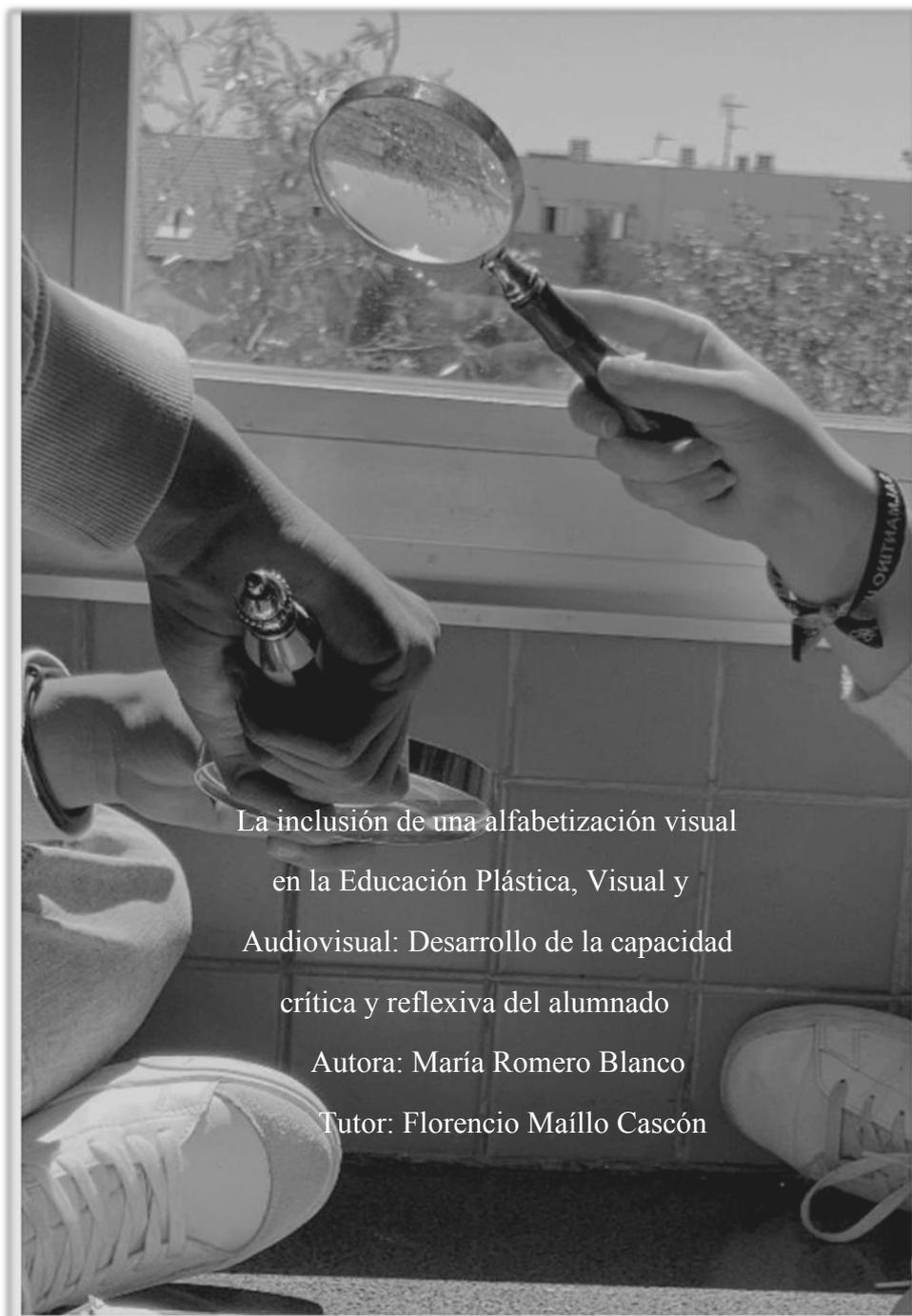


## TRABAJO FIN DE MÁSTER

Universidad de Salamanca. Facultad de Educación

Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

### Especialidad de Dibujo



La inclusión de una alfabetización visual  
en la Educación Plástica, Visual y  
Audiovisual: Desarrollo de la capacidad  
crítica y reflexiva del alumnado

Autora: María Romero Blanco

Tutor: Florencio Maíllo Cascón



UNIVERSIDAD  
DE SALAMANCA  
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



Facultad  
de Educación

# TRABAJO FIN DE MÁSTER

Universidad de Salamanca. Facultad de Educación

Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

**Especialidad de Dibujo**

## **La inclusión de una alfabetización visual en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual: Desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva del alumnado**

Autora: María Romero Blanco

Tutor: Florencio Maíllo Cascón



MAÍLLO CASCIÓN FLORENCIO-

Firmado por MAILLO CASCON  
FLORENCIO - el día  
10/06/2021 con un certificado emitido  
por AC FNMT Usuarios

# ÍNDICE

## I. Cuerpo teórico

1.	Resumen y Abstrac.....	1
2.	Introducción.....	2
3.	Justificación.....	3
4.	Objetivos de la presente propuesta.....	5
5.	Metodología de la investigación referencial.....	6
5.1.	Procedimiento de investigación.....	6
5.2.	Criterios de exclusión.....	7
5.3.	Análisis de los recursos consultados.....	7

## II. Desarrollo teórico.....8

6.	Justificación de las referencias consultadas.....	8
7.	En busca de una alfabetización visual en EPVA.....	9
7.1.	¿Qué es la alfabetización visual y por qué es necesaria en la Educación Artística actual.....	9
7.2.	¿Cómo alfabetizar visualmente al alumnado en el aula de Plástica? .....	11
7.3.	Los medios de masa como cultivadores de la creatividad de los estudiantes.....	13
8.	De la DBAE a la Educación artística posmoderna.....	14
8.1.	Educación de la DBAE vs Educación Posmoderna.....	14
8.2.	Los alumnos necesitan nuevas competencias: el aprendizaje a través del ocio.....	16

## III. Propuesta de intervención.....18

9.	Presentación de la propuesta.....	18
9.1.	Contextualización y destinatarios.....	19
9.2.	Marco Legal.....	20
9.2.1.	Desarrollo de las Competencias Clave.....	21
9.2.2.	Relación con el Diseño Curricular.....	22
9.2.3.	Objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.....	23
9.2.4.	Objetivos específicos de EPVA.....	24
9.3.	Metodología de la propuesta.....	25
9.4.	Temporalización.....	26
9.5.	Enseñanza transversal.....	26
9.6.	Atención a la diversidad.....	28

9.7.	Fases de acción.....	29
9.7.1.	Material didáctico 1: ¿Y tú que ves?.....	29
9.7.1.1.	Introducción.....	29
9.7.1.2.	Justificación.....	30
9.7.1.3.	Objetivos didácticos.....	30
9.7.1.4.	Metodología.....	31
9.7.1.5.	Planificación.....	32
9.7.1.6.	Recursos y materiales.....	32
9.7.2.	Material didáctico 2: Figuras retóricas visuales.....	33
9.7.2.1.	Introducción.....	33
9.7.2.2.	Justificación.....	33
9.7.2.3.	Objetivos didácticos.....	34
9.7.2.4.	Metodología.....	34
9.7.2.5.	Planificación.....	34
9.7.2.6.	Recursos y materiales.....	36
9.7.3.	Material didáctico 3: Metáfora visual.....	36
9.7.3.1.	Introducción.....	37
9.7.3.2.	Justificación.....	38
9.7.3.3.	Objetivos didácticos.....	39
9.7.3.4.	Metodología.....	40
9.7.3.5.	Planificación.....	41
9.7.3.6.	Recursos y materiales.....	41
9.7.4.	Material didáctico 4: Crea tu anuncio.....	42
9.7.4.1.	Introducción.....	42
9.7.4.2.	Justificación.....	42
9.7.4.3.	Objetivos didácticos.....	43
9.7.4.4.	Metodología.....	43
9.7.4.5.	Planificación.....	43
9.7.4.6.	Recursos y materiales.....	45
<b>IV.</b>	<b>Análisis de los resultados.....</b>	<b>46</b>
10.	Experiencias adquiridas y resultados previstos.....	46
11.	Procedimiento de evaluación.....	52
11.1.	Mi concepto de evaluación.....	52
11.2.	Criterios de evaluación.....	53
<b>V.</b>	<b>Conclusiones del presente Trabajo de Fin de Máster.....</b>	<b>54</b>
<b>VI.</b>	<b>Referencias.....</b>	<b>56</b>
12.	Fuentes primarias.....	56
13.	Fuentes secundarias.....	56
14.	Índice de figuras.....	59
15.	Índice de tablas.....	59
<b>VII.</b>	<b>Anexos.....</b>	<b>64</b>

# i. Cuerpo teórico

## Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Máster, se desarrolla todo un proceso de investigación y experimentación basado en una problemática inscrita en el área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, concretamente, la necesidad de promover una alfabetización visual en los estudiantes que les permita presentar una actitud crítica ante la Cultura Visual, así como desarrollar el pensamiento visual.

De este modo, tras el desarrollo de un marco teórico que justifica el presente TFM, se establece una propuesta innovadora compuesta por cuatro materiales didácticos dirigidos al alumnado de 3º ESO, que pretenden paliar el problema anteriormente presentado, concibiéndose este, como una de las necesidades educativas del siglo XXI con relación al avance tecnológico y digital, y el auge del lenguaje visual y audiovisual como medio de transmisión principal de información en la actualidad. Algunos de estos materiales didácticos han podido ser plasmados durante el período del *Practicum* de Intervención y mantienen como fundamento la investigación basada en la fotografía principalmente.

**Palabras clave:** Alfabetización visual, necesidades educativas, lenguaje visual y audiovisual, medio de transmisión, propuestas innovadoras, investigación, fotografía, desarrollo crítico.

## Abstract

In this Master's Thesis, a whole process of research and experimentation is developed based on a problem in the area of Plastic, Visual and Audiovisual Education, specifically the need to promote visual literacy in students that allows them to present critical attitude towards Visual Culture, as well as to develop visual thinking.

Thus, after the development of a theoretical framework that justifies this TFM, an innovative proposal is presented, consisting of four teaching materials aimed at students of 3<sup>rd</sup> ESO, wich aim to alleviate the problem presented above, this being conceived it as one of the educational needs of the 21<sup>st</sup> century, in relation to technological and digital progress, and the rise of visual and audiovisual language as the main means of transmitting information today. Some of these didactic materials have been developed during the period of Intervention Practicum and are mainly based on research based on photography.

**Keywords:** Visual literacy, educational needs, visual and audiovisual language, transmission medium, innovative proposals, research, photography, critical development.

## 2. Introducción

En las últimas décadas, los cambios sociales que se han desarrollado en la actual posmodernidad como resultado del vertiginoso progreso de las nuevas tecnologías, han aumentado la distancia entre el docente (inmigrante digital), y el alumnado (nativo digital), ante el desarrollo de una cultura basada en el ocio y el entretenimiento. Ello ha comportado un cambio en la tradicional concepción academicista de la enseñanza, la cual, para dar respuesta a las necesidades propias de una sociedad del conocimiento, ha visto alterada su naturalidad por medio de pizarras digitales, píldoras audiovisuales, yincanas online, dispositivos electrónicos dentro del aula, líneas TIC en los cursos... entre otras, para adaptarse a esta nueva situación.

Hoy en día, el lenguaje visual y audiovisual se presenta como el principal transmisor de información, encontrándose este repartido en numerosas variantes y estrategias estéticas, atractivas, creativas y visuales: Anuncios, escaparates, cartas, folletos, *flyers* publicitarios, embalaje de productos o *packaging*, *Mupis* (Mobiliario Urbano como Punto de Información) como en las marquesinas de las paradas de autobuses, videoclips, moda, diseño, redes sociales, aplicaciones web, televisión... entre otras muchas. No obstante, a pesar de la ingente cantidad de imágenes que un individuo puede llegar a visualizar al día, el conocimiento que se mantiene sobre estas con relación a las estrategias que se han empleado para realizarla, los mensajes objetivos y subjetivos que transmiten, el motivo de sus emplazamientos o contextualización, las razones por las que las fuentes creadoras desean transmitirlos o por qué se necesita de la imagen de un *influencer*, entre otras, hace que en la mayoría de los casos, el espectador asuma un papel de consumidor de imágenes llano y sin criterio, y por ende, manipulable.

Es en este sentido, donde se concibe esencial el papel de una alfabetización visual en la materia de EPVA sobre el alumnado adolescente, el cual se encuentra en una etapa de desarrollo integral crucial para la creación de su identidad. De este modo, se concibe como una responsabilidad enseñar en relación con el lenguaje audiovisual y a la Cultura Visual actual en la materia de EPVA, para fomentar así, el desarrollo crítico de los estudiantes ante la imagen, su creación y sus posibles discursos. Además, atendiendo al importante absentismo y abandono escolar que se sufre en el Sistema Educativo Español tras la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (en adelante ESO), la relación que se mantiene con la materia de EPVA puede llegar a ser la única y/o última experiencia para muchos estudiantes, de aprender y conocer el mundo de las imágenes.

Ante este contexto, se ha ideado una propuesta dirigida al curso de 3º ESO que pretende aunar el objetivo presentado a través de estrategias metodológicas que combinan las TIC con la conexión del alumnado y su entorno.

### 3. Justificación

La motivación por la presente temática viene dada por la necesidad de esclarecer una senda hacia la alfabetización visual en los individuos que forman parte de la sociedad posmoderna actual, ante los hábitos de manipulación y la influencia de los medios de masa sobre las personas a través de la imagen. Es por ello por lo que se ha partido de dicho problema para desarrollar una propuesta innovadora que la pelee, inscrita en la materia de Educación plástica, Visual y Audiovisual (en adelante EPVA).

Actualmente, un individuo tiende a observar alrededor de 800 imágenes al día, procedentes tanto de referencias audiovisuales (Televisión, anuncios, informativos, Videoclips, Tweets... entre otras) como visuales (Folletos, escaparates, etiquetas, logotipos, emblemas, mupis, carteles... entre otras), fomentándose el desarrollo de un rol en las personas como consumidores de imágenes incapaces de asimilar y comprender, la ingente cantidad diaria de las mismas, y los mensajes que estas transmiten (Acaso, 2006, p. 14).

En este sentido, Hernández (2010) debate sobre la construcción de significados en relación con la filosofía constructivista que concibe el desarrollo del conocimiento como producción cultural, lo que implica que en la educación se deban generar juicios para valorar la calidad de este. También, según esta concepción, permite al docente introducir a los estudiantes en el mundo social y físico para ayudarlos a construir por ellos mismos su propia identidad y su relación con el mundo (p. 132). Así, se concibe necesario fomentar un conocimiento y exploración sobre el pensamiento visual y audiovisual en los estudiantes, para desarrollar una mayor capacidad crítica y reflexiva a la hora de construir significados con relación a los mensajes visuales y audiovisuales que son transmitidos, y para establecer relaciones con su entorno.

Por otro lado, hoy en día, el hábito acumulativo fruto de la práctica capitalista de consumir y desechar con rapidez, ha sido transferida del mismo modo a la imagen de la mano de quienes ostentan el poder: empresas y gobiernos principalmente. Por lo tanto, la necesidad de educar individuos en la alfabetización visual para que presenten la capacidad crítica necesaria y para evitar y/o limitar, por ende, la manipulación a través de la imagen por parte de los medios de masa y de los agentes del poder, se presenta como una misión esencial en la formación de los estudiantes y en la Educación Artística actual. Así, del mismo modo que se educa en conocimientos matemáticos o lingüísticos, se concibe necesario enseñar a los estudiantes

conocimientos básicos sobre la configuración de la imagen y sobre los mensajes que esta puede llegar a transmitir, permitiendo al alumnado ser capaz de generar juicios propios sobre sí mismo y sobre su conexión con la realidad.

Aunado a ello, el paso de una Sociedad de la Información a una Sociedad del Conocimiento ha comportado cambios en todos los aspectos de la vida, generando nuevos modos de comprender el mundo. Así, el nuevo papel del usuario en la red se presenta como creador de contenidos o *prosumer*, mientras que anteriormente se mantenía como receptor de información. Ello ha implicado el establecimiento de una red más interactiva y activa en la que se comparte información entre diferentes usuarios constantemente. De este modo, extrapolarlo al contexto educativo, el comportamiento de los estudiantes de las últimas décadas ha cambiado tras la incorporación de las tecnologías en nuestras vidas, y, por ende, su modo de aprender, estableciéndose estos como nativos digitales, término acuñado por Marc Prensky quien justifica en la siguiente cita este fenómeno sobre el cambio en el contexto educativo actual:

Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de personas que nuestro sistema educativo pretendía formar cuando fue diseñado...Nuestros profesores Inmigrante Digitales, que hablan una lengua anticuada (la de antes de la era digital), están peleándose por enseñar a una población que habla un idioma completamente nuevo...Asumen que los alumnos son los mismos que siempre han sido, y que los mismos métodos que funcionaron para los profesores cuando ellos eran estudiantes funcionarán ahora para los suyos. Pero ese supuesto ya no es válido. Los alumnos de hoy son diferentes. (Caeiro, M. Barbero, A. Clemente, M. Et al. 2017, p. 224)

Hoy en día, los adolescentes desarrollan hábitos en relación con el empleo de recursos audiovisuales, convirtiéndose estas en las principales fuentes de representación de la realidad y encontrándose los segundos expuestos a un lenguaje desconocido, generando un desequilibrio entre el conocimiento que se mantiene sobre los mismos, y su excesivo uso. Ello favorece la manipulación por parte de los agentes de poder que tienden a generar macronarraciones que limitan el desarrollo crítico de las personas, mimetizando los pensamientos a través del ocio y del entretenimiento continuo y banal. Así, debe ser misión educativa evaluar este tipo de contenidos.

