



**Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación**

**EL ARTE  
CONTEMPORÁNEO  
COMO RECURSO  
EDUCATIVO EN  
EDUCACIÓN  
PRIMARIA.**

Trabajo de FIN DE GRADO  
presentado por:  
**MAIDER LLONA ATECA**  
Titulación: **GRADO EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA.**  
Línea de investigación:  
**EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**  
Director/a:  
**JUDIT CUESTA.**

Ciudad: BILBAO  
25.07.2012  
Firmado por:  
MAIDER LLONA ATECA.  
CATEGORÍA TESAURO:  
TEORIAS Y MÉTODOS EDUCATIVOS:  
MÉTODOS PEDAGÓGICOS.

## **RESUMEN:**

El trabajo de fin de grado que aquí presentamos es una investigación educativa teórica-práctica que combina las investigaciones cualitativas y cuantitativas. La práctica se compone del diseño de una UD llevada a la práctica en el 2º grado de Educación Primaria. El objeto de este trabajo de fin de grado es desarrollar recursos didácticos del área artística. La escasez de recursos innovadores en el área de la Educación Artística y la ausencia del Arte Contemporáneo en la escuela nos impulsa a tratar de demostrar la posibilidad de llevar a cabo sesiones y proyectos que contemplen nuestra realidad cotidiana visible en las obras contemporáneas. Depositamos nuestro interés de ofrecer a los alumnos el análisis de imágenes para desarrollar el sentido crítico parte fundamental en el desarrollo integral de los alumnos.

Palabras clave: Arte contemporáneo, aula, recursos didácticos artísticos.

## ÍNDICE.

### **CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.**

1.	Introducción y Justificación.	5
2.	Relato del posicionamiento del investigador ante su trabajo.	6
3.	Justificación de la investigación.	7
4.	Hipótesis y objetivos.	10
5.	Presentación de la metodología.	11
	5.1. Metodología cuantitativa.	11
	5.2. Metodología cualitativa.	13
6.	Conclusiones.	14

### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.**

1.	Introducción.	15
2.	Educación Artística.	15
3.	Metodologías:	22
	2.1. Proyecto Moprart.	23
	2.3. Humanites proyect.	25
	2.3. MUPAI.	26
3.	Conclusiones.	27

### **CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO.**

1.	Introducción.	28
2.	Introducción a nuestra investigación.	29
3.	Metodologías de trabajo.	31
4.	Propuesta educativa.	
	4.1. Introducción.	32
	4.2. Actividades.	33
	4.3. Evaluación.	43

## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

1. Conclusiones.	46
2. Contribuciones.	51
3. Proyecciones e investigaciones futuras.	52

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	53
---------------------	----

<b>ANEXOS</b>	55
---------------	----

# CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.

## 1. Introducción.

Antes de comenzar creemos necesario mostrar al lector una sinopsis de la temática que trataremos a continuación. *Se trata de una investigación teórico-práctica que intenta introducir el arte contemporáneo en el día a día del aula, con el objetivo de adaptar los recursos didácticos artísticos y creativos como hilo conductor entre las distintas áreas.* Trataremos de ampliar el enfoque que ha adquirido el arte en la escuela aprovechando sus beneficios. En la actualidad aún se confunden las manualidades con la educación plástica, a pesar de recogerse dentro de las competencias básicas, el arte o la creatividad son competencias que no se valoran debidamente por lo general. Se tiende a priorizar las competencias matemáticas o del lenguaje dejando de lado el resto de competencias.

La intención de este estudio no es otro que el de, aprovechar los recursos didácticos artísticos y creativos de los estudiantes en el día a día del aula introduciéndolos, no sólo en las áreas específicas, sino como complemento en el resto de áreas. Para ello es primordial que el profesorado junto con el alumnado desarrolle su potencial artístico dentro del aula. La creatividad, la imaginación y la innovación son potenciales rebosantes de beneficios para el desarrollo integral del alumnado. El carácter multidisciplinar del arte podría funcionar como vehículo integrante o hilo conductor del resto de áreas, con un poco de esfuerzo e imaginación por parte del profesorado. Los recursos didácticos artísticos son infinitos y en general motivadores. Los alumnos tienden a disfrutar del área de educación plástica ya que se vincula con el juego. El juego y la creación son recursos didácticos que dan pie a la experimentación, la exploración, la curiosidad, lo cual permite que el aprendizaje sea significativo. Por estos motivos consideramos que los recursos didácticos artísticos y creativos son muy beneficiosos a la hora de desarrollar el aprendizaje integral de los alumnos.

De la sinopsis apuntada al comienzo de esta introducción, podemos destacar las palabras clave para el estudio: Arte contemporáneo, aula, recursos didácticos artísticos.

Dada la coyuntura podemos afirmar que esta investigación se enmarca en el área de educación artística con la intención de enriquecer y complementar el resto de áreas y competencias utilizando sus recursos didácticos.

Este estudio de investigación brindara la oportunidad al lector, de profundizar en los contenidos y metodologías artísticas menos empleadas en la actualidad para dotar al profesorado y alumnado de fuentes de recursos creativos, como los juegos, en el día a día del aula y no como competencia aislada.

## 2. **Relato del posicionamiento del investigador ante su trabajo.**

Paso a paso he logrado encaminar mi vida hacia la educación. Tras concluir *Bellas Artes* en el año 2001 aproveche la oportunidad para emprender una experiencia maravillosa como fue vivir en Londres. El tiempo transcurrido en esta ciudad me obsequió un sinfín de experiencias que me encaminaron a tomar nuevas decisiones respecto a mi educación y a mi vida laboral. El arte siempre ha estado presente en mi vida y conscientemente o no, vinculado a los niños y niñas. Mi primera idea a este respecto, fue el presentar un proyecto en el ayuntamiento de Getxo, donde presentaba la idea de abrir un estudio de pintura para niños. No se trataba de un estudio de pintura convencional, trataba de mejorar mi propia experiencia como alumna, reuniendo una serie de ideas provistas de creatividad y libertad. Esta iniciativa no dio ningún resultado pero todavía hoy sueño con hacerlo realidad.

Al hilo de los acontecimientos, decidí trasladarme a Barcelona y estudiar un postgrado en *Expresión, Comunicación y Lenguajes en la práctica educativa*, este postgrado está relacionado con el Arte Terapia e incluía una puesta en práctica de un proyecto propio en cualquiera de los ámbitos educativos. Yo escogí el ámbito de la educación primaria y desarrollé mi proyecto en un aula de 2º, la experiencia fue maravillosa y me indujo a tomar nuevas decisiones; estudiar la carrera de *Educación Primaria*.

En mi corta experiencia en la docencia he observado, la ausencia de creatividad y recursos artísticos en el día a día del aula y en la E.A.<sup>1</sup> Por estos motivos considero tan importante tratar de involucrar contenidos de la E.A. en el aula, para guiar a los alumnos en un proceso de enseñanza aprendizaje integro e implicado con la sociedad.

---

<sup>1</sup> E.A.: Abreviatura de Educación Artística.

El ser social implica la interpretación de las imágenes que nos rodean ya que el mundo actual está repleto de imágenes que nos manipulan y debemos preparar a los alumnos a ser críticos y saber determinar los mensajes ocultos.

### **3. Justificación de la investigación.**

Antes de continuar avanzando en nuestra investigación, hemos considerado necesario justificar nuestro trabajo de fin de grado y por ello nos vemos en la obligación de contestar al interrogante de por qué realizar esta investigación, en este apartado resumiremos los motivos que nos han llevado a realizarla además de ver sus implicaciones prácticas y teóricas.

En la presente investigación vamos a generar recursos didácticos para el día a día en el aula basados en el arte contemporáneo pictórico. Las obras de arte son reflejo de nuestra cultura, narran hechos cotidianos o históricos y sentimientos que explican conceptos y contenidos de todo tipo de temas. Por lo que podemos vincular el arte y la Educación Artística en todas las áreas de forma interdisciplinar mediante proyectos o unidades didácticas.

En la actualidad gracias a las Nuevas tecnologías tenemos la oportunidad de encontrar todo aquello que necesitamos para la programación de las unidades didácticas del aula. Las Nuevas tecnologías son una fuente inagotable de información y debemos hacer uso de ellas en el día a día de los alumnos. Los recursos artísticos que podemos encontrar en la web son infinitos, miles de ideas, demostraciones y consejos que se ofrecen a los docentes para complementar en cualquiera de las áreas.

Las representaciones gráficas ayudan a la comprensión. Un texto se asimila mejor, cuando es acompañado por una imagen. Las imágenes tienen la capacidad de expresar acciones, emociones, descripciones y sentimientos. La expresión popular “una imagen vale más que mil palabras” lo expresa con claridad ¿Por qué no aprovechamos los recursos didácticos artísticos? Por lo general los alumnos disfrutan con el arte, creemos que es nuestro deber impulsar su uso y acercamiento al aula, en matemáticas, ciencias sociales o lengua, el arte tiene cabida en todo. Debemos contemplar las habilidades artísticas como recursos didácticos para desarrollar la creatividad, la imaginación, la experimentación y la innovación para el desarrollo de las competencias básicas.

Las habilidades artísticas son necesarias en la actualidad, en un mundo cambiante, la innovación y la creatividad son capacidades que urgen desarrollar para poder interactuar con el entorno. Las Nuevas Tecnologías marcan este ritmo desenfrenado que vivimos y debemos estar a la altura. La escuela debe impulsar su uso y aprendizaje comenzando por las imágenes y símbolos que nos rodean y que hay que aprender a descifrar, comprender y manipular. El arte pictórico es pionero en el uso de la imagen y sus símbolos, la historia está repleta de obras de arte que nos ayudan a comprender nuestra cultura, comportamientos y avances.

La escuela debe adaptarse a los tiempos que corren y priorizar las competencias y habilidades necesarias para vivir el presente y el futuro, no hay más que observar nuestro alrededor para percatarnos de que estamos rodeados de imágenes por doquier y debemos aprender a interpretarlas y a crearlas. Por ello pero sin olvidar que el arte pictórico se compone además de por imágenes, de color, texturas, composiciones, olores, etc. aprender desde la escuela como desarrollar imágenes desde lo más básico, desde las obras pictóricas.

Una obra fiel a su tiempo trasmite detalles que pueden ayudar al alumno a comprender un determinado concepto y por este motivo consideramos que debemos investigar para verificar los beneficios que el arte y la educación artística deben estar presentes en el día a día del aula.

La escuela parece mirar atrás, si nos paramos a mirar los contenidos del currículo nos encontramos con infinidad de temáticas que nos explican cómo es nuestra historia pero ningún contenido nos revela como somos en el presente. Todas las áreas del currículo se basan en hechos históricos que los alumnos deben memorizar. Pero a los alumnos también les importa qué ocurre en el mundo presente y el arte contemporáneo podría ser un vehículo de información importante ya que los artistas contemporáneos narran acontecimientos y preocupaciones actuales que describen la realidad en la que viven. Los artistas contemporáneos nos cuentan realidades, denuncian injusticias que están ocurriendo y reivindican nuestros derechos, es un arte comprometido con el presente y este es el motivo por el cual consideramos imprescindible conocerlo e involucrarlo en el aula. Los artistas narran la realidad que conocen y tratan temas sociales que les afectan y en consecuencia nos afectan.



Estos motivos nos encaminan hacia el pensamiento de; el uso de la imagen, específicamente en nuestro caso, representaciones pictóricas contemporáneas, contribuye en la correcta asimilación de conceptos del currículo.

Además la creatividad y la innovación aportan logros que reafirman la seguridad y confianza de los alumnos. Las actividades creativas propician a los alumnos una educación activa donde podrán manipular, representar e interactuar creando un ambiente armonioso y cordial. El clima apropiado del aula es fundamental, los alumnos aprenden a relacionarse, a trabajar en equipo, conociéndose y creando amistades. El arte siempre ha estado presente y por ello pensamos que es tan importante y vemos la necesidad de involucrarlo en el día a día del aula.

El arte y la E.A. engloban infinitas fuentes de interpretación y experimentación pero a pesar de ello, la docencia se limita a planificar las clases de E.A. con poca creatividad. Los libros de texto del área tienden a presentar contenidos muy básicos que olvidan cantidad de recursos y técnicas. Nuestro estudio instiga a definir la E.A. como proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, basado en la experiencia. En la actualidad olvidamos muchas de las oportunidades que aporta el arte y todo su discurso teórico respaldado por grandes autores que divulgan su uso y comprensión: María Acaso, Eisner, Elisabeth Ellsworth, etc.

Creemos oportuno con esta investigación reforzar en la práctica educativa el uso del área plástica sin dejar de lado su epistemología y concepción. La actual legislación, recoge en el currículo de E.A., variadas estrategias y sistemas de creación respaldadas con conceptos, teorías y argumentos, incluyendo una actitud adecuada hacia las obras de arte y el patrimonio.

El real Decreto actual establece 9 objetivos en el área de la E.A. que debemos incorporar y enfatizar en el aula. Además de en la teoría, la práctica educativa debe alcanzar los nuevos objetivos.

#### **4. Hipótesis y objetivos.**

Para poder establecer la hipótesis de la investigación debemos abordar cuestiones relacionadas con la E.A. en el aula y la preocupación por la situación de la escuela en la actualidad, la desmotivación creciente del alumnado nos da indicios de que algo debe cambiar. La sociedad está sumida en un continuo cambio y la escuela debe estar a la altura, no debe quedarse atrás y debe actuar en consecuencia. Por estos motivos consideramos que introducir nuevos recursos didácticos, en el día a día del aula, podrían tener consecuencias beneficiosas en los alumnos, ayudando a mejorar su aprendizaje y a motivarlos.

Partiendo del efecto que procura un aprendizaje basado en la experimentación y en la interacción de los alumnos, combinado con el aprendizaje de la correcta interpretación de la diversidad de imágenes, es fundamental que la escuela acepte la importancia que tiene la competencia artística en la educación integral del alumnado, para poder reconocer, conocer y comprender las imágenes existentes en la vida cotidiana. Actualmente nuestras sociedades están repletas de todo tipo de imágenes que los individuos debemos interpretar y para ello es necesario conocer las tipologías, las formas, las técnicas, los soportes de los lenguajes artísticos que se utilizan para saber apreciarlos e interpretarlos. La escuela debe ser el motor de estos aprendizajes.

Consideramos que esta competencia básica, la artística, podría desarrollarse no sólo en el área correspondiente sino en todas las áreas favoreciendo su interdisciplinariedad. La utilización de recursos didácticos artísticos facilita la adquisición de contenidos dado su poder de llamada de atención, su dinamismo, su expresión, provocando curiosidad en los alumnos y propiciando la interiorización de los conceptos. Además, la competencia artística implica indagar con habilidades de pensamiento divergente y convergente, ya que implica reelaborar ideas y sentimientos, supone alentar la iniciativa, la imaginación y la creatividad para poder entender y comunicarse con códigos artísticos. Por ello consideramos que desde la escuela se debe enriquecer a los alumnos con este conjunto de destrezas que elaboran la competencia artística.

Partiendo de estos contenidos surgió la hipótesis de nuestra investigación:

*La introducción de recursos educativos basados en el arte contemporáneo como elemento conductor entre áreas, beneficia el desarrollo integral de los alumnos de educación primaria.*

La intención de verificar dicha hipótesis, nos condujo a la enunciación de los siguientes objetivos principales:

- Investigar, crear e implementar métodos de enseñanza de la Educación Artística.
- Realizar una propuesta educativa basada en el arte contemporáneo.
- Investigar y evaluar los métodos de enseñanza del arte contemporáneo.
- Conocer recursos creativos para acompañar y complementar las presentaciones en el aula.
- Fomentar la creatividad de los alumnos.
- Fomentar en el alumno el interés por la cultura visual contemporánea.

Acompañados de los siguientes objetivos secundarios:

- Fomentar el interés por nuestro presente y por la actualidad.
- Estudiar el uso de la imagen como recurso didáctico.
- Motivar a los alumnos en la experimentación y en la innovación.
- Conocer y fomentar el arte contemporáneo como estética y como denuncia social.

Al tratarse de una investigación de carácter teórico-práctico podemos dividir a su vez estos objetivos, en teóricos y prácticos:

TEÓRICOS	PRÁCTICOS
Investigar, crear e implementar métodos de enseñanza de la Educación Artística en el aula.	Realizar una propuesta educativa basada en el arte contemporáneo.
Investigar y evaluar métodos de enseñanza basados en el arte contemporáneo.	Fomentar en el alumno el interés por la cultura visual contemporánea.
Conocer recursos creativos para acompañar y complementar las presentaciones en el aula.	Fomentar la creatividad en los alumnos.
Conocer y fomentar el arte contemporáneo como estética y como denuncia social.	Fomentar el interés por el presente y por la actualidad.
	Estudiar el uso de la imagen como recurso didáctico.
	Motivar a los alumnos en la experimentación y en la innovación.

## 5. PRESENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA.

Toda investigación educativa es compleja debido a la cantidad de variables y a la diversidad de sujetos que toman parte en ella, por este motivo hemos considerado oportuno utilizar metodologías cuantitativas y cualitativas, combinándolas con la intención de recabar toda la información posible para llegar a nuestras conclusiones.

### 5.1. La metodología cuantitativa.

La metodología cuantitativa es favorable para reunir datos significativos, los cuales nos encaminan a desarrollar nuestra investigación marcando el punto de partida coherente a los intereses de los sujetos. Esta metodología nos da la oportunidad de contactar directamente con los sujetos a investigar, mediante test, cuestionarios etc.

En nuestro caso, se constituyen en preguntas orientadas a conocer los contenidos vitales<sup>2</sup> del grupo en referencia a sus animaciones y áreas educativas preferidas, por lo que conforman el primer paso de nuestra investigación. El contenido vital es un concepto novedoso en educación que hemos encontrado realmente útil para ayudarnos a enfocar nuestra metodología acorde a los intereses de los alumnos. El contenido vital hace referencia a los gustos e intereses de los alumnos. La investigación encuentra realmente necesario partir de los intereses de los alumnos para captar su atención e introducir nuevos contenidos que se deriven de ellos, para que puedan enlazar los contenidos previos con los nuevos y lograr conocimientos significativos.

