, conservación y preservar el formato.
- c) Distribuir a los usuarios copias electrónicas de la obra en un soporte digital.
- d) Su comunicación pública y su puesta a disposición a través de un archivo abierto institucional, accesible de modo libre y gratuito a través de Internet.

4º. Derechos del autor

El autor, en tanto que titular de una obra que cede con carácter no exclusivo a la Universidad por medio de su registro en el Repositorio Institucional tiene derecho a:

- a) A que la Universidad identifique claramente su nombre como el autor o propietario de los derechos del documento.
- b) Comunicar y dar publicidad a la obra en la versión que ceda y en otras posteriores a través

¹ Libros: autor o autores, título completo, editorial y año de edición.

Capítulos de libros: autor o autores y título del capítulo, autor y título de la obra completa, editorial, año de edición y páginas del capítulo.

Artículos de revistas: autor o autores del artículo, título completo, revista, número, año y páginas del artículo.

de cualquier medio. El autor es libre de comunicar y dar publicidad a la obra, en esta y en posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.

- c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse en contacto con el responsable del mismo.
- d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

5º. Deberes del autor

El autor se compromete a:

- a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.
- b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.
- c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.
- d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 15 de mayo de 2019

ACEPTA

Fdo. María Jesús Aragón Brea

El arte de la expresión no me apareció como un oficio retórico, independiente de la conducta, sino como un medio para realizar plenamente el sentido humano.

Alfonso Reyes.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	13
2. MARCO TEÓRICO	14
3. OBJETIVOS	20
3.1 OBJETIVO GENERAL	20
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4. METODOLOGÍA	21
4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	21
4.2 CONTENIDOS	23
4.3 ACTIVIDADES	24
4.4 RECURSOS	27
4.5 TEMPORALIZACIÓN	29
5. EVALUACIÓN	31
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	34
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
8. ANEXOS	40

1. JUSTIFICACIÓN

La propuesta de mejora que se plantea en este trabajo está relacionada con la educación artística como eje para el desarrollo de la inteligencia emocional y la implementación de las TIC mediante aplicaciones y recursos digitales artísticos. En las prácticas en el Instituto se ha podido apreciar la falta de inteligencia emocional en esta asignatura, que debido a su contenido debería de trabajarse y aportar la base necesaria para que los alumnos puedan adquirir destrezas a la hora de desarrollar su identidad en una edad tan complicada como es la adolescencia. Esta etapa llena de cambios, miedos e incertidumbre debería de estar guiada por el docente y llevar al alumno a un punto de partida donde sepan conocer y administrar sus emociones. En cambio, se ha visto como los alumnos no tienen confianza en su propio trabajo, sin capacidad para crear, ya que no tienen un buen concepto de ellos mismos y sus habilidades. Una actitud que puede trabajarse dándoles las armas necesarias para que desarrollen su carácter, confianza y creatividad.

El proyecto propuesto pretende ser trabajado en todos los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria donde se imparta la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Aunque se va a especificar, siendo el destinatario del proyecto los alumnos de 1º de la ESO, a los cuales se les ha detectado un problema de autoconcepto que les impide poder crear y desarrollar sus habilidades artísticas de manera creativa y libre. También dentro del contexto donde se ha pensado este proyecto es de unos docentes que no aprovechan las oportunidades y los recursos digitales que se ofrecen para realizar una pedagogía completa, donde el alumno aparte de aprender aumenta sus capacidades tecnológicas dentro del campo de la Plástica. El centro cuenta con varias salas de informática, proyectores, Tables para trabajar dentro del aula y otros dispositivos digitales. Todos estos recursos podrían hacer la educación artística más atractiva y servirían de innovación al utilizarlas junto a las técnicas tradicionales que siempre han formado parte de este campo.

2. MARCO TEÓRICO

La fundamentación teórica que a continuación se detalla consta de cuatro apartados a través de los que se plantean autores, estudios y el recorrido teórico del uso de las emociones y TIC en la educación artística.

Apartado 1. Normativa reguladora de la asignatura Educación plástica, Visual y Audiovisual.

Del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, donde se menciona la preparación básica en el campo de las tecnologías y al desarrollo del alumno creando iniciativa personal, participación en aprender a aprender y confianza en sí mismos. Además, el currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual menciona la capacidad de saber expresar emociones a través de recursos gráfico-plásticos y el uso correcto de las TIC para elaborar creaciones mediante tecnologías digitales, a su vez indica también sobre la apreciación del uso del lenguaje cinematográfico. Por lo cual el currículo aboga por un desarrollo integral de los alumnos y alumnas donde se fomente las capacidades de expresión plástica y el uso de recursos digitales y audiovisuales.

Apartado 2. Principales teorías, autores o posicionamientos que apoyan la postura adoptada en este proyecto

Inteligencia emocional en la educación artística:

Según Jiménez y López (2010) existe una relación de la Inteligencia emocional, con el nivel académico y la competencia social. Habiendo una conexión entre los alumnos que tienen dificultad para regular sus emociones, mostrando un comportamiento impulsivo y con dificultad de adaptación en la escuela y entorno social. En cambio, los alumnos que saben identificar, comprender y regular sus emociones son más exitosos y adaptables a su

entorno social y a la escuela, obteniendo buenos resultados académicos. (Gazmurri y Milicic, 2013) también siguen esta línea, hablando del logro de habilidades como el autoconcepto y la empatía. Y según Gómez, López y Molina (2016) el profesorado juega un papel fundamental en este proceso.

Existen dos proyectos y un libro que trabajan estas vertientes a través del arte.

- El proyecto *Reflejarte* (2014) de la fundación Botín utiliza el arte como vehículo imprescindible para transmitir y entender las emociones. Además de incentivar la experiencia estética a través de diferentes obras artísticas.
- La Diputación Foral de Gipuzkoa ha realizado un proyecto de “Plan de Centro” que facilita la integración de la educación emocional en el aula, implantado desde el año 2008. El programa ha sido diseñado para el alumnado que va desde los tres a los veinte años. Siendo participantes activos todos los centros educativos de Gipuzkoa. Utiliza la IE como un tema transversal en el aula utilizando diversas actividades donde la educación artística juega un papel fundamental para saber expresar las emociones a través de la pintura y el dibujo. (Aierdi, Lopetegi y Goikoetxea, 2008)
- El *Emocionario* (Núñez y Valcárcel, 2013) es un libro ilustrado que guía a los alumnos y docentes a través de la expresión plástica de 92 emociones. De forma que la educación artística ayuda a que el individuo sea más sensible y pueda desarrollar su personalidad e imaginación, pudiendo ser más conscientes de la capacidad de poder identificar y controlar sus emociones.