Acaso (2006), define las macronarraciones como al conjunto de relatos emitidos por aquellos que ostentan el poder (p. 30). Cuando una macronarración se desarrolla por medio del lenguaje visual, se le denomina metanarrativa visual. “Lo que define el carácter de las metanarrativas es la existencia de un elemento de falsedad

implícito, que produce un encubrimiento del mensaje latente por parte del mensaje manifiesto” (Acaso, 2006, p. 33). Pero ¿Qué es un mensaje latente y un mensaje manifiesto? Según la Real Academia Española, latente es un adjetivo que significa oculto, escondido o aparentemente inactivo. De este modo, transfiriendo esta definición al lenguaje visual, se entiende por mensaje latente aquella información de la imagen que el receptor no concibe que ha recibido. Por el contrario, el mensaje manifiesto se refiere a la información transferida de manera explícita.

Bajo este contexto, se ha desarrollado una propuesta educativa para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que fomente una alfabetización visual en los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), mediante la experimentación y la investigación a través del lenguaje visual y audiovisual, principalmente mediante la fotografía. Además, debido al importante abandono escolar que se desarrolla en el sistema educativo español tras la ESO, se concibe a la materia de EPVA como la principal referencia que muchos estudiantes presentarán para desarrollar su propio criterio en relación con la supremacía del lenguaje visual y audiovisual en la actualidad.

En este sentido, lo que se persigue a través de la presente investigación y propuesta innovadora en el área de la Educación Artística, es compartir con el alumnado algunas de las posibilidades y elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual como transmisor de mensajes para que puedan adquirir un mayor conocimiento sobre su desarrollo, y características, pudiéndose favorecer una actitud de sospecha en el alumnado ante los mensajes transmitidos por las imágenes y medios audiovisuales, con el objetivo de promover el desarrollo de la opinión propia y crítica de los estudiantes íntimamente ligado al desarrollo de sus propias identidades.

## 4. Objetivos de la presente propuesta

Como objetivo general del presente Trabajo de Fin de Máster, se establece:

- Diseñar una propuesta cuyo objetivo se consolide en el favorecimiento de una mayor comprensión sobre el lenguaje visual y audiovisual en los estudiantes, situándose este como el principal transmisor de información en la actualidad, a través del desarrollo de una alfabetización visual con relación a los mensajes que la imagen puede llegar a transmitir y en base, a la investigación fotográfica.

Por otro lado, Atendiendo a los objetivos específicos que se pretenden alcanzar a través de la presente propuesta se establecen los siguientes:

- Desarrollar material didáctico innovador que responda a las necesidades de una Educación propia del siglo XXI, y que generen motivación en el alumnado, a través del empleo de estrategias didácticas que conecten con su contexto.

- Propiciar una mayor conexión entre el alumnado y su entorno físico y real, aprovechando la cámara de su dispositivo móvil para realizar fotografías y vídeos.
- Fomentar una alfabetización visual y audiovisual en los estudiantes.
- Investigar sobre propuestas innovadoras que rejuvenezcan las aplicaciones de los contenidos curriculares.
- Desarrollar la reflexión y el espíritu crítico en el alumnado a través de las propuestas artísticas presentadas.
- Analizar los mensajes denotativos y connotativos de las imágenes.
- Llevar a cabo metodologías activas y dinámicas que fomenten la relación entre el alumnado y el docente y entre los propios alumnos.

## 5. Metodología de la investigación referencial

### 5.1. Procedimiento de investigación

Para llevar a cabo la presente propuesta, se ha procedido a investigar referentes activos en el campo de la Educación Artística entre los que destacamos especialmente a investigadores e investigadoras como Fernando Hernández, María Acaso y Ricardo Marín Viadel. Aunado a ello, se hace necesario destacar la influencia en esta investigación de los libros *Esto no son las Torres Gemelas, cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*, de María Acaso, *Educación y Cultura Visual* de Fernando Hernández y *Metodologías artísticas* de Ricardo Marín y Joaquín Roldán. En este sentido, la consulta sobre estos materiales bibliográficos ha partido a través del análisis del índice de estos, seleccionando así los capítulos que más relación presentaban con el motivo de la presente investigación tales como, la Educación en la era Posmoderna, las Metodologías Artísticas de Investigación basadas en la fotografía o la interpretación como clave de la educación entre otros. Cabe destacar el conocimiento sobre mencionados autores de la mano de la recomendación de mi tutor Florencio Maíllo Cascón en las clases impartidas durante el período de la especialidad de Dibujo.

Por otro lado, se ha procedido a la inscripción en el portal académico *Academia*, concretando la búsqueda en artículos y estudios innovadores en el área de la Educación y la Educación Artística, encontrándose artículos como *Aulas del siglo XXI: retos educativos*.

También, a partir de la plataforma bibliográfica Dialnet y Google Academic, se ha procedido a buscar investigadores activos que pertenecen al departamento de Didáctica del Dibujo. En este sentido, se realizó una búsqueda más concisa en busca de referentes que perteneciesen a mi Comunidad Autónoma de origen, Andalucía. Así, se pudo conocer la existencia de dos grandes focos de investigadores en la Enseñanza Artística en las ciudades de Sevilla y de Granada. Entre estos destacamos en Sevilla, las figuras del catedrático Juan Carlos Arañó Gisbert y el profesor titular Jose Carlos Escaño González. Del mismo modo, en la ciudad de Granada se destacan las figuras del Catedrático Ricardo Marín Viadel y del Profesor titular Francisco Maeso Rubio.

Por otro lado, se ha consultado la revista científica Imagen, Artes y Educación Crítica y Social COMMUNIARS, editada por la Universidad de Sevilla, concretamente el número especial publicado este año con motivo de la pandemia del COVID-19 titulada: Reflexiones desde la educación era COVID-19. Mencionada revista, presenta una periodicidad anual de publicación y se han consultado algunos artículos inscritos en este número que debaten sobre la situación actual del docente ante los nuevos retos a los que se enfrenta en relación con el avance de las nuevas tecnologías, sobre todo en relación con la Educación Artística. Así, se destaca principalmente el siguiente artículo: El profesor de educación artística en secundaria ante los retos y desafíos de la contemporaneidad escrito por Francisco Reina García.

Por último, a través de las bibliografías de artículos consultados y libros, se ha podido conocer estudios que han nutrido el presente TFM tales como La educación artística en la cultura contemporánea. *Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica* (Muiños, 2011), Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación (Aguirre, 2006), estudio sobre jóvenes productores de cultura visual evidencias de la brecha entre la escuela y la juventud (Aguirre, Arriaga, Marcellan, 2013), entre otros.

## **5.2. Criterios de exclusión**

En paralelo a ello, como principal criterio de exclusión, se ha tenido en cuenta la actividad reciente de los investigadores en el campo de la Enseñanza Artística, así como su influencia en la rama que se menciona. Atendiendo a la intencionalidad de desarrollar una propuesta innovadora en el área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se ha priorizado la aportación a la presente propuesta de teorías propias de investigadores e investigadoras que presenten un conocimiento actualizado y rico sobre la realidad educativa y las necesidades de esta en la sociedad del siglo XXI, y en relación con la materia de EPVA.

### 5.3. Análisis de los recursos consultados

Las referencias que han nutrido el presente Trabajo de Fin de Máster han partido de una búsqueda e investigación a través de artículos y fuentes primarias de autores e investigadores en el campo de la Enseñanza Artística que debaten sobre las nuevas necesidades que esta enseñanza debe afrontar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes atendándose a las características de estos y a su contexto real y externo.

## II. Desarrollo teórico

### 6. Justificación de las referencias consultadas

El camino hacia una alfabetización visual se ha conciliado como una de las principales metas a conseguir en la Educación Artística posmoderna, y ha sido María Acaso una de las figuras pioneras y referentes que, en nuestro país, han guiado el camino hacia esta nueva visión rejuvenecida de desarrollar doctrina en este campo del conocimiento. En este caso particular, servirá su investigación bajo el contexto de la educación reglada en el aula de EPVA. Acaso, centra su investigación en el área de la Didáctica de la Expresión Plástica desde 1994, tras finalizar la licenciatura de Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid, y realizar un programa de Doctorado que unificaba la Educación y las Artes Visuales (2009, p.13). Su investigación, se ha mantenido constante en las últimas décadas, nutriendo la labor educativa a partir de una renovación constante, aportando una visión crítica y actualizada de las necesidades educativas dentro del área de la Educación Artística, lo que la hace posicionarse como una de las principales referentes para el presente Trabajo de Fin de Máster. También, en la actualidad además de su profesión como docente e investigadora, es jefa del Área de Educación del Museo Reina Sofía de Madrid. “Formadora de educadores de textos visuales” (2009, p.14) es la propia definición que la autora realiza de su persona, como docente que persigue transmitir la necesidad de cambio en las actuaciones didácticas dentro de la Educación Artística con relación a el auge del lenguaje visual como principal canal de información en la actualidad.

Creo que hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales, con enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos y no sólo a enseñar a hacer con las manos. (Acaso, 2009, p. 18)

En este sentido, se trata de revalorizar la enseñanza artística como disciplina, es decir, como una fuente de conocimiento más allá de la limitada designación de materia específica, sino más bien, como una herramienta que favorece la integración y el conocimiento en la realidad de nuestros días y que permite el desarrollo transversal de contenidos y experiencias.

Por otro lado, la teoría de Fernando Hernández catedrático de la Universitat de Barcelona cuya labor se desarrolla en el área de la Didáctica de la Expresión Plástica al igual que Acaso, también se ha concebido como un importante foco referencial para el desarrollo de la presente investigación, debido a sus esfuerzos por relacionar la Cultura Visual y la educación como foco para alumbrar la renovación curricular de nuestra área de conocimiento. Así, Fernández defiende la necesidad de favorecer una comprensión en la Educación Artística,

Que permitiera establecer relaciones entre temas y problemas, que situar el hacer -la práctica- desde un contexto crítico y sin reducir la complejidad social y cultural de lo visual al aprendizaje de conceptos y al dominio de una supuesta sintaxis de la imagen. (Hernández, 2010, p. 9)

También, se ha partido de la investigación de Ricardo Marín, Catedrático de Educación Artística en la Universidad de Granada y actualmente coordinador del Máster Oficial Universitario Artes Visuales y Educación: un enfoque constructivista. Concretamente se destaca la influencia en el presente TFM, de su libro *Metodologías artísticas de Investigación en educación* (2012) escrito junto a Joaquín Roldán, también profesor de Educación Artística en la Universidad de Granada. El interés por este libro radica en la curiosidad por conocer prácticas educativas que relacionasen las artes con las nuevas tecnologías, para favorecer la atracción del alumnado en la materia de EPVA. Así, se encontró respuesta a la anterior necesidad sobre en el capítulo 2 sobre las Metodologías Artísticas de Investigación basadas en la fotografía.

Por último, también se han consultado numerosos artículos, entrevistas, revistas y páginas Web que han servido para fundamentar la propuesta presentada de la mano de investigadores pertenecientes a la rama de la Educación Artística tales como Muiños (2011), Eisner (2002), Gallardo (2012), García (2012), Caeiro (2018) o de figuras pertenecientes a otras ramas del conocimiento como es el caso del filósofo Eduard Punset (2011).

# 7. En busca de una alfabetización visual en EPVA

## 7.1. ¿Qué es la alfabetización visual y por qué es necesaria en la Educación Artística actual?

*El arte es una forma de conocer y representar el mundo. La educación organiza el conocimiento privado, en relación con las formas públicas de representar el mundo. (Hernández, 2010, p. 163)*

El lenguaje visual y audiovisual se concibe como uno de los medios de expresión principales del ser humano como lo son el lenguaje oral o escrito, situándose el primero en las últimas décadas, como el principal transmisor de información. No obstante, el conocimiento sobre el mismo se mantiene incompleto y limitado en el alumnado, por lo que se concibe como una oportunidad para la enseñanza de competencias en el Sistema Educativo, educar hacia esa dirección. A diferencia de la Educación Infantil, la cual favorece el aprendizaje de los niños a través de la experimentación artística en la mayoría de sus prácticas, en la Educación Secundaria se tiende a desarrollar un fenómeno contrario, en detrimento de las enseñanzas humanísticas y en auge de la formación científica y técnica principalmente.

María Acaso en su blog, en relación con ello, declaraba en una entrevista en el II Congreso de la Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología para América Latina y el Caribe lo siguiente: “Vivimos en un mundo visual y la educación artística no solo tiene que ver con el arte sino con toda la cultura de las imágenes y su participación en la escuela” (Acaso, 2015). En este sentido, se podría establecer la conclusión de una necesaria renovación en las teorías y prácticas que se tienden a desarrollar con relación a la Educación Artística en los centros educativos, para dar respuesta a las necesidades de una sociedad estéticamente digital, audiovisual y tecnológica y donde la producción y transmisión de imágenes diarias, se presenta inasimilable debido a su elevado volumen. Pero ¿Qué es la cultura de las imágenes o la cultura visual? Acaso (2006) lo define así:

Conjunto de representaciones visuales que forman el entramado que dota de significado al mundo en el que viven las personas que pertenecen a una sociedad determinada. Es el conjunto de productos visuales que puebla nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo. (p. 18)

Así, en la sociedad presente, la relación entre el individuo y las nuevas tecnologías cada vez se presenta más estrecha, convirtiéndose en un bien necesario y esencial en el transcurso de nuestros días. Ya no se presenta como algo extraño, sino más bien lo contrario, su ausencia se desvincula con el comportamiento de la sociedad habitual. Este mismo fenómeno, se desarrolla con relación a la imagen y el lenguaje audiovisual a través de los medios de masa y las redes sociales principalmente. Es por ello por lo que la idea que sostiene Acaso por fomentar la educación visual en la formación artística del alumnado cobra más valor, en un esfuerzo por favorecer el propio desarrollo integral y la reflexión crítica del individuo. Miranda (2010), declaraba las siguientes palabras sobre la configuración de la imagen en la actualidad:

La ficción es la realidad cotidiana de acuerdo con los nuevos medios y las tecnologías que modifican definitivamente nuestras maneras de ser y estar en el mundo, y nos obliga a asumir diversidad de personajes en que nos representamos, avatares con que asumimos mostrarnos a los demás. (Miranda, 2010, p. 1)

Así, la supremacía del lenguaje visual y audiovisual en la actualidad tiende a generar una alteración de lo que se concibe como auténtico y real. En este sentido, cabría plantearse si el adagio “una imagen vale más que mil palabras” sigue manteniendo sentido en una sociedad donde se manipula constantemente la imagen según el mensaje o mensajes que se quieran transmitir y los objetivos que se quieren alcanzar.

## **7.2. ¿Cómo alfabetizar visualmente al alumnado en el aula de Plástica?**

*rEDUvolution* de María Acaso se trata de un libro que reflexiona sobre un necesario cambio en el paradigma de la Educación Artística más acorde, a las características de la sociedad propia del siglo XXI. Entre uno de los aspectos sobre los que se debate, se destaca el hecho de conectar la vida real con lo que ocurre en el aula para que “el conocimiento pase de ser una representación a ser una experiencia, de ser algo ajeno a ser algo nuestro, y de ser algo muerto a ser algo vivo” (Acaso, 2013, p. 13). Así, se pretende acabar con los procedimientos en los que el alumnado, estudia o realiza una actividad por medio de una motivación extrínseca como sería aprobar, para pasar a crear un conocimiento rico y duradero en el tiempo.

Los nuevos enfoques del currículo de Educación Artística en los niveles no universitarios tienen un planteamiento interdisciplinar y van encaminados más hacia un desarrollo integral de la persona que a la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos asimilados a través del estudio formal de los productos artísticos. (Reina-García, 2019, p. 7)

Con relación a ello, se conciben las TIC como herramientas aliadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para el docente, como para los estudiantes, sobre los que se genera motivación intrínseca cuando se llevan a cabo dinámicas educativas que las empleen. Ello mantiene su naturaleza en la cercanía al contexto de los estudiantes, basado en el hábito sobre las nuevas tecnologías. Como declara Escaño (2019) “La tecnología ya se da por sentada en nuestra cultura, suponiendo así una premisa vital, como el agua o el aire, donde el hecho de ser digital solo se notará por su ausencia y no por su presencia” (p. 52). De este modo, aceptándose esta en nuestras vidas como algo esencial e incluso intrínseco, en el contexto educativo es importante que se lleven a cabo metodologías que favorezcan su uso para evitar el aislamiento de su realidad con relación a los hábitos y prácticas llevadas a cabo por los estudiantes.

Como se ha mencionado anteriormente, la realidad de los adolescentes a los que se impartirá clase se rige bajo un hábito audiovisual, donde lo rápido y lo lúdico prima, generando la necesidad en los estudiantes de un *feed back* inmediato, y donde, por ende, lo estático y poco estético visualmente, tiende a aburrir. Esta realidad sobre la que se reflexiona se establece en forma de videojuegos, redes sociales, aplicaciones móviles, dispositivos electrónicos, plataformas de video como YouTube o Twitch, entre otras, las cuales permiten desarrollar nuevas capacidades en los alumnos como la multitarea. Las prácticas anteriores, presentan la capacidad de enseñar contenidos muy diversos provocando que la escuela, ya no sea el único lugar donde se puede acceder al conocimiento. Ello, puede generar sentimientos de rechazo sobre la institución educativa por parte de los estudiantes, que podrían no encontrar la conexión entre lo impartido en el aula y su aplicación en el contexto externo y futuro.

En este sentido, en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, cada vez más se concibe necesario desarrollar prácticas que se correspondan con los hábitos propios de una sociedad del Conocimiento, sin olvidar el valor y la sensibilidad que el mundo de lo analógico sostiene. Se trata de mantener un equilibrio entre la práctica tecnológica y la analógica dentro del aula, lo que repercute en la formación del docente que debe presentar conocimientos necesarios para poder llevar a cabo prácticas concienciadas con el avance social natural.

