

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Modalidad B: Cauces para la creatividad plástica, escénica y audiovisual

UNA MIRADA SITUACIONISTA EN EL AULA Y SU ENTORNO

LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS COMO PROCESO CREATIVO Y DE INTERPRETACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA

**MÁSTER EN PROFESORADO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA,
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS,
ARTÍSTICAS Y DEPORTIVAS**

Especialidad: Dibujo y Artes Plásticas. Curso 2012-2013

Autor: Eduardo Pardos Sánchez

Directora: Carmen Martínez Samper



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza



Universidad
Zaragoza

I N D I C E

01. Introducción	5
02. Contextualización dentro del Máster	6
03. Descripción del proyecto	7
04. Marco teórico	9
04.A La Interpretación	9
04.B El contexto histórico	10
04.C Bloques temáticos	10
05. La creatividad en la Educación	12
06. Definición del problema	15
07. Experiencia docente	16
08. Objetivos	16
09. Diseño Metodológico	18
09.A Clase teórica	19
09.B Creación artística	21
09.C Documentación	22
09.D Portafolio	23
09.E El debate artístico	24
09.F Encuestas	25
09.G Exposición física y online	25
10. Conclusiones, consecuencias e implicaciones	26
11. Bibliografía	27
12. Anexo I: contenidos de ampliación del Marco teórico	30
13. Anexo II: encuesta	44

01. Introducción

Este Trabajo Fin de Máster se plantea en la propuesta de iniciación a la investigación e innovación educativa de la Modalidad B. Este trabajo concluye una etapa formativa universitaria de carácter profesional, en la que se capacita para ejercer la labor docente.

Esta nueva actividad como docentes nos va a exigir comprometernos con un trabajo complejo en que la experiencia va jugar un papel muy importante. Saber utilizar los conocimientos adquiridos en este Máster contribuye a desarrollar un proceso de aprendizaje para continuar formándonos como docentes.

En educación es necesario introducir constantemente nuevas formas de hacer y desarrollar metodologías para potenciar la creatividad y contextualizar los cambios que se producen en nuestra sociedad. Así también, hay que extraer de la metodología todo aquello que aún sea válido y desechar o adaptar aquello que ya no lo es tanto.

La creatividad, nos dice *Saturnino de la Torre*¹, ha de estar presente en el currículo si queremos que lo esté en el desarrollo profesional y en la realización personal del adulto.

Mediante la línea de investigación e innovación, *Cauces para la creatividad plástica, escénica y audiovisual* propuesta por la profesora *Carmen Martínez Samper*, se propone una integración en las enseñanzas artísticas de unos determinados aspectos culturales contemporáneos relativos al arte producido en los últimos 50 años del siglo XX que ayuden a los estudiantes a la interpretación de las realizaciones artísticas actuales. Así como, la valoración e interpretación personal de las propias obras de los estudiantes mediante el diseño de actividades que propicien y fomenten la creatividad.

Dentro de la línea de investigación este proyecto se enmarca en la disciplina plástica, ya que gran parte de la base teórica se centra en esta actividad, aunque puntualmente no se descarta el uso de las otras líneas debido al carácter integrador y de fusión de disciplinas en los temas a tratar.

1 Saturnino de la Torre. Catedrático de Didáctica e Innovación Educativa de la Universidad de Barcelona.

02. Contextualización dentro del Máster

Este proyecto se enmarca como Trabajo Fin de Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas; en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, del curso 2012/2013.

A lo largo del curso hemos estudiado e investigado sobre diversos conocimientos de las diferentes teorías del aprendizaje y su aplicación en diversos diseños de actividades, tareas y programaciones didácticas.

Durante este período de formación hemos profundizado en la legislación vigente y en aquellos contenidos que nos permitirán contextualizar tanto este Trabajo Fin de Master como la profesión docente para la que nos estamos formando.

