

EL PORTFOLIO DIGITAL Y EL DESARROLLO COMPETENCIAL: PROPUESTAS DE METODOLOGÍAS INNOVADORAS EN DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

MARÍA MÉNDEZ SUÁREZ

Universidad de Extremadura

TELMA BARRANTES FERNÁNDEZ

Universidad de Extremadura

MARÍA DE LOS ÁNGELES GARCÍA GIL

Universidad de Extremadura

1. INTRODUCCIÓN. EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO COMPETENCIAL

La Unión Europea recalca la necesidad, por parte del alumnado, de la adquisición de las competencias clave con el objetivo final de un desarrollo profesional, personal y social pleno, que les habilite para las demandas de un mundo globalizado. Así mismo, diversas organizaciones a nivel mundial tales como la UNESCO (2016) o la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2019) establecen programas y principios basados en la adquisición de las competencias clave como la base para la educación permanente en el siglo XXI y como éxito en la vida.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, y siguiendo la denominación definida por la Unión Europea, se entiende que ‘las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo’ (p.4). Se trata de ser capaces de responder de manera exitosa a las complejas demandas de un Estado democrático

moderno, combinando conocimientos teóricos, destrezas y habilidades prácticas, actitudes positivas en relación a la motivación, desarrollo de valores éticos, etc., que interactúen para lograr una inserción exitosa y eficaz en la sociedad actual. Es un ‘saber’, ‘saber ser’ y ‘saber hacer’ que todos los individuos deben aplicar en diversos contextos, ya sean académicos, sociales o profesionales.

Las competencias básicas definidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) se concretan posteriormente como competencias clave en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de Calidad Educativa (LOMCE), poniendo el acento de manera especial en el desarrollo del currículum basado en dichas competencias y en un aprendizaje transversal, dinámico e integral, desde todas las áreas de conocimiento para ser capaz de transferir los saberes a todos los ámbitos de la vida.

Las competencias deben estar en estrecha relación con los Objetivos Generales de la Etapa, pero también con los contenidos, la metodología, los criterios de evaluación y, en general, con todos los elementos que configuran el currículum de Primaria (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero). Es prioritario que los docentes tengan esto muy presente al diseñar la programación de aula y que el proceso de enseñanza-aprendizaje esté basado en un enfoque metodológico que aúne todos estos elementos para garantizar un desarrollo curricular coherente en este sentido.

1.1. EL CURRÍCULUM EN EDUCACIÓN PRIMARIA: LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El nivel educativo de la Educación Primaria recoge como propósito fundamental garantizar una formación holística del alumnado que facilite el desarrollo integral de los mismos. Para ello, se marca como objetivo enfocar el aprendizaje en torno a la expresión oral, escrita, lectora, cálculo, creatividad, sensibilidad artística y cultural, entre otros.

Para poder garantizar el logro de dichos propósitos educativos se desarrollan una serie de objetivos generales de etapa que intentan recoger todos los aspectos y facetas necesarias que garanticen un proceso de

enseñanza-aprendizaje pleno y de calidad (RD 126/2014, de 28 de febrero, art.7). Desde el área de la Educación Artística y en concreto desde la Educación Plástica se trabajan de manera especial los detallados a continuación:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

El Estado organiza esta etapa educativa en torno a diversas áreas de conocimiento agrupando las diferentes disciplinas en bloques de

asignaturas troncales, asignaturas específicas y asignaturas de libre configuración autonómica, siendo la Educación Artística una de las tres áreas a elegir como mínimo, dentro de las asignaturas específicas, por la Administración Educativa y, en su caso, por la oferta de los centros escolares. En Extremadura, la Educación Artística debe ser cursada como área de asignaturas específicas en todos los cursos junto con la Educación Física y Religión o Valores Sociales y Cívicos, garantizando así, que todos los discentes de esta etapa educativa tomen contacto con el mundo artístico y cultural.

Tal y como refleja el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, los lenguajes artísticos forman parte inherente del ser humano como medio de expresión de sentimientos, pensamientos e ideas. Pero no solo son necesarios como medio de expresión, contribuyen de manera especial en el desarrollo de la imaginación, la creatividad, en la capacidad de atención, de análisis, de la percepción espacial, el desarrollo cognitivo y pensamiento crítico y, a su vez, capacitan para el desarrollo de la sensibilidad necesaria para conocer, apreciar y respetar el entorno que nos rodea y educando en el gusto y disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Otro aspecto fundamental en el que la Educación Artística y, en concreto, la Educación Plástica, aporta grandes beneficios a los escolares, es, sin lugar a dudas, el conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que desarrollan en ellos las destrezas y habilidades necesarias para decodificar las imágenes que nos rodean y que están tan presentes en el mundo que vivimos hoy en día. Esta disciplina aborda directamente contenidos y herramientas que ayudan enormemente al desarrollo de una alfabetización visual y un pensamiento crítico para combatir la ingente cantidad de información visual y audiovisual que recibimos a diario.