En paralelo, Stella Maris Muiños (2011), establece cuatro estadios principales sobre los cuales se debería atender la Educación Artística de las nuevas generaciones:

1. Tener en cuenta las características del arte y la cultura contemporánea.
2. Asumir el estado actual del conocimiento en el campo del arte, el cual se nutre de diversas disciplinas, materiales, técnicas y procedimientos.
3. Ser consciente de que las nuevas teorías y perspectivas pedagógicas han modificado la pedagogía y la didáctica del arte.

4. Comprender el perfil de los destinatarios, ya que las propuestas deben tener en cuenta las características particulares de las culturas infantiles y juveniles. (p. 17)

En definitiva, son muchos los investigadores e investigadoras en el área de la Educación Artística que defienden la necesidad de abordar un cambio en la enseñanza artística impartida al alumnado. En este epígrafe, se han mencionado algunos de estos, pero también se destacarán a lo largo de este Trabajo de Fin de Máster, otros autores como Imanol Aguirre, Joaquín Roldán, o Elliot Eisner entre otros muchos.

### **7.3. Los medios de masa como cultivadores de la creatividad de los estudiantes.**

A la hora de intentar comprender una imagen, se debe partir de lo más perceptible, accesible, evidente y objetivo de esta, para poder posteriormente abordar, a un análisis en profundidad donde a partir de aquella primera lectura, se relacionen los elementos que configuran la imagen y se puedan generar juicios sobre los mensajes que ello puede llegar a transmitir. De este modo, la primera lectura se entiende como análisis denotativo, estableciéndose esta como una lectura meramente descriptiva de la imagen, mientras que el análisis connotativo, requiere de un ejercicio subjetivo e interpretativo de la misma.

En este sentido, a la hora de analizar una imagen los conocimientos previos de los que dispone un individuo se presentan como la base sobre la que se partirá para llevar a cabo ese ejercicio reflexivo e interpretativo de la realidad visual. No obstante, este tiende a presentarse influenciado por los medios de masa y las macronarraciones a través del ocio como por ejemplo *realities*, videoclips, anuncios o redes sociales entre otras, siendo estos capaces de atraer y captar la atención de los adolescentes. Es por ello por lo que, en las escuelas, y en relación con la Educación Artística, se debería partir de la aceptación de esta realidad, para crear actuaciones educativas que se dirijan hacia una alfabetización visual, en un esfuerzo por evitar que la principal referencia de los estudiantes se corresponda con los medios de masa, y les enseñe tanto a comprender los mensajes que son transmitidos por la imagen, como a emplear herramientas que les permitan crear sus propios contenidos como ciudadanos interactivos propios de la sociedad del Conocimiento. Así, se debería tener en cuenta no solo la necesidad de fomentar la capacidad de interpretación y de lectura crítica de la imagen en los estudiantes, sino también la capacidad creadora de imágenes que estos mantienen, situándose como los principales influyentes de la Cultura Visual. En palabras de Hernández (1996):

Una interpretación que no es sólo verbal o visual, sino que las aúna y vincula en un proceso interaccional. Pero que va más allá de los objetos, pues interpretar supone relacionar la biografía de cada uno con los artefactos visuales, con los objetos artísticos

o los artefactos culturales con los que se pone en relación. Lo que se persigue es enseñar a establecer conexiones entre las producciones culturales y la comprensión que cada uno, y el grupo, elabore. (p. 16)

Por otro lado, las creaciones de los estudiantes se tienden a generalizar en torno a la práctica fotográfica, debido a su fácil acceso y cercanía al alumnado. Basta con poseer un teléfono móvil, y hoy en día, la mayoría de los adolescentes disponen de uno. Además, las posibilidades que ofrecen aplicaciones como Instagram, permiten a los adolescentes crear y diseñar su propio espacio personal a través de su perfil, influyendo en la imagen que se proyecta sobre los mismos. También, cabe destacar el hecho de que generalmente, la edición fotográfica se concibe como una práctica bastante extendida entre los adolescentes, que generalmente conocen y emplean aplicaciones de diseño y edición que les permite configurar sus imágenes. Todo ello se tiende a desarrollar al margen de la Educación Artística por lo que estrechar lazos con mencionados hábitos, supondría avanzar hacia la alfabetización visual y el conocimiento de la Cultura Visual en relación con la realidad de los adolescentes.

Sin embargo, entre los usuarios más jóvenes de la red social de Instagram, se ha generado un cambio en los últimos años pudiéndose este comprobar, durante el período de prácticas. Así, el número de publicaciones en un perfil ha disminuido significativamente (dos o tres publicaciones), mientras que cuando esta red social comenzó a popularizarse, era habitual subir un gran número de fotografías y vídeos a la web. Ello puede significar que se está desarrollando una mayor concienciación por parte de los adolescentes sobre el contenido y la imagen que se comparte en redes sociales.

No obstante, la postura que aquí se presenta no se muestra en contra de estos hábitos, al contrario, se pretende naturalizar y evidenciar este comportamiento como una práctica habitual entre los estudiantes, que poder aprovechar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos, teniendo en cuenta la relación que mantiene en cuestiones como el diseño, la creación de fotografías y vídeos, la tipografía, la edición visual y audiovisual, la transmisión de mensajes a través de la imagen...entre otras, con la Enseñanza Artística.

# 8. De la DBAE a la Educación Artística Posmoderna

## 8.1. Educación de la DBAE vs Educación Posmoderna.

*“El compromiso en la escuela puede y debe proporcionar satisfacciones intrínsecas, y exacerbamos la importancia de las recompensas extrínsecas creando políticas que animan a los niños a ser coleccionistas de puntos” (Eisner, 2002, p. 7).*

Elliot Eisner a través de la DBAE (Discipline Based Art Education) o la Educación artística basada en la disciplina en Castellano, ya evidenció en la década de los noventa, la necesidad de promover una articulación del currículum de la Educación Artística revalorizando el papel de las Artes en el desarrollo cognitivo e integral de los individuos. Así, se le considera una de las figuras pioneras en la planificación de la Educación Artística en la formación básica, a pesar de que estas ideas comenzaron a desarrollarse en la década de los sesenta tras el lanzamiento del Sputnik (1957), originando un cambio pedagógico en el sistema educativo americano (Caeiro, M. Barbero, A. Clemente, M. D. Et al, 2018, p. 31).

La metodología de la DBAE giraba alrededor de cuatro disciplinas: La Estética, La Crítica del Arte, la Historia del Arte y la Producción Artística, cuya finalidad atendía a la comprensión y apreciación del arte por parte de los estudiantes, como así lo declara Morales (2001): “La DBAE considera como objetivo prioritario enseñar a los niños a entender y descifrar el lenguaje de las imágenes visuales, y a reconocer este en cada uno de los estilos, técnicas y materiales artísticos” (p. 278). Esta configuración, se asemeja a la actual del currículum artístico, lo que tiende a evidenciar una falta de renovación en el mismo, pudiendo este establecerse como limitado y descontextualizado con la realidad de alumnado. Del mismo modo que bajo el contexto de la Guerra Fría en Estados Unidos floreció la necesidad de educar individuos competentes, adaptativos y creativos que favoreciesen la progresión en el territorio (Caeiro, M. Barbero, A. Clemente, M. D. Et al, 2018, p. 32), actualmente se concibe necesario abordar estrategias dirigidas al desarrollo del nuevo rol del alumno como principal agente partícipe y creador en el mundo visual y estético.

Las propuestas más relevantes que se han diseñado en las últimas décadas sobre Educación Artística han estado vinculadas a la filosofía de la postmodernidad como una forma de salir del reduccionismo occidental moderno para incluir otras culturas, otras realidades estéticas y puntos de vista. Un ejemplo de ello lo tenemos en la vía

multicultural y en los planteamientos reformista y reconstruccionista. (Reina-García, 2019, p. 6)

En relación con estas palabras, se concibe como un nuevo reto para el rejuvenecimiento de la Educación Artística Posmoderna, la incorporación de los denominados pequeños relatos artísticos, término acuñado por François Lyotard en la década de los ochenta, para favorecer una enseñanza culta y rica que limite el abuso de macronarraciones transmitidas por los agentes de poder, a través de la incorporación de actuaciones que incluyan diversos puntos de vista en el aula por medio de otras culturas, diferentes opiniones, artistas contemporáneos, temáticas transversales como el feminismo... entre otras, para favorecer el pensamiento crítico de los estudiantes y evitar su manipulación a través de las macronarraciones.

En esta línea de relación es necesario tener en cuenta las aportaciones de Bakhtin (la función del poder trata de solidificar los discursos dominantes eliminando la presencia de voces marginales y no ortodoxas) y de Foucault (el discurso se refiere a un corpus de regulaciones y estructuras subyacentes en las relaciones de poder que conforman perspectivas y moldean nuestras construcciones de la realidad). (Hernández, 2010, p. 134)

Es por ello por lo que se concibe necesario plantear actuaciones y metodologías diversas en la materia de EPVA a partir de un carácter inclusivo, abierto y multicultural, que enriquezca las miradas de los estudiantes y su desarrollo integral.

## **8.2. Los alumnos necesitan nuevas competencias: el aprendizaje a través del ocio**

El proceso de transición de una Sociedad de la Información a la del Conocimiento, ha comportado cambios en todos los aspectos de la vida: socioeconómicos, éticos, políticos, relacionales, culturales, educativos... entre otros, creando nuevos modos de concebir el mundo.

En este sentido, como se mencionó con anterioridad, las características del alumnado de hoy en día difieren en la mayoría de los aspectos, de los estudiantes de hace treinta años, sobre todo debido a la innovación tecnológica. A pesar de los esfuerzos que se han realizado por actualizar el contexto educativo, los avances tecnológicos que se han ido desarrollando se perciben aislados y poco conectados con un proyecto educativo propio de una sociedad del siglo XXI. Para indicar un ejemplo, en las aulas se han incorporado nuevas herramientas innovadoras tales como pizarras digitales, o tabletas para los alumnos en algunos centros. Sin embargo, se conciben como pequeñas incorporaciones superficiales que favorecen una digitalización de la

enseñanza, mientras que en el proceso de enseñanza-aprendizaje real, apenas se han generado cambios hacia esta dirección.

Como menciona García (2012), las necesidades que plantea una educación propia del siglo XXI mantienen relación con una alfabetización digital, que requieren de una evolución de las capacidades tradicionales de saber leer, escribir y realizar cálculos sencillos (las cuáles se concebían como propias de una persona culta), hacia una realidad más interactiva, tecnológica y multimedia (p. 9). Aunado a ello, cabría destacar que la enseñanza por competencias engloba la Competencia Digital, por lo que se precisan de habilidades digitales de la mano del docente (inmigrante digital), para que puedan ser estas, compartidas y transmitidas al alumnado, el cual presenta una gran ventaja en este sentido.

Sin embargo, el hecho de que el alumnado presente un hábito hacia las nuevas tecnologías desde el momento de su nacimiento no tiene por qué comportar que este presente las habilidades necesarias para llevar a cabo una buena aplicación sobre estas, y conozca cómo emplear estrategias que favorezcan su aprendizaje. Es por ello por lo que la figura del docente debe presentar una formación actualizada y completa para enseñar a los estudiantes el empleo responsable y didáctico de las nuevas tecnologías.

Esta generación se involucra con el mundo de manera diferente: son neurológicamente diferentes, piensan y procesan información de manera diferente utilizando diversas partes del cerebro que las personas de nuestra generación y como resultado tienen diferentes estilos y preferencias de aprendizaje. (Gallardo, 2012, p. 9)

En este sentido, si los modos de aprendizaje de las nuevas generaciones han cambiado, también deben cambiar las estrategias de aprendizaje en las aulas. Por un lado, entre las preferencias de aprendizaje de las nuevas generaciones se debe destacar el ocio y/o juego. Aunado a ello, el teléfono móvil se ha convertido en el principal satisfactor de entretenimiento y aliado de los estudiantes, situándose este como un dispositivo que aúna prácticamente todas sus necesidades: Redes sociales, juegos, buscador web, aplicaciones de todo tipo, edición de fotografías y vídeos, organización de rutinas, en definitiva, todo un mundo dedicado al entretenimiento. Además, el alumnado se muestra habituado a desarrollar varias de estas actuaciones al mismo tiempo, lo que provoca que necesite constantemente estímulos rápidos y atractivos que le mantengan concentrado en el tiempo. Así, se podría repensar el modo de “entretener” a los estudiantes a través de estas consideraciones, pero mediante un objetivo didáctico final.

Con relación a ello, los videojuegos se presentan como una de las estrategias más consideradas para captar y mantener la atención de los estudiantes, no obstante, a través de la óptica adulta la postura sobre estos ha tendido a ser negativa, considerándose una distracción para los adolescentes. Sin embargo, la gran variedad temática (Historia, Oficios, Música, Arte, Cocina, Deporte, Matemáticas...entre otras) de los que se disponen y las posibilidades que ofrecen, favorece su condición como fuente de conocimiento interactiva para los estudiantes. Además, atendiendo a la materia de EPVA, cabe destacar el cuidado estético de los videojuegos que podría ser eficaz y atractivos para el alumnado, al relacionarlos con contenidos propios de la materia como la composición, las gamas cromáticas, o la creación de personajes entre otras.

Eduardo Punset en una entrevista para *Vidaextra*, argumentó las siguientes declaraciones sobre los videojuegos y los nuevos métodos de aprendizaje:

Durante mucho tiempo hemos tendido a considerar que los jóvenes no son capaces de concentrarse, pero esto es más bien lo contrario. Cuando juegan a videojuegos, los jóvenes focalizan su atención de manera distinta a cómo lo hacíamos nosotros siguiendo nuestros arcaicos métodos de aprendizaje. No podemos obligar a las nuevas generaciones a aprender las cosas de la misma forma que nosotros.

Txaumes. (15 de marzo del 2011). *“Desde el punto de vista del conocimiento, incluso los videojuegos violentos me sirven”*. Entrevista a Eduard Punset. Vida Extra.

En definitiva, las nuevas conductas de las generaciones más jóvenes deben ser valoradas y aprovechadas en el contexto educativo para contribuir en la motivación de los estudiantes, y favorecer su proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de metodologías activas y creativas que se relacionen con la vida del alumnado fuera del centro educativo, y para caminar hacia el conocimiento transversal.

### **III. Propuesta de intervención**

#### **9. Presentación de la propuesta**

En el presente Trabajo de Fin de Máster, se establecen 4 materiales didácticos dirigidos al curso de 3º ESO como propuesta para abordar los siguientes objetivos específicos:

- Propiciar una mayor conexión entre el alumnado y su entorno físico y real.

- Emplear dispositivos electrónicos con una intencionalidad didáctica atractiva.
- Fomentar una alfabetización visual y audiovisual en los estudiantes.
- Desarrollar la reflexión y el espíritu crítico en el alumnado a través de propuestas artísticas presentadas.
- Analizar los mensajes denotativos y connotativos de las imágenes.
- Llevar a cabo metodologías activas y dinámicas que fomenten la relación entre el alumnado y el docente y entre los propios alumnos.
- Aprovechar las nuevas tecnologías para presentar los contenidos de la materia de EPVA.

Todo ello con relación al objetivo específico de favorecer una mayor comprensión en los estudiantes sobre el lenguaje visual y audiovisual situándose este como el principal transmisor de información en la actualidad, a través del desarrollo de una alfabetización visual con relación a los mensajes que la imagen puede llegar a transmitir y en base, a la investigación fotográfica. Estas tareas se dirigen al alumnado de 3º ESO y se corresponden con las siguientes:

1. **¿Y tú qué ves?:** Se trata de una tarea en la que se busca relacionar el empleo de las TIC para estrechar lazos entre el alumnado y su entorno físico real. Para ello, el alumnado deberá partir de la reinterpretación de su entorno a través de la observación y la experimentación de la percepción visual. La duración de esta se establece en 3 sesiones de 50 minutos, lo que corresponde con una semana lectiva.
2. **Metáfora Visual:** Su motivación viene dada a partir de la obra del fotógrafo contemporáneo Chema Madoz, cuyo discurso se concentra en la transmisión de metáforas visuales a partir de la creación de composiciones minimalistas y en blanco y negro con objetos. En relación con ello, Roldán (2012) establece las siguientes declaraciones: “Deben ser las principales obras fotográficas profesionales las que sugieran y fundamenten nuevas formas de indagación fotográfica en educación y los procesos fotográficos profesionales los que generen nuevos métodos investigacionales, al ser aplicados a los problemas educativos” (p. 56). Así, se ha partido de la referencia de Madoz para promover un proceso de investigación artística a través de la fotografía en la materia de EPVA.
3. **Figuras retóricas visuales:** Se desarrollará una introducción hacia el mundo de la publicidad comenzando por un breve repaso a lo largo de la historia, pasando por las funciones de este, y presentando algunos de los recursos y

estrategias que se suelen abordar, hasta la creación de un diseño por parte del alumnado de una figura retórica visual.

4. **Crea tu anuncio:** Como broche final, se diseña una tarea en la que, a partir de unos conocimientos previos sobre la creación del contenido audiovisual, el alumnado deberá idear y elaborar, su propio anuncio siguiendo los siguientes pasos: Guion, slogan, Storyboard, grabación y edición.

### 9.1. Contextualización y destinatarios

La presente propuesta se ha concebido para ser dirigida al alumnado de 3º ESO. El motivo se fundamenta en las características de los estudiantes que pertenecen a este curso intermedio de la etapa formativa básica (comprendiéndose edades desde los 15-17 años), lo cual sitúa a los estudiantes en un momento ya no tan infantil como en el primer ciclo de la ESO, ni tan maduro como en Bachillerato. De este modo, se concibe el curso de tercero como el punto medio de desarrollo integral de los estudiantes, por lo que se cree adecuado desarrollar estrategias que le acerquen a un nivel superior de desarrollo crítico y reflexivo de sus capacidades, con relación al lenguaje visual y audiovisual principalmente.

