

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESOR DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y
ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

**ESCULTURA Y CULTURA VISUAL EN LA
EDUCACIÓN PLÁSTICA CONTEMPORÁNEA:
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DOCENTE
PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA DE CASTILLA Y LEÓN**

Autor: Rubén Álvarez López

Tutora: Beatriz Castela Santano

Curso: 2019 - 2020



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Tutora: Beatriz Castela Santano

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Beatriz'.

Alumno: Rubén Álvarez López

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rubén'.

Agradecimientos

Agradecer especialmente a mi tutora Beatriz Castela por su ayuda en el desarrollo de este TFM y a mis padres.

Gracias

Resumen:

Este Trabajo Fin de Máster, en adelante TFM, se centra en el desarrollo de un enfoque educativo en el lenguaje escultórico, como disciplina desde la cual abordar la cultura visual contemporánea, para la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual de la Educación Secundaria Obligatoria.

Con este trabajo se pretende incidir en la importancia de la escultura como medio para transmitir la cultura visual en la Educación Plástica, destacando de esta forma, las capacidades inherentes del lenguaje escultórico para la educación visual y audiovisual de los alumnos.

Este TFM desarrolla una propuesta de intervención diseñada para cuarto de Educación Secundaria Obligatoria. La propuesta de intervención plantea un programa de actividades, en las cuales, se pretende aportar una perspectiva amplia del lenguaje tridimensional y su relación con el lenguaje visual y audiovisual.

Palabras clave: escultura, cultura visual, educación plástica, video mapping.

Abstract:

This Final Master's Project, hereinafter TFM, focuses on the development of an educational approach in the sculptural language, as a discipline from which to approach contemporary visual culture, for the subject Visual and Audiovisual Plastic Education of Compulsory Secondary Education.

This work aims to influence the importance of sculpture as a means to transmit visual culture in Plastic Education, thus highlighting the inherent abilities of sculptural language for visual and audiovisual education of students.

This TFM develops an intervention proposal designed for fourth year of Compulsory Secondary Education. The intervention proposal proposes a program of activities, in which the aim is to provide a broad perspective of three-dimensional language and its relationship with visual and audiovisual language.

Key words: sculpture, visual culture, plastic education, video mapping.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
1.1. Justificación del problema e interés para la comunidad educativa.....	2
1.1.1. Justificación del problema.....	2
1.1.2. Interés para la comunidad educativa.....	2
1.2. Objetivos del TFM.....	3
1.2.1. Objetivos generales del TFM.....	3
1.2.2. Objetivos específicos del TFM.....	3
1.3. Metodología de trabajo del TFM.....	3
1.3.1. Revisión y análisis del estado de la cuestión.....	4
1.3.2. Revisión y análisis de las fuentes.....	4
1.3.3. Revisión y análisis de la normativa.....	4
1.3.4. Diseño de las actividades.....	4
2. Marco teórico.....	5
2.1. La escultura.....	5
2.1.1. ¿Qué es la escultura?.....	5
2.1.2. Procedimientos tradicionales de la escultura.....	6
2.1.3. Otras formas de la escultura hoy.....	6
2.2. La escultura y la cultura visual.....	8
2.2.1. La cultura visual en la sociedad contemporánea.....	8
2.2.2. Relaciones entre escultura y cultura visual.....	10
2.3. La escultura en la Educación Española.....	11
2.3.1. Estado actual de la Educación Española.....	11
2.3.2. Estado actual del aprendizaje escultórico en la Educación Española.....	12
2.3.3. Importancia del aprendizaje escultórico en la ESO.....	13
3. Propuesta de intervención.....	13
3.1. Presentación de la propuesta de intervención.....	13
3.2. Marco legislativo.....	13
3.3. Contextualización.....	14
3.4. Objetivos, criterios y competencias.....	15
3.4.1. Objetivos de etapa de la E.S.O.....	15
3.4.2. Objetivos de la propuesta.....	15
3.4.3. Criterios y competencias.....	16
3.5. Temporalización.....	17
3.6. Metodología.....	17
3.7. Actividades.....	18
3.7.1. Actividad 1.....	18
3.7.1.1. Descripción.....	18
3.7.1.2. Materiales, forma de trabajo y espacio.....	19
3.7.1.3. Temporalización.....	19
3.7.1.4. Objetivos de la actividad.....	19
3.7.1.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de	

aprendizaje evaluables y competencias clave.....	19
3.7.1.6. Metodología.....	21
3.7.1.7. Criterios de evaluación de la actividad.....	22
3.7.2. Actividad 2.....	22
3.7.2.1. Descripción.....	22
3.7.2.2. Materiales, forma de trabajo y espacio.....	22
3.7.2.3. Temporalización.....	23
3.7.2.4. Objetivos de la actividad.....	23
3.7.2.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave.....	23
3.7.2.6. Metodología.....	25
3.7.2.7. Criterios de evaluación de la actividad.....	26
3.7.3. Actividad 3.....	26
3.7.3.1. Descripción.....	26
3.7.3.2. Materiales, forma de trabajo y espacio.....	26
3.7.3.3. Temporalización.....	27
3.7.3.4. Objetivos de la actividad.....	27
3.7.3.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave.....	27
3.7.3.6. Metodología.....	29
3.7.3.7. Criterios de evaluación de la actividad.....	30
3.7.4. Actividad 4.....	30
3.7.4.1. Descripción.....	30
3.7.4.2. Materiales, forma de trabajo y espacio.....	31
3.7.4.3. Temporalización.....	31
3.7.4.4. Objetivos de la actividad.....	31
3.7.4.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave.....	31
3.7.4.6. Metodología.....	33
3.7.4.7. Criterios de evaluación de la actividad.....	33
3.8. Evaluación.....	34
3.8.1. Justificación, procedimientos y criterios de la evaluación y recuperación.....	34
3.8.1.1. Justificación legal de la evaluación.....	34
3.8.1.2. Procedimientos y criterios de evaluación.....	34
3.8.1.3. Recuperación de las actividades.....	40
3.8.2. Evaluación del proceso.....	40
3.8.2.1. Evaluación de la propuesta.....	40
3.8.2.2. Evaluación del profesor.....	43
3.9. Atención a la diversidad.....	44
4. Conclusiones.....	45
5. Limitaciones y prospectiva.....	45
6. Bibliografía.....	47
6.1. Referencias bibliográficas.....	47
6.2. Bibliografía.....	48

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. <i>Temporalización de la propuesta de intervención. Fuente de elaboración propia.....</i>	17
Tabla 2. <i>Actividad 1: Conceptos Fundamentales del volumen</i> <i>CUARTO CURSO. Bloque 1. Expresión plástica. Fuente de elaboración propia.....</i>	20
Tabla 3. <i>Actividad 2: Composición en el volumen y espacio.</i> <i>CUARTO CURSO. Bloque 1. Expresión plástica. Fuente de elaboración propia.....</i>	24
Tabla 4. <i>Actividad 3: El color en las tres dimensiones.</i> <i>CUARTO CURSO. Bloque 1. Expresión plástica. Fuente de elaboración propia.....</i>	28
Tabla 5. <i>Actividad 4: Proyección a través de vídeo mapping sobre un volumen.</i> <i>CUARTO CURSO. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia. Fuente de elaboración propia.....</i>	32
Tabla 6. <i>Rúbrica para la evaluación de las actividades 1, 2 y 3. Fuente de elaboración propia.....</i>	35
Tabla 7. <i>Rúbrica para la evaluación de la actividad 4. Fuente de elaboración propia.....</i>	37
Tabla 8. <i>Lista de cotejo de la actitud y la asistencia. Fuente de elaboración propia.....</i>	38
Tabla 9. <i>Lista de cotejo de los criterios de evaluación. Fuente de elaboración propia.....</i>	39
Tabla 10. <i>Autoevaluación de las actividades por el docente. Fuente de elaboración propia....</i>	41
Tabla 11. <i>Escala de valoración de las actividades. Fuente de elaboración propia.....</i>	42
Tabla 12. <i>Escala de valoración de la labor del docente. Fuente de elaboración propia.....</i>	43
Figura 1. <i>Las tres direcciones primarias en el volumen. Fuente de elaboración propia.....</i>	5
Figura 2. <i>Elementos visuales del volumen. Fuente de elaboración propia.....</i>	5
Figura 3. <i>Esclavo Atlas de Miguel Ángel. J. Bittner Unna.....</i>	6
Figura 4. <i>IV Centenario de la Plaza Mayor de Madrid. J. Pérez Montes.....</i>	7
Figura 5. <i>Piedra de Rosetta. O. Herrmann.....</i>	8
Figura 6. <i>Los desposorios de la Virgen de Rafael Sanzio.....</i>	9
Figura 7. <i>El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas.....</i>	9
Figura 8. <i>Cámara para obtener vistas al daguerrotipo. Liudmila & Nelson.....</i>	10
Figura 9. <i>Toro de Osborne. Grez.....</i>	10

1. Introducción

El presente Trabajo Final de Máster, a partir de ahora TFM, elaborado para el Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y enseñanza de Idiomas de la Universidad de Salamanca, es el resultado del estudio en torno a la educación artística y la plástica enfocada desde el terreno de la escultura, y la importancia de su aplicación en la educación secundaria obligatoria (ESO). Se plantea desde un punto de vista educativo como una propuesta de intervención en la enseñanza, cuya pretensión es subrayar la necesidad de una educación visual a través de la escultura, como materia relevante para desarrollar la teoría y la práctica sobre la cultura visual.

La educación artística es uno de los pilares fundamentales para el crecimiento personal que deberíamos desarrollar en todas las etapas educativas de nuestra vida. En los próximos años necesitaremos repensar la manera en la que la educación plástica es necesaria y útil, para desenvolvemos en un mundo tan variable y complejo visualmente. La Educación Plástica se encuentra establecida en la actualidad como una asignatura no troncal en secundaria. Esta categoría de la Plástica en el currículo oficial hace evidente la poca importancia que se le da a esta materia. Por otro lado, la poca presencia de la escultura en el currículo de Educación Plástica de secundaria, hace patente la desatención de esta disciplina, dando más importancia a otras como son el dibujo y la pintura, dejando relegada a la escultura como una materia accesoria.