Las TIC en la educación artística:

La importancia de la utilización de las TIC en el aula para formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje es reconocido y demostrado a nivel educativo, un ejemplo, es el trabajo que realiza la docente Lucía Álvarez mediante su blog educativo donde comparte actividades y recursos digitales para utilizar en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Entre otros autores que trabajan en la implementación de estos recursos es Antonio Segura Marrero (2016) el cual en un artículo llama a los recursos tecnológicos con el término tecnopedagogía, si se utilizan como una herramienta educativa, usándolos con un objetivo didáctico para que sean funcionales. Enunciando que la importancia de su uso está en que capta la atención del alumno y sirve de complemento y refuerzo para las explicaciones del docente y la transmisión del mensaje a los estudiantes. Es decir, desde una necesidad justificada para optimizar propuestas didácticas y mejorar los resultados del alumno. Según Barba et al. (2010) no “ser utilizadas de forma superficial, descontextualizada y fragmentada” (p. 11). Tal como indica Ramírez, Cañedo y Clemente (2012) “la competencia digital ha de vincularse además a la creencia en la mejora de la enseñanza a través de las TIC.” (p.149)

Debido a que las aulas deben amoldarse al Siglo XXI, hay una variedad de material que sirve a los docentes como guía a la hora de la implementación de las TIC como es en el caso de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, siendo los propios docentes los que dan su propia opinión a partir de la experiencia (Hernández, Pennesi, Sobrino y Vázquez, 2011). Ventajas como la posibilidad de compartir proyectos a distancia con otras asignaturas en aulas interconectadas por medio de las pizarras digitales interactivas (PDI) (Cacheiro, 2018). Tal como dicen Gómez et al. (2016) es importante que a los docentes se les proporcione una formación adecuada para que sepan utilizar la PDI y usarlas como recurso didáctico.

Inteligencia emocional y TIC en Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

El mejor ejemplo para entender la importancia y la relación existente entre los recursos TIC, el arte y el desarrollo del potencial emocional, afectivo, creativo y social de los alumnos está en la página web Plas-Tic, creada por el Ministerio de Educación para el correcto uso e implementación de esta metodología en el aula. Tiene tres apartados desde los que se puede acceder: alumnado, profesorado y público. Es una página muy completa y útil para el

docente, donde te enseñan a relacionar emociones, con el arte e incluso la música, utilizando recursos TIC para llevar el mensaje con mayor facilidad a los estudiantes. Además, te proponen diversas actividades e ideas para los diferentes cursos de Educación Secundaria Obligatoria y de primero de Bachillerato.

Apartado 3. Principales teorías, autores o posicionamientos que discrepan la postura adoptada en este proyecto

Igual que hay varios autores que se posicionan a favor de las TIC debido a sus múltiples beneficios en la enseñanza, también hay detractores que creen que son una oportunidad de distracción para los alumnos. Según del Moral (1999) adoptar la implementación de herramientas tecnológicas, supone el riesgo de no ser utilizadas correctamente y con un fin educativo, por eso la importancia de presentar una opción viable desde una perspectiva enriquecedora, tomada como referente de objetivos pedagógicos.

Por ejemplo, en el caso de las TIC como potenciador artístico, realizar una animación tridimensional demanda conocimientos de geometría espacial para diseñar objetos con volumen. Igual que el desarrollo de la creatividad y la sincronización a la hora de recrear los movimientos e incluir música o texto en el video. En definitiva, el diseño de unos objetivos, metodología y herramientas adecuadas son de suma importancia para el correcto uso de las TIC.

Apartado 4. Recorrido teórico / histórico del tema planteado

Un ejemplo que desde la educación artística se puede desarrollar la Inteligencia emocional es la Dra. Oaklander (1978) quien mediante un método de trabajo psicoterapéutico a través de técnicas expresivas ayuda a conflictos del desarrollo de niños y adolescentes, su teoría está fundamentalmente basada en la teoría de Gestalt, utilizando estos principios de forma que los niños y adolescentes aumenten su conciencia y descubran su verdadero yo interior, mejorando su autoestima y estimulando su crecimiento personal.

Aun así, es a principios del S.XX cuando la enseñanza plástica evoluciona y empieza a considerarse de vital importancia para el desarrollo de los niños y adolescentes. Howard Garner (1995), a través de su estudio sobre las Inteligencias múltiples ha sido un referente indiscutible para potenciar otras habilidades y capacidades innatas en las personas, concretamente la habilidad cognoscitiva espacial y visual, es la relacionada con las artes, necesitan realizar actividades que incluyan juegos interactivos, videos, películas o visitas al museo.

A lo largo de los años se ha demostrado las habilidades que se desarrollan por medio de la educación artística, tales como el sentido y la experiencia estética mediante un lenguaje visual y cultural y la capacidad de expresión y creatividad que permite un desarrollo integral del individuo. Siendo el dibujo un lenguaje expresivo que potencia la canalización de las emociones, mostrando el mundo interior del alumno. Además, de la diversidad de técnicas, materiales y aplicaciones que tienen la enseñanza artística se puede trabajar con los alumnos diferentes puntos de vista y métodos a través del dibujo técnico, el dibujo al natural, el artístico, de retentiva, la pintura, modelado e incluso con la escultura.