La metodología cuantitativa nos abre la posibilidad de examinar los datos extraídos mediante datos numéricos, lo cual nos permite mostrar mediante gráficos y estadísticas, los datos más relevantes de la investigación. En primer lugar realizamos un test de tipo proyectivo con el fin de conocer el contenido vital, para relacionarlo con la temática de la investigación, del grupo de control. (Anexos 1).

En segundo lugar, plantearemos un segundo test (tipo elaborativo) que revele pistas a los alumnos sobre los contenidos de la investigación y a nosotros, datos para encaminar el debate que tendrá lugar a posteriori. (Anexo 2).

## **5. 2. La metodología cualitativa:**

Respecto a las técnicas cualitativas empleadas en la investigación, adelantamos el uso de la observación participativa, conversaciones y trabajos escolares; fichas, juegos etc. que utilizaremos en las sesiones diseñadas para la puesta en práctica de nuestro modelo de UD<sup>3</sup> Las UD son las propuestas de sesiones y actividades, de los profesores en la práctica educativa, sobre una determinada área o para varias, si fuera interdisciplinar, residen en el tercer nivel de concreción del currículo. Nuestra U.D. combina una serie de sesiones en las que tendrán lugar debates, participación en la realización de las fichas; grupales o individuales y todas ellas en presencia y bajo la observación participativa de la investigadora.

---

<sup>2</sup> Contenido vital: El contenido vital nos habla de los gustos e intereses de los alumnos, que les gusta y motiva. El contenido vital es útil conocerlo para conectar con el grupo.

<sup>3</sup> UD: Abreviatura de unidad didáctica.

Es la investigación cualitativa quien interpreta y describe los fenómenos educativos; estudia los comportamientos e intenciones humanas desde el propio interés. Cuando el investigador cualitativo se integra entre los participantes para formarse las opiniones e interpretaciones para su estudio. De esta forma las cualidades descritas de la investigación cualitativa completan las de la investigación cuantitativa.

Como punto de partida cualitativo, esta investigación ha dedicado tiempo a la revisión documental; leer documentos, investigaciones y autores relevantes al tema para su contextualización y poder conformar nuestro marco teórico. La revisión documental es obligada para verificar las posibilidades y viabilidad, para su contextualizarlo, toda investigación se relaciona con investigaciones previas que pueden focalizar la propia o desmantelarla por completo, dándonos la oportunidad de replanteárnosla, modificarla o adaptarla.

<b>INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.</b>	Revisión documental: Teorías y Proyectos educativos.	Observación participativa: En la puesta en práctica de la investigación.	Conversaciones, debates: En las sesiones de la UD.	Fichas: En las actividades de la UD.
<b>INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA.</b>	Test y cuestionarios: Toma de contacto.			

## 6. Conclusiones.

Este primer capítulo de la investigación nos ha situado en la metodología empleada, el tipo de investigación llevada a cabo y los motivos que justifican y posicionan la misma.

Las razones que nos han llevado a diseñar recursos educativos del área artística y específicamente de contenidos relacionados con el arte contemporáneo han quedado expuestas lo que nos da paso para contextualizarlas en el segundo capítulo.

## CAPITULO 2: MARCO TEÓRICO.

### 1. Introducción.

El marco teórico que enmarca nuestra investigación está directamente vinculado con el área de la E.A. El área dentro del currículo de primaria conlleva una connotación desprestigiada en la actualidad, no ha adquirido la relevancia que debiera a lo largo de la historia ni en el presente. Esta situación es la que deseamos transmitir al lector y para ello creemos necesario repasar la historia de la E.A. dentro del marco educativo. El marco teórico presenta una contextualización de metodologías y teorías de la Educación Artística que nos parecen relevantes para la comprensión de los motivos y urgencia que presenta nuestra investigación. Son muchas las teorías, como la Crítica o la Posmoderna, que se preocupan por los mismos aspectos y que tratan de posicionarse para plantear soluciones. Nuestro proyecto se influencia en estas teorías de las cuales se alimenta para desarrollar recursos adaptados a nuestro tiempo y dejar atrás la escuela tradicional. Por este mismo motivo describimos proyectos educativos, como el MUPAI o el MOPRART que se distinguen de las metodologías tradicionales. La educación es la institución que menos ha variado su conceptualización desde el siglo pasado por lo que pensamos que está obsoleta. La educación y la E.A. en particular, ansían un cambio que les permita estar a la altura de las circunstancias actuales.

### 2. La Educación Artística.

El marco teórico de esta investigación debe tratar de exponer los puntos más relevantes del área de la E.A.<sup>4</sup> para comenzar es indispensable que añadamos la definición que le corresponde: *Educación Artística*: Método de enseñanza basado en ciertos aspectos del arte; educación plástica y visual, educación musical y educación expresiva del cuerpo. El aspecto que nos concierne es el de educación plástica visual, centrado en el método de enseñanza que ayuda al sujeto a canalizar sus emociones a través de la expresión plástica.

---

<sup>4</sup> E.A.: Abreviatura de Educación Artística.

La E.A. contiene conceptos, teorías y argumentos que ayudan a su comprensión y la enmarcan en un contexto muy alejado de las simples manualidades. El arte y la E.A. son mucho más que meras técnicas para dibujar o colorear en el aula, abarcan conceptos y teorías significativas, para conocer al ser humano. Por este motivo el área de E.A. es mucho más y podría aportar mucho más si se tratase con convicción y dotaría al alumnado de herramientas para un desarrollo intelectual y afectivo integro.

“El arte, Arte, se ha personado mínimamente en las aulas... la dimensión productiva,... obras que priman la mera copia o la simple espontaneidad expresiva... obras en las que muchos de los aspectos sustantivos del arte solo brillan por su ausencia.” (Peres, 2001).

El área y la competencia cultural y artística comparten la idea de fomentar el interés por el arte en la escuela para desarrollar habilidades y actitudes relacionadas en la educación integral de los alumnos como; conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones artísticas. El área permite a los alumnos desarrollar capacidades analíticas, de conexiones conceptuales, de reelaboración, de creación, de innovación, de planificación y organización.

“...no debemos olvidar que la capacidad para absorber e interpretar la información no es una capacidad innata... sino... que hay que aprender a desarrollar y, por lo tanto la E.A. tiene mucho que ver...” (Acaso, 2009).

Por otro lado es una herramienta esencial de expresión, no solo como lenguaje semántico, también como todos los lenguajes artísticos; icónico, figurativo, abstracto... que dota a los alumnos de un rico abanico de posibilidades para expresarse y comprender los modos de expresión artísticos tan necesarios en la actualidad. El área artística es la herramienta idónea para aprender todos los procesos requeridos en esta labor.

La investigación desea profundizar en sus concepciones curriculares y contenidos básicos para hacer ver al lector que la escuela tradicional obvia el currículo y se ciñe a traducir sus contenidos en colorear, recortar y pegar. Es injusta la situación en la que se encuentra la E.A. y por ello deseamos mostrar nuestra interpretación de las posibilidades de las que disponemos para hacer realidad el currículo, sugiriendo nuevas metodologías y



recursos didácticos que conciernen al mundo presente, cubierto de imágenes publicitarias que nos impulsan a consumir sin ningún criterio porque ni la escuela, ni la E.A. nos han enseñado a analizar o a ser críticos.

“el imperativo futuro es inventar nuevos modos de educación y trabajo que permitan a los individuos encontrar una identidad y satisfacciones que no sean las de los paraísos pasajeros del consumo” (Lipovetsky, 2007).

El siguiente párrafo recoge las ideas del curriculum de la E.A. comprometidas con nuestra investigación, expuestas en el real decreto; desarrollar el sentido crítico, el análisis y la interpretación de imágenes. Estas son algunas de las ausencias con las que nos encontramos en la realidad educativa y por lo cual nos interesa incluirlas en nuestra propuesta didáctica para demostrar que si es posible llevarlas a la práctica.

En primer lugar es necesario que exponamos el lugar que ocupa la E.A. en el currículo vigente y en la legislación. Según María acaso<sup>5</sup> la *escuela tradicional* se ha convertido en una mera memorización de conceptos que se olvidan poco después sin producir ningún significado. Un lugar donde el alumno no interioriza, ni analiza el significado de grupo y el ambiente no es el propicio para el aprendizaje; los conflictos y el fracaso escolar son claros síntomas del estado en el que se encuentra la escuela actual. La escuela tradicional no estimula a reflexionar, es monótona, competitiva y aburrida. Y por supuesto conlleva el currículo oculto. Luego, la autora denomina como tóxica, la pedagogía tradicional.

El currículo oculto es el conjunto de contenidos que se transmiten de forma implícita en los contextos educativos, el cual asume el centro escolar. El currículo oculto es parte fundamental de la pedagogía tóxica la cual tiene como principio ocultar las bases en las que basa unos contenidos que no estaría bien decirlos explícitamente. Unos contenidos que únicamente dan cabida al hombre blanco, heterosexual y de clase alta y con el fin de convertir a los alumnos en peones pasivos y consumistas. El currículo oculto se evidencia en su imagen, empezando por el edificio del centro escolar, su distribución, la decoración de sus pasillos y por supuesto la de las aulas. El aula se gestiona por el poder del

---

<sup>5</sup> María Acaso: Profesora e investigadora especializada en la rama artística. Su trabajo principal es la innovación educativa y ha publicado varias obras al respecto.

profesional a cargo, su autoridad, la monotonía de sus exposiciones y el no poder participar. La escuela tradicional mantiene sus métodos sin comprometerse con las personas e interese, consiste en educar a alumnos de forma engañosa donde se oculta la realidad cotidiana. Esa realidad cubierta de imágenes manipuladas por los mismos que manipulan la educación. La educación requiere de un cambio.

La E.A., por su parte, es propicia para preparar a los alumnos en el análisis y comprensión de las imágenes de alrededor.

En resumen la pedagogía toxica es aquella que nos oculta la realidad y que no nos permite reflexionar, trata de formar personas que no cuestionen, que simplemente se dejen llevar y se conviertan en fieles consumistas. En contra de esta verdad son muchos como María Acaso los que investigan y teorizan sobre nuevos modelos didácticos que nos permiten ver lo que está ocurriendo y cómo podríamos cambiarlo.

Al hilo de lo comentado no debemos olvidar el papel que ha adquirido el arte contemporáneo en la actualidad. Hemos hablado de la escuela tradicional y del currículo oculto y al mirar a nuestro alrededor solo vemos imágenes con connotación sexual, con cuerpos esculturales que nos incitan al consumo y que aceptamos como realidades. Nuestra sociedad no distingue entre la realidad y las imágenes que nos ofrecen los publicistas, no hemos aprendido a diferenciarlas y nos creemos todo lo que se nos dice. Y es aquí donde el arte contemporáneo juega su papel, los artistas contemporáneos son los que denuncian esta situación con obras que muestran realidades: la bulimia, la pederastia, la marginación, el horror. El artista contemporáneo transmite aquello que le rodea, la realidad presente y no lo que el sistema quiere. La escuela debe abrir las puertas de la realidad y permitir mostrar en el aula aquello que nos preocupa y nos interesa, sin ocultarnos verdades por duras que sean porque en definitiva, si las conocemos tendremos las cualidades para afrontarlas.

“Las artes visuales contemporáneas... reflejan nada más y nada menos lo que está pasando en el exterior.” (Acaso, 2009).

Para comprender en profundidad la situación de la E.A. debemos adentrarnos en el contexto teórico, para ello hablaremos a continuación de las pedagogías crítica, postmoderna y la cultura visual.

Para ponernos en situación, a grandes rasgos, nos gustaría añadir algunos acontecimientos históricos relacionados con el área. En primer lugar mencionaremos la primera propuesta teórica, la *Autoexpresión creativa* y sus dos modelos educativos, el *cientifista* y el *expresionista*; surgidos tras la Segunda Guerra Mundial. El primero recoge las áreas que sirven para una función profesional y el segundo las áreas que no sirven para nada, por lo que el área que nos ocupa fue clasificada en el modelo expresionista. El modelo educativo contemplaba que el área era un modo de expresión personal, con lo cual, no tenían cabida en el aula la exhibición de artistas y sus obras, simplemente se basaba en el aprendizaje de distintas técnicas. Nos parece significativo que mientras se teorizaba y organizaban sistemáticamente todas las disciplinas, la E.A. fue la única que no y así fue hasta el 1966.

El primer currículo de la E.A., el cual más que un currículo, podríamos catalogarlo como tendencia, fue diseñado por Ricardo Marín Viadel y denominado *EACD* en 1997. El currículo se genera dentro del contexto capitalista infundido por el centro Getty donde surge y la selección de los contenidos hace mella en su ideología. La supremacía del currículo se ciñe a las técnicas y a la historia, pero el desarrollo del sentido crítico mediante el análisis queda en segundo plano, se omiten las obras, ideologías y culturas distintas al hombre blanco y de clase media alta. El EACD tiene como objetivos: la creación, el entendimiento y la apreciación del arte, dentro de los contenidos seleccionados por sus creadores.

De la mano de los *constructivistas* apreciamos una concepción filosófica del currículo. Los alumnos desarrollan su aprendizaje a partir de sus experiencias y las interacciones con las previas, construyendo sistemas de entendimiento. Al hilo del constructivismo surge una nueva concepción, la Multicultural la cual está directamente conectada con la comunidad de los alumnos lo que implica la diversidad de los mismos y la premisa de que todos merecemos las mismas oportunidades. La concepción del arte multicultural radica en la enseñanza de todo tipo de arte, en la importancia de su contexto espacial, temporal y emocional. El currículo apunta hacia el posmodernismo en su ideología de formar a pensadores críticos comprometidos con la diversidad del arte y de las personas.

Antes de profundizar en las teorías modernistas, no está de más apuntar las tendencias *reformistas* y *reconstructivistas* de finales del siglo pasado. Ambos modelos comparten la premisa de la urgencia del cambio. El modelo reformista es aquel que pretende llegar a

los cambios partiendo de los modelos anteriores y el constructivista pretende un modelo completamente nuevo. Mientras que los reformistas centran su misión en el arte occidental y no asumen el contexto de artistas y obras, los constructivistas abren sus miras más allá y priorizan la diversidad, su contenido y su contexto, desarrollando el sentido crítico y social de los alumnos.

El *Posmodernismo* es el movimiento desarrollado a principios de siglo como consecuencia del cambio social acontecido. El posmodernismo se rige por unas cualidades; el pequeño relato se antepone al metarrelato, es decir que las verdades absolutas (metarrelato) quedan desbancadas por los pequeños relatos que afectan a grupos minoritarios. El proceso de aprendizaje es activo, los alumnos tienen la opción de experimentar y reflexionar sobre los contenidos, dejando de lado la mera memorización. Y por último, incluye múltiples puntos de vista para una interpretación amplia de los contenidos.

En este punto nos parece relevante incluir a *Gardner* con su modelo opuesto al posmodernismo que busca la vuelta al estudio de la verdad, lo bello y lo bueno. La ideología del modelo comparte ideas con el EACD, por lo que se encuentra en contraposición a las ideas posmodernistas y el autor las define con voz crítica. Gardner defiende las verdades absolutas y universales criticadas por el posmodernismo. Afirma que existen cualidades universales, afines en toda cultura, a tener en cuenta, además de las locales, no se opone a lo local pero determina que lo universal y absoluto también es importante.

Lo más representativo de Howard Gardner son sus investigaciones sobre las inteligencias múltiples. Está licenciado por la universidad de Harvard en psicología y en neuropsicología, en la actualidad trabaja como codirector del Proyecto Zero en Harvard y como profesor de educación y psicología en la universidad de Boston. Respecto a su valoración de la E.A. argumenta que las artes proporcionan otras formas de pensamiento primordiales, de lo cual argumenta la importancia que tiene la enseñanza de la E.A. desde la temprana edad. El pensamiento artístico desarrolla la inteligencia partiendo de las formas de pensamiento que la diferencian del resto de áreas, como la lectura de imágenes, estética y la creatividad.

Describimos a continuación la *Teoría Crítica*, esta pedagogía teoriza sobre las metodologías educativas y las define como procesos de enseñanza aprendizaje generadoras de conocimiento con la participación de los alumnos. Los teóricos críticos defienden el papel del alumno como protagonista de su proceso de aprendizaje. Añaden a los intereses básicos práctico y técnico el emancipador; desarrollar la autonomía y la responsabilidad, es decir la acción reflexiva. Reside en la emancipación del estudiante en contra de la escuela tradicional que dota al profesor de poder y de sabiduría y convierte a los alumnos en pasivos. La educación debe proporcionar procesos de aprendizaje y reflexión para dotar de libertad a ensayar nuevos modelos sociales que se adapten a sus necesidades. La teoría busca la crítica y no la adaptación de los modelos dominantes. Busca la libertad. Concibe el interés por conocer el ambiente interactuando e interpretando la realidad cercana y resalta el contexto histórico y social del alumno. Se basa en la experiencia y en su observación para su análisis e interpretación desarrollando a su vez el sentido crítico. Otro punto fuerte de la teoría es la implicación de la diversidad cultural, atendiendo no solamente a la cultura y estatus social predominante sino al de su contexto y en la diversidad que ello implique.

El objetivo es formar alumnos sociales, participativos e implicados en su contexto, comprendiendo e interpretando. Los teóricos críticos esperan de la educación que oriente hacia la libertad, que desarrolle el sentido crítico constructivo con el objeto de hallar soluciones, que se cuestionen los métodos tradicionales y busca la actitud positiva. La educación debe estar orientada al alumno en su posición social personal.

Sus nombres más representativos son Habermas, Efland, Giroux, Freedman y Stuhr entre otros. Esta investigación se ha documentado en algunos de los autores. (Anexo 3).

En resumen este primer punto del marco teórico ha querido repasar las teorías y autores relacionados con la E.A. que más nos han influido en nuestra investigación. Creemos apropiado describir las bases teóricas que respaldan nuestro punto de vista sobre la situación de la educación en general y la artística en particular. Nuestro interés es proponer recursos didácticos con la intención de mejorar el proceso educativo del alumno dotándole de herramientas útiles para comprender mejor su entorno y ser críticos ante los incesantes mensajes que reciben a diario. La escuela, la calle, la televisión, internet conviven en nuestra realidad y debemos preparar a los alumnos a convivir entre tanta diversidad.