La principal razón de la aportación de la escultura en el ámbito educativo, es su naturaleza tridimensional. La tridimensionalidad es algo asumido por el ser humano y presente en su cotidianeidad, que permite un aprendizaje más completo y complejo de la realidad. La escultura puede servir para hacer más accesibles los contenidos de la Educación Plástica para los adolescentes. La escultura a diferencia de otras disciplinas, como la pintura, podría desarrollar cualquier bloque del currículo de Educación Plástica, de una manera completamente distinta a otra disciplina artística, y que aportaría al alumno una visión distinta del arte.

1.1. Justificación del problema e interés para la comunidad educativa

1.1.1. Justificación del problema

La propuesta que plantea este TFM responde a unas preocupaciones sobre la educación artística, que llevan a pensar en cómo se puede enfocar la enseñanza del arte en un mundo cada vez más feroz visualmente, en el que gran parte de la población carece de un conocimiento visual.

Esta problemática, puede ser canalizada desde el ámbito de la escultura, como una herramienta de crecimiento intelectual y material de todos los valores visuales que, además propicia la experimentación en una educación artística basada en la formación visual y crítica de lo que vemos.

La escultura es una disciplina de las Bellas Artes que puede resultar muy útil para desarrollar, ampliar y profundizar en la enseñanza artística, ya que comprende aspectos esenciales como el volumen y el espacio tridimensional que la hacen distintiva a otras materias.

Hemos detectado que su presencia en el currículo oficial es muy limitada y se centra sólo en determinados bloques de contenidos y cursos, lo cual puede dejar una “laguna” que los alumnos arrastren hasta bachillerato. En la modalidad artística de bachillerato esta carencia de escultura no existe ya que hay asignaturas y grados de formación profesional de volumen y de técnicas de escultura, pero se halla enmarcada en un contexto de especialización. Por lo que este trabajo propone la necesidad de reclamar un papel mucho más visible de la escultura sobre todo en la enseñanza secundaria, aportando una propuesta de intervención en torno a ello.

1.1.2. Interés para la comunidad educativa

El interés para la comunidad educativa en general de este TFM, es reconsiderar a la escultura como una disciplina que puede aportar muchos beneficios. Entender la tridimensionalidad es importante para los alumnos para generar objetos visuales, pero también para poder reflexionar sobre ellos y sobre las imágenes que nos rodean, por lo que podría ser muy útil para educar en la cultura visual, en la teoría de la materia y para lograr una educación artística más completa.

1.2. Objetivos del TFM

1.2.1. Objetivos generales del TFM

- Mostrar la importancia de la escultura para la educación visual en el momento actual.
- Analizar las nociones básicas del lenguaje tridimensional más adecuadas para los alumnos de la ESO.
- Subrayar la importancia de una formación en conceptos y procesos escultóricos para los alumnos de la ESO.
- Relacionar las diferentes expresiones escultóricas con la realidad más inmediata de los alumnos.
- Destacar el papel que tiene la escultura en el contexto cotidiano de los alumnos.
- Aportar varios puntos de vista sobre la escultura en el ámbito artístico contemporáneo.
- Promover la creación de objetos tridimensionales en la asignatura de Educación Plástica.

1.2.2. Objetivos específicos del TFM

- Desarrollar una propuesta de intervención con unas actividades para dotar de conocimientos escultóricos y propios del lenguaje tridimensional en los alumnos de ESO.
- Investigar y realizar una revisión contrastada de los conceptos y los procedimientos escultóricos aplicables en la educación plástica en la ESO.
- Poner en valor la disciplina de la escultura en la educación plástica, mediante las actividades de la propuesta de intervención.
- Apreciar las capacidades que la escultura puede aportar en el contexto educativo.
- Aportar determinados conceptos del lenguaje tridimensional específicos de cada actividad en los alumnos.
- Relacionar la escultura con el lenguaje de los medios audiovisuales.

1.3. Metodología de trabajo del TFM

La metodología seguida para el desarrollo de este TFM es fundamentalmente de investigación y revisión documental, para analizar el estado de la cuestión y su aplicación, y diseñar una propuesta de intervención específica, llevada a cabo de la siguiente manera:

1.3.1. Revisión y análisis del estado de la cuestión

En la revisión del estado de la cuestión destacan varios aspectos de la Educación Plástica y de la escultura. Por un lado, la situación de la asignatura de Educación Plástica en la actual ley educativa, siendo una optativa en tres cursos. También hemos detectado la poca presencia que tiene la escultura en el currículo de educación secundaria.

1.3.2. Revisión y análisis de las fuentes

Para la revisión de las fuentes se ha realizado una búsqueda y selección de documentación específica del ámbito de la Educación Artística y de las Bellas Artes. A través de dicha documentación, se extraen deducciones de principios ya conocidos y considerados válidos, para valorar si los supuestos son lícitos, y en base a ellos, crear una propuesta de intervención.

1.3.3. Revisión y análisis de la normativa

La legislación, puesto que ubica el contexto educativo, en el cual se va a desarrollar la propuesta de intervención, establece el ámbito educativo y los objetivos de etapa que el TFM contempla para la implantación de la propuesta didáctica. Este TFM se desarrolla para el ámbito educativo de la comunidad autónoma de Castilla y León, por lo que se han consultado dos documentos legislativos que son:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la comunidad de Castilla y León.

1.3.4. Diseño de las actividades

Para el diseño de las actividades se ha tenido en cuenta el nivel del curso y la progresión en los contenidos de cada actividad. Esta propuesta está destinada para los alumnos de cuarto de la ESO, es decir, es el último curso de la secundaria y los alumnos ya tienen una serie de capacidades para desarrollar proyectos complejos.

Las actividades se han diseñado pensando en la adquisición de una serie de conceptos del lenguaje del diseño tridimensional, que es similar al lenguaje visual en el plano, para de esos conceptos pasar a la composición y el color. Finalmente, la última actividad es un proyecto en el que se mezcla la escultura y el medio audiovisual. En todas las actividades se

busca una experimentación con los conceptos que se dan y con los materiales que se van a trabajar.

2. Marco teórico

2.1. La escultura

2.1.1. ¿Qué es la escultura?

Según la RAE (2014) la escultura se define como: “Arte de modelar, tallar o esculpir en algunos materiales figuras en tres dimensiones” (párr. xx).

La escultura se caracteriza por tener tres dimensiones: alto, ancho y profundidad, y por ocupar un volumen en el espacio que habitualmente tiende a ser sólido. Cualquier volumen en el espacio se define por las tres direcciones primarias que serían una línea de arriba hacia abajo (Z), otra línea de derecha a izquierda (X), y otra línea de adelante hacia atrás (Y), la cual crea la tercera dimensión. Si estas líneas se extienden a planos y se repiten paralelamente se terminaría por configurar un cubo.

En el lenguaje tridimensional hay diferentes elementos que definen un cuerpo en el espacio. Los elementos básicos que crean un volumen en la escultura son el punto, la línea y el plano. Además de estos hay otros que son los elementos constructivos de la tridimensionalidad, que son el vértice, el filo y la cara.

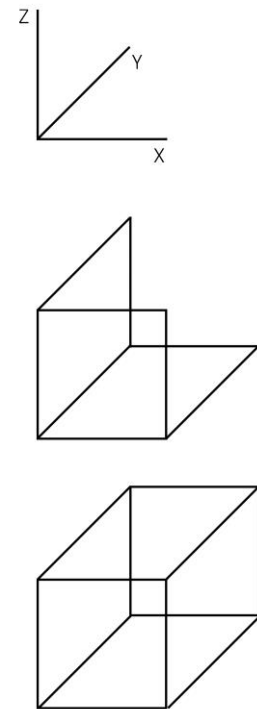


Figura 1. Las tres direcciones primarias en el volumen. Fuente de elaboración propia, (2020).

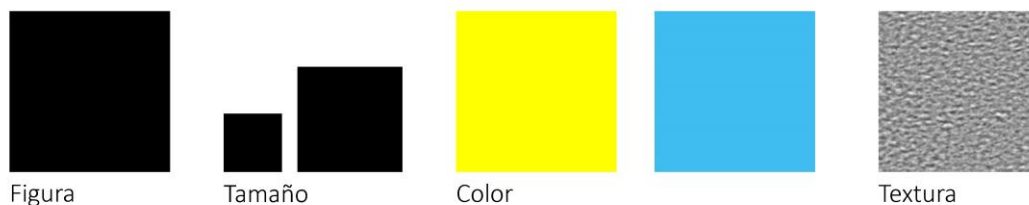


Figura 2. Elementos visuales del volumen. Fuente: elaboración propia, (2020).

Otros elementos importantes que configuran a la escultura son los correspondientes a los elementos visuales de la figura, el tamaño, el color y la textura. La figura es la forma o el volumen en la escultura, es decir su apariencia externa. El tamaño de los volúmenes, así como

su posición constituyen la composición. El color en la escultura es muy importante porque puede sugerir mayor o menor peso, claridad u oscuridad y profundidad. La textura es muy importante en la escultura, la cual utiliza texturas táctiles y visuales.

2.1.2. Procedimientos tradicionales de la escultura

Los procedimientos tradicionales en la escultura se basan principalmente en la adición y la sustracción. La adición consiste en añadir material, el volumen se crea de dentro hacia afuera. La adición en escultura consiste principalmente en los procedimientos del modelado en cualquier material blando como la arcilla o la cera.

Por su parte, la sustracción consiste en quitar material, el volumen se crea de afuera hacia adentro. Los procedimientos utilizados en la sustracción son la talla en un material rígido, como el mármol, la caliza, la madera...etc.

A parte de estos dos procedimientos, están la construcción como la soldadura de metales y el ensamblaje, que consiste en unir diferentes piezas u objetos, que pueden ser de diferentes materiales con lo que se crea un objeto nuevo.

Paralelamente, estaría un grupo de diversos procedimientos auxiliares para pasar la escultura a un material rígido, que englobaría las técnicas de moldeo y reproducción, procesos de cocción, vaciado y fundición. Dentro de este grupo también se podrían incluir los métodos de copia, ampliación y reducción.