Debido a todas estas habilidades se ha creado una idea preconcebida sobre la educación plástica, siendo considerada difícil integrar las TIC al currículo de esta asignatura. Lo cual es totalmente erróneo, ya que no se está pidiendo que se abandone la parte tradicional de la educación artística, sino que estos recursos sirvan de complemento e innovación para esta asignatura. Una muestra es la aparición de dispositivos móviles táctiles, que ha dejado atrás el uso de la web (e-learning) hacia una nueva plataforma de contenido (m-learning). En esta corriente surge la tableta digital táctil, que combina las ventajas de un ordenador portátil y un móvil. (Saorín *et al.*, 2011) La aparición de estos dispositivos pueden servir de gran uso para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, con diversas posibilidades de diseño, dibujo e interacción tridimensional de una manera flexible y dinámica. Un ejemplo de este modelo m-learning va a ser este proyecto, que va a utilizar un

modo de aprendizaje móvil, utilizando dispositivos como smartphones, PDAs, iPads y/o teléfonos móviles. Permitiendo un aprendizaje más flexible (pudiendo ser utilizado en cualquier lugar y momento). A lo largo del TFM se va a hablar de programas específicos debido a su uso y aplicación para las actividades diseñadas. Pero hay otras muchas aplicaciones que los alumnos pueden utilizar y aprender a través del m-learning como visualizar modelos 3D, ofreciéndoles otra perspectiva sobre el espacio y el volumen, que podría derivar a la iniciación del modelaje, algunas de estas aplicaciones podrían ser: iRhino 3D, IPM Viewer, SculptMaster 3D, iSculptor o programas con imágenes vectoriales 2D tales como: iDesign, iDraw o Paintbook. (Saorín *et al.*, 2011). Aparte de estas aplicaciones relacionadas con las artes, el m-learning ofrece diversas relacionadas con la educación, como puede ser Wunderlist una app que te permite crear listas de tareas, ayuda a planificar y gestionar tareas pendientes, y a su vez, sincronizar con otros dispositivos móviles. (Gómez, López, Molina, 2016)

Además, de que la digitalización de los centros educativos es un hecho que lleva implantado hace varios años como objetivo de la adecuación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al sistema educativo. Apoyado por el Ministerio de Educación y Ciencia a través del ITE (Instituto de Tecnologías Educativas). Además de varias iniciativas que han surgido con planes autonómicos, como el Averroes en Andalucía o el Plumier en la Región de Murcia. En el caso de Andalucía, tal como indican Aguaded y Tirado (2008) se realizó cambios curriculares y organizativos para la integración de manera masiva de ordenadores en los centros educativos, impulsados por la Junta de Andalucía, con una inmersión de más de 200.000 ordenadores en red funcionando. Aprobado y financiado por el Plan Nacional de I+D 2004/07 del Ministerio de Educación de España.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Este proyecto persigue desarrollar en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual una perspectiva emocional de forma que los alumnos de una manera artística desarrollen el autoconcepto y el uso de las TIC para estimular la expresión plástica y la producción artística.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcanzar el Objetivo General se plantean los siguientes objetivos específicos (OE)

OE 1. Formar al alumno en la experimentación de los colores primarios y secundarios de una forma expresiva.

OE 2. Desarrollar en los estudiantes una sensibilidad artística y capacidad de transmisión en técnicas gráfico-plásticas.

OE 3. Incentivar un sentido participativo y crítico de los alumnos de 1º de la ESO a través de proyectos grupales y el uso de las TIC.

OE 4. Generar en los estudiantes habilidades para el correcto uso de los medios digitales y audiovisuales enfocados a la educación artística.

OE 5. Generar una base desde la cual el alumno construya su personalidad, autonomía y creatividad.

4. METODOLOGÍA

Se utilizará la educación artística como agente resolutivo a las carencias emocionales y digitales detectadas en el aula. El tipo de metodología propuesta persigue alcanzar las recomendaciones y hacer uso de las propuestas en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 4. Recomendaciones de metodología didáctica.

d) Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza y los procesos de aprendizaje autónomo y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

k) Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Para lograr los objetivos enunciados anteriormente se plantea una metodología de actuación basada en el uso de las TIC que puedan aumentar la eficacia del aprendizaje y de la enseñanza artística. A su vez este proyecto pretende concienciar la importancia de la Inteligencia emocional como un tema transversal dentro de esta asignatura, que debe de ser tratado en las explicaciones de los docentes, utilizando un modo reflexivo, de forma que los alumnos tomen conciencia del aprendizaje de una manera autónoma y creativa. Se van a proponer actividades artísticas diseñadas para el desarrollo del autoconcepto, mediante la identificación y transmisión de las emociones. Además, se va a propiciar un aprendizaje colectivo para una mejor sociabilización y empatía con los compañeros, cualidades importantes para una correcta adaptación en la sociedad, así como fomentar el trabajo individual para un mayor conocimiento de sus emociones y de sus capacidades digitales.

La estructura que seguiría este modelo de proyecto sería la siguiente, dividido en tres fases:

- La primera fase o fase inicial consiste en introducir al alumno en técnicas gráfico-plásticas mixtas y secas como el collage y el dibujo. Mediante lápices y el juego de papeles translúcidos para formar los colores, como el ilustrador Hervé Tullet (2012). Mediante estas técnicas el alumno va a experimentar con la identificación de las emociones y el trabajo en grupo. Como TIC se utilizará el programa Issuu y las PDI.
- La segunda fase o fase intermedia se basa en el movimiento y el volumen, de forma que los alumnos desarrollen su capacidad espacial, como otra forma de expresar. El material para el modelado será la plastilina y para trabajar el dinamismo y el movimiento se utilizará la aplicación Stop Motion Studio para realizar un corto animado. Esta fase también consistirá en trabajos grupales.
- La tercera fase va a utilizar como técnica húmeda, la pintura, a modo de expresión y reflejo del autoconcepto del alumno. A través de los colores y su plasticidad van a crear un autorretrato de como ellos se ven. En esta fase también crearán una experiencia estética y aprenderán recursos museísticos a través de una exposición artística colectiva en el Instituto. La TIC empleada será el Código QR.