De esta manera, La Educación Plástica se encuentra dividida en tres bloques de contenidos que abordan las partes más importantes que conforman esta disciplina, como son la Comunicación Audiovisual, donde cobran gran importancia las TICs, la Expresión Artística, que recoge

los conocimientos y procedimientos técnicos y materiales propios de esta área y el Dibujo Geométrico.

1.2. EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

La asignatura de Expresión Plástica y su Didáctica en Primaria, del título del Grado en Educación Primaria, que se oferta en la Facultad de Educación de la Universidad de Extremadura, se imparte como asignatura obligatoria en el tercer curso con un total de 6 créditos que se desarrollan en un semestre.

Partiendo de los objetivos especificados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), se pretende que el alumnado sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje con una actitud proactiva en el que el profesorado representa un papel de guía o mentor ayudando a los estudiantes a adquirir los conocimientos a través de un proceso por descubrimiento. Para ello, se parte de las Competencias Básicas (CB) y específicas (CE) contenidas en el plan de estudios de la titulación²¹⁶:

- CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de

²¹⁶ De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales (p. 65-66).

estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CE53 - Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
- CE54 - Conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico, audiovisual y musical.
- CE55 - Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales y plásticas dentro y fuera de la escuela.
- CE56 - Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes (Educación musical, plástica y visual).

2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA. EL PENSAMIENTO CREATIVO, VISUAL Y CRÍTICO

Como hemos mencionado anteriormente los lenguajes artísticos forman parte esencial del ser humano como medio de expresión de ideas, sentimientos y pensamientos. Además de ser canales imprescindibles como medio de expresión, contribuyen de manera especial en el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la capacidad de atención, de análisis, de la percepción espacial, el desarrollo cognitivo y pensamiento crítico, desarrollando la sensibilidad necesaria para el conocimiento, la percepción y el respeto del entorno que nos rodea.

Sin embargo, todavía hoy en día, la idea generalizada que la sociedad tiene sobre la Educación Artística y, concretamente, la Educación Plástica, es que se trata de una disciplina curricular que consiste básicamente en dibujar y colorear y/o hacer manualidades, estas últimas justificadas en el desarrollo de la motricidad fina como si esa destreza fuera la única verdaderamente importante en el desarrollo de esta disciplina. No cabe duda de que manipular materiales, hacer construcciones o dibujar favorecen el desarrollo de la motricidad, pero también aprender a abrocharse un botón, unos cordones de zapatillas o aprender a coordinar la mano con el ojo para llevar la cuchara a la boca.

Todos estos aprendizajes mencionados son naturales en el desarrollo de los infantes y principalmente se dan en el contexto del hogar. La escuela debe ir mucho más allá y, la Educación Artística, no debe refugiarse en la simplicidad de estos conocimientos y destrezas. Actualmente, tanto los conocimientos como el desarrollo de destrezas y saberes característicos de esta disciplina son mucho más ricos, diversos y complejos y, es ahí, donde los docentes de esta área de conocimiento deben insistir, poniéndola en valor, para transmitir a su alumnado y futuros maestros y maestras de escuela, la gran importancia de esta materia y derrocar definitivamente la idea tradicional tan errónea que se tiene de ella.

La educación artística debe proporcionar a los discentes multitud de estrategias creativas en el campo de la pintura, la escultura, pero también de la fotografía, el diseño manual y digital, el tratamiento de materiales tradicionales como el barro, la pintura pero también otros no considerados habituales de este campo como el plástico, tejidos, piedras, etc. La educación artística abarca una gran variedad de fenómenos visuales que no se limitan a las imágenes bidimensionales tales como los dibujos o las pinturas, hablamos a su vez de imágenes publicitarias, los videojuegos, la arquitectura tanto clásica como contemporánea, el diseño de ropa, de lámparas o cualquier objeto que forme parte de la iconosfera que nos rodea y debemos aprender tanto a crearla como a entenderla y decodificarla.

Otro aspecto importante a tener en cuenta con respecto a la denominación oficial de la materia es que, en realidad, la Educación Artística compendia y abarca multitud de expresiones artísticas tales como la

danza, el teatro, la poesía, etc., y no solo la Plástica y la música. Sin embargo, su desarrollo curricular oficial no contempla de manera equitativa todas estas demás manifestaciones, que son tan importantes y fundamentales en el desarrollo holístico de las personas.

Existen multitud de lenguajes con los que nos comunicamos: el oral, escrito, corporal y no verbal, el matemático, musical y por supuesto el visual y, sin embargo, algunos de ellos, no son reconocidos en el currículum de la Educación Primaria, o al menos, no de manera equitativa con otros lenguajes a los que se le da un valor mucho mayor como son el oral, el escrito y el matemático. Algunos autores se refieren a este hecho como la marginación de otras formas de expresión en el currículo (Giráldez y Palacios, 2014; Cortés y Grinspun, 2019). De esta manera, otros modos de expresión pasan a tener un papel casi inexistente en el currículo artístico (Méndez-Suárez, 2020).