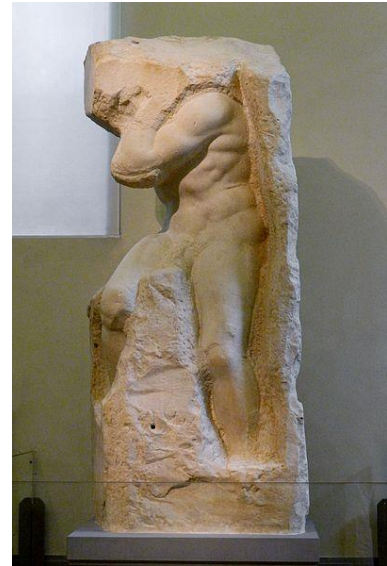


Figura 3. Esclavo Atlas de Miguel Ángel, extraído de 'Atlas Slave' by Michelangelo - JBU 01.jpg, de J. Bittner Unna, *Wikimedia Commons*. Licencia CC BY-SA 3.0.

2.1.3. Otras formas de la escultura hoy

La escultura en la actualidad es un ámbito muy amplio dentro del panorama artístico contemporáneo. Este campo aglutina diversas tipologías artísticas y no se limita a una definición estanca de su contexto y naturaleza. La escultura, al igual que ocurre con todo el arte contemporáneo, parece no tener fronteras artísticas ya que existe una transversalidad de campos con otras áreas de las Bellas Artes, como la pintura o el dibujo, lo cual caracteriza al arte contemporáneo y nos evidencia la complejidad que hay cuando tenemos que hablar de arte coetáneo del siglo XXI.

La escultura de hoy puede ser una obra clásica en términos escultóricos, pero también puede ser una performance, una instalación, una intervención en un espacio, el propio espacio vacío, el propio cuerpo del artista, vídeos proyectados sobre superficies tridimensionales, una arquitectura, puede ser incluso una obra en la que solo se utilicen elementos como la tierra,

el agua, la piedra. Esto son algunas de las obras que perfectamente podemos encontrar en los museos y galerías de arte contemporáneo, por nombrar algunos ejemplos del ámbito presente de la escultura, aunque hay muchos más ejemplos distintos.

Otro ejemplo que es muy interesante de destacar es el soporte digital aplicado a la escultura que tanta difusión y empleo está teniendo en la actualidad. Las proyecciones e instalaciones del grupo artístico 404.zero, muestran que la escultura puede ser digital. Por otro lado, existen diversos procedimientos digitales como son el escaneo en 3D, la fotogrametría y la impresión 3D que están en pleno auge y que vienen a enriquecer técnicas digitales para la escultura. Algunos de estos programas como Sketchfab, son verdaderas plataformas de esculturas y de diseños tridimensionales que se comparten por todo el mundo. Otros programas de diseño tridimensional como el ZBrush constituyen nuevas formas de crear esculturas.

La aplicación del soporte digital al ámbito escultórico, además de los programas de diseño tridimensional, presenta también su empleo con el formato audiovisual. En este caso destacamos la técnica del vídeo mapping, porque incorpora a la escultura en su ámbito audiovisual, y utilizamos esta técnica para el desarrollo de la propuesta de intervención.

El concepto del vídeo mapping como lo podemos entender hoy día, surge en 1970 en Estados Unidos para denominar a un nuevo tipo de obra artística, que usaba tecnología de entornos multimedia como son múltiples pantallas, realidad virtual y performance. Uno de los primeros artistas en usar este tipo de técnica fue Michael Naimark, en cuyas obras proyectaba imágenes sobre un fondo 3D blanco, algo similar a lo que se hace hoy día sobre las proyecciones en las fachadas de los edificios.

Una de las maneras de difusión del vídeo mapping fue sobre todo mediante las sesiones de los creadores de videojockey (VJ), lo cuales mezclaban en los vídeos de música elementos plásticos como líneas y colores que se mueven. Estas primeras proyecciones eran un complemento de la música, y fueron el desencadenante del planteamiento de realizar proyectos visuales sobre grandes superficies para espectáculos audiovisuales (Alexandre Esteves, 2014). Desde 2014 se lleva celebrando en Bucarest, Rumania el iMapp, un festival de vídeo mapping en el que se dan cita artistas de nivel internacional, para proyectar sus vídeos sobre la fachada del Palacio del Parlamento en la plaza Constitutiei.



Figura 4. IV Centenario de la Plaza Mayor de Madrid, extraído de IV Centenario Plaza Mayor (Madrid) – Video Mapping 360 02.jpg de J. Pérez Montes, *Wikimedia Commons*. Licencia CC BY-SA 4.0.

2.2. La escultura y la cultura visual

2.2.1. La cultura visual en la sociedad contemporánea

La cultura visual es todo el conjunto de elementos visuales que conforman la historia de la humanidad hasta la actualidad. Se podría definir a la cultura visual como todas las representaciones visuales que forman parte de nuestro imaginario colectivo.

A día de hoy, la fuente de información más extendida por todo el mundo y que tiene una amplia presencia en nuestra sociedad, se constituye con los medios de comunicación, los cuales son la principal vía de adquisición de la cultura visual. Los medios de comunicación más populares en la sociedad son los audiovisuales, porque representan las características de nuestra cultura visual actual, que María Acaso define por su cotidianidad, su globalidad, su hiperrealidad, su hiperestetificación y que es paradójica (Acaso, 2016). Estos medios se podrían clasificar en la televisión, el cine e internet. Internet es un medio que incluye a otros como el cine, los videoclips de música y las series, las cuales son actualmente un género audiovisual muy popular.

Pero además de los medios audiovisuales, la cultura visual también se encuentra en los museos de arte, porque estos constituyen el ejemplo de nuestra historia visual, el recordatorio de cómo entendemos el mundo y de cómo hemos utilizado unos modos de ver, que ha heredado nuestra cultura visual contemporánea.

En la historia del arte destaca un momento muy concreto de nuestra percepción visual de pensamientos abstractos, que tiene que ver con el nacimiento de la escritura. La aparición de la escritura condicionó nuestra manera de aprender el conocimiento visualmente. Previamente a la eclosión de la escritura y de los primeros alfabetos, el órgano sensorial de transmisión de la cultura era el oído (McLuhan, 1997).

El alfabeto estimuló la percepción de la realidad en términos visuales y espaciales (McLuhan, 1997). Con la llegada de la escritura lo sonoro fue acompañado por unos símbolos visuales que representaban el lenguaje y paulatinamente, todo aquello que fuese un objeto visual fue cobrando una preponderancia en la cultura. Desde la antigüedad, el modelo de conocimiento de la cultura de una sociedad será durante muchos siglos transmitida por unos convencionalismos visuales en la imagen, la cual desempeñará un importante papel como vehículo de comunicación de tales ideas.

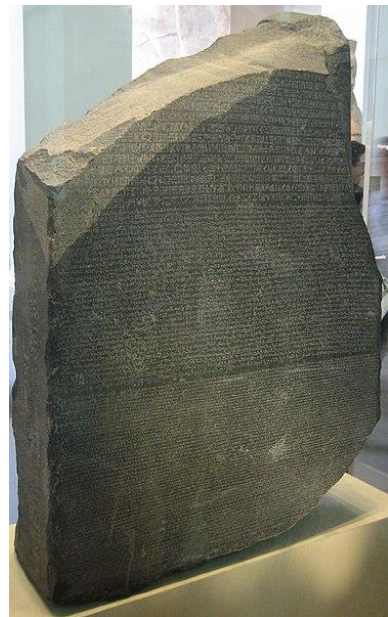


Figura 5. Piedra de Rosetta, extraído de 2007-08-27 Rosetta Stone London 0309.JPG de O. Herrmann, *Wikimedia Commons*. Licencia Copyrighted free use.

Nuestro modo de ver contemporáneo y nuestros valores culturales visuales, son herederos y se formarán en Europa durante el periodo del Renacimiento, con la invención de la perspectiva y el nacimiento de la técnica de la pintura al óleo. La perspectiva es uno de los elementos que definen el modo de ver de la cultura contemporánea al situar al ojo humano como centro de interpretación del mundo, Berger (2000) afirma: “La perspectiva hace del ojo el centro del mundo visible” (p. 23). La perspectiva renacentista unida a las maneras de representación, de encuadre y de composición propias de la pintura al óleo, constituyen prácticamente la base visual que caracteriza a la cultura visual del mundo contemporáneo.



Figura 6. Los desposorios de la Virgen de Rafael Sanzio, extraído de Rafaello – Spozalizio – Web Gallery of Art.jpg, *Wikimedia Commons*. Dominio público.

La importancia del público en la cultura visual de hoy tiene que ver con la demanda de obras de arte, que se comenzó a producir en la sociedad renacentista y la difusión de la cultura mediante el nacimiento de la imprenta. Ambos medios crearon un público al que dirigirse en concreto. La demanda de pintura ocasionó que progresivamente surgiese el coleccionismo de pinturas de diferentes escuelas de Europa, estableciendo así un medio de intercambio cultural entre países. La imprenta posibilitaba la divulgación de textos y de imágenes de manera prácticamente ilimitada por toda Europa y permitía un circuito cultural y artístico, en el que se compartían imágenes e ideas, como ocurre actualmente con redes sociales como twitter, Instagram y Facebook.



Figura 7. El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas, extraído de El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas (David Teniers II).jpg, *Wikimedia Commons*. Dominio público.

La forma que tiene una imagen es el resultado que se busca en su función. Esto es algo que en el arte Gombrich (2003) describe así: “(...) la forma acompaña a la función, o que el fin determina los medios” (p. 14). La función de las imágenes visuales de nuestros días está unida

a los mensajes que comunican. En los medios audiovisuales más consumidos de hoy, como las películas y las series todo el aspecto visual, como es el encuadre, los tipos de plano, los colores, los actores, y sonoros como el sonido, la música, el tipo de voz, y narrativos como el guion, los diálogos, el tipo de lenguaje, están organizados según el mensaje que se quiera transmitir, así como el tipo de público al que van dirigidos.

El medio y la función de las imágenes de hoy tienen que ver con el modo de ver renacentista europeo, el cual se actualizó en el siglo XIX con el nacimiento de la fotografía y los inicios del cine. La fotografía asimiló los conceptos teóricos de la perspectiva y de la pintura al óleo, y los temas propios de esta tradición pictórica actualizándolos. La tradición europea de la pintura al óleo junto con los avances de la fotografía y posteriormente el cine, establecieron las maneras de representación que han heredado las imágenes visuales y audiovisuales de nuestra actualidad. Progresivamente y a partir del siglo XX hasta el día de hoy, la fotografía y el cine son las técnicas más utilizadas en la producción de imágenes visuales y audiovisuales.