Por otro lado, cabe destacar el hecho de que algunas de las propuestas se han podido llevar a cabo durante el período del *Practicum* de Intervención en el centro IES Federico García Bernalt, concretamente en los grupos de 3º ESO B y D. Atendiendo a las características del primero, este grupo se encuentra formado por alumnos y alumnas del grupo de tercero C y B, al tratarse EPVA de una materia específica donde es seleccionada por la preferencia de los alumnos. Así, la mayoría de la clase se encuentra formada por estudiantes del grupo C, mientras que al grupo B pertenecen 5 alumnas. Con relación a ello, cabe destacar el diferente comportamiento de estas alumnas puesto que sostenían una responsabilidad y madurez más desarrollada que la mayoría de los estudiantes que conformaban la clase. Ello mantiene su justificación en la configuración de los grupos B del centro como “líneas TIC”, formado por estudiantes que desarrollan prácticas educativas en el aula a través de las nuevas tecnologías y que no presentan apoyo de ningún tipo. De este modo, estas alumnas solían trabajar en las tareas de manera más autónoma y con una mayor conciencia y responsabilidad que la mayoría de los estudiantes que solían necesitar de una mayor dedicación para acatar las tareas. No obstante, el grupo conjunto y en términos generales, solía mantener buena actitud más allá de algunos comportamientos propios de la etapa adolescente.

Por otro lado, 3 ESO D se presenta como un grupo con un marcado carácter heterogéneo debido a los numerosos subgrupos que se desarrollan entre los estudiantes que lo conforman. Sin embargo, ello no originó ningún altercado a la hora de desarrollar la propuesta. Por último, se encuentra un alumno que suele mantener

actitudes antisociales lo que podría sugerir que presenta problemas de integración social. Esta situación fue consultada con la Orientadora del centro, pudiéndose comprobar que el alumno no presentaba ningún informe, por lo que se debería desarrollar un proceso de observación para establecer un juicio fundamentado.

## **9.2. Marco legal**

Con el deseo de que la presente propuesta pueda ser llevada a cabo dentro de la Institución Educativa Nacional, se mantiene su justificación en el marco legislativo nacional (Real Decreto) por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria, como también en la Orden Educativa de la Comunidad de Castilla y León con relación a la materia de EPVA principalmente. Concretamente, se ha atendido al currículo propio del curso de 3º de la ESO a partir del cual, se ha ideado el material didáctico desarrollado en el presente TFM. A continuación, se destaca el régimen legal que se ha tenido en cuenta para plantear la presente propuesta:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. BOE, n.º 3, de 3 de enero de 2015.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. BOE, n.º 295, de 10 de diciembre de 2013.
- ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por el que se articula el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL, n.º 86, de 8 de mayo de 2015.
- ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE, n.º 25, de 29 de enero de 2015.

### **9.2.1. Desarrollo de las Competencias Clave**

Por otro lado, se persigue dar respuesta a las exigencias de una educación competencial que mantenga un equilibrio entre el conocimiento y la experiencia con el objetivo de preparar a los estudiantes para su integración social ante los retos del contexto futuro profesional, social y emocional. De este modo se desarrollarán las siguientes Competencias Clave:

**Competencia digital (CD):** Se llevará a cabo mediante el uso del dispositivo móvil del alumnado para abordar diferentes prácticas: Realización de fotografías,

edición de estas, empleo de aplicaciones de diseño y edición tales como VSCO, Snapseed o Afterlight, búsqueda de información, grabación y edición de vídeos... entre otras. También mediante el empleo del ordenador y el proyector del aula para explicar los contenidos teóricos a los estudiantes.

**Competencias sociales y cívicas (CSC):** El docente perseguirá mantener un clima cálido y abierto en el aula, donde los estudiantes se respeten entre ellos mismos, así como a las creaciones de los compañeros. Del mismo modo, se valorará la madurez crítica de los estudiantes ante la variedad estética y sensible de las obras ejemplificadas en el aula mediante la presencia de una actitud abierta y creativa libre de prejuicios.

**Conciencia y expresiones culturales (CEC):** Atendiendo a la naturaleza de la materia a la que pertenece la presente unidad, la consecución de esta competencia se encuentra íntimamente ligada con su desarrollo. De este modo, se abordarán teorías que sitúen al estudiante en el contexto cultural histórico deseado, permitiéndole conocer las características y la evolución cultural y artística del momento. Además, se presentará al alumnado obras de diferentes artistas contemporáneos con relación a las tareas propuestas tales como: Chema Madoz, Hugo Suissas, Sandrine Estrade Boulet y/o Paperboy entre otros.

**Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE):** El desarrollo de la presente competencia se concibe como una de las más importantes para el desarrollo integral de los estudiantes. De este modo, en todas las tareas se buscará el trabajo individualizado del alumnado permitiéndole la oportunidad de aprender tanto de los aciertos como de los errores que se cometan. Así, el docente mantendrá una situación de guía durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo las necesidades que el alumnado necesite.

**Comunicación lingüística (CCL):** Tanto el lenguaje oral como el escrito, se encuentran cada vez más ligados al visual y audiovisual, y es en este sentido, en el que se pretende trabajar a lo largo de la propuesta presentada, incentivando la conexión y comprensión entre estos por medio de un carácter transversal y no individualizado de los mismos. Así, la presente competencia se desarrollará en diversas variantes, durante las exposiciones teóricas comprobando que el alumnado comprende el texto y el discurso de la profesora, en la descripción por escrito de las creaciones de los propios estudiantes, así como en el empleo de la comunicación no verbal, por ejemplo, mediante el desarrollo de las metáforas visuales.

### **9.2.2. Relación con el diseño curricular**

A continuación, se establecen las relaciones entre el material didáctico presentado, y los contenidos, criterios de evaluación y estándares que permitirán su planificación y evaluación:

TAREA	CONTENIDOS BLOQUE 2	CRITERIOS	ESTÁNDARES
¿Y tú qué ves?	Iconicidad y abstracción	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes  4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema
Figuras retóricas visuales	La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario	14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales  14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas
Metáfora visual	Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.  6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado
Crea tu anuncio	Elementos de la comunicación visual y audiovisual	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

Tabla 1. Fuente: Elaboración propia

### **9.2.3. Objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria**

Según se establece en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los objetivos a desarrollar en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria se proporcionarán al alumnado:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

#### **9.2.4. Objetivos específicos de EPVA**

Según se establece en la ORDEN EDU/362/2015, del 4 de mayo por la que se articula la planificación y evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, se articulan los siguientes objetivos de etapa:

1. Desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales.
2. Potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional.
3. Favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, audiovisual y social.
4. Predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.
5. “Saber ver” para comprender.
6. “Saber hacer” para expresarse.
7. Evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo.
8. Poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial.
9. Dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales.

### 9.3. Metodología de la propuesta

La metodología que se desarrollará en la presente propuesta será variada. En primer lugar, se destaca el empleo de las TIC como uno de los principios metodológicos esenciales, puesto que se mantendrá constante en todo el material didáctico presentado. Ello se abordará principalmente mediante el uso del dispositivo móvil del alumnado para desarrollar las actividades, así como de juegos online como *Kahoot*, o de aplicaciones de diseño y edición de vídeo y de fotografía tales como VSCO, Snapseed o Afterlight. También, se abordará el Aprendizaje Basado en Proyectos como preferencia metodológica a partir del planteamiento de un reto que el alumnado deberá solucionar bajo su propio criterio, controlando y planificando su proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, el papel del docente será el de regular y orientar en su proceso, favoreciéndose así, la autonomía de los estudiantes.

También, se desarrollará el método expositivo-discursivo, cuando el docente comparta en el aula las presentaciones PowerPoint donde se transmitirán los contenidos en relación con el material didáctico planteado, así como referencias y píldoras audiovisuales como vídeos, o blogs de interés, que faciliten la asimilación de la información transferida en el aula. Así, se tendrá en cuenta la obra de autores y artistas contemporáneos y actuales tales como el fotógrafo Chema Madoz y Joan Brossa, Hugo Suissas, Sandrine Estrade Boulet, entre otros. Del mismo modo, durante la presentación de los contenidos, se incitará a la participación por parte de los estudiantes a través de preguntas que pretenden relacionar lo impartido en clase con el contexto del alumnado. Así, se pretende favorecer un aprendizaje horizontal donde tanto los estudiantes como el docente pueden aprender y ser escuchados en el espacio del aula.

Por otro lado, se perseguirá afianzar el método interactivo mediante juegos y/o competiciones como el Kahoot, o el trabajo por grupos como sería el caso de la creación del anuncio por parte de los estudiantes.

Además, se mantiene un especial interés por desarrollar prácticas en las zonas exteriores del centro educativo como el patio, los pasillos o el gimnasio, como un método que permitirá al alumnado estrechar lazos con su comunidad educativa y con su entorno, mediante estrategias de observación y de creación visual y audiovisual.

Por último, como base propiamente académica, se ha partido de la Metodología Artística basada en la Investigación Fotográfica para abordar estrategias audiovisuales que relacionen tanto el desarrollo de una mirada estética y creativa en el alumnado, como el empleo de herramientas digitales como sería el dispositivo móvil, y en relación con los contenidos que se plantean que mantienen como objeto, alfabetizar visualmente a los estudiantes.

## 9.4. Temporalización

Atendiendo a la planificación de las tareas propuestas, se ha partido de la organización anual del libro Educación Plástica (2010) de la editorial Anaya, escrito por J. M. Álvarez y S. Álvarez para el curso de tercero de la ESO. Así, se han seleccionado las unidades que mantenían una mayor conexión con las tareas propuestas procurando que estas, se encuentren repartidas a lo largo del curso, favoreciendo así, la relación entre contenidos y la enseñanza formativa. De este modo, de entre las 9 unidades en las que se divide el libro y por ende, la programación del curso, se han seleccionado las siguientes y se ha desarrollado la siguiente programación:

Trimestre	Unidad	Tarea	Sesiones
1	1: La imagen	¿Y tú qué ves?	3
	2: Publicidad y diseño	Figuras retóricas visuales	3
2	6: La composición	Metáfora visual	3
3	9: Nuevas tecnologías	Crea tu anuncio	3

Tabla 2. Fuente: Elaboración propia

## 9.5. Enseñanza transversal

Al comienzo del desarrollo teórico, se definió el concepto de Cultura Visual por la autora María Acaso (2006) como “el conjunto de productos visuales que puebla nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo” (p. 18). Así, atendándose a la supremacía del lenguaje visual y audiovisual en la actualidad, la línea divisora entre arte y cultura visual cada vez se representa más estrecha.

En este sentido, las nuevas concepciones sobre la Educación Artística se dirigen hacia un camino por comprender, analizar, cuestionar y colaborar con la Cultura Visual como un todo conjunto, a diferencia de las tradicionales metodologías que tendían por “considerar a las artes y a sus producciones como hechos autónomos, derivados de la relación entre el sujeto creador y el objeto creado” (Aguirre, 2006, p. 11). De este modo, la Educación Artística ya no debe ser concebida como un conocimiento aislado, cuya función principal se establece en la expresión individual del individuo, sino como un proceso cultural íntimamente ligado al desarrollo y al comportamiento diario de la sociedad. Con relación a ello, Aguirre (2006), destaca el cambio que se ha desarrollado a partir de esta nueva concepción de lo visual y del arte, pasando de una “pedagogía escolar” a una “pedagogía cultural” más integradora en las sociedades occidentales principalmente (p. 12).

Es por ello por lo que en la presente propuesta se abordan materiales didácticos que mantienen como objetivo la inclusión de diferentes contenidos, problemáticas sociales y experiencias dentro de la Educación Artística, como lo son la publicidad, la multiculturalidad, la educación en valores, el desarrollo de una actitud abierta y de respeto ante las manifestaciones culturales... entre otras, con el objetivo principal de fomentar la capacidad crítica y reflexiva individualizada de cada estudiante sobre su propia realidad. Así, también se defiende la incorporación al currículo y en las prácticas desarrolladas dentro del aula, de metodologías que incluyan los hábitos propios de los estudiantes tan ligados a lo que hoy forma la Cultura Visual tales como: Redes sociales, Videojuegos, Aplicaciones, Juegos online, Música... entre otras. Además, a través de estos hábitos, los contenidos tienden a relacionarse entre sí, evitándose la distinción por áreas del conocimiento y el desarrollo de experiencias aisladas e inconexas entre sí. En este sentido, cabe destacar lo que Acaso denomina “Curriculum nulo” cuando se refiere a toda aquella información que no se expresa de manera explícita, sino oculta (2009, p. 55), y es que hoy en día, se compone de todo lo observable, pertenece a lo que denominamos Cultura Visual: El mobiliario que recubre un espacio, cómo nos vestimos, los colores de un edificio, el diseño de las fachadas de un barrio, las banderas que cuelgan de los balcones... entre otras.

Además, se establece una conexión más directa con la materia de Lengua Castellana y Literatura a través de la presente propuesta, debido a la conexión e interrelación entre lenguajes orales, escritos, visuales y audiovisuales. Así, en todas las propuestas el alumnado será capaz de relacionar contenidos y procesos propiamente pertenecientes a la materia de Lengua como: el desarrollo de la expresión oral y escrita, la elaboración de metáforas visuales, la transmisión de mensajes a partir de diversos canales, el empleo de recursos audiovisuales para transmitir información a partir de un formato de vídeo, el análisis de significados en imágenes... entre otras.

En definitiva, la presente propuesta presenta un marcado carácter transversal mediante la convicción de una Enseñanza Artística cuyos aprendizajes se extrapolan a la realidad y a los hábitos del alumnado, sobre todo, mediante la Cultura Visual.

## **9.6. Atención a la Diversidad**

Hoy en día, las aulas se componen de individuos muy similares pero diferentes entre sí. Similares porque tienden a desarrollar actitud generalizadas con el objetivo de ser integrados en un grupo de iguales donde poder compartir gustos y aficiones, y diferentes, porque cada uno de los alumnos, convive en una realidad tanto familiar como social que difiere del compañero de al lado. Ello repercute en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos, necesitándose de medidas y estrategias que integren a todos los estudiantes en la dinámica del aula. Así, se velará por el respeto y acompañamiento de los estudiantes en este proceso mediante una actitud flexible y

comprensiva ante los diferentes ritmos que cada alumno presenta. Ante ello, es deber del docente anteponer estrategias que podrán ser impartidas en el aula en el caso de que un alumno acabe la actividad antes que otro, o si, por el contrario, un estudiante necesita de una mayor dedicación para acatar la tarea.

Del mismo modo, bajo ningún concepto se permitirán faltas de respeto y actitudes hirientes por parte de los estudiantes ni hacia otros compañeros ni hacia el profesor que mantengan relación con actitudes sexistas, racistas y/o homófobas. Así, se persigue la creación de un clima cálido y abierto en el aula donde se fomente el trabajo en equipo, permitiéndose compartir distintos puntos de vista, opiniones y experiencias entre los estudiantes lo que enriquecerá, sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

En caso que se requiera, se realizarán adaptaciones curriculares no significativas para aquellos estudiantes que lo necesiten, para lo que se mantendrá una relación periódica con el Departamento de Orientación ante cualquier desarrollo, actitud o suceso que requiera del consejo de profesionales de la Orientación y/o de la Educación Social. Así, se evitará caer en juicios vagos y poco fundamentados ante el desconocimiento profesional sobre la Orientación. Del mismo modo, se precisa de la ayuda de un profesional para detectar la necesidad de adaptaciones curriculares significativas en el caso de alumnos diagnosticados tales como ACNEAE, TDH, DEA, ANCE, ANEE, Altas Capacidades, de Incorporación tardía o sufridor de condiciones personales e historia familiar complejas. Para ello, se concibe esencial el ejercicio de observación diario y constante por parte del docente de la realidad educativa no solo en cuanto a las experiencias desarrolladas en el aula y en la materia de EPVA, sino también a partir de una mirada que se extienda a cualquier espacio del centro como en los pasillos, el recreo o la cafetería.

Como se conoce, la Educación se presenta como un todo vivo, dinámico y en constante movimiento, donde las experiencias no sólo se ajustan al espacio reducido de las aulas, ni sólo es ahí donde se puede acceder al conocimiento, por lo que se establece necesario la presencia de figuras docentes capaces de comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de una óptica más globalizada e integradora, en la que alcanzar el aprendizaje del alumnado, sea la misión principal para alcanzar.

## 9.7. Fases de acción

### 9.7.1. Material didáctico 1: ¿Y tú qué ves?



Fig. 1. Material de elaboración propia para presentación. (2021).

#### 9.7.1.1. Introducción

¿Y tú qué ves?, se plantea como una propuesta a abordar en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, dirigida al curso de 3º ESO. Consiste en una propuesta que ha sido llevada a cabo durante el período del *Practicum* de Intervención con el objetivo de comprobar la aceptación y los resultados de los estudiantes y poder así, obtener una experiencia real a partir de la cual poder relacionar, con el presente Trabajo de Fin de Máster.

También, se busca relacionar el empleo de las TIC para estrechar lazos entre el alumnado y su entorno físico real. Para ello, el alumnado deberá partir de la reinterpretación de su entorno a través de la observación y la experimentación de la percepción visual. La duración de esta se establece en 3 sesiones de 50 minutos, lo que corresponde con una semana lectiva.

#### 9.7.1.2. Justificación

Por un lado, la realidad de los adolescentes presenta un importante arraigo al dispositivo móvil, concibiéndose como la principal herramienta de estos, puesto que aún a todas o casi todas sus necesidades. Así, a partir de una única herramienta como

es el móvil, el alumnado puede desarrollar diversas actividades dedicadas principalmente al ocio y/o entretenimiento, tales como hacer deporte, escuchar música, realizar fotografías, jugar a juegos, leer, editar imágenes, chatear con amigos ... entre otras muchas más. En contrapartida, su inmersión en este mundo virtual tiende a generar actitudes que fomentan la desconexión entre el individuo y su entorno tangible y real, provocando cierto grado de aislamiento en las personas y limitando el desarrollo de una mirada estética en el alumnado.