Pero ¿Qué pasa con el lenguaje corporal y no verbal? ¿No es igual de importante y utilizado a diario por todos y todas en nuestro modo de comunicarnos? ¿Por qué no se incluyen en el currículum la danza y/o el teatro en los bloques de contenidos a desarrollar en la escuela? ¿Por qué no integrarlo todo en una misma actividad de aula? En la actualidad, la Educación Artística se centra exclusivamente en la expresión musical y la expresión plástica, esta última focalizada en las artes visuales, la manipulación de materiales y el dibujo geométrico. Y por otro lado, el término ‘plástica’ condiciona de manera sustancial la propia práctica, limitándola prácticamente a lo manual y matérico.

El lenguaje visual es esencial hoy en día ya que prácticamente la totalidad de la información que nos llega a diario, cada vez más, nos llega como imagen, ya sea visual o audiovisual, y así mismo la que producimos, como fotografías o vídeos que subimos a las redes sociales o enviamos desde el teléfono móvil. Cada vez se prescinde más del texto para comunicar a través de la imagen. Por lo tanto, el lenguaje visual debe ser entendido también como un modo de conocimiento. El psicólogo y teórico Rudolf Arnheim afirmó que ‘ver es pensar’ demostrando que la percepción visual es un proceso cognitivo en sí mismo y no un proceso únicamente sensorial. Los actos creativos de la Educación Artística “no son únicamente un modo de expresión de emociones y

sentimientos, sino que constituyen una forma de pensamiento” (Marín-Viadel, 2003, p.34).

Según argumenta Marín-Viadel (2003), un acontecimiento que favoreció enormemente la consideración de las artes visuales como un lenguaje vino propiciado por el desarrollo de los medios de comunicación de masas, los mass media y, a su vez, por la aparición de la semiótica, que estudia el significado de los signos, ya no solo lingüísticos sino también visuales. Estos medios tales como la televisión, la publicidad y la prensa gráfica pusieron en valor los aspectos comunicativos de la imagen. Aprender a crear y decodificar la información contenida en este lenguaje desarrolla y favorece enormemente el pensamiento crítico, visual y creativo.

3. METODOLOGÍA

Tal y como apuntan Rodríguez, Galván y Martínez (2013) “los portafolios en general y los portafolios digitales de manera más específica, constituyen una categoría de herramientas mediadoras, de carácter simbólico que operan sobre la información casi como extensiones de las operaciones cognitivas” (p.160), ya que al trabajar con ellos y usarlos de manera habitual producen un cambio sustancial en la manera de aprender y pensar. Por otro lado, hablamos de una herramienta ideal que ayuda a entrelazar dos procesos que en apariencia pueden parecer opuestos, como son el aprendizaje y la evaluación, sin embargo, uno no se puede entender sin el otro (De la Concepción, Serván y Soto, 2019; Balart y Cortés, 2015). Así mismo resulta una estrategia pedagógica perfecta (Cox, 2018). Es cierto que su realización conlleva una mayor carga de trabajo pero que resulta idóneo para la adquisición de las competencias relacionadas con el mundo profesional y como método de investigación en educación (Sánchez, 2012).

De esta manera, el portfolio digital se presenta como una buena apuesta para la adquisición de las competencias clave para el desarrollo profesional, personal y social. Así mismo, puede ser un instrumento perfecto desde un enfoque metodológico en el diseño de la programación de aula, ya que permite aunar las competencias con el resto de elementos

del currículum, garantizando un proceso de enseñanza-aprendizaje coherente con los retos del siglo XXI.

Por otro lado, el portfolio digital aporta grandes beneficios en el conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, en este caso, ha servido de hilo conductor en el desarrollo de destrezas y habilidades necesarias para decodificar las imágenes que nos rodean y como base para la alfabetización visual y el pensamiento crítico y simbólico.

Mediante las diferentes actividades planteadas a lo largo de la asignatura y su desarrollo a través de la creación del portfolio digital como herramienta metodológica, el alumnado ha podido alcanzar concretamente los siguientes resultados de aprendizaje.²¹⁷

- Capacidad de comprensión y reconocimiento al valor y uso de la imagen en la educación primaria y en los soportes comunicativo-visuales que se utilizan en el proceso enseñanza-aprendizaje del grado.
- Capacidad de reflexionar con el uso de medios didácticos de expresión plástica.
- Diseño de estrategias didácticas orientadas al enriquecimiento de las competencias comunicativas y expresivas del alumnado a través de ejercicios de manipulación artística con materiales plásticos y visuales en el aula.

De esta manera, el portfolio digital, junto con otros procedimientos de evaluación utilizados en el desarrollo de la asignatura, han permitido “la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente” (Art. 7 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero).