Figura 8. Cámara para obtener vistas al daguerrotipo, extraído de Susse Frére Daguerreotype camera 1839.jpg, de Liudmila & Nelson, *Wikimedia Commons*. Dominio público.

2.2.2. Relaciones entre escultura y cultura visual

La escultura es otro soporte que la cultura visual utiliza para la transmisión de mensajes. El procedimiento más popular, visualmente hablando, que nos rodea, sería la fotografía, y por consiguiente y siguiendo la tradición visual europea; la pintura. No obstante, la escultura también está presente a nuestro alrededor y es utilizada para la comunicación de ideas.

La escultura en la cultura visual contemporánea puede servir para diversos fines. Además del contexto artístico, la escultura se difunde por los espacios urbanos de las ciudades y de los pueblos, y en muchas ocasiones, ejercen una atracción y una representación de dichas áreas. Además, también encontramos esculturas en las vallas publicitarias, que sirven de soporte para fotografías o tienen una forma concreta como ocurre, por ejemplo, con el toro de Osborne, el cual representa la silueta de un toro de lidia, y



Figura 9. Toro de Osborne, extraído de Toro Osborne Cabezas de San Juan.JPG, de Grez, *Wikimedia Commons*. Licencia CC BY-SA 3.0.

que tanto se ha popularizado por todo el mundo, creando una imagen cultural que ha ido más allá del mensaje inicial al que estaba destinado.

La cultura visual en la escultura también se puede apreciar en nuestro contexto más cotidiano. Podemos constatar como la escultura se utiliza como un vehículo de comunicación en las ciudades al igual que la fotografía. La iniciativa Ecomeninas Andalucía Gallery de 2019, fue un evento de arte urbano de la mano del artista Antonio Azzato, quien en 2018 realizó una propuesta similar en las calles de Madrid. Este es un ejemplo de cómo la escultura se utiliza para tratar un tema de actualidad como es la importancia del reciclaje del vidrio para el medioambiente, mediante uno de los símbolos de nuestra cultura visual española como es la menina.

Por último, los aparatos electrónicos son, en términos físicos, también escultura, por lo que su diseño tridimensional supone otro un medio de comunicación de cultura visual. Esto mismo se podría extrapolar hacia otros ámbitos como los muebles que usamos, el diseño interior de espacios, el diseño de ropa, ya que es tridimensional y se exhibe en maniquís que tienen volumen, los libros, los utensilios culinarios...etc., es decir, prácticamente todos los objetos que solemos utilizar podrían adaptarse al lenguaje escultórico.

2.3. La escultura en la Educación Española

2.3.1. Estado actual de la Educación Española

Abordar el estado actual de la educación en España resulta muy importante para ubicar el contexto de investigación y de aplicación del TFM. No obstante, es un tema arduo de describir, porque conlleva una serie de dificultades sobre todo por la variedad de opiniones que hay respecto al tema educativo. Trataremos este apartado desde un punto de vista amplio, pero aplicable a nuestro cometido.

La situación actual que padece nuestro sistema educativo es el resultado de varios años de leyes educativas LGE, LOGSE, LOE y la LOMCE, (actual ley educativa), las cuales no han solventado del todo los problemas que ha tenido la educación española. Feito (2020) afirma: “Mi impresión es que el grueso del debate educativo en España está anclado en problemáticas que vivimos desde el comienzo de la Transición” (p. 246). Ciertamente esta afirmación es plausible con el contexto político y educativo que tenemos desde 1980. El sistema educativo español se ha caracterizado por la falta de un pacto educativo y la abundancia de leyes educativas, que han mejorado o empeorado las deficiencias o las fortalezas de la ley orgánica anterior.

Los contenidos curriculares en la educación española son bastante extensos. En un curso los profesores tienen que dar muchos contenidos, que los alumnos normalmente tienden a olvidar tras realizar el examen. Por este motivo, muchos profesores reducen su enseñanza a la transmisión pasiva de los contenidos curriculares de la etapa de secundaria.

La educación española sigue dando mucha importancia a la memorización. El método de aprendizaje que gran parte de los alumnos utiliza es la memorización y la repetición. Esta forma de aprendizaje tiene mucho que ver con la importancia que se le da al libro de texto de la asignatura. Los alumnos se fijan mucho en los libros y no tienen en cuenta que los conocimientos son más amplios y que necesitan de otras formas de aprendizaje basadas en la comprensión de los contenidos de la asignatura. Esto tiene que ver bastante con la importancia que se da a asignaturas troncales como ciencia, matemáticas y lengua y literatura, dejando un tanto de lado, asignaturas de índole artística y cultural, como ocurre con Educación Plástica, Visual y Audiovisual, cuyo horario con el devenir de las diversas leyes educativas se ha visto mermado.

En la secundaria hay una separación de los alumnos según su inteligencia y en consecuencia su rendimiento académico. Los alumnos que tienen bajos resultados escolares o que presentan problemas de atención son destinados a cursos como el PMAR. La realidad de los centros escolares es muy compleja y cada clase presenta unas características distintas que hacen que las metodologías de actuación sean diferentes.

La relación de las familias con los institutos suele ser escasa. El instituto está concebido como un lugar racional en el que se prepara al alumno para su futura vida en la sociedad. El interés de las familias en los asuntos escolares es muy reducido. Los padres acuden al centro sobre todo para tutorías sobre sus hijos, dejando en segundo plano los asuntos generales del centro educativo. Además, muchos padres consideran que no deben de entrometerse en la labor del profesor, porque creen que esta función es competencia exclusiva del profesor y que su participación sería una intromisión en su trabajo (Feito, 2020).

2.3.2. Estado actual del aprendizaje escultórico en la Educación Española

La educación en la disciplina de la escultura en España, se imparte principalmente en los primeros niveles en las Escuelas de Arte de las diferentes Comunidades Autónomas. Previamente a estos estudios, no hay una formación suficiente en la escultura, sin embargo, puede haber chicos y chicas que hayan recibido clases particulares de dibujo o de modelado. En la educación secundaria, no hay una asignatura de escultura como tal, si bien en la materia de Educación Plástica se hacen algunos trabajos relacionados con el modelado y se tratan contenidos curriculares que tienen que ver con el volumen.

En el bachillerato se encuentra una modalidad de artes, que tiene asignaturas como volumen, donde se imparten contenidos sobre la escultura y el modelado. Los bachilleratos artísticos suelen estar en Escuelas de Arte, las cuales despendiendo de su especialización ofertan grados de formación en modelado, vaciado, fundición...etc. Por otro lado, se encuentran las Facultades de Bellas Artes, donde la escultura suele ser una disciplina que se incluye en sus planes de estudio.

2.3.3. Importancia del aprendizaje escultórico en la ESO

Una enseñanza de la escultura en la Educación Plástica, aporta al alumno/a una concepción del mundo distinta a si solo aprende conceptos exclusivamente desde la bidimensionalidad. Promueve una formación integral de los contenidos curriculares y de competencias que permitirán al alumno/a desenvolverse en su vida como futuro/a ciudadano/a.

La escultura es un campo artístico muy amplio dentro del ámbito de las Bellas Artes, cuya impartición en el contexto educativo de secundaria puede ser muy interesante. Al tratarse de una disciplina que tiene que ver con el volumen y el espacio, se trabajan conceptos tridimensionales y espaciales, que promueven el aprendizaje de diferentes contenidos del currículo como la profundidad, el espacio, la composición, el color...etc.

3. Propuesta de intervención

3.1. Presentación de la propuesta de intervención

La presente propuesta de intervención, diseñada para su implementación en la Educación Secundaria Obligatoria, para el curso de cuarto de la ESO, consiste en la comprensión de los conocimientos visuales y plásticos de la asignatura de Educación Plástica, a través de la escultura. Estos conocimientos sobre el mundo visual y audiovisual son muy importantes para el mundo actual, porque constituyen las fuentes de información para que conozcamos la estructura de las imágenes y sus funciones.

Hemos enfocado el tema de investigación de la propuesta desde la disciplina escultórica, porque consideramos que su presencia en el currículo de secundaria puede ser escasa, y puede aportar otra concepción del mundo artístico, audiovisual y cotidiano de los adolescentes.

La manera mediante la que se lleva a cabo esta hipótesis es por medio de cuatro actividades las cuales, están estructuradas de tal manera que exista una progresión de los contenidos, aportando un punto de vista transversal de los mismos.

Los contenidos de las tres primeras actividades corresponden con el Bloque 1. Expresión plástica, y tratan sobre los elementos plásticos, la composición y el color. La cuarta actividad corresponde con el Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia, y consiste en la proyección de vídeos sobre volúmenes creados por los alumnos.

3.2. Marco legislativo

La legislación que contempla la aplicación de este TFM, se basa en las características sobre la etapa educativa objeto de intervención; la Educación Secundaria y las características

de la comunidad autónoma de Castilla y León, comunidad autónoma para la cual se organiza el planteamiento de esta propuesta de intervención.

Dentro del marco legislativo debemos de tener en cuenta dos documentos oficiales del Estado en materia de educación:

-Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

-ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la comunidad de Castilla y León.

3.3. Contextualización

El centro educativo que proponemos para la puesta en marcha de la propuesta didáctica es el Colegio Marista Champagnat, sin embargo, podría aplicarse a cualquier otro instituto de secundaria haciendo los ajustes pertinentes. El centro educativo se encuentra ubicado en Salamanca capital, en el barrio de San Bernardo, muy próximo al Hospital Universitario, la estación de autobuses y a facultades de la Universidad de Salamanca.

El Colegio Marista Champagnat es un centro educativo privado católico, cuya filosofía sigue el modelo establecido por San Marcelino Champagnat. El colegio siguiendo el legado del clérigo francés busca la formación integral de los alumnos mediante el cultivo intelectual, los valores cristianos y el respeto y la tolerancia hacia los demás.