Concretamente en la parte específica del Máster, se ha trabajado en aspectos de innovación en la actividad docente valorando y diseñando propuestas que ayuden e intenten mejorar el proceso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Los Practicum han sido la parte más gratificante del Máster donde hemos pasado de la teoría a la praxis, conceptos que resultan abstractos y en algunos casos incomprensibles en el aula se clarificaban en su contexto. Una pequeña experiencia que nos sirve de introducción a nuestro futuro trabajo como docentes.

El Trabajo Fin de Máster se presenta como un trabajo final que hace uso y aplicación de los recursos y conocimientos *grosso modo* aquí comentados.

03. Descripción del proyecto

El presente proyecto consta de un estudio de investigación en el aprendizaje creativo y una propuesta de innovación de una serie de actividades que ayuden al estudiante de Bachillerato a comprender los lenguajes artísticos actuales.

Su finalidad es evidenciar el recorrido por las miradas en torno a las diferentes representaciones de las últimas tendencias artísticas del siglo XX para confrontar críticamente a los estudiantes con ellas. Se trata de exponer a los estudiantes no sólo al conocimiento formal, conceptual y práctico en relación al arte sino también a su consideración como parte de la diversidad cultural. Este enfoque comprensivo trata de favorecer una actitud reconstructiva, es decir de autoconciencia de su propia experiencia en relación con las obras, los temas, los trabajos en el aula y su entorno, desarrollando estrategias de comprensión.

Para *Hernández*² el objetivo de la educación artística consiste en favorecer la comprensión de la cultura visual mediante el aprendizaje de estrategias de interpretación frente a los objetos físicos o mediáticos que conforman la cultura visual.

Las estrategias didácticas que se van a poner de manifiesto en este trabajo giran entorno a la potenciación y el desarrollo creativo del estudiante, por eso se propone un aprendizaje significativo que implica relacionar y aplicar los conocimientos adquiridos a un contexto mediante trabajo individual y cooperativo. El docente adoptará el rol de guía entre los conocimientos y los estudiantes.

Las estrategias didácticas utilizadas deberán promover el compromiso de los alumnos/as hacia su aprendizaje [...] despertar expectativas e intereses y hacer suyos los objetivos marcados por el docente y poder comprobar en la práctica que los logran y los superan.³

Este proyecto dirigido al Bachillerato artístico (1º y 2º) adquiere un sentido transversal al integrarlo en diferentes asignaturas de la modalidad con el fin de aprender a interpretar y reflexionar de forma crítica sobre el arte actual, aportándoles habilidades para desarrollar su propio lenguaje y propiciar su creatividad.

El Currículo Oficial del Bachillerato⁴ dispone en el Artículo 7, los Objetivos del Bachillerato, de los cuales se destacan los siguientes:

h) Comprender, analizar y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores que influyen en su evolución. Participar de

2 HERNÁNDEZ, F. Educación y cultura visual. Barcelona, Octaedro, 2000. (p.185)

3 Ferreiro (2006).

4 REAL DECRETO 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas.

forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

l) Reforzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

m) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Actualmente, y en todos los ámbitos, nos vemos sometidos a una ingente cantidad de información, y por ello, cada vez más se nos exige una postura crítica y reflexiva que nos ayude a discernir la calidad de la misma.

Establecer como referencia las Últimas Tendencias Artísticas del siglo XX para el desarrollo de actividades encaminadas al diseño de experiencias artísticas pretende mostrar unos lenguajes artísticos imprescindibles para la interpretación del arte actual. Promoviendo de esta forma una visión más cercana de la cultura contemporánea y aportar más recursos creativos a su aprendizaje artístico.

04. Marco teórico

04.A La interpretación

Este Marco Teórico va a ser la base para el trabajo en las actividades y elemento clave para el ejercicio de interpretación. Siguiendo las reflexiones de *Pilar Diéz del Corral* sobre la interpretación en su tesis doctoral⁵, donde nos muestra la interpretación *como un procedimiento fundamental en los discursos filosófico, científico y artístico*.

También recalca que *toda interpretación es una representación mediante símbolos de una concepción de algo. Cada nueva contribución cultural supone una nueva concepción de algo y una respuesta a alguna o todas las representaciones anteriores*.