De este modo, partiendo de esta problemática, se ha llevado a cabo una propuesta en la que se emplea el móvil de los estudiantes, para favorecer una conexión con el entorno físico y más cercano, en esta ocasión, la propia aula, y las zonas exteriores del centro. Así, se pretende favorecer un proceso reflexivo e interpretativo crítico e individualizado en el alumno a través de la observación y de la reinterpretación de los espacios y jugando con la iconicidad de las imágenes, mediante la captura de fotografías y su posterior edición. Es por ello por lo que el alumnado podrá desarrollar segundas lecturas creativas y surrealistas sobre lo que observa como, por ejemplo: ver una forma de un perro en una nube, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y de una mirada estética, que repercutirá en la adulta de los estudiantes.

### **9.7.1.3. Objetivos didácticos**

Se han establecido los siguientes objetivos a conseguir por los estudiantes tras haber finalizado la presente propuesta:

- Apreciar las particularidades estéticas del entorno que nos rodea: arquitectura, formas, texturas... entre otras.
- Favorecer el desarrollo de una sensibilidad artística y creativa mediante el pensamiento lateral.
- Representar ideas personales y creativas a través del lenguaje visual y plástico
- Desarrollar una mirada estética y creativa a partir de la observación del entorno.
- Identificar la iconicidad de las imágenes en el entorno que nos rodea.
- Respetar las creaciones del resto de los compañeros evitando comportamientos prejuiciosos y/o hirientes

### **9.7.1.4. Metodología**

Para idear una metodología ligada a la Investigación Educativa en la Enseñanza Artística, se ha partido del libro Metodologías Artísticas de Investigación en Educación

escrito por Joaquín Roldán y Ricardo Marín. Concretamente, se ha vinculado la presente propuesta, al desarrollo de una metodología artística basada en la fotografía como un recurso de indagación, y no en relación con un mero registro documental. De este modo, Roldán (2012) divide en dos estadios el uso de la fotografía como recurso de exploración: “La imagen visual es un dato [...] una imagen visual es una idea” (p. 42).

Atendiendo a la presente propuesta, se ha decidió focalizar la atención en la segunda idea concibiéndose la fotografía como un medio para observar y analizar el entorno que nos rodea a partir del cual poder contar algo nuevo a lo que la objetividad fotográfica presenta. “El uso intrínseco de las fotografías sí puede sostener el discurso investigador porque reconoce que las imágenes visuales son capaces de construir argumentos, presentar y discutir hipótesis, de forma asimilable al lenguaje verbal” (Roldán, 2012, p. 42).

De este modo, se presenta un proyecto en el que la principal actividad mantiene como objetivo la interpretación del entorno físico y cercano del alumnado, mediante la exploración de nuevos relatos en los elementos que se observan y, experimentando las posibilidades que el discurso fotográfico y visual puede ofrecer. Así, se pretende desarrollar un proceso de investigación intrínseca en cada alumno a partir del cuestionamiento constante sobre la realidad, para ver más allá y crear nuevas concepciones sobre lo que se ve. En palabras de Eisner (2008): “Uno podría argumentar que es a través de la misma exageración de los aspectos de una situación por la que llegamos a captar la claridad de su significación. Dicho de otro modo, la exageración puede promover la comprensión” (p. 21).

Por otro lado, atendiendo al desarrollo de la propuesta, se abordarán diversas metodologías didácticas entre las que se destacan: el método expositivo, cuando se expliquen mediante una presentación con recursos audiovisuales, los contenidos básicos de la unidad y se muestren ejemplos de cómo abordar la actividad. El método discursivo, a través de la formulación de cuestiones a los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando su reflexión. El método interactivo, cuando el alumnado realice fotografías en los exteriores del centro, a través de la participación y/o ayuda de otros compañeros de clase, mientras que se llevará a cabo el método autónomo cuando esta búsqueda sea individualizada por cada alumno.

Así, los estudiantes mediante un ejercicio reflexivo deberán idear nuevas concepciones surrealistas de lo que observen pudiéndose emplear recursos accesibles tales como objetos y/o material escolar. De este modo, la presente propuesta mantiene una estrecha relación con las TIC puesto que el alumnado deberá hacer uso del dispositivo móvil para realizar las fotografías, así como para intervenir en las mismas realizando dibujos a partir del programa de edición de la galería.

### **9.7.1.5. Planificación**

Tal y como se estableció en la introducción de la presente propuesta, la duración de esta comprende tres sesiones de 50 minutos correspondiente con una semana lectiva. Teniendo en cuenta que su desarrollo ha sido real, en el apartado análisis de datos se comentarán los resultados obtenidos durante las sesiones.

### **9.7.1.6. Recursos y materiales**

Alumnado:

- Dispositivo móvil de los estudiantes
- Material escolar
- Rotuladores
- Lápices de colores
- Sacapuntas
- Cualquier objeto y/o elemento que permita al alumnado crear un nuevo significado a partir de la reinterpretación de la realidad.

Docente:

- Ordenador.
- Proyector.

## 9.7.2. Material didáctico 2: Figuras retóricas visuales



Fig. 2. Anuncio Faber Caster.

### 9.7.2.1. Introducción

Como segundo material didáctico, se plantea desarrollar un proyecto que pretende sensibilizar al alumnado con relación a la publicidad y algunas de las estrategias que esta emplea para atraer a los receptores, concretamente con relación a las figuras retóricas visuales. “La retórica en todos los aspectos a los que podamos aplicarlo, es el arte de dar al lenguaje (visual o textual) la considerable eficacia de deleitar, persuadir o conmover” (Castillero, p. 23). Debido a la conexión que esta mantiene con la imagen, y la Cultura Visual, se ha considerado interesante trabajar en el aula dicho contenido.

### 9.7.2.2. Justificación

El lenguaje publicitario se caracteriza por su poder de atracción sobre el individuo, es por ello por lo que la mayoría de los mensajes publicitarios mantienen una aguda retórica mientras que tan solo unos pocos, se transmiten a través de un carácter informativo u objetivo. La relación que mantiene la publicidad con otros lenguajes (oral, escrito, visual, audiovisual... entre otros), además de su imponente presencia en la sociedad actual, hace que su estudio se conciba necesario para favorecer una integración crítica y constructiva en la sociedad del alumnado. En relación con ello, Acaso (2006) describe lo que denomina el *método Melir*: un

*procedimiento de sospecha*, como una estrategia para analizar las imágenes a través de una lectura consciente de las mismas. Por otro lado, la autora defiende la creación de miedos por parte de los agentes de poder (empresas, estados, religiones) que son transferidos por medio de la imagen cuyo remedio se produce a partir de la adquisición de un bien concreto (p. 95).

De este modo, se pretenden concienciar al alumnado sobre estas realidades a través del estudio de las figuras retóricas empleadas en los anuncios como uno de los principales recursos de seducción por parte de las campañas publicitarias.

### **9.7.2.3. Objetivos didácticos**

- Sensibilizar al alumnado sobre las estrategias empleadas por el lenguaje publicitario para persuadir a los receptores
- Desarrollar la creatividad de los estudiantes mediante la creación de una figura retórica visual
- Interpretar los mensajes retóricos presentes en anuncios publicitarios
- Expresar ideas a través de la retórica
- Analizar los mensajes subliminales de las imágenes
- Desarrollar autonomía en el proceso de creación del estudiante

### **9.7.2.4. Metodología**

Se abordarán diversas metodologías durante el desarrollo de la propuesta. En primer lugar, se desarrollará el método expositivo cuando el docente explique mediante una presentación PowerPoint contenidos y muestre referencias. También, se presenta una metodología por proyectos puesto que el alumnado deberá resolver de manera individual el principal reto planteado: crear una figura retórica visual. Además, se favorecerá el método interactivo mediante la consecución de puestas en común en las sesiones donde se comenten y analicen de manera grupal las imágenes mostradas.

### **9.7.2.5. Planificación**

La duración que se ha estimado sobre el presente material didáctico ha sido el de 3 sesiones de 50 minutos correspondientes a una semana lectiva, desarrollada de la siguiente manera:

#### **Sesión 1.**

**Actividad 1:** A modo de introducción sobre la esfera publicitaria y sus características principales, se desarrollará a través del método expositivo-discursivo, una breve explicación teórica por medio de una presentación, en la que se procederá a exponer el contenido de la imagen como signo. Ello incorporará la idea de que cada

imagen contiene un significante y significado y relación que ello mantiene con la objetividad y subjetividad. A partir de ello, se compartirán diferentes imágenes a los estudiantes pertenecientes a anuncios publicitarios que presenten una figura retórica, y se les pedirá que analicen el significado de estas, comprobándose así que el significado depende del contexto cultural de cada individuo. De este modo, se desarrollará una lectura conjunta con el alumnado, regulándose así el aprendizaje de este.

**Actividad 2:** Por último, se le pedirá al alumnado que piensen en una idea o concepto que deseen transmitir como, por ejemplo: felicidad, amor, tristeza, preocupación por el medio ambiente, racismo, veganismo... entre otras, por medio de la creación de una imagen, para hacerles ser conscientes de sus capacidades como emisores de mensajes visuales. Ello se representará por medio de un dibujo rápido y sencillo. Una vez terminado, se mostrarán los resultados ante los compañeros para adivinar el concepto o idea que los estudiantes han intentado transmitir.

## Sesión 2.

Para comenzar la sesión, se compartirá de nuevo la presentación PowerPoint, en esta ocasión atendándose a las imágenes de los anuncios que se analizaron en la sesión anterior. A partir de ello, se explicará qué es una figura retórica visual mediante el análisis subjetivo de las imágenes proyectadas. Se presentarán las siguientes figuras retóricas (Véase Anexos XIX-XXIII):

- **Comparación o símil:** Se presentará por medio del siguiente anuncio de la empresa Volkswagen: Volkswagen Group Retail España Exclusive. (2019). Nuevo anuncio Volkswagen “Como un golf” no es un golf. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/xzbchOUNPx0>
- **Antítesis:** Dos ideas que mantienen un significado opuesto.
- **Metáfora:** Sustitución de una persona, elemento u objeto por una cualidad atribuida.
- **Erotema:** Formulación de una pregunta que no espera ser respondida. Se representará por medio del siguiente anuncio de la empresa BMW: BMW España. (2013). BMW, la marca más querida del mundo\* (Spot 2013). [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/MupTZVbcS9A>
- **Hipérbole:** Exageración de las cualidades de un elemento.
- **Personificación.**
- **Sinécdoque.**

**Actividad 3:** Tras presentar las figuras retóricas y haberlas analizado. Se le pedirá al alumnado que cree una de manera gráfica (a partir de colores, acuarelas, rotuladores... entre otras). Para ello, se les permitirá la búsqueda de referencias en sus dispositivos móviles. Tras ello deberán elegir entre las siguientes propuestas:

- Anuncio para Kit Kat
- Anuncio para la última PlayStation
- Anuncio para concienciar sobre el cuidado del medio ambiente
- Anuncio sobre un champú hidratante

### **Sesión 3.**

Se dedicará la sesión a continuar con la actividad planteada en la sesión anterior.

#### **9.7.2.6. Recursos y materiales**

Alumnado:

- Blog de dibujo
- Lápices de colores, rotuladores, acuarelas, ceras
- Lápiz de grafito
- Goma
- Sacapuntas

Docente

- Proyector
- Ordenador

### 9.7.3. Material didáctico 3: Metáfora visual



Fig. 3. Producción de alumna. (2021). Metáfora: El paso del tiempo

#### 9.7.3.1. Introducción

El tercer material didáctico del presente Trabajo de Fin de Máster ha sido llevado a cabo durante el período de intervención del *Practicum*, dirigida al alumnado de los grupos de 3º ESO B y D del instituto Federico García Bernalt de Salamanca. Su planificación comprende 3 sesiones de 50 minutos cada una, equivaliendo a una semana lectiva.

Su motivación viene dada a partir de la obra del fotógrafo contemporáneo Chema Madoz, cuyo discurso se concentra en la transmisión de metáforas visuales a partir de la creación de composiciones minimalistas y en blanco y negro con objetos. En relación con ello, Roldán (2012) establece las siguientes declaraciones: “Deben ser las principales obras fotográficas profesionales las que sugieran y fundamenten nuevas formas de indagación fotográfica en educación y los procesos fotográficos profesionales los que generen nuevos métodos investigacionales, al ser aplicados a los problemas educativos” (p. 56). Así, se ha partido de la referencia de Madoz para promover un proceso de investigación artística a través de la fotografía en la materia de EPVA.

### 9.7.3.2. Justificación

*Hacer una fotografía es transformar un objeto o un acontecimiento en una imagen, lo que implica transformar nuestras ideas acerca de ese objeto en ideas visuales acerca de la imagen que lo representa.*

*Mirar una fotografía es convertir el contenido de una imagen en ideas sobre la imagen y en ideas sobre los objetos representados.*

*(Roldán, 2010, p. 56)*

En este sentido, lo que se pretende conseguir a partir del presente material didáctico, es fomentar el pensamiento y la reflexión visual en el alumnado mediante el cuestionamiento de preguntas y la resolución de estas, por medio de la imagen. Para ello, se pedirá a los estudiantes que intenten crear una metáfora visual a partir de la relación entre varios objetos a los que realizar una fotografía, experimentando así en las capacidades expresivas que la fotografía y el lenguaje visual permiten. También, se pretende que el propio alumno a partir de sus particulares concepciones, conocimientos y creencias desarrolle por sí mismo un mensaje por medio de su propia visión y de un ejercicio que invita a la reflexión y a la interpretación de la cultura visual. “Los objetos artísticos, las imágenes en la(s) cultura(s), aparecen así no como unidades y variables formales, sino como unidades discursivas abiertas a ser completadas con otras miradas y, por tanto, con otros significados” (Hernández, 2010, p.134). De este modo, se mantiene como objetivo una búsqueda intrínseca e individualizada en el alumnado, es decir, a partir de su propio ideario e identidad y sin la influencia directa de agentes externos, para concebir y crear a partir de la fotografía y de la composición con los objetos, posibles mensajes para ser concebidos como metáforas visuales a partir de la consecución de la presente propuesta. Todo ello, mantiene su razón en la experimentación y relación entre los conocimientos y experiencias de los estudiantes y la Cultura Visual, concibiéndose este como una de las principales misiones a abordar en la materia de EPVA. Así, como declara Hernández (2010):

Más allá del placer o del consumo, un estudio sistemático de la Cultura Visual puede proporcionarnos una comprensión crítica de su papel y sus funciones sociales y de las relaciones de poder a las que se vincula, más allá de su mera apreciación o del placer que proporcionan. (p. 172)

Del mismo modo, se favorece la autonomía de los estudiantes, así como la capacidad crítica de los mismos mediante la reinterpretación de significados únicos, propios y originales sobre los objetos. Así, si se observa la imagen de portada de esta unidad, un reloj ha dejado de ser concebido como tal al situarlo junto con una figurita decorativa de un tiovivo, el cual también ha cambiado su significado. Juntos según la intencionalidad de la alumna, se ha querido transmitir la metáfora del paso del tiempo.

De este modo, se podría relacionar el tiovivo con la etapa de la niñez, además de ser este, una atracción que no para de girar rápidamente en el tiempo.

Frente a la Cultura Visual no hay receptores ni lectores, sino constructores e intérpretes, en la medida en que la apropiación no es pasiva ni dependiente, sino interactiva y acorde con las experiencias que cada individuo ha experimentado fuera de la escuela. (Hernández, 2010, p. 174).

De este modo, esta propuesta se concibe como una oportunidad para abordar una estrategia interdisciplinar y transversal dentro de la Enseñanza Artística, que promueve la relación entre conocimientos más allá de los propios de la materia de EPVA y con relación a la experiencia de cada estudiante.

### **9.7.3.3. Objetivos didácticos**

- “Explorar las representaciones que los individuos, según sus características sociales, culturales e históricas, construyen de la realidad. Se trata de comprender lo que se representa para comprender las propias representaciones”. (Hernández, 2010, p. 174).
- Explicar de forma escrita el mensaje que se desea transmitir a partir de la metáfora visual compuesta.
- Explorar las posibilidades que la fotografía facilita a través de la composición de las imágenes.
- Relacionar los conocimientos previos de los estudiantes con sus creaciones artísticas.
- Fomentar el desarrollo crítico del alumnado, así como de su propia identidad.
- Identificar las posibilidades expresivas de los elementos de nuestro entorno

### **9.7.3.4. Metodología**

La principal metodología por la que se ha partido para llevar a cabo la presente propuesta ha sido la del aprendizaje en profundidad, comprendiéndose esta como una de las tendencias innovadoras a abordar en la enseñanza del siglo XXI. Según Fullan y Langworthy (2014), esta metodología gira en torno a tres grandes fuerzas: las nuevas pedagogías, el nuevo liderazgo para el cambio, y la nueva economía del sistema (p. 10). En el primer estadio, se establece necesario un cambio relacional entre docente y alumnado fruto de la incorporación de las tecnologías y herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el segundo apartado, se busca mantener una horizontalidad de poder en el aula, a partir del cual todos los agentes miembros del proceso de enseñanza puedan aprender de unos y de otros sin importar su situación o liderazgo. Por último, se defiende la necesidad de fomentar la accesibilidad de las

nuevas herramientas e instrumentos a todos los miembros partícipes de la misión educativa tanto docentes, como estudiantes e instituciones para favorecer el desarrollo de metodologías innovadoras y atractivas.

De este modo, lo que se pretende a partir de la presente propuesta es generar un clima cálido e interconectado entre el estudiante y el docente y entre los propios estudiantes, “El foco pasa a estar en asegurar que los estudiantes dominen el proceso de aprendizaje. Ayudarlos a aprender acerca de sí mismos como alumnos y a evaluar continuamente sus propios progresos y reflexionar sobre ellos” (Fullan. Langworthy, 2014, p. 12).