Desde la primera actividad los alumnos van a ir acompañados por el docente para que identifiquen las emociones a través del arte de una forma correcta y aprendan a saber transmitir las, de una forma reflexiva y artística que finalizará con una lectura hacia su interior y un correcto autoconocimiento. En este recorrido se van a utilizar tres formas de representación artística: el dibujo, el modelado y la pintura. Utilizando diferentes técnicas artísticas para su consecución. Mediante las TIC se hará una fusión de lo tradicional con la innovación, plasmada en obras colectivas e individuales. La propuesta de trabajo en grupos tiene una finalidad significativa, ya que los alumnos van a ser conscientes de las diferentes maneras que tienen sus compañeros de afrontar una misma emoción y saber expresarla mediante el lenguaje artístico, trabajando la empatía y el compañerismo.

De la misma forma, los principios que guiarán la participación de los agentes implicados (alumnos y docentes) serán el respeto mutuo (tanto en trabajos propios, como ajenos) una participación activa del alumnado (interesándose por las explicaciones, actividades y recursos recomendados para una mayor ampliación de conocimientos) aceptación de las actividades, solidaridad con el docente y los compañeros, implicación de todos los componentes del grupo para que realicen un aprendizaje significativo, así como una mentalidad abierta y respetuosa con la diversidad e inclusión.

4.2 CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajarán en este proyecto están contemplados en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, que dispone para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, como la animación digital, utilizar lenguaje audiovisual y de cine, valorar y ser capaz de elaborar proyectos con tecnologías digitales. Además de expresar emociones utilizando distintos elementos y recursos gráficos, a su vez conocer y aplicar las posibilidades expresivas mediante técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Estos contenidos que se van a trabajar van a formar parte del bloque uno expresión artística y el bloque dos del currículo, comunicación audiovisual.

Los contenidos que se abordarán en el proyecto, en función de los objetivos específicos propuestos son el conocimiento y uso de técnicas artísticas, identificación y transmisión de emociones, alfabetización digital y trabajo colectivo.

Se prestará también atención al conseguimiento y desarrollo de las siguientes competencias de la LOMCE como: aprender a aprender, competencia digital, competencia en comunicación lingüística, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Tabla 1. *Relación de contenidos asociados a los objetivos específicos propuestos*

Objetivo específico (OE)	Contenido asociado
OE 1. Formar al alumno en la experimentación de los colores primarios y secundarios de una forma expresiva.	Experimenta con los colores para la creación de obras artísticas.
OE 2. Desarrollar en los estudiantes una sensibilidad artística y capacidad de transmisión en técnicas gráfico-plásticas.	Saber transmitir las emociones de manera artística y creativa.
OE 3. Incentivar un sentido participativo y crítico de los alumnos de 1º de la ESO a través de proyectos grupales y el uso de TIC.	Desarrollo de la comunicación digital, de la exposición en público e interacción con las ideas de sus compañeros.
OE 4. Generar en los estudiantes habilidades para el correcto uso de los medios digitales y audiovisuales enfocados a la educación artística.	Elaboración de una animación a través de recursos digitales y analógicos. Recursos audiovisuales para apreciar el lenguaje del cine.
OE 5. Generar una base desde la cual el alumno construya su personalidad, autonomía y creatividad.	Creación propia a través de un proceso reflexivo, crítico y creativo.

4.3 ACTIVIDADES

Para trabajar el contenido expuesto y alcanzar así los objetivos que se persiguen, se proponen las siguientes actividades, con la previsión de los recursos se utilizará un aula equipada con un proyector, pizarra digital interactiva, medios audiovisuales y digitales (modelo m-learning). Además, de materiales relacionados con técnicas gráfico-plásticas.

A continuación, se explicarán las actividades que van a componer cada fase:

Primera fase o fase inicial:

- **Momento cine:** se utilizará un recurso audiovisual, en cada comienzo de fase, para que el alumno reflexione sobre el poder de la imagen y les transmita un mensaje relacionado con las emociones y el autoconcepto que ellos puedan asimilar, transmitirlo y desarrollarlo a través del arte. En esta primera fase se visualizará en clase el cortometraje animado *The Box* la trama va a permitirles identificar cinco emociones que van a sentir los protagonistas del corto, que son una persona mayor y un ratón. La primera impresión del hombre al ver el ratón es de asco, cuando lo atrapa se convierte en tristeza y compasión; a su vez el ratón al sentirse atrapado siente rabia contra el humano, para después convertirse en miedo de lo que le pueda hacer; y por último los dos crean una relación de amistad que los lleva a sentir felicidad por su mutua compañía. A continuación del visualizado se dedicará unos minutos para la reflexión de estas emociones y que colores los representarían.
- **Hora de crear:** para fortalecer el sentido participativo se crearán grupos de cuatro y cada grupo va a trabajar una de las emociones antes identificadas en el corto. Todos los integrantes deben de participar por igual y de manera consensuada llegar a un acuerdo sobre los personajes, la trama y una armonía en cuanto al proceso. La actividad propuesta va a consistir en realizar un cuento ilustrado en el cuál van a utilizar técnicas mixtas como el collage, el dibujo y lápices de grafito y/o de colores. La finalidad es que los alumnos experimenten con las características de estas técnicas y sepan las ventajas e inconvenientes a la hora del proceso artístico. Mediante papel translúcido (papel celofán) los alumnos van a formar colores secundarios, por ejemplo, para crear el verde cuando quieran representar el asco, superpondrán el azul y el amarillo. El resultado serán composiciones abstractas o figurativas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por el uso del color, como uno de los criterios de evaluación del bloque de expresión plástica que implementa la LOMCE.
- **TIC:** al finalizar todas las escenas del cuento, que van a tener un mínimo de cuatro a un máximo de ocho dibujos. El docente procederá a explicar mediante la PDI como digitalizar el cuento y subirlo a la plataforma

Issuu. Los alumnos podrán interactuar mediante este recurso y a su vez mediante las Tables o en la sala de informática subir ellos mismos su propio trabajo.