El edificio del centro educativo es antiguo del año 1954. Las clases son amplias con los techos altos y con grandes pasillos. El colegio tiene un patio grande con campos de fútbol, voleibol y baloncesto, además de un pabellón de gimnasio. Las clases desde infantil hasta bachillerato tienen un ordenador y proyector propio o pizarra digital. El colegio también tiene dos aulas de informática de treinta puestos cada una. Además, tienen puntos wifi portátiles para llevar a las aulas y los alumnos de 1º de ESO tienen cada uno un Chromebook. Las aulas destinadas a la Educación Plástica son las ordinarias, ya que este centro no tiene clases destinadas exclusivamente a Educación Plástica.

El número de alumnos que normalmente tienen los grupos de secundaria es de veintisiete o treinta y un alumnos. En las clases hay tres grupos por curso, y en el caso de secundaria el perfil de alumnos es muy variado. La mayoría de alumnos de secundaria lo constituyen aquellos que llevan estudiando desde infantil, algunos del barrio de San Bernardo y el resto de toda la ciudad de Salamanca.

3.4. Objetivos, criterios y competencias

3.4.1. Objetivos de la etapa de la ESO

Según establece el Real Decreto 1105/2014, los estudiantes deberán alcanzar una serie de objetivos esenciales para superar la etapa, los cuáles hemos seleccionado, atendiendo a la asignatura de Educación Plástica, que se numeran a continuación, según lo expuesto en el Artículo 11. *Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria:*

- 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 (BOE, 2015, p. 176).
- 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 (BOE, 2015, p. 177).
- 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 (BOE, 2015, p. 177).
- 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 (BOE, 2015, p. 177).
- 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 (BOE, 2015, p. 177).
- 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 (BOE, 2015, p. 177).
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación (BOE, 2015, p. 177).

3.4.2. Objetivos de la propuesta de intervención

- Aprender conceptos relacionados con el lenguaje escultórico.
- Aprender conceptos del lenguaje audiovisual.
- Formar en una cultura visual adaptada al contexto contemporáneo en el que vivimos.
- Estimular el pensamiento crítico del alumno respecto a los mensajes visuales que recibe.
- Relacionar las diferentes expresiones artísticas y culturales con la cultura visual contemporánea.

3.4.3. Criterios y competencias

Criterios de evaluación del Bloque 1. Expresión plástica, cuarto curso:

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación (BOCYL, 2015, p. 32317).
2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color (BOCYL, 2015, p. 32317).
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización (BOCYL, 2015, p. 32317).
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística (BOCYL, 2015, p. 32317).
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte (BOCYL, 2015, p. 32317).

Criterios de evaluación del Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia, cuarto curso:

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo (BOCYL, 2015, p. 32319).
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades (BOCYL, 2015, p. 32319).
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes (BOCYL, 2015, p. 32319).
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial (BOCYL, 2015, p. 32319).

Las competencias clave de las actividades son las que incluye el Real Decreto 1.105/2014:

- Comunicación lingüística (BOE, 2015, p. 172).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (BOE, 2015, p. 172).
- Competencia digital (BOE, 2015, p. 172).
- Aprender a aprender (BOE, 2015, p. 172).
- Competencias sociales y cívicas (BOE, 2015, p. 172).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (BOE, 2015, p. 172).
- Conciencia y expresiones culturales (BOE, 2015, p. 172).

3.5. Temporalización

La temporalización total de la propuesta de intervención es de 7 horas y 45 minutos. En el horario habitual de un centro de secundaria esta temporalización correspondería con unas casi 8 horas lectivas de clase. El total de horas lectivas para la realización de las actividades, según la organización del horario, sumaría un total de cuatro semanas. La aplicación de la propuesta de intervención sería para un solo trimestre dentro del curso escolar, preferiblemente para el primer o el segundo trimestre de cuarto.

Tabla 1. Temporalización de la propuesta de intervención.		
Semana	Actividades	Duración
Primera	Actividad 1	1 hora y 15 minutos
Primera y segunda	Actividad 2	1 hora y 30 minutos
Segunda y tercera	Actividad 3	1 hora y 30 minutos
Tercera y cuarta	Actividad 4	3 horas y 30 minutos

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.6. Metodología

La metodología constituye uno de los puntos más importantes de la presente propuesta de intervención. La metodología en la labor educativa es la función más importante que el docente realiza, puesto que sus métodos de enseñanza determinarán en gran medida los resultados en los estudios de los alumnos. Es aquí donde las prácticas pedagógicas adquieren una especial presencia en la consecución del aprendizaje, como un elemento estructurador de la educación. De las clases magistrales y pasivas, en las que predomina un

discurso lineal y monótono, debemos de reconsiderar el hecho de que los tiempos han cambiado, y que los modos de aprender y de enseñar no pueden seguir siendo los mismos que hace treinta años.

Hemos de tener en cuenta las nuevas maneras de enseñanza para que la educación que demos sea acorde a los tiempos que tenemos. En este sentido es donde cobran especial importancia otras metodologías. En las actividades que se proponen para la propuesta de intervención de este TFM, trabajaríamos especialmente con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Los trabajos por proyectos estimulan un aprendizaje participativo de los alumnos, algo que pretendemos conseguir mediante temáticas que tengan que ver con la actualidad, o en la que los contenidos se relacionen con los tiempos actuales, vinculándolos al lenguaje escultórico.

En resumen, la metodología que propone la presente propuesta didáctica, es una metodología fundamentalmente activa y participativa, en la que el alumno pueda adquirir los conocimientos y competencias clave de manera activa, implicándose y desarrollando su capacidad creativa y emprendedora, relacionando los contenidos curriculares con la actualidad más inmediata.

3.7. Actividades

3.7.1. Actividad 1: Conceptos Fundamentales del volumen

3.7.1.1. Descripción

Esta actividad trata de establecer los conceptos básicos del lenguaje tridimensional. En cursos anteriores de la asignatura de Educación Plástica, sobre todo en primer curso, los alumnos ya conocen de una manera básica los elementos configuradores de una imagen en el plano. A partir de esos conocimientos, se explicarían los elementos visuales que se utilizan en la construcción de un volumen.

La actividad consiste en la construcción de un objeto escultórico geométrico, a partir de la repetición de líneas y planos, utilizando la repetición de los mismos y su variación en la posición para crear diferentes formas volumétricas.

La temática de la actividad trata de acercar la realidad cotidiana de los alumnos con los contenidos del volumen. Se propone que trabajen un concepto acerca de un tema, por ejemplo; la moda, los videojuegos, el fútbol...etc., que ven en sus redes sociales como Instagram o Facebook.

3.7.1.2. Materiales, forma de trabajo y espacio

Materiales: lápices, regla, escuadra y cartabón, compás, pinceles, papel, cartón, palillos de madera y adhesivo.

Forma de trabajo: grupos de 3 - 6 personas.

Espacio: el aula de referencia de la clase.

3.7.1.3. Temporalización

La actividad tiene una duración de 1 hora y 15 minutos:

- Explicaciones: 15 minutos.
- Práctica: 1 hora.

3.7.1.4. Objetivos de la actividad

- Conocer los elementos básicos que configuran un objeto tridimensional.
- Relacionar los elementos del lenguaje bidimensional con los del lenguaje tridimensional.
- Crear un volumen siguiendo un criterio personal y creativo.
- Desarrollar temas actuales en el lenguaje escultórico utilizando las redes sociales como fuente de autoconocimiento.

3.7.1.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave

Los contenidos que se trabajan en esta actividad tienen que ver principalmente con el lenguaje visual y la representación en el volumen, y se corresponden con el Bloque 1 de Expresión plástica de 4º de ESO.

**Tabla 2. Actividad 1: Conceptos Fundamentales del volumen. CUARTO CURSO.
Bloque 1. Expresión plástica.**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>El lenguaje visual.</p> <p>La textura. Texturas naturales y artificiales. Texturas en el arte y en el diseño.</p> <p>El color. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten</p>	<p><u>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.*</u></p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p><u>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para</u></p>

	<p>una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p><u>la elaboración de las actividades.*</u></p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p> <p><u>Estándar básico*</u></p>
Competencias clave desarrolladas en la actividad:		
Aprender a aprender	CPAA	
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE	
Competencias sociales y cívicas	CSC	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.7.1.6. Metodología

La metodología tendrá como fin guiar al alumno en el aprendizaje de los contenidos propuestos para esta actividad, mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y realizado de manera cooperativa. Se pondrá especial énfasis en la comprensión de los elementos constructores del volumen, puesto que tales fundamentos se utilizan en las actividades posteriores.

3.7.1.7. Criterios de evaluación de la actividad

- Empleo correcto de los materiales.
- Limpieza en la presentación de los trabajos.
- Limpieza en el espacio de trabajo.
- Consecución de unos contenidos mínimos establecidos.
- Desarrollo correcto de las competencias establecidas en la actividad.
- Correcta comprensión de los contenidos impartidos.
- Capacidad para resolver los problemas que se plantean en la actividad.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.
- Capacidad para expresar determinados temas mediante el volumen.

3.7.2. Actividad 2: Composición en el volumen y espacio

3.7.2.1. Descripción

En esta actividad se trabaja conceptos de la composición de objetos escultóricos y sus relaciones en el espacio. Esta actividad se enfocará en el desarrollo y organización de varios objetos escultóricos atendiendo a su composición en el espacio.

La actividad consiste en crear diferentes formas volumétricas geométricas u orgánicas para un espacio geométrico recto o curvo creando una instalación, que se materializaría en una maqueta de pequeña escala.

A partir del álbum musical de Rosalía *El Mal Querer* se plantea el desarrollo y la fuente de inspiración para la actividad. Mediante las diferentes canciones que componen el álbum los alumnos trabajarán los conceptos de la composición en el volumen y en el espacio, para crear una instalación sobre algún tema que les transmitan las canciones de Rosalía.

3.7.2.2. Materiales, forma de trabajo y espacio

Materiales: lápices, regla, escuadra y cartabón, compás, pinceles, gubias pequeñas, cartón, escayola, listones de madera, pastas de modelar, pinturas al agua, témperas, telas y adhesivos.

Forma de trabajo: grupos de 3 - 6 personas.

Espacio: el aula de referencia de la clase.

3.7.2.3. Temporalización

La actividad tiene una duración de 1 hora y 30 minutos:

- Explicaciones: 15 minutos.
- Práctica: 75 minutos.