La escuela debe formar alumnos a convivir en el respeto y en la tolerancia, en libertad, con poder de decisión y sin tener que acatar los acontecimientos sociales con pasividad. Creemos que la E.A. dentro del marco educativo es capaz de proveernos de herramientas necesarias para desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje integral. En particular hemos comentado la relevancia del aprendizaje del proceso analítico y reflexivo de las imágenes. Y por supuesto el centrar los contenidos partiendo de los intereses de los alumnos, de su contexto. María Acaso es quizás la autora que más a fin hemos encontrado con su obra “La Educación Artística no son manualidades” que expresa a la perfección nuestra preocupación por la situación actual de la educación y de la sociedad. Su obra traslada nuestros mismos intereses y preocupaciones y dedica un capítulo al contexto teórico que se adapta a la perfección con nuestra investigación.

### **3. Metodologías.**

Dada la necesidad de poner en práctica la investigación para poder demostrar las posibilidades que nos ofrece la E.A. diseñamos una UD<sup>6</sup> y para ello estudiamos distintos proyectos y metodologías existentes. Querríamos subrayar el *aprendizaje por proyecto* o unidades didácticas, ya que este recurso didáctico conlleva la posibilidad de relacionar conceptos con técnicas y con imaginación lo cual requiere de un trabajo previo por parte del docente. Esta metodología es la que nos parece más apropiada para infundir la E.A. Las unidades didácticas precisan de creatividad, de innovación y de esfuerzo para poder ofrecer a los alumnos unos contenidos de calidad de manera innovadora que les motive. Las UD se pueden componer de distintos recursos y materiales para exponer los contenidos rompiendo con la monotonía de la educación tradicional. Formar parte del proceso, interactuar y comunicarse, es clave para la correcta adquisición de aprendizajes. La experimentación y disfrutar con ello es fundamental y motiva a los alumnos a seguir adelante, a alcanzar objetivos propios y a conocerse a sí mismo. Las cualidades descritas son la base de la metodología que nuestra investigación desea trasladar. A continuación exponemos tres metodologías en las cuales nos hemos influenciado para diseñar nuestra propuesta.

---

<sup>6</sup> UD: Abreviatura de unidad didáctica.

### 3. 1. PROYECTO MOPRART.

El método MOPRART es un método basado en proyectos o unidades didácticas y es uno de los aspectos por lo que hemos querido incluirlo en nuestra investigación. El trabajo en el aula por unidades es un recurso enriquecedor y potenciador, los alumnos interiorizan los contenidos al experimentar en sus propias manos y de forma interrelacionada, lo cual ayuda a conectar distintos conceptos de forma significativa. Este es el modus operandi que busca nuestra investigación.

“...urge instaurar metodologías didácticas que faciliten que la mente de los escolares pueda sintonizar con el mundo vivo del arte.” (Peres, 2001).

MOPRART es una propuesta de modelo de recurso didáctico que se centra en los procesos de producción, se compone por sesiones formadas por pequeños proyectos. El creador de esta propuesta es Juan J. Jové Peres, psicólogo educativo con una estrecha relación con el arte la cuál le impulso, al deseo de fusionar ambos campos. Transcurrió cuatro años con su tesis donde combinó: teoría de arte, historia del arte, estética, semiótica, psicología educativa, psicología artística, pedagogía y didáctica de la E.A. Creó un modelo didáctico y lo puso en práctica.

“...el modelo presentado no pretende abarcar toda la cultura del arte. Se centra en el arte producido por artistas decantados por formatos expresivos de tipo figural-esquemático, y apunta, simplemente, a que los escolares tengan una intensa, atractiva y vivencial iniciación al mundo del arte, y, sobretodo, a los procesos mentales desplegados por los artistas al producir arte.” (Peres, 2001).

Este proyecto trata de involucrar al profesorado en formarse en el mundo del arte para mejorar el concepto del arte existente y fomentar el interés en los alumnos. Jové Peres basa su proyecto en el trabajo de producción del artista Paul Klee. Junto con él aborda a artistas como Miró o Picasso pero es Klee el protagonista indiscutible.

El objeto del proyecto MOPRART es proponer un modelo didáctico alternativo al presente, basado en el análisis y exploración de juegos de arte. Las obras artísticas son sobretodo producción y todo lo vinculante a la producción es el objetivo del proyecto para iniciar en el arte a los alumnos.

Comprender y experimentar los procesos utilizados por un artista, analizarlos y llevarlos a la práctica para descubrir, creando, los propios procesos de los alumnos.

La decisión de trabajar con artistas del siglo XX se justifica por la variada producción existente, lo cual permite seleccionar un alto potencial formativo. Y el centrarse en la producción de Klee radica, en la gran variedad de escritos teóricos y obras, con los que nos legó el artista. Sus escritos ayudan a la comprensión de sus juegos de arte y con ello su obra. Algunos de sus juegos de arte tratan sobre el gesto del grafismo, otros sobre las cualidades texturales, sobre la composición y otros a una combinación de algunos de ellos. Otro de los motivos por los que el autor se decanta por Klee es que muchas de sus obras son fácilmente superables por los alumnos lo cual los anima a continuar y seguir creando. La intención no es producir copias exactas de la obra de Klee sino comprender sus procedimientos y basándose en ello llegar a crear una obra, los juegos son abiertos para permitir a los alumnos ser libres y crear obras personales y crear sus propios juegos de arte. Para crear es preciso llevar a cabo un proceso mental y de ejecución propio que se aprende al analizar y experimentar procesos de artistas.

“...nuestra propuesta metodológica, cabe pensar el aula como un taller de arte, a la vez, un laboratorio didáctico potenciador de las funciones psíquicas y del desarrollo personal de los escolares. ... disponerse a experimentar con su mente, con sus funciones psíquicas, con el universo matérico de la obra... apoyándose en los intrínquilis aprendidos a través del análisis y explotación de los juegos de arte.” (Peres, 2001).

Jové Peres en el libro menciona la fabula de “la maldición del sapo” que nos parece describir perfectamente la situación del arte en la escuela donde la razón y las áreas consideradas superiores a la artística por no influenciarse sólo por la razón. En las personas la razón no lo es todo, también hay cabida a la improvisación, a la experimentación, a sentir, a innovar, a dejarse llevar y a la creación. La escuela es quien dota a los alumnos de razón y debiera combinarla con creación y experimentación.



## 1. 2. HUMANITIES PROJECT.

Otro proyecto que nos parece adecuado para la contextualización de nuestra investigación por su afinidad con la temática y metodología, es el proyecto de *Aprender arte en la escuela: el Humanities Project*. Este proyecto tiene como fin potenciar el conocimiento artístico desde la creatividad para desarrollar la comunicación, la sensibilidad y el conocimiento teórico y conceptual del arte y de la historia del arte. Concierno el cambio metodológico de un grupo de alumnos para transformar su proceso de enseñanza-aprendizaje basándose en tres niveles teóricos: Educación, arte y Educación Artística.

Lawrence Stenhouse (Manchester 1926-1982) es un famoso pedagogo del siglo pasado que al nivel de otros grandes como Montessori, Freinet o Dewey basó sus investigaciones en la Educación, defendiendo la corriente educativa del método de investigación en la acción y priorizando la labor del educador de forma más activa. Uno de sus planes más controvertidos fue precisamente el que nos ocupa y fue muy influyente en el desarrollo curricular del Reino Unido. Una de sus ideas más significativas es la de, no separar la práctica de la teoría. Pretende que el maestro tenga un papel activo en la Investigación de la Educación y que el alumno adquiriera un papel activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje fuera de la autoridad y valiéndose de sus experiencias. Esta corriente anti-autoritarista queda al hilo de corrientes como La Escuela Nueva o la Educación por la Acción.

El objetivo es diseñar un modelo de enseñanza-aprendizaje, donde no se pierda la autoridad y la responsabilidad docente y mantenga el proceso abierto a cambios que la práctica docente podría sugerirle. La cuestión es un currículum basado en la experiencia del aula para poder perfeccionarlo si fuera necesario. Para el pedagogo la escuela debe ser autónoma y creativa para mantener una flexibilidad que le posibilite el cambio.

El Humanities Project, trata analizar proyectos artísticos y especialmente contemporáneos, ya que nos permiten una comprensión de la realidad actual y moderna. Trata de mostrar una visión abierta hacia todas las formas de arte, la cual acepta todo el arte de la historia y el actual para que los alumnos formen una tolerancia equivalente.

### 1.3. PROYECTO MUPAI.

El Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) trata de facilitar la comprensión de la E.A. teorizando la metodología utilizada en el museo. El MUPAI en su estudio sobre las tendencias educativas existentes en la E.A. y en los diferentes museos de Madrid con el fin de elaborar una metodología, se percató de la ausencia metodológica museística. La tendencia radica en imitar los métodos de las escuelas sin indicios de asumir las diferencias existentes. Este motivo impulsa al MUPAI a elaborar una metodología propia, destinada a los museos. El objeto de la metodología es recomendar actividades educativas con el fin de enseñar arte de forma efectiva y coherente al contexto. Este método es apropiado de incluir en nuestro marco teórico ya que por un lado comparte, como veremos, bases metodológicas y por otro lado porque María Acaso es una de las investigadoras involucradas en él, nuevamente nos encontramos con el trabajo de la autora que respalda nuestra labor particular introduciendo el arte contemporáneo en su proyecto de investigación QUESO<sup>7</sup> perteneciente al proyecto MUPAI.

“En estos cursos se utilizó la Educación Artística como estímulo intelectual y recurso al desarrollo de la personalidad socializador, estas actividades, enmarcadas dentro de la llamada cultura del ocio, donde lo entretenido tiene al menos tanto valor como lo útil, se pretende elevar el nivel de vida y contribuir.” (Abad, 2000).

Entre los objetivos priorizados por el MUPAI destacamos los más relevantes y coincidentes con nuestra propia propuesta. Conocer al alumnado, evaluar su nivel artístico y generar un acercamiento. Configurar pautas elementales en el lenguaje plástico y aplicarlas prácticamente. Motivar a la actividad artística y presentar nuevas herramientas para la expresión de sentimientos a través de la abstracción. Relacionar lenguaje verbal con el plástico y visual. Motivar a la participación y perder el miedo a la intervención oral. Potenciar la expresión de sentimientos complejos con calidad artística a través de técnicas sencillas.

Por otro lado, entre la tipología de actividades empleadas por el MUPAI nos parece también relevante destacar: La diversidad, técnica, expresiva, teórica y práctica de las actividades. El trabajo individual y grupal. Exposiciones orales.

---

<sup>7</sup> QUESO: Proyecto de investigación sobre la casi nula utilización del arte contemporáneo como recurso didáctico en la ESO en la CAM.

Otro de los aspectos notables del MUPAI, es el rico abanico de materiales empleados en las actividades, facilita nuevos recursos para no estancarse en materiales explotados en las escuelas, la intención es ampliar las oportunidades, explorar y descubrir nuevos materiales y técnicas como por ejemplo el uso de las Nuevas Tecnologías.

Por último destacamos su proceso de evaluación en el cual el alumno está implicado, como hemos mencionado la implicación del alumno en su proceso educativo y en la evaluación son trascendentes. Las cualidades, habilidades y nivel de conocimiento adquirido en el proceso son claves en la evaluación y añadimos: el esfuerzo, la evolución, la continuidad, la implicación, los resultados, la interacción, la motivación, la cooperación, etc.

#### **4. Conclusiones.**

En conclusión este segundo capítulo nos ha posicionado en el contexto teórico-práctico de la E.A. y nos parece de interés apuntar que esta investigación cumple con sus objetivos teóricos de dotar a los docentes con nuevos recursos creativos y analíticos propicios para desencadenar conocimientos necesarios en la actualidad. Por otro lado hemos analizado distintas metodologías educativas para el aula, fomentando a su vez la implementación del arte contemporáneo. Nuestra investigación ha experimentado con recursos educativos que implementan el uso de la creatividad para complementar las exposiciones de los docentes. En nuestro caso el arte contemporáneo ha sido el hilo conductor para lograr una UD que combina conceptos del currículo de forma creativa y que escapan a la monotonía del aula. Desde este trabajo de investigación hemos querido investigar, evaluar y desarrollar métodos de enseñanza del área de la Educación Artística participando en el desarrollo de otras áreas del currículo.

El último objetivo teórico nos direcciona hacia el arte contemporáneo que ha sido el protagonista de nuestra UD. Hemos involucrado el arte contemporáneo por los motivos expuestos a lo largo del capítulo, las obras contemporáneas nos dotan de información, sus formas, formatos y mensajes revelan detalles significativos de interpretaciones de la realidad más actuales.

En definitiva este capítulo respalda los objetivos teóricos expuestos, los objetivos prácticos los desarrollaremos en el capítulo III y queremos adelantar que el diseño de nuestra UD se ha basado en ellos.

## CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.

### 1. Introducción.

Nuestro estudio pretende investigar sobre las capacidades y habilidades que desarrolla el área de la educación artística, especialmente al desarrollo del análisis, de la personalidad, la autoestima y en lo intelectual. Proponemos enriquecer el tiempo dedicado a la E.A. e involucrar sus recursos en distintas áreas interdisciplinariamente. La propuesta plantea desarrollar una pequeña unidad didáctica que cubre varias sesiones que comprometen a otras áreas. El amplio abanico de contenidos que reúne el currículo de Primaria con los que podríamos diseñar una propuesta vinculada a la E.A., nos obliga a centrarnos en dos áreas, la matemática y la lengua. La razón de la elección es, la general reacción negativa que provocan las áreas de matemática y de lenguaje, en el alumnado. Ambas áreas presumen del mayor prestigio pero también son las más exigentes y requieren de mayor concentración por lo que no suelen ser las asignaturas preferidas de los estudiantes. La propuesta didáctica propone que la E.A. sea el vínculo entre las tres áreas, su hilo conductor.

La metodología que queremos figurar se basa en la experimentación, en el descubrimiento y en el trabajo en equipo. Todo ello con el fin de querer despertar el interés de los alumnos por el arte; de forma lúdica e integrándolo en el día a día del aula vinculado a otras áreas. El área artística funciona como estímulo, llamada de atención y nos abre posibilidades para disfrutar de una clase de matemáticas llena de color y creatividad.

El proyecto desea demostrar cómo muchos de los recursos de la E.A. podrían favorecer la comprensión de otros contenidos, dando la oportunidad a los docentes de desarrollar diferentes recursos didácticos y escapar del riguroso y monótono libro de texto que el colegio haya seleccionado. Es una manera de complementar el currículo de forma lúdica y atrayente.

En pocas palabras podríamos decir que nuestra investigación trata de llevar a cabo; el enriquecimiento del área de Educación Artística, creando propuestas educativas interdisciplinarias y diseñando las U.D. basadas en el contenido vital de los alumnos. Es decir, UD que estimulen y motiven a los alumnos, partiendo de sus intereses y gustos.

Priorizamos los intereses del grupo aula y queremos despertar su interés por el arte contemporáneo mostrándoselo con su propio lenguaje. Consideramos de gran relevancia el aprendizaje del análisis de una imagen para aplicarlo en el día a día, dada nuestra posición en el mundo que nos rodea repleto de imágenes.

## **2. Introducción a nuestra investigación:**

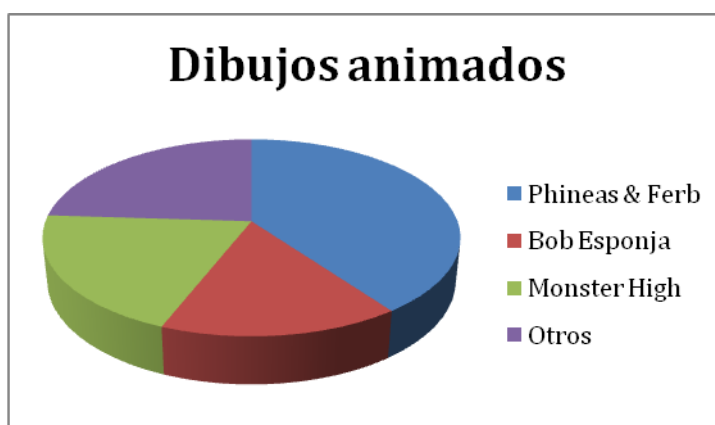
**Contenido vital del grupo-aula.**<sup>8</sup> Nuestra investigación como justificación de su metodología requería de un punto de partida que conectara los contenidos del proyecto con el contenido vital del grupo. Uno de los aspectos fundamentales de nuestra metodología es la relevancia que depositamos en las experiencias previas de los alumnos para lograr aprendizajes significativos. Nos parece fundamental que los recursos educativos contemplen siempre los intereses y experiencias previas de los alumnos, para que al conectarlos se sientan atraídos por los nuevos contenidos, se involucren y disfruten a la vez que aprenden. Por ello es elemental tratar de conectarlos, si por ejemplo; los alumnos disfrutaban con cierta serie de animación y además es portadora del tema que nos incumbe en uno de sus capítulos, como es el Arte Contemporáneo y sus personajes de animación favorita se van al museo y descubren a un artista contemporáneo, debemos aprovechar la ocasión y comenzar la UD con la proyección del capítulo en cuestión.

En el siguiente apartado procederemos a mostrar los resultados obtenidos del test inicial que pasamos a los alumnos con el objetivo de conocer el contenido vital del alumnado basado en los productos visuales que actualmente consumen. Los resultados de los test han sido muy reveladores y aptos para orientar nuestra investigación. A continuación exponemos los datos recopilados de forma gráfica.

---

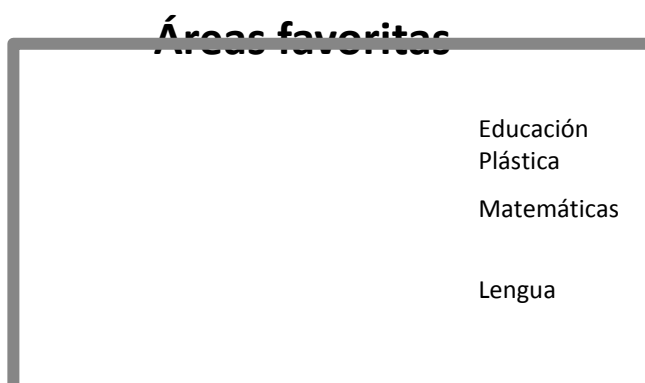
<sup>8</sup> Contenido vital: Gustos e intereses del grupo.