Segunda fase o fase intermedia:

- Momento cine: para dar comienzo a esta fase se visualizará el cortometraje llamado *Lambs* el cual el protagonista es una oveja multicolor que quiere ser una vaca, habla sobre que no importa ser diferente, sino destacar en lo que uno quiere sin importarle lo que piensen los demás. No dejarse llevar por el resto de la multitud y escucharse a uno mismo. Este corto pretende que los alumnos reflexionen sobre la personalidad de cada uno y la regulación de las emociones.
- Hora de crear: en esta ocasión el alumno va a desarrollar el volumen, comprendiendo los espacios y las formas 3D a través de la plastilina. Este material es el más adecuado para trabajar con los alumnos del curso debido a su maleabilidad y facilidad de conseguir. En los mismos grupos que la fase anterior crearán cada uno un animal diferente o ficticio, desarrollando así su imaginación. Además, de diseñar un fondo a través de témperas para el telón del que será su corto.
- TIC: para finalizar esta fase, los alumnos mediante la aplicación Stop Motion Studio, de descarga gratuita en la Table o dispositivo móvil crearán un corto animado, creando movimiento a través de las figuras de plastilina que han creado.

Tercera fase o fase final:

- Momento cine: el cortometraje elegido para esta tercera y última fase es *Ratón en venta* el protagonista de esta trama es un ratón con las orejas muy grandes. Habla sobre la importancia de ser uno mismo, conocerse para saber cuáles son sus virtudes y defectos y así, poder sacarles provecho.
- Hora de crear: para esta actividad se utilizará la témpera como técnica húmeda. Los alumnos van a realizar una composición atendiendo a las posibilidades que permiten este material transmitiendo las emociones

básicas que el alumno ha aprendido durante las fases anteriores. El tema para tratar será un autorretrato sobre cartón, el alumno hará un trabajo de retrospectiva y de análisis interior expresando a través de la pintura sus valores, conocimientos de ellos mismos y también la parte física que viene englobada dentro del autoconcepto. El resultado será una obra expresiva, sin rasgos realistas, donde si el alumno se percibe melancólico y como complejo tiene unos ojos pequeños, utilizará para representarse el azul y unos ojos más pequeños que el resto de sus rasgos.

- TIC: La parte digital de esta actividad va a ser la utilización de los Códigos QR. Los alumnos con la ayuda del docente van a exponer los autorretratos en una exposición temporal en uno de los pasillos del Instituto y al lado de su obra van a poner una cartelera donde va a ir el Código QR. De esta manera van a crear una exposición física y digital, y a su vez, es una forma que el resto de los alumnos se interesen por el arte y por conocer a los alumnos que han realizado esos retratos, el que quiera saber quién es el artista, bastara con escanear el código con un dispositivo móvil e irá directo a la ficha del alumno donde habrá una breve reseña a modo de presentación. De tal manera que todos los alumnos queden interconectados a través del arte y la tecnología.

4.4 RECURSOS

Para la realización de las actividades se necesitarán los siguientes recursos que aparecen en la tabla. Lo primordial es la conexión a Internet proporcionada por el centro, el ordenador del docente y una PDI. En cuanto a las aplicaciones digitales requeridas para la consecución de los ejercicios, son todas gratuitas y descargables en cualquier dispositivo móvil, utilizando el modelo m-learning, también se podría utilizar la sala informática. Los materiales para la realización de los trabajos artísticos serán pedidos con antelación para que los estudiantes puedan seguir con normalidad el ritmo y programación de la clase.

Tabla 2. *Relación de actividades asociadas a contenidos en relación con los objetivos específicos*

Objetivo específico (OE)	Contenido asociado	Actividades	Recursos
OE 1. Formar al alumno en la experimentación de los colores primarios y secundarios de una forma expresiva.	Experimenta con los colores para la creación de obras artísticas.	Creación de colores secundarios a través de primarios con la técnica collage para el cuento ilustrado.	Papel celofán.
OE 2. Desarrollar en los estudiantes una sensibilidad artística y capacidad de transmisión en técnicas gráfico-plásticas.	Saber transmitir las emociones de manera expresiva, artística y creativa.	Realización de un cuento ilustrado grupal mediante técnicas mixtas y secas atendiendo a la identificación de una emoción. Creación de una figura mediante el modelado.	Bloc de dibujo A4, lápices de colores, pegamento, tijeras, grafito, rotuladores, papel celofán, revistas. Plastilina.
OE 3. Incentivar un sentido participativo y crítico de los alumnos de 1º de la ESO a través de proyectos grupales y el uso de TIC.	Desarrollo de la comunicación digital, de la exposición en público e interacción con las ideas de sus compañeros.	Digitalizar el cuento ilustrado grupal a través de una plataforma digital.	Pizarra digital, ordenador, dispositivo móvil, Issuu.
OE 4. Generar en los estudiantes	Elaboración de una animación a través	Realización de una animación	Cortometrajes. Dispositivo

habilidades para el correcto uso de los medios digitales y audiovisuales enfocados a la educación artística.	de recursos digitales y analógicos. Recursos audiovisuales para entender el lenguaje del cine.	digital mediante Stop Motion. Reflexión mediante cortometrajes.	móvil, Tablet, plastilinas, cartón, témperas, rotuladores.
OE 5. Generar una base desde la cual el alumno construya su personalidad, autonomía y creatividad.	Creación propia a través de un proceso reflexivo, crítico y creativo.	Creación de un autorretrato para una exposición temporal y su difusión con el Código QR.	Cartones, témperas, tijeras, dispositivo móvil.

4.5 TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de este proyecto está pensada para la programación de 1º de la ESO, el proyecto está dividido en tres fases, cada fase se desarrollará en un trimestre siendo compatible con el resto de contenido y bloques que se han de impartir.

La división de las fases sería la siguiente. Teniendo en cuenta que la duración máxima de los cortometrajes que dan comienzo a cada fase es de 10 minutos, el resto sería para el desarrollo artístico, emocional y digital del alumno. La fase inicial tendrá lugar en el primer trimestre durante cuatro sesiones repartidas en el mes de noviembre. En la siguiente fase intermedia o de implementación tendrá lugar en el segundo trimestre siendo completada en cuatro sesiones repartidas en el mes de marzo. Finalmente, la fase de cierre programada para el tercer trimestre y organizada en un total de cuatro sesiones para el mes de mayo.