3.7.2.4. Objetivos de la actividad

- Entender los fundamentos de la composición en la tridimensionalidad.
- Entender la composición escultórica como un método de creación.
- Crear una instalación utilizando los conceptos de composición en el lenguaje tridimensional, a través de la obra musical de Rosalía.

3.7.2.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave

Los contenidos curriculares que se trabajan en esta actividad corresponden con el Bloque 1 de Expresión plástica de 4º de ESO, que tienen que ver con la composición, la representación en el volumen y el espacio.

**Tabla 3. Actividad 2: Composición en el volumen y espacio. CUARTO CURSO.
Bloque 1. Expresión plástica.**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p><u>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.*</u></p> <p><u>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.*</u></p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p><u>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para</u></p>

	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p><u>la elaboración de las actividades.*</u></p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p> <p><u>Estándar básico*</u></p>
Competencias clave desarrolladas en la actividad:		
Aprender a aprender	CPAA	
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE	
Competencias sociales y cívicas	CSC	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.7.2.6. Metodología

La metodología consistirá en la participación de los alumnos en la realización de los trabajos de manera cooperativa, así como en la comprensión de los elementos básicos de la composición en la escultura, mediante la realización de composiciones volumétricas siguiendo un aprendizaje basado en proyectos (ABP).

3.7.2.7. Criterios de evaluación de la actividad

- Empleo correcto de los materiales.
- Limpieza en la presentación de los trabajos.
- Limpieza en el espacio de trabajo.
- Consecución de unos contenidos mínimos establecidos.
- Desarrollo correcto de las competencias establecidas en la actividad.
- Correcta comprensión de los contenidos impartidos.
- Capacidad para resolver los problemas que se plantean en la actividad.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.
- Capacidad para expresar determinados temas mediante el volumen.

3.7.3. Actividad 3: El color en las tres dimensiones

3.7.3.1. Descripción

El color es un tema que ocupa un espacio muy importante en el currículo de la Educación Plástica, siendo un elemento artísticamente creativo en sí mismo. El tema del color se ha nombrado previamente en las explicaciones de la actividad 1, puesto que uno de los elementos del lenguaje del volumen es el color. Esta actividad viene a aportar otra visión del color en el ámbito de la tridimensionalidad.

La actividad propone la creación de un objeto tridimensional geométrico, utilizando el color como constructor del volumen. A través del color se estudian las relaciones que establece en la escultura, como puede ser la profundidad y el espacio.

La película *Del Revés (Inside Out)* aborda las emociones durante la etapa de la adolescencia. A través de esta película planteamos la elección de una emoción para trabajarla mediante el color en el volumen.

3.7.3.2. Materiales, forma de trabajo y espacio

Materiales: lápices, regla, escuadra y cartabón, compás, pinceles, cartón, madera, témperas, papeles de colores transparentes, pinturas al agua y adhesivos.

Forma de trabajo: grupos de 3 - 6 personas.

Espacio: el aula de referencia de la clase, a no ser que en el instituto haya un aula con lavabo para limpiar los utensilios de pintura.

3.7.3.3. Temporalización

La actividad tiene una duración de 1 hora y 30 minutos:

- Explicaciones: 15 minutos.
- Práctica: 75 minutos.

3.7.3.4. Objetivos de la actividad

- Entender las leyes del color.
- Comprender el color como un elemento configurador del volumen.
- Apreciar las diferentes capacidades cromáticas que el color tiene en la tridimensionalidad.
- Crear composiciones escultóricas teniendo en cuenta las capacidades cromáticas el color.
- Investigar aspectos psicológicos de las emociones a través del color en el lenguaje escultórico.

3.7.3.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave

Los contenidos curriculares que se trabajan en esta actividad son los que tienen que ver con el color y las técnicas gráfico-plásticas del Bloque 1 de Expresión plástica de 4º de ESO. Además, se trabajan conceptos ya dados en las actividades anteriores sobre el lenguaje visual y la composición.

Tabla 4. Actividad 3: El color en las tres dimensiones. CUARTO CURSO. Bloque 1. Expresión plástica.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>El color.</p> <p>El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.</p> <p>Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica.</p> <p>Experimentación con el color de los materiales.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p><u>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.*</u></p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p><u>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.*</u></p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p><u>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para</u></p>

	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p><u>la elaboración de las actividades.*</u></p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p> <p>Estándar básico*</p>
Competencias clave desarrolladas en la actividad:		
Aprender a aprender	CPAA	
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE	
Competencias sociales y cívicas	CSC	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.7.3.6. Metodología

La metodología para la realización de esta actividad tendrá en cuenta la participación de los alumnos de forma cooperativa, su grado de comprensión de los contenidos del color y la utilización que hagan de dichos contenidos en sus trabajos siguiendo un aprendizaje basado en proyectos (ABP).

3.7.3.7. Criterios de evaluación de la actividad

- Empleo correcto de los materiales.
- Limpieza en la presentación de los trabajos.
- Limpieza en el espacio de trabajo.
- Consecución de unos contenidos mínimos establecidos.
- Desarrollo correcto de las competencias establecidas en la actividad.
- Correcta comprensión de los contenidos impartidos.
- Capacidad para resolver los problemas que se plantean en la actividad.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.
- Capacidad para expresar determinados temas mediante el volumen.

3.7.4. Actividad 4: Proyección a través de vídeo mapping sobre un volumen

3.7.4.1. Descripción

Esta es la actividad que presenta mayores dificultades. Sobre todo, porque a los conceptos de la escultura, tenemos que añadir conceptos del lenguaje audiovisual. La actividad consiste en la creación libre de un volumen geométrico u orgánico y la de un audiovisual mediante el programa VPT 8 y su proyección sobre el objeto volumétrico.

Para esta última actividad proponemos la selección de una serie o película de las plataformas de streaming como Netflix o HBO. A partir de dicha serie o película los alumnos tienen que expresar algo relevante sobre esa película o serie que les interese. El enfoque para llevarlo al trabajo es desde un punto de vista creativo y sin limitaciones.

Si esta actividad plantea una serie de desafíos que a priori, pueden parecer un poco excesivos para una clase de cuarto curso de ESO, no lo es tanto, si se tiene en cuenta más el proceso en la creación que los alumnos van a llevar a cabo, que el resultado final que vayan a obtener. Por lo que, es una actividad compleja, pero al mismo tiempo muy enriquecedora tanto si nos referimos a términos del ámbito tridimensional, como de cultura visual, de medios visuales, sonoros y digitales.

Esta relación entre el ámbito tridimensional y el audiovisual se consigue por medio del vídeo mapping, que es una técnica de representación visual sobre un objeto tridimensional. Mediante esta técnica se relaciona el volumen con los medios audiovisuales, y destaca la importancia de la escultura como soporte para la proyección de mensajes visuales a través del vídeo.

3.7.4.2. Materiales, forma de trabajo y espacio

Materiales: lápices, regla, escuadra y cartabón, compás, pinceles, gubias pequeñas, cartón, escayola, listones de madera, pastas de modelar, pinturas al agua, témperas, telas, adhesivos, programa VPT 8, Photoshop, ordenador, proyector, cámaras y smartphones.

Forma de trabajo: grupos de 3 - 6 personas.

Espacio: el aula de referencia de la clase, a no ser que en el instituto haya un aula con lavabo para limpiar los utensilios de pintura. Y el aula de informática.

3.7.4.3. Temporalización

La actividad tiene una duración de 3 horas y 30 minutos.

- Explicaciones: 15 minutos.
- Práctica para hacer las esculturas: 1 hora
- Explicaciones y práctica para crear vídeos de prueba con el programa informático: 15 minutos.
- Práctica para hacer los vídeos: 1 hora.
- Proyección de los vídeos sobre las esculturas y breve explicación: 1 hora.

3.7.4.4. Objetivos de la actividad

- Entender la importancia de las propiedades del volumen como soporte del medio audiovisual.
- Reflexionar sobre los medios visuales y los mensajes visuales.
- Valorar los diferentes aspectos artísticos de las obras audiovisuales.
- Trabajar la creatividad de los alumnos empleando conceptos del lenguaje escultórico y audiovisual para crear una obra plástica.

3.7.4.5. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave

Los contenidos curriculares que se trabajan en esta actividad tienen que ver con el Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia de 4º de ESO. Además, se trabajan conceptos ya dados en las actividades anteriores sobre el lenguaje visual, la composición y el color.

Tabla 5. Actividad 4: Proyección a través de vídeo mapping sobre un volumen. CUARTO CURSO. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p> <p>La televisión. Comunicación de masas. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p><u>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.*</u></p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p><u>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.*</u></p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>

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.		<p><u>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.*</u></p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p> <p>Estándar básico*</p>
Competencias clave desarrolladas en la actividad:		
Aprender a aprender	CPAA	
Comunicación lingüística	CCL	
Competencia digital	CD	
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE	
Competencias sociales y cívicas	CSC	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.7.4.6. Metodología

La metodología de esta actividad buscará la participación cooperativa de los alumnos en la realización del trabajo. Se utilizará una metodología activa siguiendo el modelo del aprendizaje basado en proyectos (ABP), así como la reflexión y la puesta en común de ideas, utilizando para ello el aprendizaje basado en el pensamiento o Thinking Based Learning (TBL).

3.7.4.7. Criterios de evaluación de la actividad

- Empleo correcto de los materiales.
- Limpieza en la presentación de los trabajos.
- Limpieza en el espacio de trabajo.
- Consecución de unos contenidos mínimos establecidos.
- Desarrollo correcto de las competencias establecidas en la actividad.

- Correcta comprensión de los contenidos impartidos.
- Capacidad para resolver los problemas que se plantean en la actividad.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.
- Capacidad para expresar determinados temas mediante el volumen.

3.8. Evaluación

3.8.1. Justificación, procedimientos y criterios de la evaluación y recuperación

3.8.1.1. Justificación legal de la evaluación

La presente propuesta de intervención seguirá el método para evaluar estipulado en el Real Decreto 1105/2014, Artículo 20. *Evaluaciones*:

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las materias de los bloques de asignaturas troncales y específicas, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables (...). (BOE, 2015, p.183)

La propuesta incorpora las características del proceso evaluativo descritas en el Real Decreto 1105/2014: “La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora, (...)” (p.183).