### Test 1: Productos visuales predilectos.



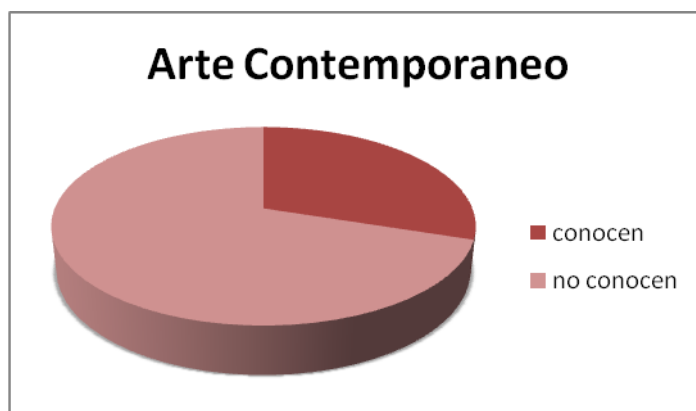
El primer test nos indica cuáles son los dibujos animados más vistos en el grupo, el 40% optan por Phineas y Ferb, niños y niñas se decantan por esta serie de animación. En segundo lugar Monster High con un 20%, de las cuales todas son chicas. En tercer lugar tenemos a Bob Esponja con un 16% y por último una lista de títulos, los cuales reúnen un 24%. Phineas & Ferb es la serie de animación más votada, por lo tanto daremos paso a la proyección del capítulo 45 de la primera temporada que se desarrolla en el Museo de Arte Contemporáneo de la localidad. (Anexo 1).

### Test 2: Sus áreas favoritas.



El primer gráfico reúne los resultados de las tres primeras preguntas del test, dirigidas a contemplar las preferencias entre distintas áreas del currículo. El área situada en primer lugar con un 60% es la educación plástica, con un 25% las matemáticas, el 10% en lengua y el 5% en ciencias naturales. Los resultados reflejan nuestras previsiones ya que por lo general el área plástica es una de las áreas predilectas y nuestro grupo de control se sitúa dentro lo habitual.

A la investigación le interesan también los motivos y por ello el test agrega que se indiquen. La mayoría constata que le gusta porque es divertida, es diferente al resto y se puede escuchar música.



El gráfico titulado Arte Contemporáneo nos muestra los conocimientos previos de los alumnos sobre el arte contemporáneo. Las preguntas 4 y 5 del segundo test están dirigidas a este tema y el gráfico nos enseña de forma eficaz que el 70% del grupo no conoce el arte contemporáneo. La minoría, un 30%, tienen algún conocimiento al respecto y coinciden en el porcentaje, con los alumnos que conocen el Museo Guggenheim. Por lo tanto relacionan el arte contemporáneo con el museo.

Los datos obtenidos en ambos test nos ayudan en el diseño de nuestro proyecto para conocer sus intereses y predilecciones y enlazarlos con los contenidos del proyecto y así captar su atención. La primera sesión del proyecto se basa en estos resultados para desarrollarse de forma motivadora.

### **3. Metodologías de trabajo.**

En el capítulo teórico de esta investigación adelantábamos las metodologías en las que nos habíamos influenciado para su diseño. En este punto queremos recordar en qué modo lo hicieron. Del método Moppart destacamos la metodología por UD, formada por sesiones. Su objetivo, como el nuestro, es proponer modelos educativos que incluyen el arte y el análisis. Hace hincapié en el proceso, en la experimentación a lo cual añadimos el aprendizaje significativo. Su creador justifica la elección de obras del siglo XX por su variedad, nosotros, nos centramos en el Contemporáneo por que buscamos la actualidad y su envergadura es más que suficiente. El Humanities project se ciñe más a nuestra

investigación en este aspecto y justifica la elección del arte contemporáneo por que permite una comprensión de la realidad actual. Compartimos también su interés por involucrar activamente al docente en la investigación educativa, a que innove por su parte y los alumnos, en su proceso de enseñanza-aprendizaje. El proyecto MUPAI nuevamente comparte con nuestra investigación su tendencia a enseñar arte, coherente a su contexto, es decir contemporáneo. Además incluye objetivos que tratamos en nuestra propuesta como motivar a la participación, conocer a los alumnos, combinar la teoría con la práctica, el trabajo individual y grupal etc. por último compartimos también el proceso de evaluación continua y la participación del alumno. La novedad que incluimos desde nuestra propuesta es la de convertir la EA en el hilo conductor entre distintas áreas.

La contextualización de la metodología tratándose de un trabajo de investigación sobre nuevos recursos educativos, se centra en metodologías y proyectos del ámbito artístico en los cuales nos hemos influenciado. Antes de proseguir con el diseño de la propuesta, nos es de interés trasladar algunos aspectos del grupo- aula donde la implementaremos. Su contexto geográfico y educativo entre otros.

Contextualización: El contexto geográfico del centro del grupo de control nos ofrece la ineludible cercanía con el Museo contemporáneo Guggenheim, de la cual trataremos de beneficiarnos para llamar la atención del grupo y aprovechar la posibilidad de conocer su influencia. El grupo con el cual hemos implementado nuestra propuesta educativa, es del 2º curso del primer ciclo de Primaria. Es un grupo compuesto por 26 alumnos.

#### **4. Propuesta educativa.**

##### **4.1 Introducción.**

La UD diseñada se compone de 5 sesiones con una duración estimada de una hora cada una. Las sesiones se componen de distintas actividades temporizadas. Los materiales didácticos necesarios se dispondrán con anterioridad para su correcta realización. Todo el diseño y programación se dispondrán de antemano para tratar de evitar conflictos; consulta de disponibilidad del aula de informática, comprobación del buen estado del material tecnológico etc. (Anexo 4).



A continuación mostraremos un cuadro-resumen de cada una de las sesiones de nuestra unidad didáctica en el que encontraremos descritas las actividades, objetivos y evaluación.

#### 4.2. ACTIVIDADES:

##### PRIMERA SESIÓN: Área de Educación Artística.

ACTIVIDADES	ÁREA	TIEMPO	LUGAR	OBJETIVOS	EVALUACIÓN
Capítulo de Phineas & Ferb.	Área de E.A.	10´	Sala de informática o aula equipada con PDI o proyector con entrada USB.	Descubrimiento y acercamiento al arte contemporáneo.	Observación participativa.
Tiempo de preguntas sobre el capítulo.	Área de E.A.	10´		Descubrir a artistas contemporáneos y sus obras.	Cuestionario sobre el capítulo y la proyección de diapositivas.
Proyección de diapositivas sobre artistas contemporáneos.	Área de E.A.	20´		Participar en las actividades.	
Debate sobre obras del arte contemporáneo.	Área de E.A.	10´		Acercamiento TIC.	

**Capítulo de Phineas & Ferb.** El test realizado a los alumnos ha servido para conocer sus intereses y poder marcar el punto de partida de la investigación. El contenido vital del grupo de control nos ha direccionado a comenzar la U.D. con la proyección del capítulo de los *Phineas and Ferb*. Un porcentaje importante del grupo menciona que le gustan, lo que nos ha provocado el plantear el proyecto desde el visionado de un capítulo de la serie, en el cual los protagonistas visitan el Museo de Arte Contemporáneo de su ciudad junto al desierto No pintado. Capítulo nº45 de la primera temporada: “Oleo sobre Candance” (10 minutos de capítulo).

En la puesta en práctica, el grupo de control no da crédito a encontrarse en la escuela viendo un capítulo de su animación favorita. La llamada de atención se logra de forma inminente.

**Tiempo de preguntas sobre el capítulo:** Una vez proyectado el capítulo abriremos un espacio de preguntas relacionados con el mismo y direccionaremos el debate hacia el arte contemporáneo. Tantearemos que nivel de interés presentan los alumnos.

El debate en su puesta en práctica se lleva a cabo con gran interés y participación, los alumnos disfrutan con las obras de arte que aparecen en el capítulo, consisten en reproducciones a gran escala de objetos cotidianos. Son participes del escenario habitual del arte, el museo, y comentan los museos que han visitado, la mayoría de los alumnos conocen el Museo Guggenheim de Bilbao.

**Proyección de diapositivas sobre artistas contemporáneos:** Mostraremos una colección de imágenes de obras contemporáneas. La elección de las obras de la mano del docente, tratara de ligarse al contenido vital del grupo. Obras contemporáneas de gran colorido, influidas por los dibujos animados, con formas y figuras infantiles que atraen su atención. Este proyecto prioriza el interés del alumnado con el fin de que el proceso de aprendizaje sea significativo. El poder didáctico del proyecto conlleva la sensibilización del alumnado hacia el arte contemporáneo y a su propia experimentación en la puesta en práctica. (Anexo 5).



En la puesta en práctica, en primer lugar, seleccionamos a Murakami por dos motivos; desarrolla gran parte de su obra en un tono infantil y recuerda a los dibujos animados, es conocido por sus famosas margaritas animadas y personajes influenciados por el mundo manga. Y el segundo motivo es que en el 2009 Murakami expuso una colección en el Museo Guggenheim de Bilbao, lo cual condujo a que la ciudad: sus comercios,

---

<sup>9</sup> Fotografía tomada durante la exposición de los artistas contemporáneos. El equipo de investigación posee el permiso de los padres para fotografiar a los alumnos.

publicidades y el tranvía, se cubrieran con sus margaritas animadas. Con la intención de hacer recordar a la clase este acontecimiento decidimos comenzar la proyección con la imagen del tranvía de Bilbao, cubierto por un vinilo con la imagen de las margaritas. El grupo enseguida reconoce el tranvía y la mayoría recuerdan la obra de Murakami, por supuesto no recuerdan su nombre y son pocos los que visitaron la exposición. En cualquier caso hemos conseguido lograr su atención y avanzamos con la proyección. La investigadora presente acompaña la proyección interviniendo con la pequeña biografía del artista, dirigiendo la mirada del grupo hacia detalles de la obra y formulando preguntas. La participación es muy alta, los alumnos observan y por turnos declaran sus opiniones. La obra de Murakami provoca risas entre los alumnos, les divierten sus personajes, colorido y movimiento.

La segunda artista seleccionada es, Beatriz Milhaces, por su colorido y formas circulares. Ambos nos descubren el mundo del color y de las formas, específicamente las formas geométricas. La elección de las obras no se produce al azar. La investigación tiene claro que aspectos artísticos selecciona, ya que su principal cometido es relacionar obras que conecten con el contenido vital del grupo, por ello se ha esforzado en seleccionar a artistas que por su color y formas simples atraiga a los niños y niñas.

Beatriz Milhaces es una artista que crea una obra peculiar llena de color, compuesta por figuras simples, repetidas a lo largo de sus colecciones. Estas cualidades son las que atraen nuevamente al grupo y así lo expresan. El tercer artista conecta por otros aspectos. Se trata de Chuck Close y su obra se compone de retratos a tamaño gigante. Los retratos son un tema atrayente ya que se pueden sentir identificados con el retrato de un niño o de un anciano que les recuerde a sus abuelos. Evidentemente la sorpresa que despiertan algunos retratos por ser tan reales y les recuerda a las fotografías. El artista es hiperrealista y muchos de sus trabajos son verdaderamente asombrosos.

La investigación también se interesa por mostrar los formatos y dimensiones que se emplean en el arte contemporáneo. Para ello una de las imágenes de cada artista muestra una sala de exposición con la obra para que puedan hacerse una idea de los tamaños y espacios que ocupan. Además es una manera de adentrar al grupo en los escenarios del arte.

**Debate sobre obras del arte contemporáneo:** El debate se llevara a cabo en el gran grupo. El guión empleado por el docente para moderar el debate, alcanza una serie de

pautas que anticipamos y consideramos de gran relevancia para direccionar al grupo en el tema y que no se disperse y pierda el hilo. Los alumnos tendrán libertad para participar bajo el conocimiento de las normas de participación y evaluación. (Anexo 6).

El debate toma lugar de forma fluida, los alumnos participan dando su opinión sobre las obras artísticas que más les gustan y sus motivos. Por lo general coinciden en su inclinación por los colores de Murakami y Milhaces, sus formas y tamaños. Les llama mucho la atención las imágenes seleccionadas donde se observa la obra del artista en las salas de exposiciones y se hacen una idea del tamaño real de las mismas.

La imagen del tranvía decorado con la obra de Murakami es la imagen que más llama su atención, los motivos que declaran su inclinación por esta obra, corresponden a su reconocimiento. Para concluir el debate llevamos a cabo la elección del artista favorito de los tres expuestos para introducirlo en la segunda sesión. El seleccionado es Murakami.

En conclusión esta primera sesión se resume con una valoración positiva concluyendo que ha cumplido con los objetivos y que el grupo ha disfrutado y mostrado mucho interés.

## **2ª SESIÓN: Área de lengua castellana.**

ACTIVIDADES	ÁREA	TIEMPO	LUGAR	OBJETIVOS	EVALUACIÓN
Dictado sobre un artista contemporáneo.	Área de lengua.	15´	Aula.	Acercamiento y descubrimiento de la vida y técnica del autor.	Observación participativa.
Corrección del dictado.	Área de lengua.	15´		Afianzamiento de la ortografía.	Recogida de los dictados para su corrección.
Representación grafica de una obra del artista.	Área de lengua.	15´		Desarrollo creativo y memorístico.	Recogida de las representaciones graficas para su evaluación

**Dictado sobre un artista contemporáneo:** Dictado de la semana sobre un pintor contemporáneo. En Primaria uno de los contenidos más relevantes es el aprendizaje y perfeccionamiento de la lectoescritura. Su adquisición es fundamental. En el 2º curso los dictados son imprescindibles para desarrollar la tarea, por lo que este proyecto ha

seleccionado el recurso de los dictados para tratar de desmitificar su fin. Cambiar la temática habitual de los dictados, integrándolo en la UD propuesta. La actividad consiste en realizar un dictado, que introduzca una pequeña biografía de un artista contemporáneo.

El debate de la primera sesión sobre el arte contemporáneo es el trampolín que nos empuja a la elección del artista. El docente conectando con el contenido vital del alumnado, selecciona los artistas, eligiendo el artista que más comentarios produjo, más gustó o interesó en el cuestionario. En esta ocasión el artista japonés Takashi Murakami es el seleccionado por lo que procedemos al dictado. El nombre del artista estará visible en la pizarra para que los alumnos lo copien. El objetivo no es complicar los dictados sino dotarlos de temas relevantes y con un toque lúdico y se relacione con el tema del arte contemporáneo. (Anexo 7).

En la puesta en práctica al observar el nombre en la pizarra los alumnos anticipan que algo diferente va a ocurrir, es la hora de lengua y saben que es día de dictado. Comenzamos haciendo un pequeño debate, con el fin de recordar la sesión anterior. Todos los alumnos recuerdan los artistas y sus obras por lo que damos paso al dictado.

La actividad se desarrolla con normalidad, los alumnos en silencio mientras la investigación dicta. Una vez concluido pasamos a su corrección, la investigación escribe en la pizarra y cada uno debe autocorregirse. Después los dictados son recogidos para su evaluación.

**Representación grafica de una obra del artista:** Tras el dictado, los alumnos deberán realizar un dibujo inspirado en las obras del artista. En principio, sin el soporte visual de su obra, deberán recurrir a su memoria y llevar a cabo lo requerido. En la evaluación se tendrán en cuenta las similitudes, los detalles utilizados, coincidencias y la creatividad. Anticipamos que la tercera sesión, también concluirá con la representación de la obra de Murakami interpretada por los alumnos (trabajo en grupo), a diferencia de que los alumnos habrán dedicado una sesión al análisis de la obra con la intención de ampliar su memoria visual. En consecuencia trabajamos con la hipótesis de si los trabajos de los alumnos evolucionarían al compararlos con las representaciones de la segunda sesión.

En la puesta en práctica las instrucciones estiman que deben recordar a Murakami, en algún aspecto y así lo hacen. Las margaritas animadas son el detalle más representado; bien en el prado o bien la margarita central con formato circular. (Anexo 8).

### **TERCERA SESIÓN: ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ÁREA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>LUGAR</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Exposición y preguntas sobre el círculo cromático.	Área de E.A.	10´	Aula con proyector	<p>Descubrir el círculo cromático.</p> <p>Descubrir colores cálidos y fríos.</p> <p>Participar en las actividades.</p>	<p>Observación participativa.</p> <p>Recogida y corrección de las fichas.</p>
Realización de ficha, el círculo cromático.	Área de E.A.	20´		<p>Trabajar en equipo.</p>	<p>Preguntas y respuestas sobre el color.</p>
Ficha colores cálidos y fríos.	Área de E.A.	20´		<p>Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva manejando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad, y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas.</p>	<p>Participar y completar las pautas de observación.</p> <p>Acercamiento a la terminología del color.</p>

**Exposición y preguntas sobre el círculo cromático:** La primera actividad consiste en participar en la clase magistral sobre el círculo cromático. Conocer cada color y su clasificación es primordial para llevar a cabo las pautas de observación que plantearemos en la siguiente sesión. Por este motivo consideramos necesario explicar que es el círculo cromático, cuales son las categorías de los colores, que combinaciones nos llevan al siguiente color etc.

**Realización de ficha, el círculo cromático:** Consisten en una ficha para valorar la interiorización de los nuevos conceptos expuestos en la clase magistral: círculo cromático, armonías y contrastes.

La tercera sesión comienza con el inconveniente de no poder trasladar al grupo al aula de informática, el aula se encuentra ocupada por lo que, la investigación decide adaptarse y modificar la clase magistral prevista, sobre el círculo cromático, con la ficha diseñada. Es decir, el alumno encargado, reparte entre sus compañeros una ficha en la cual podemos ver el círculo cromático sin colorear. Para facilitar el ejercicio los nombres de los colores correspondientes a cada lugar del círculo están incluidos. (Anexos 9 Y 10).