Tabla 3. *Relación cronológica de actividades*

Objetivo específico (OE)	Actividades	Fase
OE 1. Formar al alumno en la experimentación de los colores primarios y secundarios de una forma expresiva.	Creación de la identificación de una emoción a través del collage.	Fase inicial. 2 sesiones.
OE 2. Desarrollar en los estudiantes una sensibilidad artística y capacidad de transmisión en técnicas gráfico-plásticas.	Realización de un cuento ilustrativo grupal mediante técnicas gráfico-plásticas.	Fase inicial. 2 sesiones
OE 3. Incentivar un sentido participativo y crítico de los alumnos de 1º de la ESO a través de proyectos grupales y el uso de TIC.	Digitalizar el cuento ilustrado y proceso de creación grupal de un corto animado.	Fase intermedia. 2 sesiones
OE 4. Generar en los estudiantes habilidades para el correcto uso de los medios digitales y audiovisuales enfocados a la educación artística.	Realización de una animación digital en Stop Motion.	Fase intermedia. 2 sesiones
OE 5. Generar una base desde la cual el alumno construya su personalidad, autonomía y creatividad.	Creación de un autorretrato para una exposición temporal y su difusión con el código QR.	Fase de cierre. 4 sesiones

5. EVALUACIÓN

Para comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos previstos se evaluará conforme a los siguientes criterios y con los siguientes instrumentos.

Tabla 4. *Evaluación del cumplimiento de los objetivos*

Objetivo específico (OE)	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
OE 1. Formar al alumno en la experimentación de los colores primarios y secundarios de una forma expresiva.	Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	Rúbrica 1.
OE 2. Desarrollar en los estudiantes una sensibilidad artística y capacidad de transmisión en técnicas gráfico-plásticas.	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	Rúbrica 1.
OE 3. Incentivar un sentido participativo y crítico de los alumnos de 1º de la ESO a través de proyectos grupales y el uso de TIC.	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	Uso de las PDI. Dirección web del cuento ilustrado y del Stop Motion creado.
OE 4. Generar en los estudiantes habilidades para el correcto uso de las tecnologías y medios digitales.	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica,	Rúbrica 1.

	ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación de lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	
OE 5. Generar una base desde la cual el alumno construya su personalidad, autonomía y creatividad.	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuro.	Rúbrica 2.

Por otro lado, con el fin de evidenciar la validez del propio diseño del Proyecto se llevarán a cabo un tipo de evaluación continua para la consecución de los objetivos propuestos, en aplicación de los siguientes criterios e instrumentos.

- Evaluación inicial: se realizará una actividad artística relacionada con los colores para ver su nivel en este campo y su capacidad de expresión. Esta nota no será tomada en cuenta en la evaluación final, si no que va a servir de nivel orientativo para el docente, saber desde que punto empezar y así ver la evolución que la educación artística provoca en el autoconocimiento del alumno.
- Evaluación formativa: conforme los alumnos vayan desarrollando las actividades artísticas irán adquiriendo las habilidades que se proponen e irán desarrollando el autoconcepto, aportando más seguridad y resolución a sus trabajos, por lo cual se tratará de una evolución continua. Como instrumentos de evaluación que se utilizarán para saber si están adquiriendo esas capacidades va a basarse en sus trabajos presentados, material realizado y/o links, de forma que será muy importante el portafolio y almacenar en carpetas por cursos y grupos todos los trabajos digitales y físicos, para poder ver la evolución del

alumno. Cada trabajo seguirá los criterios de evaluación propuestos en el currículo de la asignatura por la LOMCE y de una rúbrica donde los docentes puntuarán según su propio criterio.

- Evaluación final: el proyecto final va a servir al docente para saber si el alumno ha utilizado un aprendizaje significativo y es capaz de asociar e incluir todo lo enseñado durante el proceso. Se realizará otra rúbrica para este proyecto final, que va a centrarse en el trabajo individual del alumno demostrando el afianzamiento de las técnicas artístico-plásticas utilizadas con conocimiento y criterio para expresar el autoconcepto y su sentido participativo en la realización de una exposición artística física y digital en el Instituto. El resultado tanto del autorretrato y de la exposición será una prueba del funcionamiento o fracaso de este proyecto.

Dentro de la evaluación del diseño del proyecto, se podría indicar que entre sus ventajas está la posible implementación de la metodología propuesta a todos los cursos donde se imparta la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Siendo posible mediante la ampliación del conocimiento y aumentando la complejidad de las actividades artísticas y digitales. Pudiendo experimentar con otras técnicas artísticas o diferentes conceptos dentro de la Inteligencia emocional que se podrían trabajar, junto a diferentes contenidos y recursos TIC, como puede ser trabajar la relajación, la creatividad, la autoestima o el acoso escolar en el aula.

Un ejemplo podría ser trabajar la inocencia a través de la concienciación del reciclaje, primero se les atendería a reflexionar con un elemento audiovisual que trate sobre la importancia de reciclar para después trabajarlo con diferentes actividades artísticas y recursos digitales que potencien su creatividad, para finalizar con una exposición virtual colectiva en el curso de 4 de la ESO con materiales reciclados sobre la inocencia. O crear un blog artístico con los alumnos de 2º de la ESO sobre artistas que utilizan materiales reciclados. En definitiva, desde la educación artística se podría trabajar diversos temas de suma importancia para el desarrollo del alumno y este modelo permite adaptaciones en su estructura. Incluso podría trabajarse de

una manera interdisciplinar con otras asignaturas como puede ser Lengua Castellana y Literatura en la creación del cuento ilustrado incluyendo los textos y una narración acorde con los dibujos.