Siguiendo las pautas de esta misma Orden, es imprescindible despertar y mantener la motivación en el alumnado hacia el aprendizaje. Esto implica un rol activo y autónomo del mismo, potenciando su autonomía y desarrollando su pensamiento reflexivo y crítico. En este sentido, el

²¹⁷ De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales (p. 65).

portfolio digital les ayuda en la responsabilidad de su propio aprendizaje. Del mismo modo, el uso del portfolio, aporta al docente valiosa información sobre el proceso de aprendizaje del alumnado, permite compartir con el resto de discentes los resultados de aprendizaje y fortalece la evaluación continua.

FIGURA 1. Captura de pantalla de la portada del portfolio digital de la asignatura Expresión Plástica y su Didáctica en Primaria con ilustración de la autora María Méndez Suárez a partir del Templo de Diana de Mérida



Fuente: <https://bit.ly/3itg7Vf>

4. RESULTADOS

Todas las actividades que han formado la estructura de la asignatura han sido ideadas para alcanzar tanto los objetivos especificados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) como las competencias básicas y específicas recogidas en el plan de estudios de la titulación. Se ha procurado, a partir de las diferentes actividades propuestas, abarcar la mayoría de los contenidos curriculares y transversales que marca la normativa, desde un enfoque lúdico, pero completo y enriquecedor, que ha permitido al alumnado tener una visión más amplia y actual de la verdadera importancia de la disciplina, manteniendo una actitud proactiva y adquiriendo los conocimientos a través de un proceso por descubrimiento y, en este sentido, el portfolio digital les ha permitido, de alguna manera, construir su propio proceso de aprendizaje.

En el diseño de la programación pedagógica se han reflejado tanto actividades individuales como grupales, ya que se desarrollan competencias diferentes con unas y otras, como atención a una enseñanza más individualizada, teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje diversificando los tipos de actividades.

Con respecto a la imposibilidad, por parte del alumnado, de comprar materiales para la realización de artefactos artísticos durante la pandemia, surge una oportunidad: profundizar más en contenidos relacionados con la imagen y/o los mass media. Algunos de los contenidos, de la asignatura de Expresión Plástica y su Didáctica en Primaria del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Extremadura, son: ‘Materiales, recursos y procedimientos de las artes plásticas y visuales de la educación primaria’. ‘Imagen y comunicación: conceptos, teorías y enfoques’. ‘Fundamentos morfológicos del lenguaje plástico y visual’. ‘La composición en lenguaje plástico y visual: espacios bidimensionales y tridimensionales’. ‘Creatividad, imaginación, percepción visual y otras conductas artísticas en la Educación Primaria’. ‘El arte como medio de interpretación de maduración artística y visual de los niños’, entre otros. Todos estos contenidos se abordan trabajando el análisis y la creación de imagen, intentando que estén presentes en las actividades planteadas.

Actividad: Letras y cuerpo

Esta primera actividad parte de la base metodológica de la Investigación Basada en las Artes Visuales y, concretamente, de la A/r/tografía, (Springgay, Irwin & Wilson, 2005) tratando la relación del cuerpo y el espacio, en el contexto del aula de Expresión Plástica. A través de una actividad artística pero interdisciplinar, trabajando contenidos de Educación Plástica, Lengua Extranjera, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, etc., y la Educación en Valores, el alumnado desarrolla diversas frases cortas en un idioma extranjero (pudiendo elegir el que quisieran) que envían mensajes sobre el cuidado del Medio Ambiente, la Seguridad Vial, el pensamiento y la libertad de expresión o la lucha por los sueños, trabajando así, contenidos tanto curriculares como transversales y diversas competencias, especialmente la lingüística, la

competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresiones culturales. Es necesario recalcar que la competencia lingüística no se trabaja únicamente a través del lenguaje escrito u oral, sino también en la creación de los Fotoensayos, siendo en este caso el lenguaje visual el tratado y, así mismo, el lenguaje corporal, con la creación de las letras a través del cuerpo.

Para la creación de la parte visual, los discentes crearon todas las letras del abecedario fotografiando sus cuerpos (Piqué, Sarsanedas, y García, 2010) y trabajando en equipo. Posteriormente, cada uno editó dichas letras en programas de edición de imagen o con el propio teléfono móvil para darles diversos efectos (cambiar el color, utilizar algún filtro pictórico, etc.), trabajando de manera especial la competencia tecnológica. De esta forma, se trata de inculcar al alumnado la importancia de trabajar con el cuerpo como canal de expresión artística, reconociendo la importancia de saber conjugar diferentes aspectos curriculares en una misma actividad escolar, tratando el saber, el saber hacer y el saber ser. En este sentido, se propone trabajar a través de la fotografía, concretamente con Fotoensayos, como vehículo hacia una formación mucho más didáctico-artística y menos manualística. Dicha actividad resulta altamente positiva para el desarrollo de la mayoría las competencias clave del currículum.

FIGURA 2. Fotoensayo realizado por la alumna Isabel Porteros a partir de las fotografías de las letras hechas con el cuerpo, que incluye una fotografía de Omar Robles (2016) y una fotografía de Tiago Porto (2014).