10

Por nuestra parte representamos en la pizarra en círculo y comienza la explicación sobre qué es el círculo cromático. El término les es desconocido pero la imagen la reconocen y comentan haberla visto anteriormente, pero no recuerdan cuando y con qué fin. Una alumna participa comentando que el círculo cromático aparece en los archivos Word y en los Power Point, lo cual provoca un entusiasmo general, todos conocen la herramienta citada. El comentario de la alumna ha conectado con el contenido vital del grupo que involucra su interés por las Nuevas Tecnologías, lo cual genera la llamada de atención del grupo. Continuamos preguntando por los colores primarios, un 80 % del

---

<sup>10</sup> Fotografía tomada en la sesión realizando la ficha de colores fríos y cálidos.

grupo sabe cuáles son. Luego los alumnos colorean la parte correspondiente a los colores primarios en su ficha. Según van terminando corren hacia a nosotros para mostrarnos lo realizado, lo cual genera un alboroto que no podemos permitir.

En consecuencia se prohíbe el levantarse del asiento hasta terminar la ficha. A algunos les resulta imposible estarse quietos es tal la emoción, disfrutaban mucho con la sesión.

Continuamos con los colores secundarios, a pesar de saber nombrar los colores secundarios, surgen dudas en cuanto a que combinación corresponde a cada color. Recordamos las combinaciones correctas y los alumnos rellenan su círculo cromático con los colores secundarios. La atención se mantiene. Para concluir la ficha descubrimos los colores terciarios, siguiendo el procedimiento colorean los últimos colores y pasamos a dirigir la clase hacia los colores cálidos y fríos. La exposición se desarrolla al tiempo que la parte práctica, se fusionan, lo cual no permite la pérdida de atención del grupo. Es una sesión muy dinámica donde todos realizan su parte práctica a la vez que las explicaciones y conversaciones. Es palpable el buen ambiente, los alumnos se divierten a la vez que aprenden y se corrobora con los resultados de la evaluación de las fichas.

**Ficha colores cálidos y fríos:** Esta última ficha consiste en colorear dos dibujos, uno con colores fríos y el otro con colores cálidos. Su puesta en práctica presenta dudas entre los alumnos al elegir los colores correctos pero se desarrolla con normalidad, los alumnos comparten sus dudas y se van resolviendo entre todos. (Anexo 11).

#### **CUARTA SESIÓN: ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**

ACTIVIDADES	ÁREA	TIEMPO	LUGAR	OBJETIVOS	EVALUACIÓN
Seguimiento de las pautas de observación de una obra de arte: el COLOR.	Área de E.A.	40´	Aula.	Participar en las actividades.  Trabajar en equipo.  Desarrollar la capacidad de lectura, análisis e interpretación de la imagen, entendiendo la imagen como un signo mediante el cual comunicamos y comprendemos mensajes visuales.	Observación participativa.  Recogida y corrección de las fichas.  Reflexión sobre la importancia de saber mirar.



**PAUTAS DE OBSERVACIÓN: EL COLOR:** La cuarta sesión se desarrolla con una sola actividad. Dada la complejidad de la sesión decidimos llevar a cabo la actividad en el gran grupo para complementarlo con las explicaciones requeridas. Es una actividad novedosa con carácter lúdico que consiste en hacer preguntas y el grupo contesta por turnos y luego todos lo escriben en su ficha, cada uno puede elegir la respuesta entre la diversidad de respuestas que se planteen. La ficha se compone de una tabla con pautas de observación adaptada al 2º de primaria. La tabla reúne las características del color, de la forma y del mensaje. Esta primera sesión de las que componen las pautas de observación, pondrá su interés en la parte dedicada al color y una segunda sesión que se llevara a cabo en el área matemática ya que es la parte correspondiente a la forma. (Anexo 12 Y 13).

La sesión se desenvuelve con la atención del grupo, cada alumno dispone de su ficha para rellenar mientras que la investigación colabora escribiendo en la pizarra y haciendo las preguntas idóneas. La participación es altísima, a los alumnos les resulta sencillo hablar de los colores que ven en la obra contemporánea seleccionada para la ocasión. Continuamos trabajando con Murakami y su obra de las margaritas animadas. Las preguntas aumentan el grado de dificultad y deben reflexionar sobre a qué categoría de color pertenecen los colores que van saliendo a la luz, las armonías y los contrastes etc.

### **5ª SESIÓN: ÁREA MATEMÁTICA.**

ACTIVIDADES	ÁREA	TIEMPO	LUGAR	OBJETIVOS	EVALUACIÓN
Seguimiento de las pautas de observación de una obra de arte contemporánea: la FORMA y el MENSAJE.	Área de matemática.	40´	Aula.	Acercamiento a las pautas de observación de una imagen. Desarrollo creativo. Desarrollar la capacidad de lectura, análisis e interpretación de la imagen, entendiendo la imagen como un signo mediante el cual comunicamos y comprendemos mensajes visuales.	Observación participativa. Recogida de ficha para su corrección. Valoración de la participación.
Creación de una representación gráfica.	Área de matemática.	20´			Proceso creativo.

La 5ª y última sesión se compone de dos actividades, la primera es la continuación de la ficha de observación, la parte correspondiente a la forma y al mensaje. Y la segunda actividad consta de la representación de la obra del artista seleccionado, adaptada a la interpretación personal del alumno.

**PAUTAS DE OBSERVACIÓN: LA FORMA:** La forma es parte interesada en el análisis de la imagen y es un contenido fundamental del área matemática. Por este motivo hemos adecuado la sesión para desencadenarla en el área matemática. El análisis de la forma consiste en identificar las formas en figurativas y abstractas. La figurativa se ciñe a formas de la naturaleza o geométricas que no dan lugar a dudas a su representación específica. Las abstractas son las formas que no identificamos con ninguna forma concreta. En segundo lugar hablaremos del tipo de líneas: rectas o curvas. Y pasaremos a la clasificación de las formas que encontremos en la obra seleccionada.

En segundo lugar abriremos paso al mensaje de la obra. Una vez analizado el color y la forma, es tiempo de la interpretación. Las imágenes muestran unas formas que junto con sus colores y tonalidades transmiten distintas sensaciones. Los alumnos tendrán la oportunidad de hacer volar su imaginación e interpretar la obra teniendo en cuenta todos los puntos analizados.

Una vez más, la puesta en práctica de la última sesión puede considerarse todo un éxito. Los alumnos muestran su interés por realizar la parte de la forma del análisis, le es sencillo en general distinguir entre lo abstracto y lo figurativo. Dada la coyuntura de haber trabajado en el curso la geometría, los alumnos se muestran dispuestos a participar y encontrar las distintas formas y a clasificarlas. La sesión sucede en el gran grupo, donde todos tienen la oportunidad de participar y así lo hacen. La complicación la encuentran en la terminología, el grupo acostumbrado a desarrollar las matemáticas en euskera les dificulta la asimilación de ciertos términos pero no ocasiona ningún conflicto importante. Desde la investigación les informamos de los significados de los términos y el ejercicio sigue su curso. La parte del mensaje es la parte de la ficha que más les estimula, los alumnos se sienten libres de comentar sus interpretaciones, los más participativos animan al resto a aportar sus opiniones, ya que todas las interpretaciones son válidas. La interpretación es un concepto muy personal lo que conlleva a la exaltación del grupo por querer compartir sus opiniones. Existen similitudes entre algunos alumnos, otros se dejan llevar más allá y consiguen resultados de lo más originales.

**Creación de una representación gráfica:** La interpretación y realización de la obra analizada. La intención es evaluar los resultados comparándolos con las representaciones realizadas en la segunda sesión. La intención es observar si el grupo realiza el ejercicio más detalladamente gracias al análisis de la obra. Es decir, valoraremos las similitudes y el grado de interpretación logrado, los colores y detalles. El ejercicio memorístico tiene lugar en la actividad, el cual no tiene por qué ser fiel a la obra del artista, más bien, a los detalles interpretativos de cada cual.

Debemos admitir que en la puesta en práctica la gran mayoría se ciñe a su recuerdo formal de la obra y no desarrollan su propia interpretación, recurren a su memoria y sus representaciones son muy similares a las realizadas en la segunda sesión. Solamente unos pocos logran el objetivo de mostrar su interpretación personal. En consecuencia consideramos que este objetivo es complejo para alumnos de 2º grado.

### **4.3. Evaluación.**

En lo concerniente a la evaluación de la UD esta investigación declara que todas las sesiones desarrolladas en la implementación de la investigación han sido evaluadas. A continuación trataremos de resumir los datos obtenidos para su conclusión. En general el desarrollo de la UD ha concluido satisfactoriamente, hemos valorado los datos extraídos mediante; la observación participativa, notas, documentos fotográficos y material impreso y podemos sentirnos satisfechas. Los alumnos han respondido positivamente en todas las sesiones y se han cumplimentado los objetivos marcados. Además los alumnos han disfrutado, aprendido y compartido momentos inolvidables.

La armonía con la que las sesiones se han llevado a cabo es señal de la motivación e interés generalizado, los alumnos atendían en las clases magistrales, participaban en los debates y cuestionarios, realizaban las fichas y actividades requeridas y en todo momento la atención y comportamiento han sido los adecuados.

En segundo lugar destacamos el cumplimiento del objetivo que hace referencia a conocer y fomentar el interés por el Arte contemporáneo. Esta investigación ha logrado fomentar el interés por el arte contemporáneo indiscutiblemente, los alumnos se han comprometido con las sesiones programadas disfrutando con los artistas y actividades relacionadas. Han aprendido conceptos artísticos y han desarrollado la capacidad de

lectura, análisis e interpretación de imágenes, concretamente de una obra pictórica contemporánea de Murakami. .

Por parte de esta investigación el llamar la atención del grupo generando contenidos relacionados con su contenido vital ha sido fundamental y podemos decir que lo hemos logrado, unir conceptos que interesan a la mayoría y relacionarlos con los contenidos que consolidan la UD requiere de un conocimiento previo sobre el grupo, para ello dispusimos los test con preguntas dirigidas a averiguar que les gustaba.

Otro aspecto destacable que hemos priorizado ha sido el motivarles a participar, los alumnos se han sentido alentados a la participación y a la experimentación en las sesiones y han respondido gratamente. La propuesta incluye también sesiones grupales que han complacido y alentado al grupo en general ya que generalmente trabajan individualmente y les ha gustado el nuevo método de trabajo.

La evaluación de la primera sesión en referencia a lo comentado fue muy positiva, particularmente valoramos la participación, se compone principalmente por el seguimiento de la exposición de los artistas contemporáneos y el debate originado en consecuencia. La segunda, compuesta por el dictado, origino un encuentro con Murakami el cual no esperaban. El hecho desencadeno sorpresa y gratificación al resolver una actividad que normalmente se ciñe al silencio y a escribir, convirtiéndose en datos sobre Murakami y su obra. La tercera, podemos considerarla la más intensa ya que conlleva una clase magistral con la diferencia de que la participación es recompensada y los contenidos expuestos les serán necesarios para la siguiente sesión. La exposición fluye y las preguntas de los alumnos se resuelven al momento lo que les satisface y alienta a participar.

Las fichas para esta ocasión las hemos clasificado con buenísimos resultados. Las dos últimas actividades tienen gran peso en contenido ya que se componen de las pautas de observación. El realizarlas de forma grupal es de lo más eficaz y todo el grupo realiza su ficha con precisión, los resultados son muy positivos.

En resumen esta investigación se siente satisfecha con los resultados obtenidos por los alumnos y el cómo se ha implementado la propuesta. Desde la evaluación hemos analizado todos los objetivos en la UD (Anexo 14).

Los alumnos han respondido correctamente a la incorporación de nuevos modelos de trabajo, como trabajar en equipo y los resultados obtenidos han sido inmejorables como hemos tenido la oportunidad de ver a lo largo del capítulo. También podemos afirmar que desde esta investigación se ha despertado el interés por el arte contemporáneo y los alumnos han podido experimentar con alguno de sus artistas. Por último resaltar el acercamiento producido al análisis de una imagen, desde las pautas de observación adaptada al 2º de primaria el cual no ha supuesto grandes dificultades.

Es congruente admitir la fluidez con la que esta investigación ha llevado la puesta en práctica de UD, la buena organización y preparación de la misma han facilitado su curso y con toda certeza podemos afirmar que es una propuesta sencilla de implementar por aquel que se propusiera intentarlo.

## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

### **1. CONCLUSIONES.**

En el primer apartado de esta investigación, apuntamos nuestra hipótesis y unos objetivos clasificados en principales y secundarios que nos han orientado en este trabajo de investigación. A lo largo de este capítulo vamos a comprobar si la hipótesis planteada al comienzo de nuestra investigación: *La introducción de recursos educativos basados en el arte contemporáneo como elemento conductor entre áreas, beneficia el desarrollo integral de los alumnos de educación primaria*, es correcta. A partir de esta hipótesis, formulamos una serie de objetivos que necesitaban ser resueltos y a los que hemos ido dando solución a lo largo de nuestra investigación. A continuación mostraremos los resultados obtenidos de cada uno de ellos. En primer lugar daremos paso a los objetivos principales:

**Investigar, crear e implementar métodos de enseñanza de la Educación Artística en el aula.**

La propuesta ha investigado y analizado distintos métodos de trabajo para poder llevar a cabo la creación de la propuesta. Entre lo investigado destacamos los proyectos del MUPAI, MOPRART y Humanites Project de los cuales hemos rescatado los objetivos y metodologías para fusionarlas y crear la nuestra propia. Para ello nos documentamos en las teorías de educación más influyentes para poder contextualizar correctamente nuestro trabajo y lo desarrollamos en el segundo capítulo, en el marco teórico.

**Realizar una propuesta educativa basada en el arte contemporáneo.**

El requisito fundamental de esta investigación para el diseño de su propuesta se centra en el arte contemporáneo, es el tema principal y es lo que todas las actividades y sesiones tiene en común. El arte contemporáneo funciona como nexo de unión, las sesiones implementadas comienzan con una introspectiva de lo realizado en la anterior siempre fundamentada en un artista u obra contemporánea. El arte contemporáneo es un movimiento artístico de gran envergadura y esta investigación selecciono a tres artistas contemporáneos que pudieran atraer a los alumnos para llamar su atención y desarrollar actividades que combinaran el arte contemporáneo con la geometría, con la lectoescritura

o con el análisis entre otras. El tercer apartado de este trabajo recoge el diseño y la implementación de nuestra propuesta educativa.

### **Investigar y evaluar métodos de enseñanza basados en el arte contemporáneo.**

Los métodos educativos investigados y evaluados por esta investigación conciernen a metodologías basadas en el arte contemporáneo como por ejemplo el del MUPAI. Las investigaciones y evaluaciones las hemos llevado a cabo en el marco teórico de este trabajo. Hemos estudiado una serie de métodos y nos hemos decantado por aquellos que ofrecían una metodología donde los alumnos fueran parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde sus opiniones tuvieran lugar y la participación y el trabajo en equipo fueran requisitos fundamentales, y por supuesto donde el arte adquiriera un papel privilegiado.

### **Conocer recursos creativos para acompañar y complementar las presentaciones en el aula.**

La propuesta de esta investigación incluye recursos creativos para complementar las exposiciones del aula. Hemos tenido ocasión de corroborar que nuestra propuesta propone distintos recursos que amenizan y motivan a los alumnos a participar. La propuesta se compone de sencillas ideas para romper con la metodología habitual del aula y de esta forma llamar la atención de los estudiantes. La positiva aceptación en la implementación deja ver que los recursos empleados son fácilmente puestos en práctica y por lo tanto la cumplimentación de este objetivo, queda demostrado. El marco práctico recoge las sesiones desarrolladas por esta investigación y en ellas podemos observar, por ejemplo, el modo de introducir el arte contemporáneo en el aula es ofrecer a los alumnos un capítulo de animación que incluye el arte contemporáneo. O el debate de la primera sesión sobre los tres artistas contemporáneos escogidos, abre paso a la elección del artista favorito entre todos para redactar el dictado de la sesión siguiente.

La UD planteada es solamente una posibilidad entre la diversidad actual, desde esta investigación querríamos adelantar que ha planteado una posibilidad metodológica coherente a las nuevas corrientes educativas y creemos que con un poco de esfuerzo la E.A. podría adoptar un nuevo papel en educación. La investigación ha propuesto una alternativa sencilla que ha logrado resultados favorables, lo cual demuestra que es posible llevar a cabo en el aula este tipo de propuestas. Desde aquí se nos ocurren innumerables

nuevas propuestas que podríamos hacer realidad en el futuro, siempre respetando las características de las metodologías expuestas; la interdisciplinariedad, la diversidad, el protagonismo de los alumnos, el trabajo en equipo y la valoración del proceso creativo tanto como el resultado o calificación final. Nuestra evaluación se basa en la actitud frente a las UD, su participación y acogida.

La propuesta educativa planteada se basa en el arte contemporáneo y es el elemento conductor entre las sesiones que la componen. Consideramos que ha sido beneficioso para los alumnos ya que han desarrollado herramientas del área artística combinadas con contenidos de otras áreas que ayudan al desarrollo integro del proceso enseñanza-aprendizaje. La actualidad precisa en formar alumnos que se impliquen en el presente para dotarlos con herramientas para mejorar su futuro, el análisis y la observación de imágenes son propicios para poder comprender el mundo que nos rodea y dada la coyuntura actual donde las nuevas tecnologías han adquirido un papel tan importante creemos fundamental complementar la metódica del aula con los recursos educativos desarrollados desde esta investigación.

### **Fomentar en el alumno el interés por la cultura visual contemporánea.**

Al hilo de lo expuesto resaltamos en esta ocasión el objetivo de fomentar el interés por el arte y concretamente por la cultura visual contemporánea. Como apuntábamos, el arte ha sido el concepto que ha dado forma a la propuesta, ha sido el elemento clave en todas las sesiones que hemos expuesto en el tercer capítulo del trabajo; específicamente, el arte contemporáneo pictórico, los motivos por centrarnos en un movimiento artístico se justifica por la grandísima envergadura del arte y nos inclinamos por el contemporáneo por la necesidad de introducir en la escuela, artista y obras que nos hablen de la actualidad, con connotaciones atrayentes para los alumnos como han sido el caso de los artistas escogidos. La elección de los mismos se ha basado en la intención de reunir obras que llamasen la atención de los alumnos, por sus colores y motivos. El paso inicial lo dimos al comenzar la propuesta con un capítulo de animación favorita del grupo (Phineas & Ferb) que incluía la visita al museo de arte contemporáneo. Toda nuestra propuesta vincula los contenidos de la sesión con la siguiente mediante los conceptos tratados.