Este proyecto es viable para llevarlo por cualquier profesor que quiera innovar y experimentar con la expresión artística, llevándolo a un nivel más profundo para que el alumno pueda utilizar el arte como vehículo para solucionar carencias emocionales. Es cierto que es necesario una buena comunicación con los alumnos para que funcione y ver el desarrollo final que se pretende. Entre los inconvenientes están la continua actualización de las actividades al implementar las TIC, para que no queden desfasadas y buscar una mayor eficacia y compatibilidad. Además, el uso de las TIC también es un campo desconocido por algunos docentes que puede llevar a dejar el proyecto a medias al no integrarlas. O incluso puede darse el caso de que los alumnos no estén en la labor de participar e implicarse en las actividades.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Los principales puntos fuertes, virtudes y características destacables del proyecto son que es un modelo funcional que puede implantarse dentro del currículo, con unos recursos asequibles y viables. Las actividades propuestas cumplen con los criterios de evaluación expuestos por la LOMCE para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual del 1º ciclo, siendo actividades propuestas dentro del contenido del bloque 1 de expresión plástica y bloque 2 comunicación audiovisual y relacionadas ante la necesidad de implementación de las TIC y el uso de la educación artística como agente de expresión y lenguaje. Las posibilidades de llevarlo a cabo son la formación, innovación, conocimientos y creatividad del docente. Que crea en el desarrollo integral del alumno y utilice las TIC y la IE como temas transversales en su metodología y explicaciones.

Las características o cualidades del Proyecto que garantizan su puesta en práctica y éxito son que el centro y el profesorado se comprometan a innovar

mediante las TIC en el proceso educativo, invirtiendo en la formación del docente enfocado a las necesidades de la sociedad actual. Por lo cual cuenta con las limitaciones dentro del nivel formativo del docente o del centro, cada docente tiene una forma particular de enseñar y cada centro tiene su propia ideología, por lo cual son dos factores que pueden influir negativamente en la práctica de este proyecto.

El carácter innovador de este proyecto reside, sobre todo en la metodología, como esta enfocada las actividades para que el alumno a través del arte consiga una alfabetización digital y emocional, proporcionando cada ejercicio una reflexión y un crecimiento en el alumno, a través de un aprendizaje significativo. Siendo útil para un mayor rendimiento académico del alumno, además de desarrollar la empatía, sociabilidad y autoconocimiento para una correcta adaptación al centro. En el caso de que el proyecto se llevara a la práctica, se podría implementar durante todo el curso diseñando las actividades a través de esta metodología: fusionando los contenidos de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, con las TIC y la Inteligencia emocional.

De cara a mi futuro desempeño docente, la redacción de este proyecto me ha aportado una mirada reflexiva a la importancia de regular las emociones para crear relaciones y tener una mentalidad sana, así como el ponerme al día de todos los recursos y ventajas que proporcionan las TIC, que sin lugar a duda utilizaré en mi futuro como docente y seguiré investigando e innovando para poder enseñar mis conocimientos desde diferentes puntos de vista y no llegar al punto del burn out propio de esta profesión.

De la etapa que más he disfrutado en la realización de mi TFM ha sido investigando como los docentes innovan y crean nuevos planteamientos para llegar al alumno. Incluyendo actividades que no se me habían ocurrido o no sabía que se estaban trabajando desde hace unos años, por lo cual ha sido un descubrimiento y me han servido de inspiración. Al principio, a la hora de realizar el diseño de proyecto dentro de la metodología me pareció difícil, ya que cometí el error de obsesionarme con la innovación hasta que pude

centrarme y pensar en la identificación y problema que quería resolver, planteando soluciones hasta llegar al modelo expuesto. A partir de este momento las actividades y recursos que podría utilizar para resolverlo llegaron hasta formar las actividades y estructura actuales. Sin duda este es el comienzo de una profesión en la que pretendo seguir investigando e innovando para seguir mejorando.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded Gómez, J. I., Tirado Morueta, R. (2008) Los centros TIC y sus repercusiones didácticas en primaria y secundaria en Andalucía. *Educar*, 41, 61-90. Recuperado el 13 de mayo de 2019 de <https://ddd.uab.cat/record/34540>
- Aierdi Gabina, A., Lopetegi Auzmendi, B., Goikoetxea Ezeia, K. (2008) *Inteligencia emocional educación secundaria obligatoria 2º ciclo*. Gipuzkoa: Gipuzkoako Foru Aldundia.
- Alonso García, L. (2014). *Proyecto Reflejarte*. Recuperado el 10 de mayo de 2019, de <https://www.fundacionbotin.org/post-plataforma/proyectos-de-arte-y-emociones-una-propuesta-para-reflejarte-2014.html>
- Álvarez, L. *Las TIC en plástica propuestas de trabajo e ideas para una educación artística digital*. Recuperado el 10 de mayo de 2019, de <https://www.luciaalvarez.com/>
- Barba, C., Capella, S., Adell, J., Al-lés, G., Alart, N., Barato, J. N., Barlam, R., Bernabé, I., Cervera, N., Coma, N., Doménech, R., Fiero, J. L., Ivanova, M., Lluelles, M.M., Miró, C., Palahí, I., Pérez Sánchez, A., Pérez Torres, I., del Pozo, M. (2010). *Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología*. Barcelona: Gráo.
- Bongaerts, W. (2 de noviembre de 2015). *Mouse for sale*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OzYwE3Tst1Y>
- Cacheiro González, M. L. (2018). *Educación y Tecnología: Estrategias Didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Uned.
- CG Meetup. (3 de noviembre de 2018). *The Box*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/20evunLzSgk>
- Del Moral Pérez, M. E. (1999) Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC). *Creatividad y educación. Educar*, 25, 33-52. Recuperado el 14 de mayo de 2019 de <https://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20713/20553>

- Filmbilder. (13 de noviembre de 2013). *Lambs*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9Hq9rf0Xgrl>
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gazmuri Mújica, V., Milicic Müller, N. (2013). *Terapia de grupo en niños. Una alternativa de crecimiento emocional*. Santiago: Universidad Católica de Chile.
- Gómez Galán, J., López Meneses, E., Molina García, L. (2016). *Instructional Strategies in Teacher Training*. UMET Press, Universidad Metropolitana.
- Hernández Ortega, J., Pennesi Fruscio, M., Sobrino López, D., Vázquez Gutiérrez, A. (2011) *Experiencias educativas en las aulas del Siglo XXI. Innovación con TIC*. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica.
- Instituto de Tecnologías Educativas (ITE). *Proyecto PLAS-TIC*. Recuperado el 01 se mayo de 2019, de <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>
- Jiménez Moral, M., López Zafra, E. (2010). Inteligencia emocional y rendimiento escolar: Estado actual de la cuestión. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 41(1), 69-80. Recuperado el 13 de mayo de 2019 de <http://publicaciones.konradlorenz.edu.co/index.php/rlpsi/article/view/556/39>
- Núñez, C., Romero Valcárcel, R. (2013). *Emocionario. Di lo que sientes*. Palabras Aladas.
- Oaklander, V. (1978). *Windows to Our Children: A Gestalt Therapy Approach to Children and Adolescents*. Moab, UT: Real People Press.
- Rámirez Orellana, E., Cañedo Hernández, I., Clemente Linuesa, M. (2012) Las actitudes y creencias de los profesores de secundaria sobre el uso de Internet en sus clases. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 38, 147-155. Recuperado el 13 de mayo de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3851447>