Fuente: <https://bit.ly/2Tq0F3G>

Actividad: Análisis de imagen

- Esta actividad engloba 4 prácticas relacionadas con la imagen. La primera, denominada ‘Análisis de figuras retóricas visuales’ consiste en buscar en internet dos anuncios publicitarios de algún producto o marca y hacer el análisis de las figuras retóricas visuales que se detectan. No sólo se deben escribir los nombres de dichas figuras sino también explicar por qué se dan esas figuras. Esta actividad está planteada como una primera toma de contacto con la retórica de la imagen y el lenguaje figurado.

La segunda, denominada ‘Análisis general de imágenes a través de preguntas concretas’ consiste, precisamente, en responder a algunas preguntas dadas por la docente sobre las imágenes en cuestión relacionadas con el lenguaje visual, la composición y teoría del color que se trabajan de manera teórica, con el objetivo de que el alumnado reflexione sobre ello detectando estos conceptos y teorías en las imágenes mostradas.

La tercera actividad, denominada ‘Análisis sintáctico y semántico de un anuncio publicitario’ trata de profundizar en el análisis de imágenes publicitarias, tanto de productos comerciales como carteles de cine, portadas de discos o cualquier imagen creada para la venta y/o promoción de algún producto o servicio. El alumnado realiza en primer lugar el análisis sintáctico-denotativo-formal comentando pesos visuales, formato, dirección, centro de interés, contraste, armonía, luz, ritmo y recorridos visuales. Dentro del peso visual se analiza el color, la ubicación, tamaños, aislamiento, formas, compacidad, etc. También se pide comentar qué tipo de composición es en relación a su esquema: si es reposada, dinámica, si hay simetría, si se da la regla de los tercios, esquema basado en formas geométricas, entre otras. En el análisis semántico-interpretativo se pide hacer alusión al nivel iconográfico, tópicointimémico y tropológico, es decir, detectar las connotaciones que definen el mensaje que se está transmitiendo, el público al que va dirigido y las figuras retóricas visuales, nombrándolas y explicándolas.

Y por último, una vez trabajados en profundidad de manera práctica los contenidos teóricos del lenguaje visual a través de ejercicios sencillos de análisis, se propone la última actividad de este bloque denominada ‘Creando mis figuras retóricas visuales’. Aquí el alumnado pone en práctica todo lo aprendido de una manera personal ideando y creando imágenes retóricas visuales propias y personales.

Descripción de la actividad y metodología:

La actividad consiste en realizar dos trabajos que contengan una o más figuras retóricas visuales con materiales y técnicas libres (témpera, rotuladores, collage, programa informático, cámara de fotos, etc.). Para la metodología han de realizar dos trabajos, cada uno con una técnica y materiales diferentes al otro, con el objetivo de que el alumnado experimente con procesos de creación diferentes.

Finalmente, fotografian el proceso de creación añadiendo al menos dos fotografías. Una de ellas puede contener los materiales con los que se ha trabajado y otra reflejar un momento intermedio o fase de creación. La tercera imagen muestra el trabajo finalizado y debe tener calidad en términos plásticos y visuales (buena luz, encuadre, si es realizada con

algún programa informático que se eliminen las áreas sobrantes o los recortes bien acabados, si es hecha con rotuladores, acuarela, t mpera o cualquier t cnica pict rica que no haya borrones, manchas, pintura corrida, etc. As  mismo, en los criterios de calificaci n se tiene muy en cuenta la capacidad del alumnado en la profundizaci n de la ret rica visual y en sus beneficios en la formaci n de los ni os y ni as y en el desarrollo de una mente cr tica y las posibilidades did cticas que esta actividad ofrece a los infantes de Primaria.

FIGURA 3. *Figura ret rica visual creada por la alumna Laura Pintiado titulada ‘La hipocres a en tiempos de cuarentena’, representando la cuarentena “permanente” a la que se someten los animales en los Zoos contrast ndola con la cuarentena mundial provocada por la COVID-19.*



Fuente: <https://bit.ly/3exAPC4>

Actividad: Poesía visual

Con esta actividad se pretende profundizar en la creación experimental de la poesía en la que la imagen prima sobre el texto. A través de numerosos ejemplos presentes en el portfolio de la asignatura se motiva al alumnado para que diseñe sus propias creaciones.

Con la intención de fomentar en ellos la motivación por la actividad así como hacerles entender que el diseño de la imagen se encuentra en todo lo que nos rodea (publicidad, envases de productos, diseño de ropa, muebles, etc.), se plantea, a modo de mini proyecto, la creación de un producto final que consiste en mandar imprimir la imagen creada en una camiseta, en una bolsa de tela o una taza.

Después investigar en internet sobre la temática y los diferentes autores/as más significativos/as (el extremeño Antonio Gómez, Chema Mádraz, Joan Brossa, Natalia Ramírez, etc.) el alumnado crea su propia poesía visual. En este caso no se utilizan técnicas de dibujo y pintura (excepto para los caligramas), sino que se centra en la creación de una imagen fotográfica a través de la relación de dos o más objetos físicos.