### **Fomentar la creatividad en los alumnos.**

En el marco práctico mostramos como la creatividad de los alumnos adquiría forma en las sesiones compuestas por fichas prácticas. Es decir, las fichas compuestas por representaciones de las obras de Murakami, Milhaces o Close. Los alumnos tienen oportunidad de liberar su imaginación para completar las actividades. La creatividad es plausible también en el nuevo modo de operar que requiere la implementación de la UD y los alumnos responden gratamente desarrollando las sesiones con júbilo.

Tras haber dado respuesta a los objetivos principales de nuestra investigación, vamos a proceder a dar solución a los **objetivos secundarios** que encuentran su respuesta de la siguiente manera:

### **Motivar a los alumnos en la experimentación y en la innovación.**

Los alumnos han sido impulsados a la experimentación e innovación en el desarrollo de las sesiones, han tenido ocasión de experimentar trabajando en equipo y dando respuestas, expresando sus puntos de vista sobre los interrogantes que hemos ido lanzando. El grupo ha respondido positivamente a los nuevos métodos de trabajo y han demostrado que es posible llevarlos a cabo como hemos plasmado en el tercer capítulo del trabajo de investigación.

### **Estudiar el uso de la imagen como recurso didáctico.**

Respecto a este objetivo su consecución se ha llevado a cabo en las dos últimas sesiones de la propuesta recogida en el marco práctico. Ambas se resumen en la realización de las pautas de observación adecuadas al grupo. Las pautas de observación conllevan el análisis e interpretación de imágenes, en nuestra propuesta la imagen elegida es una obra pictórica de Murakami y el ejercicio se cumplió sin problema alguno. Los alumnos apuntaron la diferencia que habían advertido al observar una imagen detalladamente, fueron conscientes de la cantidad de detalles que se pasan por alto. Respecto al mensaje, pudieron cerciorar que el artista pudiera tratar de decirnos algo al mirarlo con más atención.

### **Conocer y fomentar el arte contemporáneo como estética y como denuncia social.**

El objetivo destaca nuestro interés por fomentar el arte contemporáneo en el aula y así lo ha sido ya que es nuestro requisito e hilo conductor en toda la propuesta. En la investigación hemos dado respuesta a la estética, a su análisis con las pautas de observación y a la observación detallada para comprender cuál es el mensaje que nos quieren trasladar los artistas a lo largo de la propuesta y sobre todo en las dos últimas sesiones. El arte contemporáneo nos es de interés por la realidad actual que nos señala, su arte nos habla de lo que se acontece en el presente y creemos apropiado que la escuela debe proporcionarle un lugar. Nuestra investigación así lo hace, utiliza el arte contemporáneo como elemento conductor entre distintas áreas fomentando su interés, nos parece importante que los alumnos conozcan que colores, técnicas y formatos utilizan los artistas actuales y por supuesto que mensajes nos hacen llegar. El grupo de niños y niñas con el que hemos trabajado son de 2º por lo que la denuncia social ha quedado relevada a segundo plano.

### **Fomentar el interés por nuestro presente y por la actualidad.**

Por último, el arte contemporáneo como hilo conductor ha sido el propulsor de fomentar el interés por el arte, las temáticas y los formatos actuales en el tercer apartado de la investigación. No obstante la denuncia social no ha sido tratada por causas que consideramos relevantes como apuntábamos en el objetivo anterior. Quisimos prevalecer el contenido vital del grupo por lo cual los artista escogidos no muestran en su obra una denuncia social. Las obras fueron escogidas por su color y formato queriendo acercarnos a los gustos e intereses de los alumnos. Obras tales como las de Murakami que muestran personajes que recuerdan a las animaciones que consumen los alumnos, lo cual nos muestra lo actual de su temática, aunque no entremos en profundidad en los motivos que le han llevado al autor ha representarlos. El museo Guggenheim de Bilbao ofreció en el 2010 una exposición de Murakami que nuestra UD ha aprovechado para llamar la atención del grupo ya que la mayoría recordaban que la ciudad quedo impregnada de margaritas animadas. Algunos alumnos incluso habían visitado la exposición y la gran mayoría solo recordaban las margaritas pero no sabían a qué se debían.

Por lo tanto nos sentimos orgullosas de poder concluir afirmando la consecución de los objetivos fijados, en los anexos del marco practico analizamos uno por uno los objetivos por sesiones que habíamos dispuesto en cada caso particular y es apropiado recordar aquí la evaluación positiva lograda en la UD por parte de los alumnos. Creemos que el

trabajo previo de investigación realizado ha sido muy provechoso y nos ha ayudado a definir nuestra postura sobre la educación y desear innovar desde la EA proponiendo alternativas educativas.

Por tanto, al comprobar que todos los objetivos son correctos, estamos en disposición de afirmar que nuestra hipótesis *“La introducción de recursos educativos basados en el arte contemporáneo como elemento conductor entre áreas, beneficia el desarrollo integral de los alumnos de educación primaria”* es correcta.

## **2. Contribuciones.**

Una vez resueltos los objetivos e hipótesis de la investigación procedemos a mostrar al lector a las contribuciones que hemos podido aportar en la mejora del ámbito educativo:

Por un lado, esta investigación ha diseñado nuevos recursos didácticos relacionados con el arte contemporáneo, incluyendo a artistas y sus obras en las sesiones. Además de ser el elemento conductor entre áreas, y por último ha integrado en su propuesta la iniciación en el análisis de una imagen, concretamente de una imagen pictórica.

Las contribuciones generadas por nuestra investigación radican en la intención de mejorar la Educación en general y la E.A. en particular. Consideramos que mejorando el área artística desencadenaría una mejora en el resto de áreas curriculares ya que proponemos alternativas interdisciplinares. Nuestra propuesta consta de una UD interdisciplinar entre tres áreas; lengua, matemática y artística. Conlleva además actitudes y conductas aplicables al día a día y desarrolla habilidades útiles para la vida cotidiana como lo son el sentido crítico. La UD contempla el análisis de obras pictóricas contemporáneas que son perfectamente aplicables al análisis de cualquier imagen, publicidad o fotografía particulares. El desarrollo de la habilidad analítica es fundamental en nuestro días por eso consideramos imprescindible transmitir el análisis a los alumnos desde edades tempranas.

## **3. Investigaciones futuras.**

En consecuencia de esta investigación, no descartamos continuar especializándonos en nuevos proyectos para la mejora educativa. Realmente creemos en la posibilidad de una mejora educativa con el esfuerzo de los docentes y directivos para introducir en el

aula metodologías innovadoras y creativas. El cambio requiere de una actitud positiva ante lo nuevo y el cambio que nos invade, e introducirlo en el aula con esfuerzo. Los cambios no se generan de un día para otro, el trabajo previo por parte del docente es grande pero siempre puede respaldarse de proyectos y UD colgadas en la red que podrían simplificar el trabajo. El docente puede comenzar influenciado por algún trabajo determinado e ir adaptándolo a su grupo e intereses personales. Desde esta investigación queremos animar a los docentes a que prueben y experimenten en el aula con ideas innovadoras.

Todo el proceso requerido para la investigación educativa nos ha planteado la premisa de querer continuar con nuevas investigaciones relacionadas con la Educación Artística. Nuestra preocupación por la situación del área se ha visto reconfortada con la implementación de esta investigación ya que nos ha dado esperanzas el ver que es posible plantear en el aula, nuevas metodologías vinculadas al área artística y con una reacción positiva generalizada. En futuras investigaciones podríamos plantear;

- Ampliar la selección de artistas contemporáneos.
- Ampliar a otras áreas del currículo las nuevas metodologías.
- Ampliar el análisis de imágenes a todo tipo de imagen; fotografía, publicidad etc.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Acaso, M<sup>a</sup>. (2011). El aprendizaje de lo inesperado. Madrid: Catarata.
- Acaso, M<sup>a</sup>. (2006). El lenguaje visual. Barcelona: PAIDÓS.
- Acaso, M<sup>a</sup>. (2009). La educación artística no son manualidades. Madrid: Catarata.
- Argán, G. (1988). El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos. Madrid: AKAL.
- Bartolomeis, F. (1994). El color de los pensamientos y de los sentimientos. Barcelona: OCTAEDRO.
- Bassols, M. (coord.). (2003). Expresión-comunicación y lenguajes en la práctica educativa. Creación de proyectos. Barcelona: OCTAEDRO.
- Calaf, R. (2003). Arte para todos. Asturias: TREA.
- Carrasco, J<sup>o</sup>B y Calderero. (2000). Aprendo a Investigar en Educación. Madrid: RIALP.
- Carrasco, J<sup>o</sup>B. (2004). Una didáctica para hoy. Madrid: RIALP.
- Ellsworth, E. (2005). Posiciones en la enseñanza. Madrid: AKAL.
- Ember, C. & M. (1997). Antropología cultural. Madrid: PRENTICE HALL.
- Giroux, H. (2003). Cine y entretenimiento: Elementos para una crítica política del filme. Barcelona: PAIDÓS.
- Giroux, H. & McLaren, P. (2004). Pedagogía y política de la esperanza: Teoría, cultura y enseñanza. Madrid: AMORRORTU.
- Giroux, H. & McLaren, P. (1998). Sociedad, cultura y educación. Madrid: Niño y Dávila.
- Jové, J. (2003). Arte, psicología y educación: Fundamentación Vygotskyana de la Educación Artística. Madrid: Antonio Machado.

Jové, J. (2001). Iniciación al arte. Madrid: A. Machado.

Juncosa, E. (2006). Las adiciones: ensayos sobre arte contemporáneo. Madrid:

SINTESIS.

Lindermann, A. (2010). Coleccionar arte contemporáneo. Alemania: TASCHEN.

McLaren, P. (2006). La enseñanza contra el capitalismo global y el nuevo imperialismo:

Una pedagogía crítica. Madrid: POPULAR.

McLaren, P. (1997). Pedagogía crítica y cultura depredadora. Barcelona: PAIDÓS.

Meneguzzo, M. (2006). El siglo XX: Arte contemporáneo. Madrid: ELECTA.

V.V.A.A. (2011). Arte Contemporáneo. Madrid: SUSAETA.

<http://www.artelista.com/arte-contemporaneo.html>

[http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N5/Juan\\_Arano.pdf](http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N5/Juan_Arano.pdf)

<http://www.educacion.gob.es/ifiie/informacion-general.html>

<http://www.eduteka.org/modulos/7/184/468/1>

<http://www.ucm.es/info/mupai>

<http://www.educasites.net/museos.htm>

<http://sites.google.com/site/luciaag2/home>

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n2/n2art/art25.htm>

<http://www.ub.edu/geocrit/sv-45.htm#d>

<http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev24/alzate.htm>

[http://www.uv.es/icie/publicaciones/EARI\\_1.pdf](http://www.uv.es/icie/publicaciones/EARI_1.pdf)

## **ANEXOS:**

### **ANEXO 1:**

#### **Test 1.**

1. ¿Cuáles son tus dibujos animados favoritos? ¿Por qué?
  2. ¿Cuál es tu película favorita? ¿Es de animación?
  3. ¿Cuál es tu cantante o grupo musical favorito? ¿Por qué?
- ¿Te sabes alguna de sus canciones? ¿Cuál o cuáles?

### **ANEXO 2:**

#### **Test 2.**

1. ¿Cuál es tu asignatura favorita? ¿Por qué?
2. Ordena las siguientes asignaturas, empezando por la que más te gusta: Matemáticas, Lengua, Educación Plástica, Ciencias naturales e inglés:
3. ¿De entre todos los trabajos realizados en Plástica cuál es el que más te ha gustado? ¿Por qué?
4. ¿Qué es el arte contemporáneo para ti? ¿Conoces a algún artista contemporáneo?
5. ¿Conoces el Guggenheim de Bilbao? ¿Sabes qué tipo de arte exponen?

### **ANEXO 3:**

**Habermas** pionero de la Teoría crítica, es un filósofo y sociólogo alemán y trabaja como profesor en universidades extranjeras. Es miembro de la segunda generación de la Escuela de Frankfurt y defiende la teoría de la democracia deliberativa y la comunicación. Entre sus trabajos de la teoría crítica se posiciona en la teoría social; en el estudio de las sociedades capitalistas y establece una relación entre sociedad, filosofía y ciencia. Para Habermas los tres ambientes comparten el interés por la autonomía y la emancipación y afirma que todos ellos dependen del contexto histórico social al que pertenecen. El conocimiento lo basa en el trabajo, la comunicación y el lenguaje, los cuales generan el interés técnico, práctico y emancipatorio. La libertad cobra un nuevo significado y se construye superando las limitaciones del exterior y de las relaciones sociales.

**Arthur D.Efland** comparte las bases fundamentales de la teoría y pedagogía crítica y manifiesta el papel que desempeña el arte en el contexto. La cultura, el arte y las ciencias sociales son los fundamentos para comprender el entorno. Por lo tanto la lectura de lo que nos rodea a diario dentro de un marco significativo e interpretativo son la base la construcción del conocimiento y del sentido crítico de forma creativa y estético.

**Peter McLaren** es uno de los fundadores de la pedagogía crítica junto con Henry Giroux. Su especialidad son sus análisis políticos en contra del capitalismo (neoliberalismo) acompañado por el pensamiento marxista humanista. En la actualidad es profesor en la universidad de California. Es licenciado en arte de literatura inglesa y en Educación, realizó un doctorado y se especializó en educación de barrios urbanos y lenguaje artístico. McLaren ha publicado numerosas obras sobre la educación y la pedagogía crítica de los cuales destacamos

**Henry Giroux** es un crítico cultural y junto con McLaren, es fundador de la pedagogía crítica. Su trabajo se abastece de más de una treintena de libros, artículos y capítulos en libros de otros. Ha sido galardonado en innumerables ocasiones. Su obra se ha enfocado en teorizar sobre la pedagogía pública, la cultura, la enseñanza y los medios de comunicación.



“Sociedad, cultura y educación” (Giroux y McLaren.1988) nos ofrece una serie de investigaciones para el estudio de la educación, mostrando la posibilidad de la aplicación de las teoría críticas de la sociedad a la pedagogía. En ella encontramos discusiones sobre temas de la teoría crítica que coinciden con las bases teóricas que influyen directamente con nuestra investigación. Las ideas contrarias a la imposición del neocapitalismo en educación, la posibilidad de concebirla en la realidad cotidiana con nuevas estrategias. La diversidad de culturas y sociedades son determinantes en educación y el currículo debe reflejarlas, debe escapar de los poderes políticos para determinar los contenidos, habilidades y actitudes.

#### **ANEXO 4:**

Las fotografías que presentamos han sido realizadas con el permiso de los padres y representan momentos vividos a lo largo de las sesiones.









## ANEXO 5:

### TAKASHI MURAKAMI.



Tokio, Japón, 1963.

La obra de Takashi Murakami, uno de los artistas contemporáneos más provocativos, internacionalmente reconocido y activo en el presente, consta de una numerosa serie de litografías en papel con extraordinarios y coloridos personajes. Estudio en la Universidad Nacional de Tokio de Bellas Artes y Música.

El nombre que Murakami da a su exuberante estilo de trabajo es Superflat, donde funde sin fisuras las técnicas de la pintura tradicional japonesa con los estilos gráficos contemporáneos que se encuentran en las historietas manga y en el anime. También asimila las influencias occidentales desde el gran artista del Pop Andy Warhol al célebre director de cine Steven Spielberg.

Dio sus primeros pasos en el arte *Nihonga*, un estilo pictórico que prima el uso de materiales y técnicas tradicionales japonesas, y nacido a finales del siglo XIX como reacción a la influencia de Occidente en la cultura nipona. No obstante, pronto cambió de tercio centrándose en la obsesión de buena parte de la sociedad asiática por el manga y los dibujos animados (*otaku*). Posteriormente fundó el movimiento artístico *Superflat* con el objetivo de representar lo que él denomina la cultura *Poku* (Pop+otaku) y cuyas características formales más importantes son: imágenes basadas en la animación, colores planos y un fuerte carga de fetichismo sexual. Entre sus obras más conocidas se encuentran sus “flores con caras” y sobre todo los personajes Kaikai y Kiki.



El Superflat se refiere al hecho de que el espacio pictórico en sus trabajos es literalmente plano, ya que puede leerse de igual manera desde diferentes puntos de vista, y también debido a la falta de conciencia de toda jerarquía en las referencias visuales que él utiliza. El resultado es un arte extraordinariamente imaginativo y colorido, y que actúa tanto como una celebración como una crítica de la cultura popular y underground de Japón.



Con su obra, en apariencia frívola y carente de perspectiva, Murakami pretende, se supone, criticar los límites establecidos entre las diferentes clases culturales. La pureza de líneas, acentuada incluso con el uso de programas informáticos, se convierte en una de las características principales de su estilo. Mis creaciones, ha dicho, quieren «expresar mi identidad como japonés en el mundo occidental»

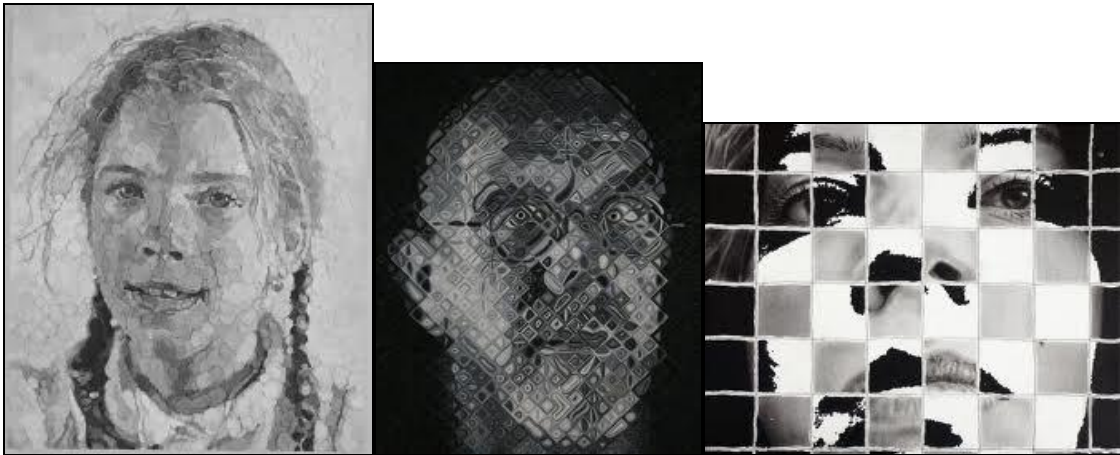
Entrar en la exposición *Murakami* es como un viaje alucinógeno de Lsd en el que Mickey mouse viaja por el mundo onírico de Miyazaki—. Murakami crea una serie de figuras basadas en los dibujos animados —su personaje mr. Dob tiene evidentes similitudes con el ratón de Disney—, colores planos y un contenido fetichista, produciendo iconos muy fácilmente asimilables por el mercado —aunque sus obras se venden a precios desorbitados hay que recordar que tiene un amplio abanico de productos promocionales que puede adquirir la mayoría del público—.