Debido al carácter transversal de las actividades, la propuesta de intervención propone una evaluación continua en todas las actividades, donde prime el proceso de enseñanza-aprendizaje y el progreso de los contenidos para los alumnos.

3.8.1.2. Procedimientos y criterios de evaluación

Para llevar a cabo la evaluación continua en todas las actividades se utilizarán varios instrumentos por parte del docente como son las escalas de valoración, las rúbricas y las listas de cotejo. Mediante estos instrumentos se evaluarán las capacidades curriculares de los alumnos, así como la actitud de los mismos. A modo de ejemplo de estos instrumentos se incluyen dos tablas de rúbricas analíticas para evaluar las actividades, (ver tablas 6 y 7), y por otro lado, dos listas de cotejo, una para evaluar la actitud y la asistencia y otra que son los criterios de evaluación, (ver tablas 8 y 9).

El establecimiento de los estándares de aprendizaje evaluables básicos en las actividades, constituyen los contenidos mínimos que todos los alumnos han de superar. La no superación de tales contenidos mínimos supone la calificación de suspenso.

Los criterios de evaluación que seguirá el desarrollo de las actividades, tendrán un carácter teórico y práctico. Teórico al comprender unos conceptos básicos, y práctico, ya que plantean la aplicación de tales contenidos teóricos a través de las actividades.

Estos criterios responden a los contenidos mínimos y a las competencias clave marcadas en cada actividad, además de tener en cuenta la calidad en la presentación de trabajos, de limpieza del espacio de trabajo y de cuidado con los materiales de la clase. La aprobación de tales criterios supone el desarrollo evaluativo de cada alumno.

Tabla 6. Rúbrica para la evaluación de las actividades 1, 2 y 3.					Puntuación: 70% de valoración
	Excelente	Bien	Regular	insuficiente	
Lenguaje visual y composición	Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, y los dota de un sentido personal.	Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Realiza composiciones artísticas, pero utiliza de manera arbitraria los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Realiza composiciones artísticas sin seguir un orden.	
Lenguaje visual y composición	Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión, dotándoles de un tema particular.	Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas desordenadamente.	No aplica las leyes de composición y no emplea los materiales y técnicas con propiedad.	
Color	Conoce y aplica las leyes del color y cambia el significado de una imagen por medio del color, tratando un tema particular.	Conoce y aplica las leyes del color y cambia el significado de una imagen por medio del color.	Conoce las leyes del color, pero no las aplica.	No conoce las leyes del color y no las aplica.	
Conocimiento de los materiales	Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos, y los elige según su tema particular.	Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	Conoce y pero no elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	No conoce y no elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	

Conocimiento y empleo de los materiales y procedimientos en relación con el proyecto	Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, según sus inquietudes personales, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza torpemente, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene más o menos, su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	No utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, y no suele mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
Proceso de trabajo	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo, buscando determinados resultados.	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica más o menos a la producción de proyectos personales y de grupo.	No entiende el proceso de creación artística y sus fases y no lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	
Capacidad de reconocimiento y de explicación de los elementos visuales de una imagen	Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. Y además explica la iconografía de la imagen.	Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza más o menos los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	Explica con problemas el proceso de creación de una obra artística; no analiza del todo los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

Tabla 7. Rúbrica para la evaluación de la actividad 4.					Puntuación: 70% de valoración
	Excelente	Bien	Regular	insuficiente	
Lenguaje visual y composición	Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, y los dota de un sentido personal.	Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Realiza composiciones artísticas, pero utiliza de manera arbitraria los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Realiza composiciones artísticas sin seguir un orden.	
Color	Conoce y aplica las leyes del color y cambia el significado de una imagen por medio del color, tratando un tema particular.	Conoce y aplica las leyes del color y cambia el significado de una imagen por medio del color.	Conoce las leyes del color, pero no las aplica.	No conoce las leyes del color y no las aplica.	
Conocimiento y empleo de los materiales y procedimientos en relación con el proyecto	Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, según sus inquietudes personales, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza torpemente, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene más o menos, su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	No utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, y no suele mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
Proceso de trabajo	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo, buscando determinados resultados.	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica más o menos a la producción de proyectos personales y de grupo.	No entiende el proceso de creación artística y sus fases y no lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	

Creación digital	Analiza y realiza diferentes fotografías y videoocreaciones, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos, y los emplea según un mensaje particular.	Analiza y realiza diferentes fotografías y videoocreaciones, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	No analiza del todo, pero realiza diferentes fotografías y videoocreaciones, teniendo en cuenta algunos criterios estéticos.	No analiza ni realiza diferentes fotografías y videoocreaciones, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	
Edición digital	Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de edición por ordenador y además los emplea de una manera desenvuelta.	Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de edición por ordenador.	Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de edición por ordenador, pero con algunas dificultades.	Tiene dificultades para elaborar imágenes digitales utilizando distintos programas de edición por ordenador.	
Reflexión crítica de las imágenes visuales	Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen, y explica los mensajes de las imágenes.	Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Tiene algunas dificultades para analizar elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Tiene dificultades para analizar elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	

Fuente: Elaboración propia, (2020).

Tabla 8. Lista de cotejo de la actitud y la asistencia.		20% de valoración		
Alumno:		Curso: Grupo:		
Asiste normalmente a las actividades.	SÍ	NO	A VECES	
Demuestra interés durante el desarrollo de las actividades.	SÍ	NO	A VECES	
Mantiene una actitud positiva en las actividades.	SÍ	NO	A VECES	
Colabora con el resto de los compañeros de su grupo.	SÍ	NO	A VECES	
Se preocupa por el buen término de los trabajos en las actividades.	SÍ	NO	A VECES	
Mantiene el respeto hacia los demás durante el desarrollo de las actividades.	SÍ	NO	A VECES	

Utiliza un lenguaje y vocabulario apropiado.	SÍ	NO	A VECES
Observaciones:			

Fuente: Elaboración propia, (2020).

Tabla 9. Lista de cotejo de los criterios de evaluación.			10% de valoración	
Alumno:			Curso:	Grupo:
Empleo correcto de los materiales.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Limpieza en la presentación de los trabajos.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Limpieza en el espacio de trabajo.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Consecución de unos contenidos mínimos establecidos.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Desarrollo correcto de las competencias establecidas en la actividad.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Correcta comprensión de los contenidos impartidos.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Capacidad para resolver los problemas que se plantean en la actividad.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Habilidad para trabajar de forma autónoma y en grupo.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Capacidad para expresar determinados temas en las actividades.	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente

Observaciones:

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.8.1.3. Recuperación de las actividades

En el caso de que un alumno haya obtenido la nota de suspenso, sugerimos la realización de un examen extraordinario en junio o en septiembre, la adaptación de las actividades a un formato individual, o la realización de un trabajo teórico sobre los contenidos de la escultura y del lenguaje audiovisual vistos en las actividades.

Sin embargo, y aparte de estas anteriores propuestas para la recuperación, las decisiones sobre un tipo de recuperación u otro, las tomará el departamento en el que se halle la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

3.8.2. Evaluación del proceso

3.8.2.1. Evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta de intervención consiste, por una parte, en una evaluación personal que el docente hace sobre los resultados de la propuesta de intervención (ver tabla 10), y en el que se dejen patentes cuestiones como su efectividad, y se contemplen aspectos a mejorar, los aciertos y las opiniones sobre los resultados obtenidos.

Por otro lado, está una evaluación que ha de realizar el alumnado, en la que se revelen las impresiones sobre el desarrollo de la propuesta de intervención (ver tabla 11). Mediante una escala de valoración los alumnos aportan su grado de acuerdo, con respecto a una serie de valoraciones establecidas en dicha escala, que tratan sobre el grado de acuerdo con los contenidos, las metodologías empleadas, los temas tratados...etc.

Tabla 10. Autoevaluación de las actividades por el docente.			
Marca con una x la casilla que consideres			
Plan de contenidos de la actividad 1.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propuesta de práctica de la actividad 1.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultados de la actividad 1.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plan de contenidos de la actividad 2.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propuesta de práctica de la actividad 2.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultados de la actividad 2.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plan de contenidos de la actividad 3.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propuesta de práctica de la actividad 3.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultados de la actividad 3.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plan de contenidos de la actividad 4.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propuesta de práctica de la actividad 4.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultados de la actividad 4.	Mal	Bien	Mejorable
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:			

Fuente: Elaboración propia, (2020).

Tabla 11. Escala de valoración de las actividades.				
Marca con una x la casilla que consideres 4: Mucho 3: Bastante 2: Algo 1: Nada				
Los contenidos de la actividad 1 me parecen útiles en la propuesta de intervención.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me parece importante conocer los elementos configuradores del lenguaje tridimensional para entender el volumen.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los contenidos de la actividad 2 me parecen útiles en la propuesta de intervención.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber utilizar los elementos del lenguaje visual del volumen me parecen importantes para crear composiciones tridimensionales.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los contenidos de la actividad 3 me parecen útiles en la propuesta de intervención.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El empleo del color en el volumen me aporta una opinión distinta sobre la escultura.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los contenidos de la actividad 4 me parecen útiles en la propuesta de intervención.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La técnica del vídeo mapping me ha parecido interesante.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Proyectar vídeos sobre los volúmenes creados me ha parecido difícil.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La actividad 4 me ha aportado otra opinión sobre la escultura y los medios audiovisuales.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En general estoy satisfecho/a con las actividades.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:				

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.8.2.2. Evaluación del profesor

La evaluación del profesor consiste en una escala de valoración, que han de realizar todos alumnos (ver tabla 12). En dicha escala hay una serie de afirmaciones acerca de la labor del docente, que permitirá ver su grado de desempeño en el desarrollo de las actividades que forman la propuesta de intervención.

Tabla 12. Escala de valoración de la labor del docente.				
Marca con una x la casilla que consideres 4: Excelente 3: Bien 2: Regular 1: Insuficiente				
Explica con claridad y se preocupa por la comprensión de sus explicaciones.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atiende todas las preguntas que los alumnos tienen.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra interés por el grado de comprensión de los alumnos.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hay un orden en los contenidos que imparte.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los contenidos están relacionados entre sí.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es tolerante con las opiniones que aportan los alumnos.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Promueve la participación de los alumnos.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los trabajos que el docente plantea son interesantes.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Promueve un clima de trabajo en la clase.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En general estoy satisfecho/a con la labor del docente.	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:				

Fuente: Elaboración propia, (2020).