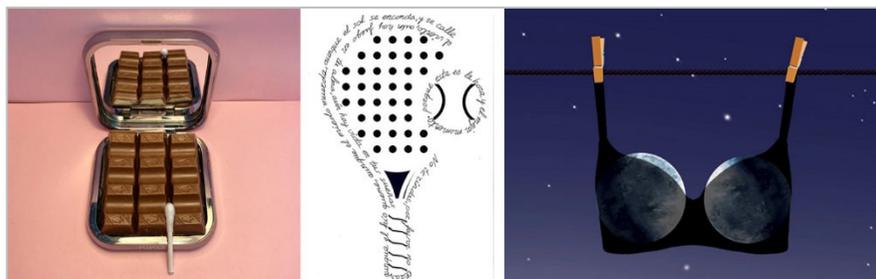
Los requisitos de la actividad consisten en conseguir una imagen de calidad en términos visuales, trabajando de manera especial la iluminación, la colocación o relación de los elementos, la perspectiva, el punto de vista o encuadre, etc. Igualmente se les da la posibilidad de editarla un poco para mejorarla si es necesario (pasarla a blanco y negro, eliminar el ruido en los niveles, recortarla un poco, rotarla o darle algún filtro de color). Finalmente se le añade un título que ayude al espectador a descifrar o decodificar el mensaje que se pretende transmitir.

FIGURA 4. Captura de pantalla de la actividad del portfolio de la asignatura creado por la docente de diferentes ejemplos de poesía experimental de la Diputación de Badajoz, que incluye cinco citas visuales indirectas. Arriba-izquierda, 'Tipo-grafía' de Florentino Puente Vega; abajo-izquierda, 'Las fases de una' de Natalia Ramírez Fominaya; arriba-centro, 'El niño dios protegido por la ley de protección de menores' de José María Menéndez Jambрина; centro-abajo, 'Libertad' de Asier Sanz Nieto; arriba-derecha, 'Disco duro-la memoria del tiempo' de Ramón Castuera García y abajo-derecha, 'Sin miedo' de David Trashumante.



Fuente: <https://bit.ly/3esSYB1>

FIGURA 5. Ejemplos de poesía visual creadas por el alumnado. De izquierda a derecha: Beatriz García, María del Mar Guerrero e Isabel Porteros.



Fuente: Montaje realizado por María Méndez Suárez a partir de las imágenes realizadas por las alumnas.

FIGURA 6. Ejemplos de poesía visual impresas. Izquierda, de la alumna M^a del Mar Guerrero y derecha de la alumna Alba Gil.



Fuente: Montaje realizado por María Méndez Suárez a partir de las imágenes realizadas por las alumnas.

Actividad: Educa-Thyssen

Educa-Thyssen es un área de educación creada por el Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid. Uno de sus proyectos es el taller “Los cuentos del camino”. Es una actividad que forma parte de las acciones educativas que oferta el Museo Thyssen-Bornemisza con el objetivo de fomentar, entre el alumnado de Educación Infantil y Primaria, la sensibilidad hacia el arte y la cultura, además de brindar a los maestros propuestas transversales entre disciplinas (EducaThyssen, 2017).

Por otro lado, el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) que también desarrolla proyectos educativos a través del Arte es creado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Uno de sus talleres denominado “Taller de animales fantásticos” propone la creación de ilustraciones a partir de los referentes de las obras de Thomas Grunfeld y Joan Fontcuberta, mezclándola con la mitología grecorromana, Harry Potter y los Pokemon. Esto deriva en ilustraciones fantásticas que los escolares realizan desarrollando la imaginación y fantasía y uniendo diferentes conceptos y estilos.

- Una vez mostrados estos dos proyectos de museos y para terminar de completar la información necesaria para la realización de la actividad, se presenta a los alumnos y alumnas las

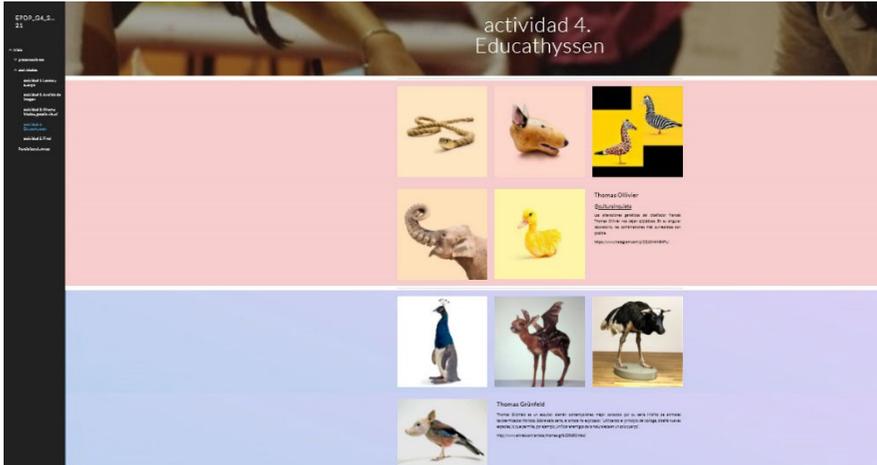
obras de diferentes artistas que trabajan o han trabajado con la música. Uno de ellos, el artista plástico Wassily Kandinsky [1866-1944], y su obra *De lo espiritual en el arte*. Este artista, muy relacionado con la música, abogaba por representar en sus pinturas la música y el sonido, como una forma de expresión de lo espiritual y abstracto, expresando la conexión que existe entre diferentes modos de expresión artística (poesía, pintura, música...) teniendo como hilo conductor la capacidad para expresar nuestra “música interior” (Kandinsky, 1999, p.41).