## CHUCK CLOSE.

Washington, EEUU. 1940.

Pintor, fotógrafo y artista gráfico estadounidense.



Es considerado en la actualidad uno de los representantes más destacados de la pintura hiperrealista. Tras doctorarse en Bellas Artes por la Universidad de Yale en 1964, viaja a Viena dos años con una beca Fulbright. Luego, ejerce como profesor de arte de la Universidad de Massachusetts durante dos años, hasta que se traslada a Nueva York. Desde entonces, Close ha empleado fundamentalmente como método de representación la retícula, la cual le sirve para producir impresionantes retratos y autorretratos de gran escala.





A partir de fotografías de sus amigos más cercanos, transfiere la imagen sobre el soporte de la obra, haciendo uso para ello del aerógrafo y otras herramientas. Sólo la distancia permite una mejor apreciación de las piezas, mientras que la proximidad deja ver infinitas marcas, huellas y en algunos casos capas, que son las que estimulan la conformación de la imagen global, a la usanza de los procedimientos de fotomecánica. El paso de los años deja ver en el trabajo de Close claras etapas. En los primeros tiempos, evidencia un gran interés por el expresionismo abstracto; en la década de los sesenta, la imagen en blanco y negro se define por el nivel de fidelidad con la realidad.

En los años setenta continua profundizando sobre tu trabajo anterior pero incorpora el uso del color. En la siguiente década, emplea materiales con formas concéntricas adheridos a la superficie de las obras lo que estimula, a partir del juego de las gradaciones de color, la dispersión de éste. Mientras que desde los noventa, sus imágenes son concebidas como cuadrículas en las que cada uno de sus segmentos se llena de diversos colores de la misma gama, que en el conjunto, construyen a modo de píxeles la imagen total. En 1988 Close ve afectada su médula espinal por una trombosis, quedándose prácticamente paralizado. En ese mismo año, el MoMA de Nueva York organiza la mayor retrospectiva del artista realizada hasta ahora y tras dos años sin pintar, Close retoma al inicio de los noventa su obra artística, en la, con la ayuda de aparatos especiales, continua aún trabajando.



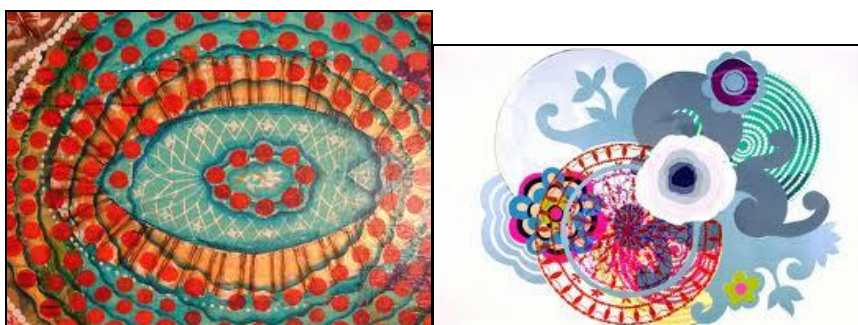
## BEATRIZ MILHACES.

Beatriz Ferreira Milhazes (Rio de Janeiro RJ 1960). Pintora, grabadora, ilustradora, profesora.

Beatriz Milhazes trabaja en el más puro estilo estético de la decoración de patrones y el movimiento. Influenciado por su tierra natal de Brasil, su uso vibrante y audaz de color y los patrones de crear una obra que es tan juguetón, libre y psicodélica, ya que es geométrica, ordenada y rítmica.



Tiene una postura muy positiva que no se habla de la política y lemas creados de la mente, sino desde el amor y el aprecio por la belleza que nos rodea. Y esta filosofía de centrarse más en los placeres de la vida, en lugar de sus dificultades, es muy evidente en las formas, los colores y los patrones de cada una de las piezas Milhazes.



Muchas de estas explosiones de color se originan en su estudio, pequeño, compacto, donde se ha basado desde el año 1987. Está situado justo al lado de frondosos jardines botánicos de Río de Janeiro, e, inevitablemente, las formas y los patrones de las flores - remolinos delicados y formas semejantes a hojas - han encontrado su manera en sus pinturas.

Pinturas acrílicas Beatriz Milhazes tienen el ritmo creciente, impresionante espectáculo de fuegos artificiales de una buena. Las explosiones de color intenso se combinan y superponen sin perder su propio carácter distintivo. El florecimiento de la tonalidad en cada cuadro es dramático, sino que se construye y se desarrolla. Un pequeño ramo de flores en la parte inferior de O Cravo ea Rosa (El clavo de olor y la rosa), de 2000, se convierte en la base de una composición vertical construida de cada vez más grandes formas de pétalos, que culminó en una etérea, plateada patrón azul nebulosa que ocupa casi un tercio de la tela. Milhazes captura ese momento paradójico, cuando la sucesión se vuelve indistinguible de la simultaneidad, como en el final del espectáculo pirotécnico - una serie de explosiones, cada una más espectacular que la anterior, que se suceden en el tiempo pero también cuelgan juntos en el aire durante sólo un instante.



A pesar de que generalmente se aplica los colores de fondo y esquemas de composición directamente al lienzo, muchos de los motivos centrales son los primeros pintados en láminas de plástico que luego se presiona a la lona, la transferencia de las imágenes. Milhazes ha dicho que su técnica tiene por objeto dar a pintar algunas de las cualidades del collage modernista. La superficie desigual que resulta igualmente, crea la impresión de decollage de las imágenes reveladas.

## **ANEXO 6:**

Pautas a seguir en cada artista:

¿Conocéis al artista o alguna de sus obras? ¿Dónde lo habíais visto antes?

¿Cuál de las obras os gusta más? ¿Por qué?

¿Qué colores encontramos?

¿Qué formas encontramos?

¿Qué formas y colores nos gustan? ¿Por qué?

Para concluir:

¿Cuál de los tres artistas os ha gustado más? ¿Por qué motivo?

## **ANEXO 7:**

### Takashi Murakami

Takashi Murakami nace en Tokio, capital de Japón, en 1963.

Es un artista muy conocido del siglo XXI.

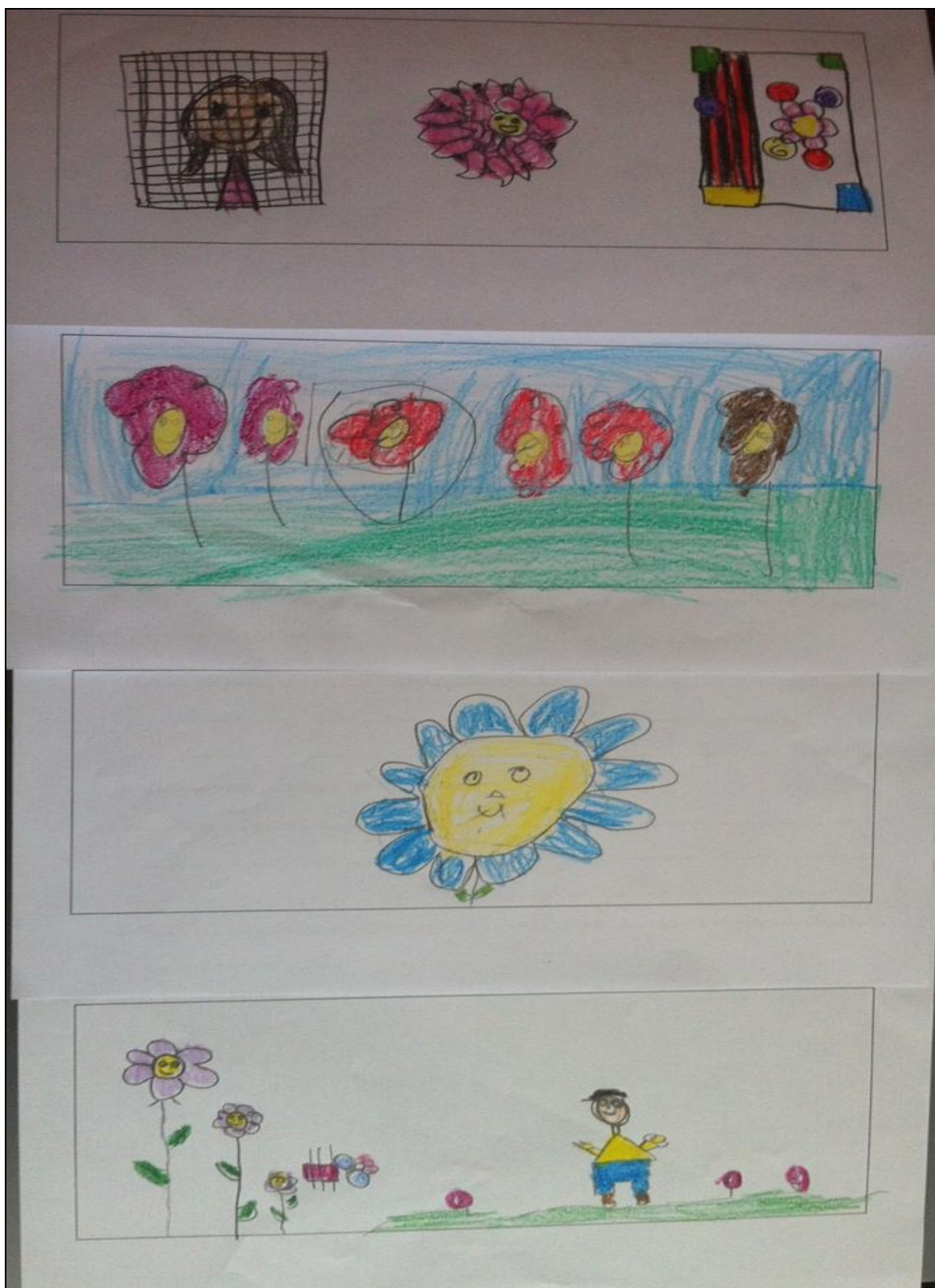
Sus cuadros han visitado nuestro museo Guggenheim e incluso el tranvía se vistió para la ocasión.

Los cuadros más famosos son los que muestran margaritas de caras sonrientes y personajes animados.

Algunos cuadros recuerdan a Mickey Mouse.

El artista pinta figuras planas, su técnica se llama superflat.

ANEXO 8:

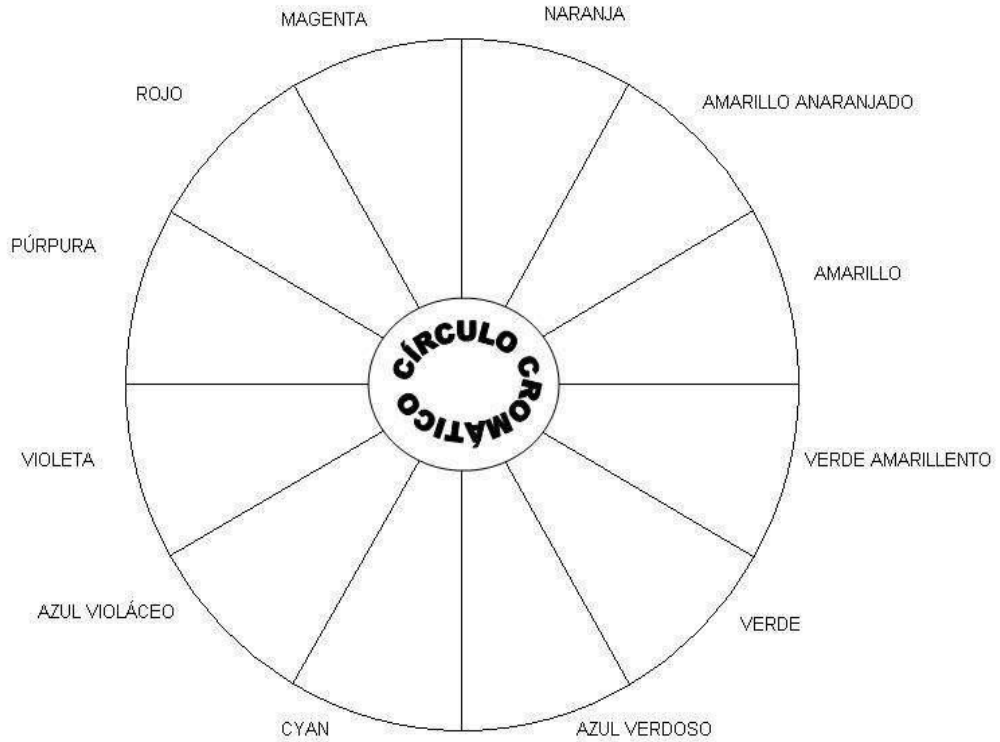


11

<sup>11</sup> Cuatro representaciones gráficas de la segunda sesión.

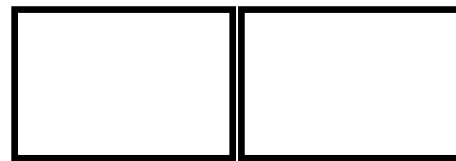
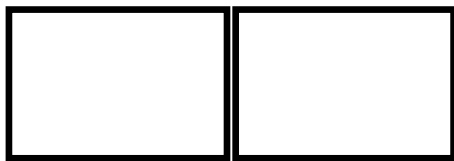
**ANEXO 9:**

**1. Colorea el círculo cromático siguiendo las instrucciones, fíjate bien en el color correspondiente a cada espacio.**

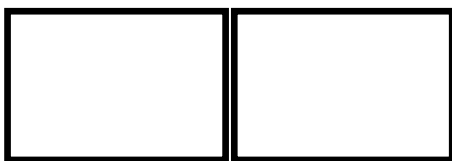


[www.sercreativo.es](http://www.sercreativo.es)

**2. Forma parejas de colores de la misma gama.**



**3. Forma parejas que contrasten.**



**Ficha 2.**

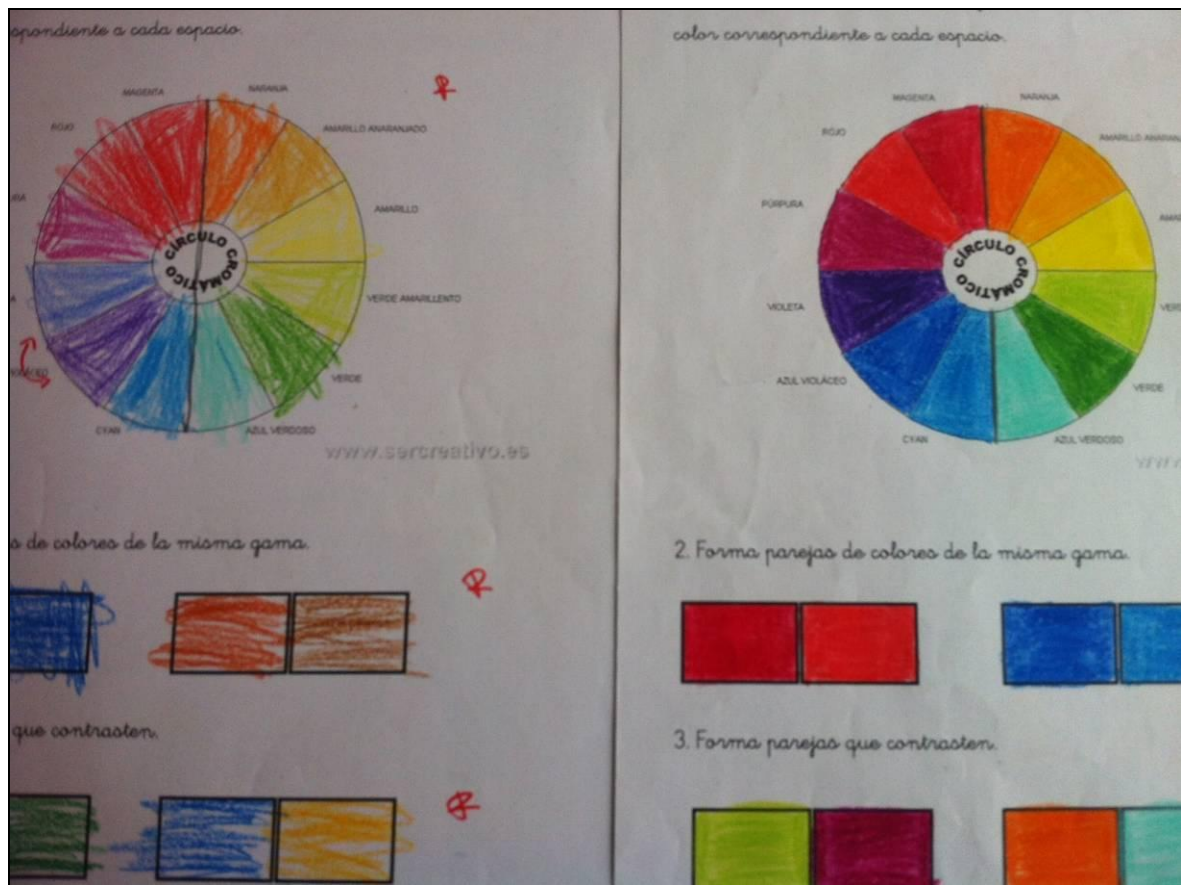
**1. colorea utilizando colores fríos:**



**2. colorea utilizando colores cálidos:**



**ANEXO 10:**



12

<sup>12</sup> Comparativa de dos de las fichas sobre el círculo cromático; a la izquierda ficha calificada con un regular y a la derecha calificada con sobresaliente. Las diferencias entre ambas se advierte sobre todo en la precisión con la que están coloreadas y en la limpieza.