También, se ha considerado la metodología basada en la investigación artística a través de la fotografía como base metodológica para la propuesta, como un procedimiento que permite experimentar y evaluar las singularidades propias del lenguaje visual y audiovisual con relación a la construcción de significados y de mensajes a partir de la imagen, acercando la realidad del estudiante a contexto educativo. Además, esta metodología permite el empleo de las TIC a través del uso de la cámara y de la aplicación de edición de la galería del dispositivo móvil de los estudiantes.

Del mismo modo, la obra del fotógrafo Chema Madoz ha constituido ser la referencia principal artística sobre la cual idear una propuesta que relacione los contenidos curriculares con el arte contemporáneo y la Educación y Cultura Visual. En particular la obra de Madoz se concibe interesante para trabajar en el aula por el ejercicio de síntesis y de reflexión que promueve al idear una metáfora visual a partir de objetos rutinarios sobre los cuales, cambiar el significado y funcionalidad original para poder contar una nueva historia. Este procedimiento, tiende a ser habitual en el mundo de la publicidad a través de las figuras retóricas visuales principalmente.

De este modo, a partir de la presente propuesta se pretende generar un mayor conocimiento sobre el lenguaje visual y audiovisual y, por ende, sobre la Cultura Visual a través del empleo de las TIC y tratándose de relacionar los conocimientos previos del alumnado, con la vida real y el contexto educativo. Todo ello parte de la intencionalidad de favorecer una mayor concienciación en el alumnado sobre la imagen y los mensajes que esta puede llegar a transmitir. Como declara Hernández (2010):

En el estudio de la Cultura Visual el papel de las instituciones es fundamental porque son las que facilitan y controlan la Cultura Visual. Lo mismo que sucede con las relaciones económicas que se producen en torno a la Cultura Visual. Todo ello hace que el estudio de la Cultura Visual se nos presente como un campo móvil, que tanto desde el punto de vista de las representaciones como de las tecnologías de la

información y la comunicación van dejando obsoletas unas determinadas aproximaciones, al tiempo que recubren y expanden el contenido de las diferentes producciones que cada día se incorporan al campo que denominamos Cultura Visual.  
(p. 173)

### **9.7.3.5. Planificación**

La presente propuesta comprende una duración de una semana lectiva dividida en 3 sesiones de 50 minutos cada una. Del mismo modo que el material didáctico 1, este presente se llevó a cabo durante el período del Practicum por lo que se desglosan las experiencias obtenidas en el apartado de análisis de los resultados.

### **9.7.3.6. Recursos y materiales necesarios**

Alumnado:

- Dispositivo móvil
- Objetos, materiales, cualquier elemento que les suscite a establecer una metáfora visual.

Docente:

- Ordenador.
- Proyector.
- Objetos variados para los estudiantes: figuritas decorativas, llaves, bombillas, cuerdas, tejidos, cartas, lupa, botellas... entre otras.
- Cartulinas A3 blancas o negras para el *Photocall* casero.

#### 9.7.4. Material didáctico 4: Crea tu anuncio

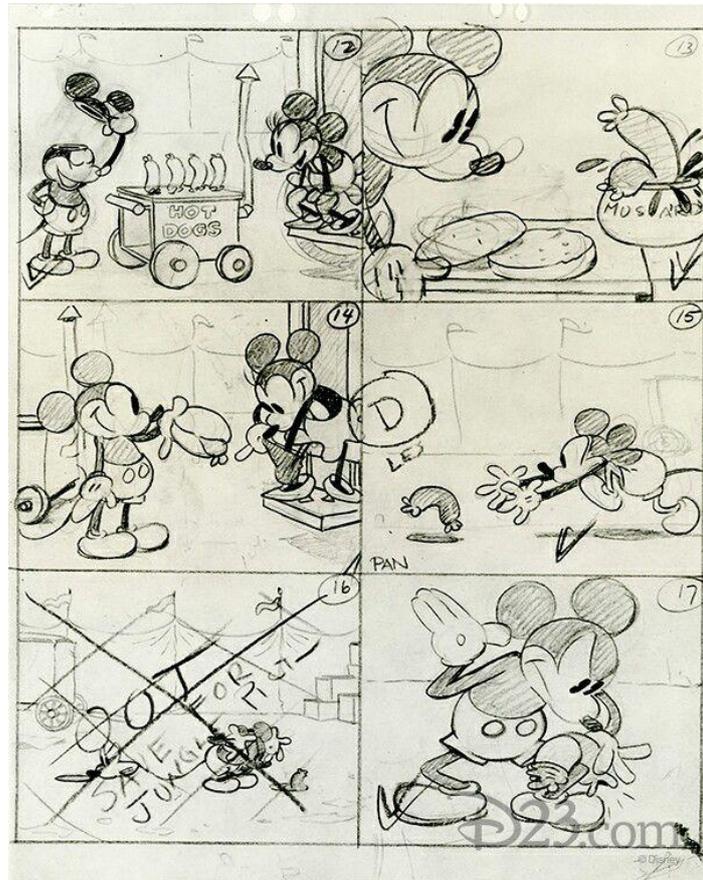


Fig.4. Storyboard Mickey Mouse

##### 9.7.4.1. Introducción

En la presente propuesta se plantea un proyecto basado en un proyecto que culminará con el resultado de un vídeo-anuncio diseñado por los estudiantes. Para ello, se compartirán los contenidos necesarios para abordarla, relacionados con el lenguaje publicitario que se desarrollarán más adelante.

##### 9.7.4.2. Justificación

El material didáctico presentado en el presente TFM, se compone de 4 “tareas” que se desarrollarán en momentos diversos a lo largo del curso. Así, la presente propuesta se concibe a partir de una óptica globalizadora que permita incluir los aprendizajes anteriores en la misma. Teniendo en cuenta que se desarrollaría en el tercer trimestre, la sensibilización y concienciación por parte del alumnado a través del lenguaje audiovisual y publicitario tras haber desarrollado los materiales didácticos anteriores, podrán nutrir la creación del proyecto presente.

Por otro lado, ante la vigencia e importancia del género publicitario en la actualidad, se concibe interesante trabajar en relación con ello con los estudiantes para favorecer una reflexión en torno a sus posibilidades expresivas y comunicativas. Del mismo modo, se pretende desarrollar una concienciación sobre el marcado carácter globalizador y consumista del mismo.

### 9.7.4.3. Objetivos didácticos

- Familiarizar a los estudiantes con el lenguaje publicitario y sus modos de creación de contenido.
- Reflexionar sobre si la creación de necesidades por adquirir bienes es justificada o se mantiene manipulada o influenciada por agentes externos.
- Participar en un proyecto creativo basado en la realidad de profesionales que se dedican al mundo del diseño, de la ilustración y de la video creación.
- Plasmar el trabajo oculto que se desarrolla (guion, eslogan, storyboard) para la creación de un contenido audiovisual concreto.
- Desarrollar una mentalidad crítica ante los mensajes transmitidos por las campañas publicitarias.
- Experimentar con los lenguajes visuales y audiovisuales para la consecución de un video final.
- Plasmar ideas a partir de bocetos sencillos que permitan comprender la secuenciación de una historia.

### 9.7.4.4. Metodología

En esta ocasión, se establece como metodologías centrales, el empleo de las TIC, así como el método cooperativo entre estudiantes, que deberán trabajar de manera grupal para diseñar su anuncio. También, se desarrollará el método expositivo en la primera sesión donde se impartirá una breve teoría sobre la publicidad y los elementos necesarios para diseñar un anuncio, además de la plasmación de algunas píldoras audiovisuales como un vídeo del storyboard de la película de *Frozen 2*.

### 9.7.4.5. Planificación

#### Sesión 1.

**Actividad 1: Presentación.** Se dedicará el comienzo de la sesión a exponer mediante una concisa presentación, teoría básica sobre la publicidad y la creación de un anuncio. Así, se desarrollarán los siguientes contenidos:

- Elementos de la publicidad: Imagen, texto y sonido.

Para ello, se destacará que la imagen debe ser llamativa al mismo tiempo que transmite una referencia del entorno cercano del receptor. En cuanto al texto, se destacará el eslogan y se compartirá la funcionalidad del sonido como estrategia que refuerza el mensaje de la imagen.

- ¿Cómo se crea un anuncio?: Eslogan, storyboard y guion.

Para enseñar de qué trata un storyboard, se plasmarán recursos audiovisuales a modo de imágenes y vídeos donde se reproducen storyboards de películas populares tales como cortos de Mickey Mouse o de la película *Frozen 2*.

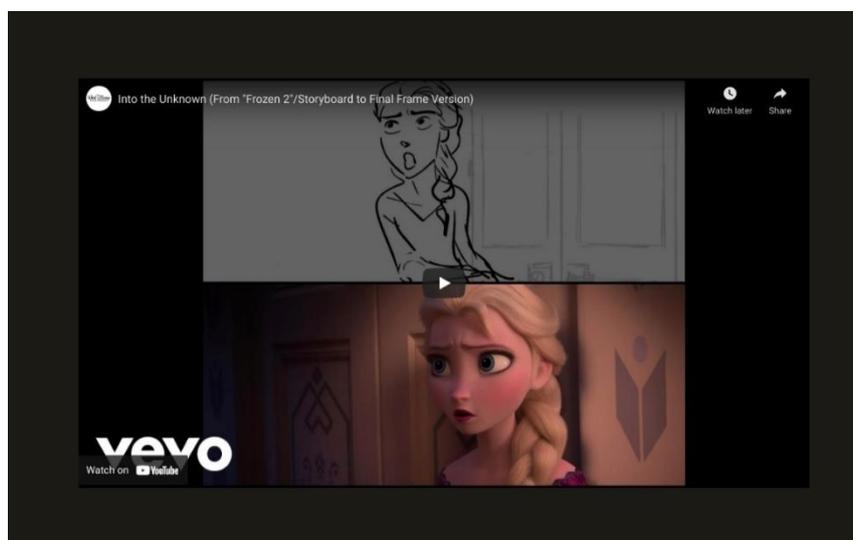


Fig. 5. DisneyMusicVEVO (2019). Into the unknown (From “Frozen 2”/Storyboard to final frame Version) [Archivo de Vídeo] Youtube <https://youtu.be/bcgTuVNaoY8>

También, se destacará que donde radica la importancia del storyboard es en el carácter descriptivo de las secuencias de la historia, lo que permitirá comprender la seriación de estas y no en un acabado estético profesional. Así, se concebirá un storyboard como una seriación de viñetas que se ordenan conforme una narración previa (guion). Al mismo tiempo, se describirá dónde se establecen los storyboards: anuncios, cine, videoclips, cortos, en definitiva, cualquier formato audiovisual.

**Actividad 2:** Tras la teoría, se plasmará la tarea grupal (ideal 4 o 5 alumnos) a llevar a cabo por los estudiantes que se corresponderá con la siguiente:

Imagina que recibes el encargo de una empresa para realizar un anuncio sobre (elige 1 entre las siguientes opciones):

- A) Goma que no borra
- B) Un móvil que no llama

- C) Un subrayador que no pinta
- D) Un lápiz que no tiene mina
- E) Crea tu propio anuncio a partir de otra idea

Recuerda seguir los pasos ordenadamente: 1. Guion. 2. Diseño del eslogan. 3. Descripción del storyboard. 4. Grabación. 5. Edición.

A partir de la propuesta, lo que se pretende generar en el alumnado es una sensación de incertidumbre por deber defender la adquisición de bienes que a priori, se conciben como defectuosos o inservibles. Ello mantendrá como objetivo el razonamiento por parte de los estudiantes sobre la necesidad de adquirir bienes como hábito.

El resto del tiempo de la sesión se dedicará al establecimiento de los grupos y al asesoramiento por parte del docente sobre el desarrollo del proyecto.

**Sesiones 2 y 3:** Se continuará con la tarea presentada en la primera sesión. Para finalizar la propuesta, en la última sesión, se proyectarán los videos realizados por los estudiantes. Finalmente se desarrollará un debate guiado por el docente en torno a la siguiente cuestión: ¿Realmente necesitamos lo que compramos, o nos hacen necesitarlo? Para ello, se explicarán términos como la contrapublicidad, o *Greenwashing* mediante ejemplos visuales (Véase Anexos XXIV, XXV) como movimientos sociales que pretenden esclarecer algunas de las estrategias de las compañías publicitarias por persuadir a los receptores y convencerles de adquirir un determinado producto.

#### 9.7.4.6. Recursos y materiales

Alumnado:

- Lápiz de grafito
- Blog de dibujo
- Dispositivo móvil
- Cualquier elemento o material necesario para la grabación del anuncio

Docente:

- Proyector
- Ordenador

## IV. Análisis de los resultados

### 10. Experiencias adquiridas y resultados previstos

#### Material didáctico 1: ¿Y tú qué ves?

**Sesión 1. Presentación:** En la primera sesión, se llevó a cabo una presentación a través de una presentación con recursos audiovisuales de elaboración propia, en el que principalmente se plasmaban fotografías de ejemplos de reinterpretaciones de la realidad a través de obras de los artistas Hugo Suissas, Sandrine Estrade Boulet y Paperboy, así como algunos ejemplos de elaboración propia. La obra de los artistas mencionados se basa en fotografías que muestran una visión altamente creativa de la realidad, mostrándose nuevas formas de observar y de ver el entorno cercano, a través de la alteración de este por medio de variaciones en las perspectivas, la incorporación de elementos u objetos en las composiciones, o dibujando sobre las imágenes realizadas. Del mismo modo, se explicó el fenómeno de la pareidolia como alternativa a la reinención de la realidad. A continuación, se presentan algunas de estas imágenes:



Fig. 6 y 7. Ejemplos sobre el fenómeno de la pareidolia. Fuente desconocida.



Fig. 8 y 9: Hugo Suissas. Sin título. (2020). Fuente: *Cultura Inquieta*. (2021).



Fig. 10: Sandrine Estrade, *Wallace Door*. Fig. 11: Sandrine Estrade, *Pee Rain*, GIFT.

En este sentido, estas imágenes, se relacionaban con conceptos clave tales como: representación subjetiva, juego de perspectivas, recursos accesibles, combinar la fotografía y el dibujo o reinventar la realidad. Así, se pretendía que el alumnado comenzase a relacionar los conceptos con las imágenes plasmadas para que intentase reflexionar sobre la reinterpretación de la realidad y de cómo se podía llevar a cabo.

Atendiendo a la figura 5, en la que la artista emplea dibujos sobre la fotografía realizada, un alumno en el aula llevó a cabo un procedimiento similar a través de crear personajes sobre el papel que recortó y posicionó en la composición para crear su reinterpretación:



Fig. 12 y 13: Producciones de alumno. (2021).

Tras la presentación, se planificó que los estudiantes realizasen fotografías sobre elementos del entorno que les permitiese establecer un nuevo significado sobre el mismo relacionándolo con ideas animadas como: caras, animales, personajes fantásticos... entre otras. Así, se procedería a dividir a los estudiantes en dos grupos: uno para que realizase reinterpretaciones dentro del aula, y otro en las zonas exteriores y pasillos. No obstante, no se conocía que el alumnado no podía presentar el móvil en el centro si no es ante previa asignación por el docente, por lo que se tuvo que pensar una nueva alternativa. Así, ante este problema, se pidió al alumnado que dibujase sobre su cuaderno de dibujo creaciones personales que pudiese incorporar en fotografías de su libro de Ciencias, sobre el cuál aparecían numerosos paisajes que permitían crear nuevas historias. Estos fueron algunos de los resultados:



Fig. 14 y 15: Producciones de alumnos. (2021)

## **Sesión 2:**

Al comienzo de esta sesión, se llevó a cabo una recapitulación de lo presentado en la clase anterior para recordar al alumnado el objeto de la propuesta, y que este comenzase a reflexionar en sus propias reinterpretaciones de la realidad. Así, se proyectó rápidamente la presentación y los ejemplos de los artistas. Tras ello, se procedió a salir a los exteriores del centro para que el alumnado pudiese realizar fotografías sobre elementos del entorno que poder relacionar con ideas preconcebidas, a través de la experimentación de la iconicidad de las imágenes.

Durante la sesión, el rol del docente se representaba como moderador y guía durante todo el proceso creativo, acercándose a cada alumno para conocer y comprobar que se había comprendido la actividad, y para compartir algunos consejos al alumnado.

**Sesión 3:** En esta sesión, se llevó a cabo un planteamiento similar a la anterior, añadiéndose la exposición de las fotografías realizadas por los estudiantes. Durante el Prácticum de intervención, no se pudo llevar a cabo la exposición por falta de tiempo, ya que los estudiantes necesitaron de casi toda la sesión para realizar sus reinterpretaciones del entorno.

Por otro lado, durante el desarrollo del presente material didáctico, se pudo comprobar la dificultad que mantiene establecer y cumplir con una planificación preestablecida del proceso de enseñanza-aprendizaje, con relación a las múltiples vicisitudes que se desarrollan dentro del aula como fruto, de la naturalidad propia de un contexto educativo real y vivo. De este modo, se desarrollaron diferencias entre lo que se había planificado y su posterior puesta en escena, lo que se asimiló como un reto. Por ejemplo, en la primera sesión no se contaba con que el alumnado no presentase el móvil en el aula y se procedió a cambiar la propuesta. Del mismo modo, en la última sesión se organizó el tiempo para que los estudiantes pudiesen exponer sus creaciones. Sin embargo, la mayoría necesitó de una mayor dedicación a crear sus fotografías del entorno. Es por ello por lo que se concibe esencial desarrollar nuevos roles en el docente que fomenten el camino hacia un aprendizaje horizontal donde tanto profesores como alumnos son escuchados, como por ejemplo disponer de un amplio abanico de estrategias que aplicar en cada sesión.

En este sentido, se ha experimentado la responsabilidad que supone ser profesor y lo esencial que se concibe mantener un rol abierto, creativo y flexible en el aula, para saber lidiar con las innumerables situaciones inconcebibles que pueden llegar a sucederse en el aula.