- Por otro lado, el compositor francés Claude Debussy con su obra *Sirenas*, reproduce magistralmente esos míticos cantos de sirenas que atrapaban a los marineros en sus aventuras oceánicas. Del mismo modo, George Brumb, compositor vanguardista estadounidense, nos ofrece su gran obra *Vox Balaenae*. Esta obra creada en 1971 con piano y flauta nos recuerda al canto de la ballena jorobada.

Una vez mostrados todos estos referentes artísticos se comienza la actividad planteada al alumnado que consiste en crear un pequeño cuento desde varias palabras elegidas al azar (De Bono, 2008). Los referentes artísticos para crear los personajes fantásticos son el alemán Thomas Grunfeld y el diseñador francés Thomas Ollivier. Una vez desarrollado el cuento el alumnado crea su propia música usando diferentes utensilios caseros (bolsas de sopa, botes de cristal, hacer sonidos con la voz, dando golpes en una mesa...), y grabando el audio con el móvil. De esta manera, se trabaja el lenguaje plástico y visual y el musical en una misma actividad.

- Finalmente, se realiza el montaje del cuento utilizando una caja de cartón, pintándola y decorándola con diversos materiales (pintura, purpurina, recortes...), realizando al menos dos personajes fantásticos del cuento con plastilina y otros elementos que se colocan en el escenario creado.

FIGURA 7. Captura de pantalla del portfolio digital de la actividad EducaThyssen con ejemplos de las obras de los artistas Thomas Grunfeld y Thomas Ollivier.



Fuente: <https://bit.ly/3BoP7yL>

FIGURA 8. Ejemplo de montaje final del cuento ideado por la alumna Laura Pintiado y detalle de uno de los personajes fantásticos: Bosh (quimera realizada con cabeza de serpiente y cuerpo de aspiradora).



Fuente: Montaje realizado por María Méndez Suárez a partir de las imágenes realizadas por la alumna.

Actividad final

A esta actividad final no se le asigna ningún nombre ya que se trata de que sea el propio alumnado el que la idee de manera completamente libre conjugando todo lo aprendido durante el transcurso de la asignatura. Lo que se espera es que, de alguna manera, se vuelque todo lo aprendido (interdisciplinariedad, imagen, teoría del color, composición, retórica visual, fantasía, creatividad...). Se trata de realizar un proyecto programado para un trimestre, poniéndose en la piel de los futuros maestros que van a ser, conjugando contenidos tanto de la educación artística como de otras disciplinas del currículum.

5. DISCUSIÓN

El estudio realizado por Rodríguez, Galván y Martínez (2013) afirma que los portafolios digitales constituyen herramientas mediadoras de carácter simbólico que procesan la información como operaciones cognitivas. Desde nuestra experiencia práctica de aula hemos podido comprobar un cambio sustancial en la manera de aprender y pensar visualmente en el alumnado. Así mismo, de acuerdo con las afirmaciones de De la Concepción, Serván y Soto (2019) y Balart y Cortés (2015) respecto a la idoneidad de su uso para entrelazar los procesos de aprendizaje y evaluación, su práctica durante el desarrollo de la asignatura que nos ocupa, ha puesto de manifiesto que resulta idóneo para la adquisición de las competencias relacionadas con el mundo profesional en el alumnado y aporta al docente valiosa información sobre el proceso de su aprendizaje y ayuda enormemente a la evaluación continua.

Durante la exposición y desarrollo de este tema hemos ido comentando y recalando cómo existen numerosos lenguajes expresivos por los que el ser humano se comunica (verbal, musical, corporal, matemático...), dando especial importancia al lenguaje visual, al estar directamente relacionado con la disciplina impartida. Es un lenguaje que contribuye de manera especial en el desarrollo de la imaginación, la creatividad, en la capacidad de atención, de análisis, de la percepción espacial, el desarrollo cognitivo, la alfabetización visual y el pensamiento crítico. Esto mismo se relaciona directamente con la afirmación que hace Marín-

Viadel (2003) al asegurar que la Educación Artística no sirve únicamente para expresar emociones y sentimientos, sino que constituye una forma de pensamiento y no solo es un proceso sensorial.