**ANEXO 11:**



13

<sup>13</sup> Comparativa de dos de las fichas sobre los colores fríos y cálidos; a la izquierda ficha calificada con un bien y a la derecha calificada con sobresaliente. Las diferencias entre ambas se advierte sobre todo en la correcta elección de los colores, la precisión con la que están coloreadas y en la limpieza.

**ANEXO 12:**

**Ficha 1 Y 2: PAUTAS DE OBSERVACIÓN.**

<b>Pautas observación.</b>	
<b>Color:</b>	
<b>El color o colores predominantes.</b>	
<b>Clasificación de los colores Predominantes.</b>	
<b>Todos los colores.</b>	
<b>Colores primarios.</b>	
<b>Colores secundarios.</b>	
<b>Tonos.</b>	
<b>Armonías y contrastes.</b>	
<b>Colores fríos y cálidos.</b>	

<b>Forma:</b>	
<b>Figurativa o abstracta.</b>	
<b>Líneas rectas o curvas.</b>	
<b>Geométricas.</b>	
<b>Clasificación de las formas.</b>	
<b>Planas o con volumen.</b>	
<b>Movimiento.</b>	
<b>Mensaje:</b>	
<b>Qué ves.</b>	
<b>Qué nos quiere mostrar la artista.</b>	
<b>Mensaje oculto.</b>	



## **ANEXO 14:**

### **EVALUACIÓN: primera sesión.**

La evaluación de esta primera sesión se establece mediante la observación participativa a lo largo de la sesión, donde la investigación filtra los comportamientos y actitudes positivas para su calificación. Mediante las preguntas dirigidas durante la proyección de las diapositivas y el capítulo, logramos una evaluación satisfactoria. Lo que vamos a tener en cuenta son la participación, contestar adecuadamente a las preguntas, buena conducta y el respeto. En conclusión podemos decir que la evaluación es muy positiva. El grado de participación es altísimo y el comportamiento es el adecuado, la alegría y efusividad recibida al comienzo de la sesión gracias al capítulo de animación es indescriptible. El resto de la sesión fue fluida y todas y cada una de las actividades fueron llevadas a cabo.

El mejor modo para corroborar la positiva puesta en práctica es, concluir que la sesión ha cumplido sus objetivos favorablemente. Los datos obtenidos gracias a la observación participativa de la investigación, se completan en notas, imágenes y videos. Los resultados son satisfactorios y los comprobamos reflexionando uno a uno, sus objetivos.

- Descubrimiento y acercamiento al arte contemporáneo. Del descubrimiento inicial se encarga el capítulo de Phineas & Ferb que lo protagoniza la visita de los personajes al museo donde se expone una colección de arte contemporáneo. Lo más característico de la obra en el capítulo es que el artista reproduce a tamaño gigante objetos cotidianos. Al grupo le gusta mucho la idea poder ver un donut o una nevera gigante, les impacta y les divierte. El arte contemporáneo ha captado su atención y se muestran abiertos y participativos a ver artistas contemporáneos.

Los alumnos tienen un primer contacto con el término contemporáneo.

- Descubrir a artistas contemporáneos y sus obras. La participación y actitud mostrada en la proyección nos hace concluir que los alumnos han disfrutado y se han sentido interesados con los artistas. Les ha gustado lo que demuestra que la selección de la investigación ha estado acertada.

- Participar en las actividades. Hemos adelantado en los objetivos previos que el grado de participación y de atención ha sido alto en toda la sesión. Deducimos que el mero hecho de desarrollar la sesión en el aula de informática provocaba la satisfacción del grupo. El ambiente creado es muy positivo lo que modera el comportamiento general del grupo y que las actividades fluyan conectadas una a la otra.

La excitación es evidente, algunos de los alumnos que se habían sentado en la parte trasera del aula se adelantaron al comenzar la proyección para participar en las observaciones y contestar a las preguntas.

- Acercamiento TIC. El acercamiento a las nuevas tecnologías se genera con la visión del funcionamiento del blog de Phineas & Ferb y en la exposición de la biografía y obra de Chuck Close donde se hace hincapié en la técnica utilizada por el autor en algunas obras, las cuales representan la imagen pixelada. Este aspecto nos condujo a exponer en qué consistía la fotografía digital, conectándolo con la oferta a imaginar como vemos una imagen en el ordenador cuando la ampliamos para entender que son los píxeles.

### **EVALUACIÓN: segunda sesión.**

La evaluación de esta segunda sesión es muy positiva, las actividades suceden una detrás de otra con fluidez y en armonía. Los alumnos realizan el dictado y su corrección con buen comportamiento. La evaluación la realizamos bajo la observación participativa del progreso de la sesión, las calificaciones de las corrección de los dictados no nos son relevantes para la investigación por lo que no incluimos sus resultados. Para concluir valoramos el cumplimiento de los objetivos estipulados para la sesión:

- Acercamiento y descubrimiento de la vida y técnica del autor. Realizar un dictado supone escuchar para poder reproducir las palabras en el código escrito, es una tarea apropiada para el 2º de primaria. Habitualmente el tutor diseña sus dictados basándose en algún fonema específico pero el dictado que nos concierne prioriza el tema. El tema es el artista Murakami y nos revela datos de su vida y obra. La atención del grupo la captamos con la temática ya que continuamos con uno de los artistas descubiertos en la primera sesión. He aquí nuestro hilo conductor. A la vez que trabajan en área de la

lengua, conocen más detalles sobre la vida y técnica de Murakami. Los alumnos asimilaron de forma positiva la información.

- Afianzamiento de la ortografía. Respecto a la ortografía esta investigación no profundiza mucho en ella, nuestra intención no es complicar los dictados. Admitimos que la terminología artística es nueva para el grupo por lo que nuestra atención se centra, en la adquisición de la terminología y su observación. Los errores en los nombres específicos de la materia no afectan a su calificación.
- Desarrollo creativo y memorístico. En última instancia la sesión concluye con la representación gráfica de la obra de Murakami. La fidelidad con sus obras es palpable en los ejercicios del grupo. Lo creativo queda algo de lado, los alumnos se esfuerzan en realizar la obra de Murakami, no hay cabida a la imaginación o interpretación en general. El ejercicio memorístico es, desde luego, su punto fuerte.

En el siguiente gráfico podemos observar las votaciones recibidas cada uno de los artistas, para escoger al protagonista del dictado. Las votaciones se realizaron a través de un cuestionario de forma oral que se lleva a cabo entre las dos sesiones. Se compone de cuatro preguntas, la última sugiere que hagan una representación de la obra que más les ha gustado.



El gráfico nos permite ver cuál ha sido el artista más puntuado, el favorito de la mayoría. Los motivos de la elección de Murakami podríamos clasificarlos en dos; por que las margaritas les gustan mucho y además tienen cara o por los colores. Nos gustaría destacar un comentario de un alumno: "Murakami por que hace vivir a las flores". Las obras que más han gustado también son las de Murakami, las margaritas han tenido un gran éxito. Otro dato que nos ofrece el cuestionario, en la tercera pregunta, es si conocían alguna de las obras proyectadas en la primera sesión:

Las respuestas de los cuestionarios no dan lugar a dudas, los alumnos que admiten que conocían alguno de las obras son los mismos que recuerdan el tranvía de Bilbao decorado por la obra de Murakami. Consideramos que el porcentaje que conocía al autor es más alto de lo esperado. Realmente la campaña publicitaria empleada por el museo Guggenheim hizo mella hasta en los más pequeños.

Nos parece oportuno comentar, como alguno de los alumnos incluía en sus respuestas como favorito la obra del artista protagonista del capítulo de Phineas & Ferb. El artista del capítulo creaba objetos cotidianos a gran escala, los donut gigantes o la nevera y el hilo dental gigantes son las que más valoraciones reciben.

### **EVALUACIÓN: tercera sesión.**

Adelantamos que la evaluación de la sesión ha sido satisfactoria, los objetivos se han cumplido y los resultados han sido positivos. Las técnicas evaluadoras empleadas por parte de la investigación son la observación y las fichas. La observación participativa como guía y moderador por lo cual se apoya también en la documentación gráfica recogida.

Una vez obtenidas las calificaciones de las fichas, damos paso a hacer una valoración, positiva ante todo. Con la intención de simplificar los resultados hemos calificado todos los aspectos relevantes dentro de la misma calificación, para obtener un único resultado de cada alumno. Adelantamos cuales son los baremos tenidos en cuenta.

Varemos de evaluación para la tercera sesión:

Sobresaliente: Tarea correcta (cada color en su lugar), muy buena presentación, limpia y buena caligrafía.

Notable: Tarea correcta, buena presentación y limpia.

Bien: Tarea correcta, presentación o caligrafía regular.

Regular: Tarea casi correcta, presentación y caligrafía regular.

Mal: Tarea incorrecta, presentación y caligrafía regular.

Admitimos que conseguir ser calificado con un sobresaliente no es nada fácil ya que deben reunir todos los requisitos. Por otro lado se valoran el comportamiento, actitud ante la tarea y la participación. Observaremos en distintos gráficos los resultados.

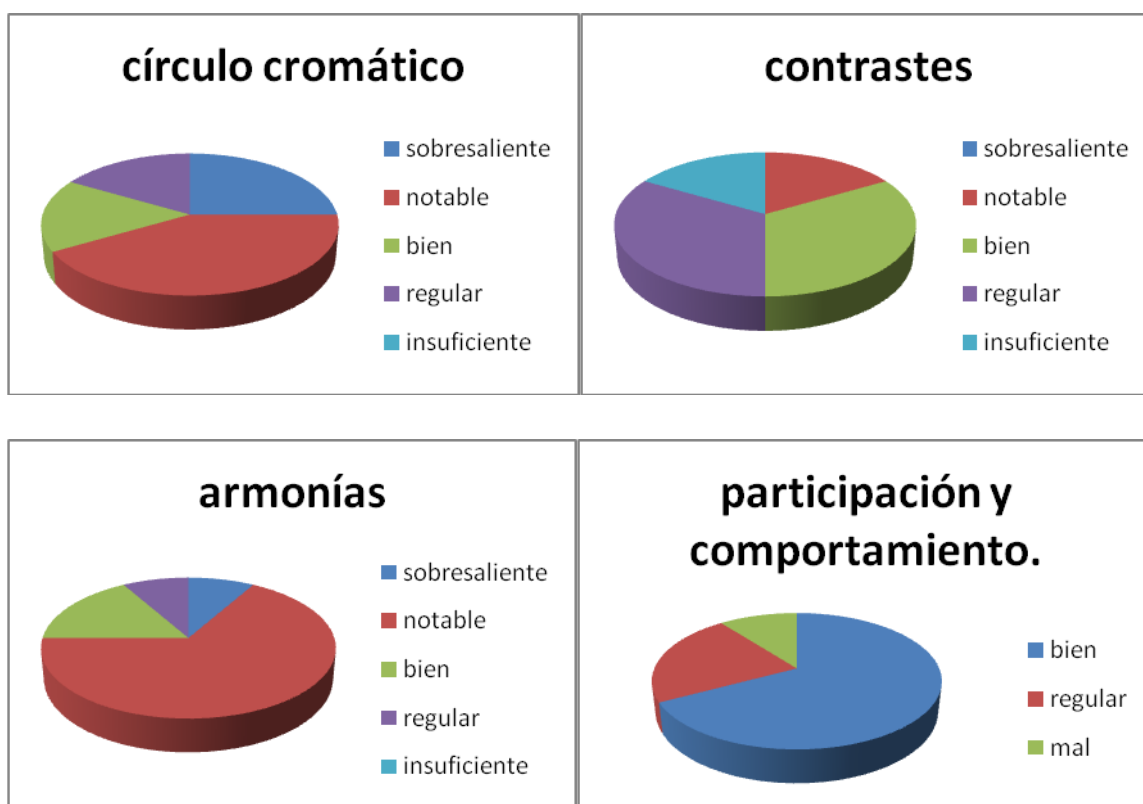
Sobresaliente: comportamiento, actitud y participación ejemplares.

Bien: Comportamiento y actitud buenas, poca participación.

Mal: Comportamiento, actitud o participación insuficiente.

A continuación observamos los cuatro gráficos que componen las calificaciones de la ficha 1:

### Gráficos: círculo cromático, contrastes y armonías. Actitud.



Los gráficos hablan por sí mismos, es evidente, a primera vista, que las calificaciones son positivas. Las tareas correspondientes al círculo cromático y a la armonía, en general se han calificado con notable y sobresaliente. Lo cual significa que el grupo ha desarrollado bien la tarea. El color que más confusión ha creado ha sido el purpura, la tendencia era confundirlo con el violeta o viceversa, pero eran conscientes del error y lo subsanan. En consecuencia podríamos decir que los resultados son muy positivos, si



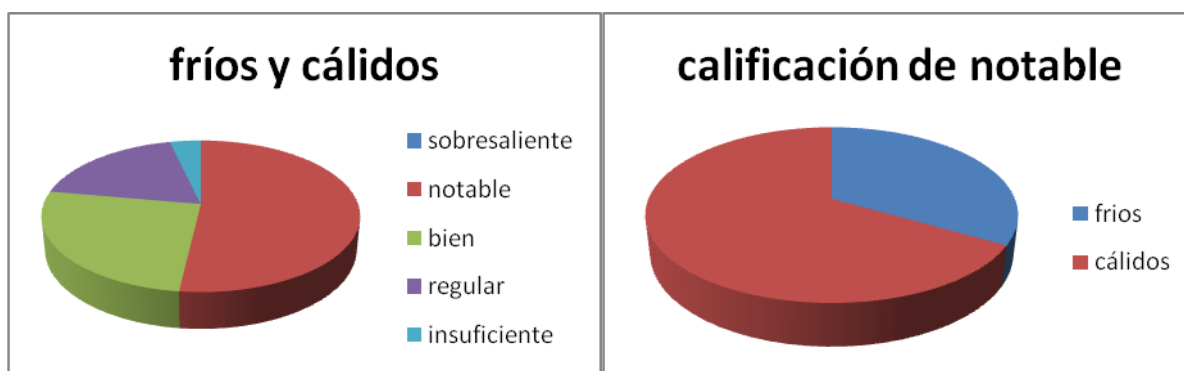
además valoramos los resultados del gráfico correspondiente al comportamiento y participación, añadimos un nuevo rango positivo, un 67% del grupo a mostrado interés, buen comportamiento y han participado en todos los aspectos de la sesión. El resultado final es ejemplar. La sesión ha sido satisfactoria.

El gráfico de los contrastes, es el que más dificultades parece haber ocasionado. La calificación media es de bien o regular como observamos, suman un 66% entre ambas; este dato nos muestra que el concepto de contraste necesita ser madurados en el grupo.

Por último nos gustaría destacar la solidaridad y generosidad con la que se comportan muchos de los alumnos. La tarea requería de un material que no todos tienen en su poder, nos sorprendió gratamente que los alumnos que tenían en su poder todos los colores necesarios, se lo ofrecían a aquel que no lo tuviera. Este aspecto es señal del buen ambiente existente en el grupo.

**Segunda ficha:** corresponde a los colores fríos y cálidos, en general diremos que los colores fríos han sido más fácilmente adquiridos, los cálidos han ocasionado alguna que otra confusión. El rojo y marrón han sido los colores más recurrentes en la confusión.

Un aspecto relevante en esta tarea ha sido lo mucho que les costaba a algunos alumnos no poder usar el color carne o naranja para colorear las caras y brazos de los personajes, sobretodo en la imagen con colores fríos. Los resultados son chocantes ya que para ellos pintar las caras azules o violetas, les suponía romper la barrera con la realidad.



Para concluir consideramos que comentar uno a uno los objetivos para verificar o no su consecución es útil y nos aporta información para formar la conclusión final.

- Descubrir y reflexionar sobre el círculo cromático. Consideramos que redescubrir el círculo cromático es más acorde a los resultados obtenidos, el grupo conoce el círculo cromático lo cual ayuda a su interiorización t reflexión. Realizar satisfactoriamente la ficha sobre el círculo cromático, al ritmo marcado por el grupo y participando en todas las pautas marcadas, es objeto de un resultado satisfactorio y logrado por la mayoría del grupo. Las excepciones observadas en el transcurso de la sesión coinciden con los resultados menos favorables en la ficha. Estas excepciones consisten en la falta de atención y de interés, observada en algún momento en un par de alumnos.

- Descubrir y reflexionar sobre colores cálidos y fríos. Unos pocos alumnos conocen la terminología y significado de estos términos pero con el soporte visual completado del círculo cromático les es sencillo identificarlos. Los colores que no aparecen en círculo como el marrón o el gris les confunden y así los expresan interrogando sobre a qué categoría pertenecen. El interés mostrado es muy alto en general y se aprecia en los resultados al evaluar la ficha donde deben colorear, dos imágenes iguales de Phineas &Ferb, una en tonos cálidos y la segunda en fríos.

Admitimos que el color rojo también conlleva a error en algunos casos. En conclusión diremos que el objetivo se ha cumplido.

- Participar en las actividades. La participación es alta en toda la sesión, al igual que el interés mostrado y acompañado por una actitud y comportamiento adecuado. El ocasional alboroto ocurrido debido a la emoción pudo ser corregido sin complicaciones.

- Trabajar en equipo. El trabajo en equipo es una metodología que requiere de participación y de cooperación entre otras. El grupo se ha involucrado en ambos aspectos. La diversidad de ritmos no ha sido ningún obstáculo, la tarea en cuestión, al realizarse combinada con la intervención de la investigación, los tiempos dedicados a completar la ficha, son relativamente cortos lo que la distancia de ritmos es casi insignificante.

Un dato significativo en el cumplimiento de este objetivo es la generosidad mostrada por muchos alumnos a compartir su material con el compañero que no dispusiera de todos los colores necesarios. Nos ha satisfecho gratamente el comportamiento y se valora en la evaluación.

En conclusión la sesión no podía haber ido mejor. Los objetivos se han logrado, todos los alumnos han participado y realizado sus fichas con unas calificaciones muy buenas. El comportamiento y actitud hacia las nuevas tareas ha sido realmente grata para todos, sin excepciones. Hemos disfrutado, reído y compartido a lo largo de la sesión, sin producir conflictos. El único aspecto que consideramos requiere de algo más de tiempo, es el concepto de contraste, gran parte del alumnado ha sido incapaz de realizar la parte correspondiente, con calificación superior al bien. Los colores cálidos han ocasionado algún error que tendremos en cuenta en las sesiones posteriores.