## Material didáctico 2: Metáfora visual

La metáfora visual ha resultado ser el material didáctico más enriquecedor y exitoso llevado a cabo, tras observar las creaciones de los estudiantes (Véase Anexos IX-XVIII), consideraba la presentación de este proyecto a los estudiantes como un riesgo y un reto difícil de abordar por los mismos debido a su original metodología dentro de las habituales prácticas que se tienden a desarrollar en la materia de EPVA. Así, en este proyecto planteado, ni se dibujó, ni se pintó, ni se usaron las manos para abordar una creación artesanal, sino que se desarrolló el pensamiento visual creativo y reflexivo por medio de objetos. Mi experiencia ha resultado ser altamente satisfactoria y he podido comprobar la gran profundidad que muchos estudiantes presentan pese a su temprana edad y falta de experiencia. Así, a partir del presente proyecto, muchos de estos, pudieron expresar ideas o conceptos que de otra manera no hubiesen conseguido transmitir, lo que ha permitido reforzar el papel del lenguaje visual en la sociedad. A continuación, se desglosan las actuaciones llevadas a cabo:

### Sesión 1.

**Actividad 1:** Para dar comienzo a la unidad, se compartió con el alumnado, una presentación con recursos audiovisuales de elaboración propia en la que se explicó qué es una metáfora visual y la relación que esta mantiene con la metáfora narrativa. Así, se pretende activar los conocimientos previos de los estudiantes mediante la comparación con las figuras literarias impartidas en la materia de Lengua Castellana y Literatura. También se procedió a explicar qué es un estereotipo puesto que muchas de las metáforas visuales tienden a mostrar uno a través de la imagen, como en la obra *País* de Joan Brossa.

**Actividad 2:** Del mismo modo, se proyectaron diversas obras de Chema Madoz en las que se plasman metáforas visuales sencillas de percibir. En este sentido, se le pidió a los estudiantes que analizaran las imágenes primero a partir de una lectura descriptiva, y por ende denotativa, para después pasar a una lectura connotativa. Así, se busca motivar al alumnado hacia un ejercicio reflexivo a través del lenguaje visual y audiovisual.

**Actividad 3:** Por último, se incorporaron las TIC mediante un juego de *Kahoot* en el que se plasmaron diferentes imágenes seguidas de la misma pregunta: ¿Qué estereotipo crees que la siguiente imagen representa? Estas cuestiones se presentaron seguidas de 4 respuestas, entre las cuales una se establecía como correcta. Del mismo modo, entre las imágenes que se proyectaron, se intercalaron obras de Chema Madoz y de metáforas visuales de otros artistas. El objetivo de este planteamiento es mantener la motivación intrínseca del alumnado por medio del juego y del empleo de las nuevas tecnologías, mientras que se asimilan los conceptos compartidos en el aula

sobre las metáforas visuales, los estereotipos, y los mensajes que pueden transmitirse a través de la imagen.

### **Sesión 2.**

**Actividad 4: En busca de una metáfora visual:** Para crear una metáfora visual basada en la obra de Chema Madoz, se dispusieron una gran variedad de objetos, utensilios, herramientas, elementos decorativos, telas, cuerdas... entre otras, con las que idear una metáfora visual. De este modo, se le pidió al alumnado que seleccionara aquellos objetos a partir de los cuales, crea poder transmitir una metáfora visual propia.

También, se procedió a crear un *Photocall* casero en el aula para facilitar la estética minimalista y elegante del fotógrafo Madoz. Para ello, se dispusieron dos cartulinas A3 de color blanco sobre un pupitre y la pared, donde el alumnado compondría su imagen y realizaría las fotografías. Como foco, se empleó el flash del móvil, que permitió plasmar sombras sobre el fondo blanco y acentuar contrastes. Además, las fotografías realizadas se editaron en blanco y negro para continuar con la estética minimalista de Chema Madoz y acentuar la simbología y el mensaje a transmitir por la metáfora visual creada.

### **Sesión 3.**

**Actividad 6:** Debido al elevado número de estudiantes, se dispuso de 20 minutos más de clase para continuar realizando las metáforas visuales para aquellos alumnos que no pudieron terminarla o desarrollarla en la sesión anterior.

**Actividad 7:** Una vez todos los alumnos presentaron la o las fotografías editadas, se les pidió que expresaran brevemente por escrito, qué metáfora visual se había querido representar a partir de los objetos fotografiados y con qué intencionalidad.

**Actividad 8: Exposición.** Por último, se comunicó al alumnado que presentasen sus fotografías ante el resto de los compañeros. El docente en esta dinámica desarrolló preguntas al alumnado tales como: ¿Creéis que vuestro compañero ha conseguido transmitir su metáfora visual?, o ¿Qué os transmite esta imagen? Con el objetivo de fomentar el pensamiento visual y el análisis de las imágenes de los mensajes denotativos y connotativos en los estudiantes.

### **Material didáctico 3: Figuras retóricas**

Se espera que, a partir de la consecución de esta, el alumnado conozca algunas de las estrategias visuales empleadas por el lenguaje publicitario con relación a la retórica y las figuras retóricas con el objetivo de persuadir y atraer al público. De este

modo, más allá de las producciones que los estudiantes consigan realizar, lo interesante girará en torno a la comprensión de estas estrategias además del desarrollo de una postura más fundamentada y crítica ante los mensajes transmitidos por las imágenes publicitarias.

#### **Material didáctico 4: Crea tu anuncio**

Se concibe la presente propuesta como una tarea asociativa, sobre la cual, los conocimientos anteriores desarrollados con relación a la alfabetización visual, las estrategias de transmisión de mensajes de las imágenes, la retórica visual, y la Cultura Visual, podrán colaborar en el desarrollo de esta, añadiéndose la experimentación con el formato de vídeo. Lo que se pretende es compartir con el alumnado el trabajo oculto y todo el proceso mental anterior que se desarrolla antes de la creación de un contenido audiovisual. Del mismo modo, se valorará la capacidad expresiva de los estudiantes con relación a la historia argumentada.

## **11. Procedimiento de evaluación**

### **11.1. Mi concepto de evaluación**

Desde mi personal punto de vista, la evaluación debe transmitirse al alumnado con la mayor transparencia posible para que este sea consciente de cómo va a ser evaluado, de qué se le valorará y del por qué ha obtenido cierta calificación. No obstante, es cierto que las artes se configuran a partir de un marcado carácter subjetivo, pero atendiendo al marco legislativo y a la enseñanza reglada, se deben realizar todos los esfuerzos posibles por objetivar el proceso de evaluación. En este sentido, destaco las palabras que un día en clase Santiago García, el Coordinador de la Especialidad de Dibujo del Máster compartió en clase: “No estamos formando artistas”. Así, la importancia de la Educación Artística no radica en la producción meramente estética de obras por parte del alumnado, sino en el desarrollo de una comprensión, sensibilidad, valoración y capacidades de expresión entre otras, en torno al lenguaje visual y audiovisual principalmente, desde las prácticas más manuales hasta las más actualizadas y digitalizadas. En este sentido, la transversalidad ocupa una posición muy importante en la evaluación artística, debido a la facilidad con la que se establecen relaciones con motivos y críticas sociales tales como: el racismo, el feminismo, el cuidado por el medio ambiente, la multiculturalidad o el consumismo entre otras, favoreciéndose una educación en valores, algo que se concibe mucho más enriquecedor y duradero, que la realización de una obra bella y atractiva.

Por otro lado, considero esencial el empleo de un portafolio que permita tanto evaluar la práctica docente como las producciones de los estudiantes mediante un

cuaderno donde se puedan recopilar y observar la evolución de sus creaciones. En este sentido, atendiendo al elevado número de estudiantes al que los profesores deben enfrentarse, el portafolio se presenta como una herramienta muy útil donde poder anotar las observaciones diarias con relación al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, permitiéndose así, regular posibles problemas en el momento que se detectan y no esperar a una evaluación final.

En definitiva, mi concepto de evaluación persigue enfocar su atención en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado en lugar del producto final, en el que el docente actuará como guía y el alumnado pueda experimentar y conocer las alternativas que más le interesen, haciéndole así, agente principal de su aprendizaje y potenciando su capacidad crítica y reflexiva.

## **11.2. Criterios de evaluación**

La presente propuesta, adquiere un marcado carácter formativo, puesto que se concibe como lo más interesante al abordarla, que el alumnado haya sido capaz de generarse preguntas sobre lo que observa rutinariamente, para que, a partir de su propio ideario, imagine nuevas realidades subjetivas sobre lo que observa. Al mismo tiempo, se encuentra motivada por el desarrollo de la autonomía del alumnado en relación con los contenidos y prácticas educativas de la Enseñanza Artística abordados. De este modo, el rol del docente se podría establecer como un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Así, se concibe interesante que el alumnado a partir de unos conocimientos previos y de lo compartido en el aula, sea capaz de planificar y tomar decisiones bajo su propio criterio con relación a la propuesta planteada. Aunado a ello, todo este proceso se desarrolla a través de una investigación y un análisis del entorno físico y cercano al alumnado, mediante la técnica fotográfica principalmente, explorando las posibilidades de la imagen, del discurso visual, y de los mensajes que se pueden llegar a transmitir a partir de esta. Así, se considerará exitosa su finalización, si los estudiantes consiguen desarrollar una visión estética y creativa de su propia realidad rutinaria a partir de la interpretación del entorno. En palabras de Hernández (2010), “El significado se construye de acuerdo con una necesidad de interpretar la realidad” (P. 130). Así, el hecho de pretender generar nuevos significados en los objetos y elementos que ya mantienen una funcionalidad y denominación concreta genera la necesidad de llevar a cabo un procedimiento crítico y reflexivo en el alumnado, para explorar y encontrar nuevas concepciones de lo que se observa. “Son los desequilibrios que se producen entre los mecanismos de asimilación y de acomodación los responsables del desarrollo cognoscivo” (Hernández, 2010, p. 131). Es por ello por lo que la presente propuesta, se manifiesta como una excusa para generar una mayor conexión entre el alumnado y su entorno físico, real y cercano, a partir del empleo de las TIC mediante el empleo de las TIC, principalmente del dispositivo móvil

de los estudiantes para la realización de fotografías, vídeos y edición, lo que fomenta la participación y la motivación intrínseca de los estudiantes.

Por otro lado, atendiendo a los instrumentos empleados para abordar una evaluación lo más objetiva posible, se han creado una escala de valoración para el material didáctico 1 (Véase Anexo. Tabla I) en la que se valorarán tanto la exposición como las producciones finales de los estudiantes. También se presenta una lista de control para la valoración del material didáctico 3 (Véase Anexo. Tabla II). También se han elaborado unas rúbricas para los materiales 2 y 4 (Véase Anexos. Tablas III y IV). En todas estas herramientas, se valorarán los estándares de aprendizaje que se preestablecieron con relación al currículo legislativo.

## V. Conclusiones del presente Trabajo de Fin de Máster

*Aprender es ser otro de lo que era antes, Es crecer. Y si en la escuela no se da oportunidad de este interés profundo que transforma a la persona, No hay aprendizaje. Si esto se puede dar en el entorno reducido de la escuela, qué nos impide pensar que se puede dar también, en el entorno social más amplio. Esto es lo que nos toca hacer en Educación Básica.*

(2020). DR. Gabriel Cámara Cervera.

La consecución del presente Trabajo de Fin de Máster me ha ayudado a desarrollar una mayor concienciación sobre la Enseñanza Artística, sobre todo en relación con los cambios a los que esta necesita enfrentarse (como el resto de las materias) ante la evolución digital en la sociedad posmoderna actual. En este sentido, el proceso de investigación y fundamentación que se ha llevado a cabo ha podido ser combinado con el aprendizaje adquirido durante el Máster, lo que ha permitido nutrir mi propio bagaje académico y crítico, pudiendo establecerse este, como sostén de mi futura actuación como docente. Ello me ha permitido aprender nuevas posibilidades y visiones de la realidad y, por ende, crecer. Así, como menciona Cámara en la cita que da comienzo a este apartado, en la escuela se debe favorecer el interés de los estudiantes por aprender como meta principal, puesto que, si no se establece ese compromiso entre el docente y el estudiante desde un comienzo, el aprendizaje no progresará. Es por ello por lo que personalmente considero que se necesita de una labor pedagógica muy aguda como educador, además de saber armarse del mayor número de estrategias posibles para atraer al alumnado hacia el conocimiento.

Bajo el contexto social de hoy en día, para adquirir estrategias que atraigan a los estudiantes en la materia de EPVA, se concibe esencial enseñar hacia una alfabetización visual que permita prestar a los estudiantes los contenidos necesarios para desarrollarse como un individuo único y crítico con la realidad. Como se conoce, el desarrollo de una identidad no se establece de manera aislada, sino que influyen multitud de agentes externos (obviando la crianza familiar y el contexto social) que deben ser conocidos para evitar la manipulación de las personas. En este sentido, entre los agentes que más influyen en las actitudes de las personas actualmente, se establecen todas las estrategias propias del lenguaje visual y audiovisual con relación a la imagen, que nutren lo que se conoce como Cultura Visual. Esta, se desenvuelve en una esfera impulsada por las fuerzas del consumismo y de la globalización, por lo que las empresas necesitan desarrollar estrategias de marketing, diseño y publicidad que jueguen con la estética de la imagen, el sonido y el texto para persuadir a los espectadores. De este modo, se considera de vital importancia abordar actuaciones en el aula de EPVA que enseñen a los estudiantes a no sólo comprender las imágenes, sino a saber leerlas y saber crearlas de una manera fundamentada. Así, ante este contexto digitalizado sería un esfuerzo en vano prescindir de esta realidad dentro del contexto escolar puesto que ello favorecería la distancia entre el alumnado y la escuela.

No obstante, la naturaleza de la EPVA radica en lo analógico, en lo manual y en lo práctico, y ello no se debe dejar en el olvido, puesto que a través de estas experiencias se pueden llegar a generar otros conocimientos ligados a la práctica directa y basado en el error, acierto, lo que permite naturalizar las equivocaciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con relación a ello, la postura que aquí se manifiesta no se muestra en contra de lo analógico, sino todo lo contrario, se pretende establecer un equilibrio entre ambas prácticas. De hecho, en los materiales didácticos presentados se parte de la conexión entre el alumnado y su contexto físico y real para emplear estrategias con relación a las nuevas tecnologías, entendiéndose esta como un procedimiento para atraer y motivar a los estudiantes.

En este sentido, el principio de *Innovar o morir*, se concibe como un lema para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, no solo en relación con las nuevas tecnologías, sino también a las actuaciones docentes que se desarrollan dentro del aula. En este sentido, considero que desarrollar dinámicas horizontales que favorezca la interrelación entre compañeros y docente permitirá también fomentar tanto la autonomía como la confianza en los estudiantes. Es por ello por lo que, en las propuestas planteadas, se persigue el trabajo tanto autónomo como en equipo, así como la relación con el entorno real a través de la experimentación del lenguaje visual y audiovisual.

# V.I. Referencias

## 12. Fuentes primarias

### Monografías

Acaso, M. (2013). Reduvolution. Paidós. Madrid.

Acaso, M. (2006). Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes. *Catarata*. Madrid.

Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. *Catarata*. Madrid.

Hernández, F. (2000). Educación y cultura visual. Octaedro. Barcelona.

Marín, R. Roldán, J. (2012). Metodologías artísticas de Investigación en educación. Aljibe.

Caeiro, M. Barbero, A. Clemente, M. D. Et al. (2018). Descubrir el arte. Formación en artes plásticas y visuales para maestros de Primaria. La Rioja. UNIR.

Eisner, E. (2008). Art and knowledge. En J. Gary y Adra L. Cole. Handbook of the Arts in qualitative research.

Álvarez, J.M. Álvarez, S. (2010). Educación Plástica. Propuesta didáctica. Anaya.

## 13. Fuentes secundarias

### Artículos

Escaño, J. C. (2019). Sociedad postdigital (ontología de la remezcla). *Iberoamérica Social: Revista-red de estudios sociales*, n. 12, pp. 21-53. Escaño, J. C. (2017). Cultura, remezcla y sostenibilidad. La perversión de la sostenibilidad cultural o las mentiras neoliberales sobre la cultura en la sociedad-red. *Iberoamérica Social: Revista-red de estudios sociales*, n. 4, pp. 31-33. Recuperado de:

<https://iberoamericasocial.com/ojs/index.php/IS/article/view/377>

Reina-García, F. (2019). El profesor de educación artística en secundaria ante los retos y desafíos de la contemporaneidad. *Communiars. Revista De Imagen, Artes Y Educación Crítica Y Social*, (2). Recuperado a partir de

<https://revistascientificas.us.es/index.php/Communiars/article/view/12745>

- Miranda, F. (2010). Educación y Cultura Visual: Aportaciones y relaciones necesarias.
- Muñoz, S. M. (2011). La educación artística en la cultura contemporánea. *Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica*. (pp. 10-21). OEI (Organización de Estados Iberoamericanos) Recuperado de: <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/libroedart-delateoria-prov.pdf>
- Marcellan-Baraze, I., Calvelhe, L., Agirre, I., Arriaga, A. (2013): Estudio sobre jóvenes productores de cultura visual: evidencias de la brecha entre la escuela y la juventud. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(3) 524-535
- Hernández, F. (1996). El diseño curricular de Educación Visual y Plástica: un análisis crítico. *Aisthesis*, 29, 96-114.
- Eisner, E. (2002). What can education learn from the arts about the practice of education? *Journal of Curriculum and Supervision*. 1, 4-16.
- García, J. L. (2012). Tratamiento de la información y competencia digital. Aulas del siglo XXI: retos educativos. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. INTEF.
- Gallardo, E. E. (2012). Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales. *UT. Revista de Ciències de l'Educació. Universit Rovira I Virgili. Tarragona*. 7-21.
- Cortez, M. (2018). Liderar para promover el aprendizaje profundo en los estudiantes: El desafío de los líderes educativos del siglo XXI. *Nota Técnica*, 4. LIDERES EDUCATIVOS, Centro de Liderazgo para la Mejora Escolar. Chile.
- Fullan, M. Langworthy, M. (2014). Una rica veta. Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad. PEARSON.
- Agirre, I. (2006). Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación. Universidad Pública de Navarra. Bogotá.
- Castillero, E. Discurso publicitario. Facultad de Ciencias de la Comunicación de Málaga.