6. CONCLUSIONES

Las competencias clave del currículum son esenciales a la hora de combinar los saberes teóricos, las destrezas y habilidades prácticas y facilitan el aprendizaje transversal de manera integral desde todas las áreas de conocimiento. El planteamiento de esta asignatura ha puesto el foco precisamente en este posicionamiento desde un contexto tan especial y difícil como ha sido la pandemia que la sociedad está viviendo en estos momentos. Se ha intentado desarrollar una programación de aula basada en la herramienta metodológica del portfolio digital, aunando todos los elementos del currículum, para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje coherente e integral que habilite a los estudiantes en las destrezas necesarias para enfrentarse a los retos del siglo XXI, caracterizado por los medios de comunicación de masas y los mass media.

Por otro lado, se han tenido muy en cuenta tanto los objetivos generales de la etapa como los objetivos especificados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) para que el alumnado sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje con una actitud proactiva a través de un proceso por descubrimiento. En este sentido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han desarrollado en ellos las destrezas y habilidades necesarias para decodificar las imágenes que nos rodean y han aportado en ellos grandes beneficios al despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje, potenciando su autonomía y desarrollando su pensamiento reflexivo y crítico. Del mismo modo, el alumnado ha ido siendo consciente poco a poco de que la Educación Plástica no es solo manipulación de materiales, sino que va mucho más allá, y que puede ser una disciplina ideal para desarrollar el pensamiento crítico, visual y creativo, tan demandado por la sociedad actual.

7. REFERENCIAS

- Balart, C., y Cortés, S. (2017). El uso del portafolio digital como estrategia para evaluar competencias de aprendizaje en el contexto de la Formación Inicial Docente. *Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales*, (34), 111-126. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/379>
- BOE (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. <https://bit.ly/3xe2JJM>
- BOE (2007). *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales*. <https://bit.ly/3f2q5M4>
- BOE (2013). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. <https://bit.ly/3f6MqIG>
- BOE (2015). *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*. <https://bit.ly/2UVV5qj>
- Cortés, L.C., y Grinspun, N. (2019). La importancia del cuerpo en las prácticas pedagógicas en Artes Visuales. *Perspectiva Educativa*, 58(3), 102-126. [https:// dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.58-iss.3-art.865](https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.58-iss.3-art.865)
- Cox, L. (2018). El portafolio digital como estrategia pedagógica: carrera Licenciatura en Educación con mención en Alemán y Pedagogía en Alemán. *Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales*, (41). <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1394>
- De Bono, E. (2008). *Creatividad. 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Grupo Planeta.
- De la Concepción, L., Serván, M.J., y Soto, E. (2019). Las Competencias Docentes y el Portafolio Digital: Crear Espacios de Aprendizaje y Evaluación en la Formación Inicial del Profesorado. Un Estudio de Casos. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(2), 111-131. <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.2.006>
- EducaThyssen. (2017). *Los cuentos del camino*. <https://bit.ly/37553rX>
- Giráldez, A., y Palacios, A. (2014). *Educación Artística en Iberoamérica: Educación Primaria*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos. <https://bit.ly/3l6fPqe>
- Kandinsky, V. (1999). *De lo espiritual en el arte*. Paidós.

- Marín-Viadel, R. (2003). Aprender a dibujar para aprender a vivir. En R. Marín-Viadel (coord.), *Didáctica de la Educación Artística para primaria* (pp. 4-51). Pearson Educación.
- MECD (2014). *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. <https://bit.ly/2Vi78OJ>
- Méndez-Suárez, M, (2020). La interdisciplinariedad pedagógica en la asignatura la Expresión Plástica y su Didáctica en Primaria, desde un enfoque a/r/tográfico. *Tercio Creciente (Monográfico extraordinario IV)*, 133-146. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra4.5739>
- MUPAI. (2013, febrero). *Taller animales fantásticos*. <https://bit.ly/3rF2OVM>
- OCDE (2019). *El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias*. <https://bit.ly/3BSCKvc>
- Piqué, M; Sarsanedas, J y García Falcó, G. (2010). *Letras. Dossier educativo en torno al espectáculo Skribo. Una aventura caligráfica*. Fundación La Caixa. <https://bit.ly/3imPDEB>
- Rodríguez, J.L., Galván, C., y Martínez, F. (2013). El portafolios digital como herramienta para el desarrollo de competencias transversales. *TESI*, 14(2), 157-177.
- Sánchez, J. (2012). El e-portafolio en la docencia universitaria: percepciones de los estudiantes y carga de trabajo. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 7, 31-55.
- Springgay, S., Irwin R. & Wilson, S. (2005) A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative Inquiry*, 11(6), 897-912.
- UNESCO (2016). *Estrategia de la UNESCO para la Enseñanza y Formación Técnica y Profesional (EFTP) (2016 2021)*. <https://bit.ly/3xcUwWa>