3.9. Atención a la diversidad

Tal y como expresa el primero de los apartados del Artículo 9. *Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo* del Real Decreto 1105/2014:

Será de aplicación lo indicado en el capítulo I del título II de la ley 2/2006, de 3 de mayo, en los artículos 71 a 79 bis, al alumnado que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar, para que pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado (...). (BOE, 2015, p. 175)

El citado apartado del Artículo 9 resume las características de atención de aquellos alumnos que, por diversos motivos, precisan de un tipo de seguimiento distinto al resto de sus compañeros y que contemplan el aprovechamiento de sus capacidades para la obtención de los objetivos de la etapa educativa de secundaria.

Por estas razones, la propuesta de intervención tendrá en cuenta las variadas características de los alumnos con necesidades educativas específicas. Teniendo en consideración que dentro de las aulas cada alumno es diferente a cualquier otro, y que tienen diferentes habilidades, estos alumnos con necesidades específicas se incorporarán al grupo siguiendo los principios basados en la inclusión.

4. Conclusiones

El objetivo principal de este TFM, era el de analizar el campo de la educación y el de las Bellas Artes, profundizando en el lenguaje escultórico y la importancia de su enseñanza en la ESO, con el fin de ofrecer una propuesta de intervención eficaz y aplicable.

Tras la revisión del estado de la cuestión y de las fuentes consultadas, se ha concluido que, efectivamente, el aprendizaje del lenguaje escultórico en la ESO, resulta de gran importancia porque forma en conceptos propios del lenguaje escultórico, relaciona los contenidos de la Educación Plástica con la escultura y aporta otro modo de ver el arte y la cultura visual.

Además, a través del diseño de las actividades de la propuesta de intervención, se ha logrado relacionar los contenidos curriculares de secundaria con el ámbito de la escultura y la cultura visual, dando cohesión a ambos conceptos en las actividades y por lo tanto, aportando una visión constructivista y transversal de los contenidos, que puede fomentar el aprendizaje de los alumnos, convirtiendo la información en conocimiento, potenciando el pensamiento crítico y desarrollando destrezas que van más allá de la memorización.

En los objetivos planteados al principio del TFM, nuestra intención era fundamentalmente doble. Por un lado, destacar la importancia del aprendizaje escultórico en la ESO, y por otro lado, la asimilación de la cultura visual mediante el mundo tridimensional, para de esta forma, apreciar los valores positivos que la escultura podía tener para la transmisión de contenidos de la Educación Plástica y de la cultura visual y audiovisual de nuestro tiempo.

Por estos motivos, se han considerado las características de nuestro tiempo atendiendo a nuevas metodologías de trabajo colaborativo en las actividades, así como a contextualizar el estado actual de nuestra educación, y revalorizar el valor que puede aportar a la educación secundaria actual la Educación Plástica, la cual está viendo disminuidos sus horarios en los últimos planes educativos.

Sumando la escultura junto con otras áreas de la Educación Plástica como pueden ser pintura, dibujo, o el lenguaje audiovisual, se logra de esta manera, completar la Educación Plástica, Visual y Audiovisual de los alumnos y alumnas de secundaria.

5. Limitaciones y prospectiva

Hemos encontrado dificultades para la ejecución de las actividades de la propuesta de intervención, motivadas por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la pandemia de la COVID-19, por lo que la propuesta de intervención no se ha podido implementar en las prácticas con los alumnos.

No obstante, dentro de las actividades planteadas en la propuesta de intervención, podemos prever que la cuarta actividad podría plantear problemas en su aplicación en la práctica real, ya que esta actividad conllevaría el uso de determinados programas informáticos, así como de ordenadores y un proyector para su realización, por lo que no se podría llevar a cabo en un instituto que no disponga de equipos informáticos/electrónicos, o bien de la posibilidad de adquirir las licencias del software necesario.

En este sentido, siempre podrían buscarse alternativas, como la utilización de software libre que permita su ejecución en las mismas condiciones, así como contemplar la posibilidad de solicitar un préstamo de ordenadores o del proyector, si se considerase una actividad prioritaria o insustituible.

Por último, considerando que la hipótesis desarrollada en el trabajo y el planteamiento de las actividades puede ser de interés real para la comunidad educativa, vemos cómo se abren nuevos futuros horizontes de investigación y de aplicación relacionados con el tema aquí tratado, como podrían ser arte sonoro en colaboración con la asignatura de música, instalaciones en el espacio arquitectónico del centro, e intervenciones sobre el medio ambiente en asignaturas como Biología y Geología.

6. Bibliografía

6.1. Referencias bibliográficas

- Figuras

Bittner Unna, J. (2011). 'Atlas Slave' by Michelangelo - JBU 01.jpg [Imagen digital]. Recuperado de

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Atlas_Slave%27_by_Michelangelo_-_JBU_01.jpg

El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas (David Teniers II).jpg [Imagen digital]. (s. f.). Recuperado de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_archiduque_Leopoldo_Guillermo_en_su_galer%C3%ADa_de_pinturas_en_Bruselas_\(David_Teniers_II\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_archiduque_Leopoldo_Guillermo_en_su_galer%C3%ADa_de_pinturas_en_Bruselas_(David_Teniers_II).jpg)

Grez, (2007). Toro Osborne Cabezas de San Juan.JPG [Imagen digital]. Recuperado de

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toro_Osborne_Cabezas_de_San_Juan.JPG

Herrmann, O. (2007). 2007-08-27 Rosetta Stone London 0309.JPG [Imagen digital]. Recuperado de

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2007-08-27_Rosetta_Stone_London_0309.JPG

Liudmila & Nelson, (2010). Susse Frère Daguerreotype camera 1839.jpg [Imagen digital].

Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Susse_Fr%C3%A9re_Daguerreotype_camera_1839.jpg

Pérez Montes, J. (2019). IV Centenario Plaza Mayor (Madrid) – Video Mapping 360 02.jpg [Imagen digital]. Recuperado de

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:IV_Centenario_Plaza_Mayor_\(Madrid\)_-_Video_Mapping_360_02.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:IV_Centenario_Plaza_Mayor_(Madrid)_-_Video_Mapping_360_02.jpg)

Rafaello – Spozalizio – Web Gallery of Art.jpg [Imagen digital]. (s. f.). Recuperado de

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raffaello_-_Spozalizio_-_Web_Gallery_of_Art.jpg

- Legislación

ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 86, de 8 de mayo de 2015.

Real Decreto 1.105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 3, de 3 de enero de 2015.

- Libros

Acaso, M. (2016). *Esto no son las Torres Gemelas: Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Los libros de la Catarata.

Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Feito Alonso, R. (2020). *¿Qué hace una escuela como tú en un siglo como este?* Madrid: Los libros de la catarata.

Gombrich, E. H. (2003). *Los usos de las imágenes: Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica.

McLuhan, M. (1997). *El medio es el masaje: Un inventario de efectos*. Barcelona: Editorial Paidós.

- Trabajos Finales de Grados

Esteves Tepedino, M. A. (2014). *El video mapping: definición, características y desarrollo*. (TFG). Universidad de Valladolid, Segovia.

6.2. Bibliografía

- Libros

Berger, J. (2011). *John Berger: Sobre el dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Masó, A. (2010). *Qué puede ser una escultura*. Recuperado de

<http://alfonsomaso.com/libros/que-puede-ser-una-escultura/>

Olivé Peñas, C. (2020). *Profes rebeldes: El reto de educar a partir de la realidad de los jóvenes*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

- Páginas web

Ecovidrio (2019). *Ecomeninas Andalucía Gallery: descubre la mayor exposición de arte sostenible protagonizada por el reciclaje de vidrio*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://hablandoenvidrio.com/arte-sostenible-ecomeninas-andalucia-gallery/>

Eikonos (s. f.). *Historia del video mapping: evolución de la proyección a gran escala*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://eikonos.com/blog/historia-video-mapping-evolucion-proyeccion-gran-escala/>

Epson (s. f.). *¿Qué es y cómo crear un video mapping?* Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://www.epson.es/insights/article/que-es-y-como-crear-un-video-mapping>

Flightgraf (2020). *Prism – Macao Light Festival 2019*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <http://www.flightgraf.com/news/612/>

HC Gilje blog (2018). *VPT 8*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://hcgilje.wordpress.com/vpt/>

HeavyM (2020). HeavyM. *El software de video mapping más sencillo para crear escenografías espectaculares*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://heavym.net/es/>

Iberdrola (s. f.). *'Video mapping', la luz que convierte los edificios en arte*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://www.iberdrola.com/cultura/videomapping>

iMapp Bucharest (2020). *iMapp Bucharest. International VideoMapping Competition*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://www.imapp.ro/>

Lightform (2020). *Design Tools for Projection*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://lightform.com/>

Llamas, L. (2016). *Haz impresionantes projection mapping gratis con VPT7*. Recuperado

el 28 de mayo de 2020 de <https://www.luisllamas.es/projection-mapping-gratis-con-vpt7/>

Montajes Audiovisuales en el CISLAN. Un nuevo blog en Educastur (2017). *VPT 7*

VideoMapping. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <http://blog.educastur.es/cislanmontajeiav/2017/04/20/vpt-7-videomapping/>

Popcorn studio (s. f.). *Video Mapping 3D ¿Cómo es el proceso?* Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://www.popcornstudio.es/video-mapping>

Projection Mapping Central (2017). *The Reality Augmenter*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <http://projection-mapping.org/tools/the-reality-augmenter/>

Projection Mapping Central (s. f.). *Software*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <http://projection-mapping.org/software/>

Verges, C. (2018). *¿Qué es y cómo funciona el video mapping?* Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://blog.benq-latam.com/mx/proyector/que-es-y-como-funciona-el-video-mapping>

VPT (2015). *VPT*. Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <http://projection-mapping.org/tools/vpt/>

- Tesis

Díaz-Obregón Cruzado, R. (2003). *Arte contemporáneo y educación artística: Los valores potencialmente educativos de la instalación*. (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