## Tesis

- Morales Artero, J.J. (2001). *Tesis doctoral. La Evaluación en el área de Educación Visual y Plástica en la Educación Secundaria Obligatoria*. Universitat Autònoma de Barcelona.

## Webgrafía

- Acaso, M. (2015). Las artes visuales no solo han de utilizarse como contenido sino como una estrategia genérica de adquisición de conocimiento. *Art Thinking, Educación disruptiva*. Recuperado de: <https://mariaacaso.es/educacion-disruptiva/ls-artes-visuales-no-solo-han-de-utilizarse-como-contenido-sino-como-una-estrategia-generica-de-adquisicion-de-conocimiento/>

Txaumes. (15 de marzo del 2011). *“Desde el punto de vista del conocimiento, incluso los videojuegos violentos me sirven”*. Entrevista a Eduard Punset. Vida Extra.

Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/entrevistas/desde-el-punto-de-vista-del-conocimiento-incluso-los-videojuegos-violentos-me-sirven-entrevista-a-eduard-punset>

Alonso, L. (2021). El ingenioso punto de vista del fotógrafo portugués Hugo Suissas. Cultura Inquieta. Recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/foto/item/17754-el-simpatico-e-ingenioso-punto-de-vista-del-fotografo-portugues-hugo-suissas.html>

Estrade, S. Web de la artista. Recuperado de: <https://sandrine-estrade-boulet.com/>

Canal Educacion2020. (2017). Documental Maravillas: Redes de Tutorías (archivo de vídeo). Youtube. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=f5ZkzUijf2Y&ab\\_channel=Educacion2020](https://www.youtube.com/watch?v=f5ZkzUijf2Y&ab_channel=Educacion2020)

Acaso, M. Web de la artista. Recuperado de: <https://mariaacaso.es/bio-y-contacto/>

Barbero, E. (2019). Figuras retóricas visuales. Recuperado de: <https://www.edubarbero.com/figuras-retoricas-visuales>

## 14. Índice de figuras

Figura 1. Material de elaboración propia para presentación. (2021).	30
Figura 2. Anuncio Faber Caster	34
Figura 3. Producción de alumna. (2021). Metáfora: El paso del tiempo	38
Figura 4. Storyboard Mickey Mouse	43
Figura 5. DisneyMusicVEVO (2019). Into the unknown (From “Frozen 2”/Storyboard to final frame Version)	45
Figuras 6 y 7. Ejemplos sobre el fenómeno de la pareidolia. Fuente desconocida.	47
Figuras. 8 y 9. Hugo Suissas. (2020). Sin título. Fuente: <i>Cultura Inquieta</i> .	48
Figura. 10. Sandrine Estrade, <i>Wallace Door</i> .	48
Figura. 11. Sandrine Estrade, <i>Pee Rain</i> , GIFT.	48
Figuras 12 y 13. Producciones de alumno. (2021).	49
Figuras 14 y 15. Producciones de alumnos. (2021)	49

49

## 15. Índice de tablas

Tabla 1. Relación de la propuesta con el Diseño Curricular. Elaboración propia.	23
Tabla 2. Planificación de la propuesta	27

## V.II. ANEXOS

### I. Escala de valoración para material didáctico 1: ¿Y tú qué ves?

1: mal. 2: regular. 3: bien. 4: muy bien.

Alumnos											
Reconoce formas reconocibles en objetos y elementos del entorno											
Muestra habilidades creativas originales											
Realiza fotografías variando la composición											
Completa las fotografías con dibujos digitales a partir del editor de la galería del móvil											
Presenta curiosidad por encontrar nuevas realidades subjetivas sobre lo que ve											
Reconoce distintos grados de iconicidad de la imagen											
Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos											
Aprecia las particularidades estéticas del entorno real y físico											
Respeto las creaciones de sus compañeros											

Fuente: Elaboración propia

II. Lista de control para el material didáctico 3: Metáfora visual

	Logrado	No logrado
<b>Explica de manera coherente la relación entre los objetos seleccionados y el mensaje que se quiere transmitir</b>		
<b>Presenta una imagen con una composición original y creativa</b>		
<b>Explica de manera oral el mensaje denotativo y connotativo de la imagen presentada</b>		
<b>Transmite un mensaje concienciado realizando una crítica social</b>		
<b>Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</b>		
<b>Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</b>		

Fuente: Elaboración propia

### III. Rúbrica para el material didáctico 4: Crea tu anuncio

	4	3	2	1	Calificación
<b>Concepto</b>	El grupo tiene una visión clara de lo que va a realizar. Cada miembro conoce el desarrollo de actuaciones del proyecto y cómo ello contribuirá a la realización del vídeo final.	El grupo mantiene una visión bastante clara de lo que se va a realizar. Cada miembro puede describir lo que se trata de conseguir en conjunto, pero no se presenta clara la idea de consecución final.	El grupo presenta un concepto vago y poco desarrollado. Los miembros dele Quico describen diferentes modos de organizar el vídeo.	El grupo no ha mostrado interés en desarrollar una idea que sustente al vídeo. Los miembros del grupo no tienen claras las metas ni conocen cómo abordarán las actuaciones para conseguir el producto final (vídeo).	
<b>Organización del grupo</b>	Se presenta una organización clara y premeditada de los recursos, materiales y formas de grabación y de edición del vídeo. También, se han establecido alternativas ante cualquier problema inesperado para continuar con la narración de la historia.	El grupo mantiene una organización clara y completa para llevar a cabo el proyecto con bastante antelación.	Se presentan algunas complicaciones a la hora de establecer los recursos y materiales necesarios para la elaboración del vídeo, así como para su edición, teniéndose que cambiar algunas de la indicaciones preestablecidas en el guion.	Tanto los materiales como el proceso de grabación y edición difieren totalmente de lo que se había establecido en un principio.	
<b>Guion</b>	Se muestra completo. Se atiende a las actuaciones de cada actor y se describen los cambios de escena así como las cuestiones no orales (golpes, movimientos, planos...)	El guion se presenta completo y muestra un buen planteamiento. Se atiende a las intervenciones de cada actor.	Se presenta incompleto pero se observan los esfuerzos por desarrollarlo. No se encuentra claro lo que cada actor va a decir ni cómo lo hará.	No se ha creado un guión. Los actores inventan sus actuaciones.	
<b>Storyboard</b>	Se muestra completo con dibujos sencillos de cada escena donde se establece una seriación de la historia clara y descriptiva. Se presentan los efectos especiales o sonidos que se incorporarán en la grabación y edición del vídeo.	Se presenta completo con dibujos sencillos y descriptivos que favorecen la comprensión de la historia.	Se desarrollan omisiones en el planteamiento de la historia que dificultan la comprensión de la misma.	No se desarrolla o se presenta inacabado.	

Fuente: Elbaoración propia

IV. Rúbrica para el material didáctico 3: figuras retóricas visuales

	10	9 a 8	7 a 6	5	Calificación
<b>Creatividad</b>	El alumno aborda una composición propia bastante original, a partir de la combinación de diferentes elementos, colores y/ formas que favorecen la comprensión de una figura retórica.	Se presenta una imagen con cierto grado de originalidad.	La imagen creada se presenta demasiado sencilla y austera.	Se ha realizado un mínimo esfuerzo por diseñar una imagen original	
<b>Diseño</b>	Las formas y colores empleados presentan una alta sensibilidad estética que apoya el mensaje que se quiere transmitir.	Se realiza un diseño con cierto grado de originalidad a partir de una composición propia	El estudiante trata de desarrollar un diseño atractivo pero no ha conseguido establecer una relación estética entre los elementos	El diseño general de la imagen se presenta inconexo en la composición. No se favorece al mensaje que se desea transmitir	
<b>Mensaje</b>	Transmite una idea o concepto a través de una imagen que la representa sin ambigüedades. Para ello relaciona diferentes elementos que acentúan el mensaje a transmitir.	Transmite una idea o concepto de manera clara y concisa.	Se realizan esfuerzos por conseguir transmitir una idea o concepto pero no se ha conseguido crear una imagen que la represente	El mensaje que se ha intentado plasmar no se percibe a través de la imagen creada.	
<b>Gráfica</b>	Se emplean varias técnicas para realizar la imagen atendiendo a las cualidades de cada una abordándose degradados, sombreados y formas diversas.	Se hace uso de diferentes técnicas y se plasman algunas técnicas de gradación.	Se emplea una única técnica gráfica de un modo sencillo y claro	La imagen creada se muestra poco estética. El estudiante necesita trabajar en su dominio	

Fuente: Elaboración propia

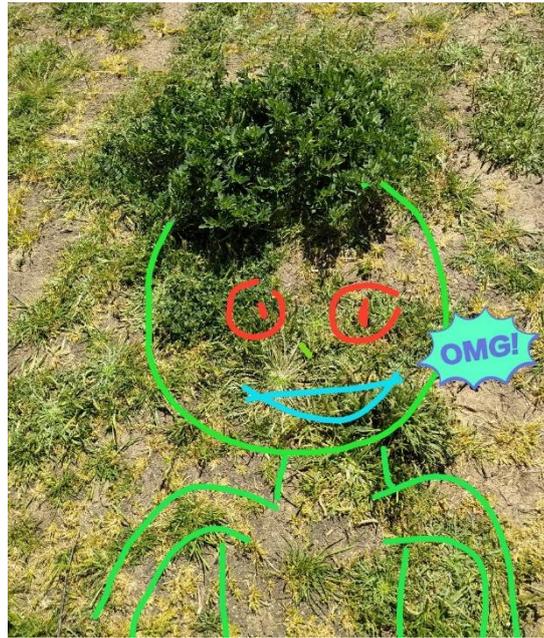
V. Producción de alumno del material didáctico 1: ¿Y tú que ves?



VI. Producción de alumno del material didáctico 1: ¿Y tú que ves?



VII. Producción de alumno del material didáctico 1: ¿Y tú que ves?



VIII. Material de elaboración propia mostrado como referencia a los estudiantes. ¿Y tú qué ves?



IX. Producción de alumno del material didáctico 3: Metáfora Visual



X. Justificación escrita de un alumno sobre la metáfora visual anterior.

He realizado la metáfora visual de una cartera porque hay gente que puede aparentar que tiene mucho dinero pero en realidad no tiene el que dice o aparenta tener.

XI. Producción de alumno del material didáctico 3: Metáfora visual



XII. Justificación escrita de un alumno sobre la metáfora visual anterior.

Mi foto representa que a cuanta más confianza tengas con una persona, mejor la conocerás y sabrás cuáles son sus problemas.

XIII. Producción de alumno del material didáctico 3: Metáfora visual



XIV. Justificación escrita de un alumno sobre la metáfora visual anterior.

Representa la frustración de la gente al verse en el espejo y no ver que el dinero lo es todo

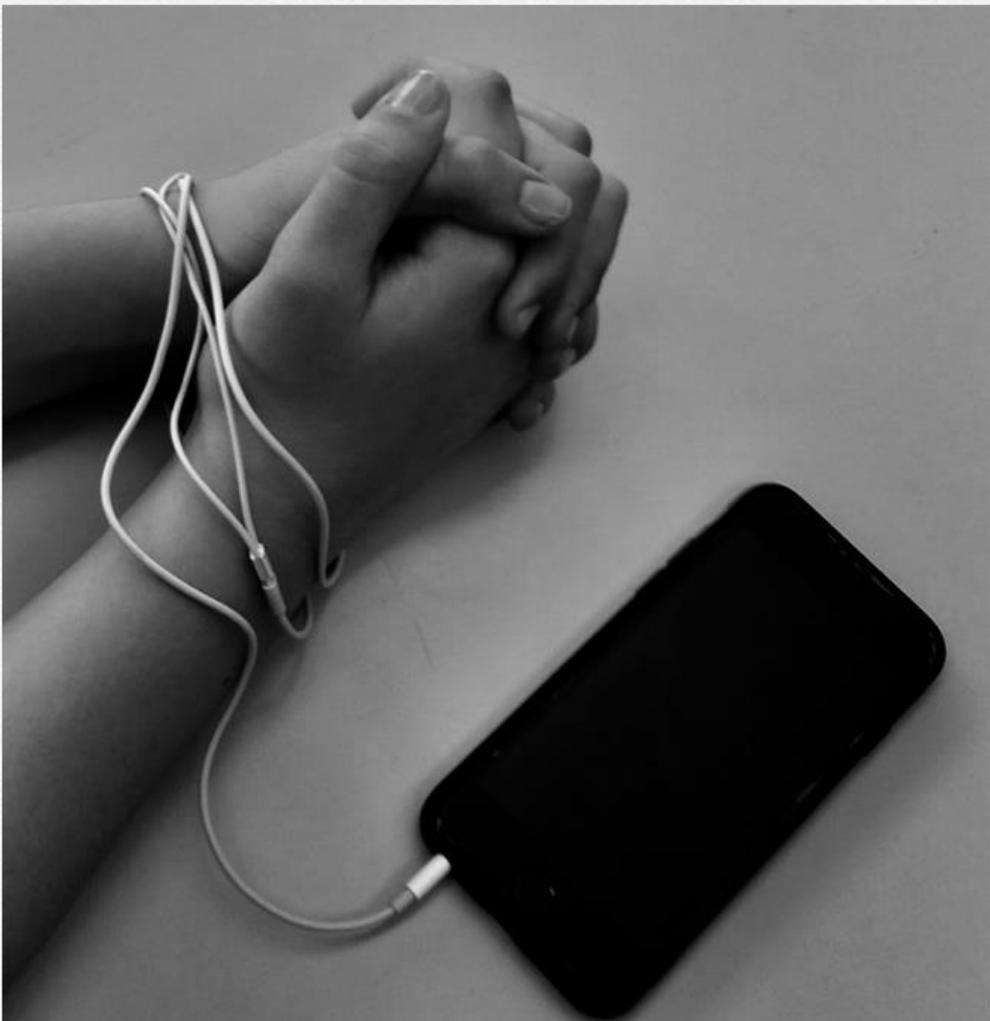
## Metáfora visual



En esta fotografía vemos unas cartas de baraja española junto a varios dados.

Todo ello representa el azar de la vida, la casualidad de como caen tus “cartas” o las cosas que te ocurren. En el primer plano, dos de las cartas están colocadas una contra la otra, formando una especie de estructura. Esto se puede interpretar como la fragilidad de las cosas, porque enseguida todo se puede caer.

XVI. Metáfora visual de un estudiante



Vivimos esclavizados a la tecnología

XVII. Metáfora visual de una estudiante.



**Metáfora:** EL TIEMPO ES ORO, NO LO MALGASTES

XVIII. Metáfora visual de una alumna. "Obsesionado con la belleza"



XIX. Anuncio Pinturas Paleta. Figura retórica de la Antítesis. Fuente: <https://neuromarketing.la/2016/10/retorica-marketing-4-marcas-lo-aplican/>



XX. Anuncio Nescafé. Despierta antes. Figura retórica de la metáfora.

Fuente: <https://prcomunicacion.com/wiki/metafora-publicitaria/>



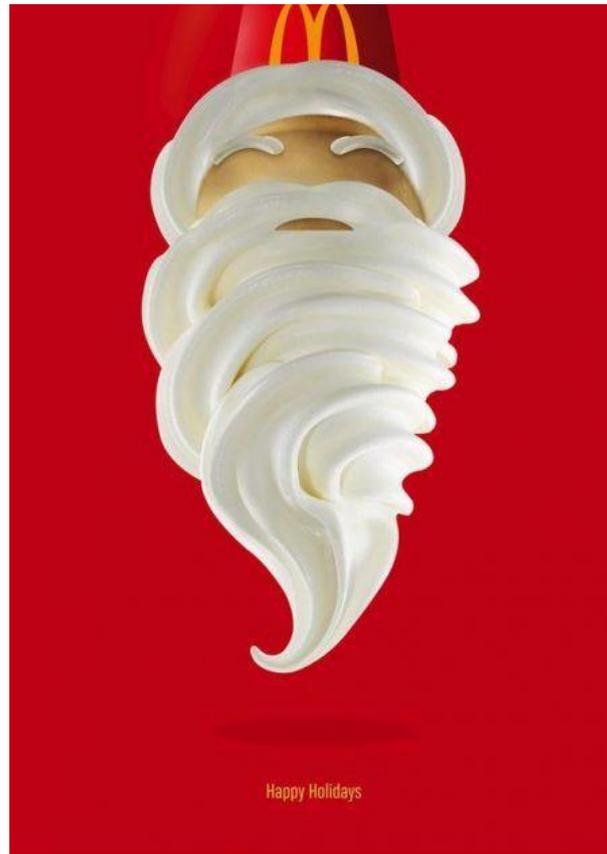
XXI. Anuncio Colgate. Figura retórica de la hipérbole. Fuente: Pinterest



XXII. Anuncio Braun. Más suave que la seda. Figura retórica de la hipérbole. Fuente: [https://genial.guru/creacion-diseno/15-casos-de-productos-que-vale-la-pena-comprar-solo-porquefueron-increiblemente-bien-publicitados-807960/?image=11416910&utm\\_campaign=art-images-share](https://genial.guru/creacion-diseno/15-casos-de-productos-que-vale-la-pena-comprar-solo-porquefueron-increiblemente-bien-publicitados-807960/?image=11416910&utm_campaign=art-images-share)



XXIII. Anuncio McDonald's. Figura retórica de la Personificación. Fuente: Pinterest



XXIV. Ejemplo de *Greenwashing* por la empresa McDonald's



XXV. Ejemplo de *Greenwashing* por la empresa Coca Cola