Saorín Pérez, J. L., de La Torre Cantero, J., Martín Dorta, N. N., Carbonell Carrera, C., Contero González., M. (2011). Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y artes plásticas, en Barrios Vicente, I. M. (Coord.) Mujeres y la sociedad de la Información. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(2), 259-279. Recuperado el 13 de mayo de 2019 de

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8281/8285

Segura Marrero, A. (2016). *Tecnopedagogía (XVII): La importancia de los recursos audiovisuales como herramienta educativa*. Recuperado el 8 de mayo de 2019, de

<https://www.ui1.es/blog-ui1/tecnopedagogia-xvii-la-importancia-de-los-recursos-audiovisuales-como-herramienta-educativa>

Tullet, H. (2012). *Un libro*. Madrid: Kókinos.

8. ANEXOS

ANEXO 1. RÚBRICA PARA LOS TRABAJOS.

	Sobresaliente 10-9	Notable 8-7	Aprobado 6-5	Suspenso 4-0	Valor
Creatividad.	Utiliza ideas propias, de una manera resolutive y con total uso de la imaginación.	Utiliza algunas ideas propias, de una manera suficientemente resolutive y con bastante uso de la imaginación.	Utiliza pocas ideas propias, de una manera poco resolutive y con poco uso de la imaginación.	Rara vez utiliza ideas propias, de una manera nada resolutive y con apenas uso de la imaginación.	20%
Trabajo en equipo.	Total, participación e interacción con sus compañeros. Aportando siempre ideas, ayudando y resolviendo conflictos.	Bastante participación e interacción con sus compañeros. Aportando grandes ideas y resolviendo bien los conflictos.	Poca participación e interacción con sus compañeros. Aportando algunas ideas y resolviendo ciertos conflictos.	Apenas participación e interacción con sus compañeros. Aportando rara vez ideas y poco resolutive en conflictos.	20%
Desarrollo de la Inteligencia emocional.	Absoluta destreza para la identificación y transmisión de emociones,	Bastante destreza para la identificación y transmisión de emociones, empatía, autoconcepto y	Alguna destreza para la identificación y transmisión de emociones,	Poca o nula destreza para la identificación y transmisión de emociones,	20%

	empatía, autoconcepto y autoestima.	autoestima.	empatía, autoconcepto y autoestima.	empatía, autoconcepto y autoestima.	
Utilización de las TIC.	Absoluta integración de las TIC, con un uso totalmente correcto y apropiado para el contexto.	Bastante integración de las TIC, con un uso muy correcto y apropiado. Con cierta soltura en su manejo.	Suficiente integración de las TIC, con un uso básico y a veces inapropiado.	Apenas integración de las TIC, con un uso incorrecto e inapropiado.	20%
Uso de las técnicas gráfico-plásticas.	Total, demostración y conocimiento de las técnicas artísticas, usándolas de una manera perfectamente correcta.	Gran demostración y conocimiento de las técnicas artísticas, usándolas de manera correcta.	Poco conocimiento de las técnicas artísticas, usándolas de una manera adecuada.	Apenas conocimiento de las técnicas artísticas, usándolas con muchos errores.	20%

ANEXO 2. RÚBRICA PARA EL PROYECTO FINAL.

	Sobresaliente 10-9	Notable 8-7	Suficiente 6-5	Insuficiente 4-0	Valor
Creatividad	Produce brillantes ideas, tiene grandes recursos como la flexibilidad, pensamiento divergente y originalidad.	Produce grandes ideas, usa distintos recursos como la flexibilidad, pensamiento divergente y originalidad.	Produce algunas ideas originales, a veces haciendo uso de recursos como la flexibilidad y pensamiento divergente.	No tiene ideas originales, ni utiliza recursos como la flexibilidad o un pensamiento divergente.	15%
Uso de las técnicas gráfico-plásticas	Gran conocimiento de las técnicas, materiales y soportes artísticos, haciendo un uso excelente de ellos.	Conocimiento de las técnicas, materiales y soportes artísticos, haciendo un uso de ellos con fluidez.	Tiene un conocimiento de las técnicas, materiales y soportes artísticos limitado. Mostrando errores.	No tiene suficiente conocimiento de las técnicas, materiales y soportes artísticos.	15%
Desarrollo del autoconcepto	Tiene una total percepción de cómo es realmente, reforzando su identidad y personalidad.	Ha logrado tener una percepción, personalidad e identidad correcta.	Tiene ciertos aspectos identitarios y muestra algunos rasgos de su personalidad.	No ha logrado afianzar su identidad, ni personalidad, no siendo consciente de la percepción real que	30%

				proyecta.	
Uso de las TIC	Integra con total soltura y fluidez las TIC y muestra un gran dominio tecnológico.	Integra con soltura las TIC y muestra un dominio tecnológico.	Tiene suficiente manejo de las TIC y muestra algunas barreras en el campo tecnológico.	No sabe manejarse con las TIC y muestra ningún dominio tecnológico.	20%
Sentido participativo e individual	Tiene una total participación y motivación en el montaje de la exposición y muestra gran interés en su propio trabajo individual.	Forma parte de la participación y muestra motivación en el montaje de la exposición y trabaja bien de forma individual.	Muestra poca participación y motivación en el montaje de la exposición y/o le cuesta trabajar bien de forma individual.	Tiene muy poca participación y nula motivación en el montaje de la exposición, sin mostrar interés en su trabajo individual.	20%