Este planteamiento nos muestra la necesidad de que para entender el Arte Contemporáneo es necesario haber entendido las representaciones anteriores y viceversa. Por esta razón, este proyecto pretende salvar esa laguna que existe en el Currículo actual aportando una serie de contenidos que ayuden a la tarea de interpretación propuesta.

Interpretar viene a ser comprender y manifestar explícitamente esa comprensión. Siempre estamos interpretando pero toda la actividad vital intelectual es interpretativa. Sólo se interpreta cuando se entiende el producto como portador del contenido, es decir como un objeto generado por alguien en unas circunstancias con la intención de manifestar algo. Para que se interprete el interpretante ha de sentirse interpelado, es decir, interesado, involucrado en el sentido del producto. Expresar el sentido de una cosa supone poder apreciar en ella una intención respecto a su valor y describir su génesis en virtud del valor a que se entiende dirigida de un manera intencional. La interpretación se refiere siempre a una producción humana artificial. El ser humano se expresa modificando el medio ambiente por medio de artificios. Esos artificios, que son su medio de expresión, constituyen la cultura.⁶

Los siguientes apartados corresponden a la temática que se va a tratar en el desarrollo de las actividades, en el Anexo se presentan los datos de manera representativa de cada uno de los apartados y sus aspectos más relevantes tanto en la contextualización como en la descripción de las distintas tendencias artísticas.

5 “Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano”. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, 2005.

6 Diéz del Corral: “Op cit.”

04.B El contexto histórico

En este apartado se destacan dos funciones: la primera de repaso y ampliación de los conocimientos sobre la historia reciente que los estudiantes adquirieron en la Educación Secundaria Obligatoria; y la segunda, como parte fundamental para entender e interpretar los hechos y manifestaciones artísticas objeto de análisis.

Ninguna obra o trabajo de arte surgen de la nada, el arte forma parte de la cultura y la cultura ejerce una enorme influencia sobre el arte. A veces los artistas asumen los valores de su época y los propagan a través de sus obras, a veces las obras surgen del rechazo hacia la ideología y la estética imperantes⁷. Eisner (1988)

Según Katter⁸ (1985) existen tres cometidos básicos para la Historia del Arte:

- *La investigación sobre la vida y el desarrollo de la obra del artista.*
- *La discusión sobre la naturaleza de las obras.*
- *El estudio sobre el lugar, el contexto histórico y cultural en el que fueron realizados los trabajos.*

De esta forma se explicarán las consecuencias y la relación con el arte que tuvieron los diferentes acontecimientos en los ámbitos político, económico, científico, tecnológico, cultural y social a lo largo de los últimos cincuenta años del siglo pasado. La introducción de estos aspectos históricos se estructurará según las características de cada bloque temático.

04.C Bloques temáticos

Para ayudar a la compresión de los contenidos se siguen unos parámetros basados en los expuestos por diferentes historiadores del arte⁹ en relación a las tendencias artísticas de la segunda mitad del siglo XX. Por esta razón, se va a establecer el siguiente esquema como base teórica:

- Bloque 1: Abstracción Expresiva; Expresionismo Abstracto e Informalismo
- Bloque 2: Abstracción Neoconcreta y Tecnológica; Objetividad Geométrica, Minimal Art y Op Art
- Bloque 3: Tendencias Neorrepresentativas; Pop Art, Neodadaísmo, Neofiguración e Hiperrealismo
- Bloque 4: Tendencias más allá de la dimensión visual; Arte Povera, Arte Concepc-

7 Para este proyecto se ha utilizado como referente a la historiadora Anna Maria Guasch. El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural

8 Citado en Diéz del Corral: "Op cit." (p.457)

9 Citado en Diéz del Corral: "Op cit." (p.457)

tual, Arte de Acción, Land Art y Body Art

- Bloque 5: Postmodernidad; Transvanguardia, Neoexpresionismo y Arte Urbano

En el siguiente cuadro se establece una relación de los cinco bloques temáticos y la cronología de las diferentes tendencias artísticas:

	1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000
BLOQUE 1: ABSTRACCIÓN EXPRESIVA		EXPRESIONISMO ABSTRACTO INFORMALISMO					
BLOQUE 2: ABSTRACCIÓN NEOCONCRETA Y TECNOLÓGICA			OBJETIVIDAD GEOMÉTRICA MINIMAL ART OP ART				
BLOQUE 3: TENDENCIAS NEORREPRE- SENTATIVAS			POP ART NEODADAISMO NEOFIGURACIÓN HIPERREALISMO				
BLOQUE 4: TENDENCIAS MÁS ALLÁ DE LA DIMENSIÓN VISUAL			ARTE POVERA ARTE CONCEPTUAL ARTE DE ACCIÓN LAND ART BODY ART				
BLOQUE 5: POSTMODERNIDAD					TRANSVANGUARDIA NEOEXPRESIONISMO ARTE URBANO		

05. La creatividad en la Educación

El sistema educativo debe tener una estrecha vinculación con las necesidades sociales actuales, y la creatividad es uno de los principios fundamentales de la educación contemporánea¹⁰.

Históricamente se ha tenido la falsa idea en el ámbito educativo de considerar que la creatividad no era educable, pensando que la persona creativa lo era porque sí. Ahora sabemos por diversos estudios e investigaciones que la realidad es bien distinta y que existe una necesidad imperante de desarrollar en los estudiantes esta capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza para poder desenvolverse mejor en su contexto actual. En este sentido es importante decir que enseñar creatividad como tal no es posible pero sí se puede cultivarse y encauzarse¹¹.

En este aspecto también cabe destacar el ámbito donde se desarrolla la creatividad. *Alex Osborn*¹², decía lo siguiente al respecto: “La imaginación no es exclusiva de la creación artística, sino que se puede aplicar también al campo científico y otros campos del conocimiento”. Otros autores, como *Carlos Blanco*, afirman que la creatividad se encuentra en nuestro quehacer diario.

Este proyecto se enmarca en el área de educación artística, el campo donde más se han desarrollado los recursos didácticos, los programas y los proyectos de carácter interdisciplinario. Por ello, se ha convertido en el área de intervención educativa ideal para el fomento y la potenciación del aprendizaje creativo.

Como señala, *Gardner y Csíkszentmihály*¹³, en sus estudios e investigaciones sobre la creatividad en la educación: el problema más importante de la educación es saber qué hay que aprender y qué hay que enseñar. Si se establece una metodología correcta y adaptada a las necesidades de los estudiantes por parte del docente, y además se potencia la imaginación y la creatividad de los estudiantes tendremos como resultado una mayor motivación de éstos hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“El reto de invitar al alumnado a crear le proporciona sensaciones especiales de superación: el haber hecho algo que es suyo, y solamente suyo, es el verdadero logro”¹⁴.

Un punto importante en el aprendizaje creativo es su directa vinculación al aprendizaje cooperativo y viceversa, dado que un modelo cooperativo adquiere sentido en el contexto actual, y está demostrado que en el trabajo cooperativo se logran mayores avances que los

10 VVAA. El aprendizaje creativo (10 ideas clave). Editorial Graó. Barcelona, 2009.

11 El aprendizaje creativo: “Op cit”.

12 Citado en Espriu, R.M. (2005). El niño y la creatividad. Sevilla. Trillas. (p.85)

13 Citado en El aprendizaje creativo: “Op cit”. (p.48)

14 Paynter, 1991.

realizados en la competencia individual. Habría que recordar a este respecto la aclaración que nos hace Ferreiro de los conceptos colaborar y cooperar: colaborar es contribuir con algo, ayudar a otros en el logro de un fin, mientras que cooperar es obrar conjuntamente con otro u otros para conseguir un mismo fin.

Para conseguir un buen trabajo en equipo es necesario “pensar en grupo” y para conseguirlo hemos tenido que tener previamente la capacidad individual de pensar por nosotros mismos. Además como afirma *Ferreiro*: la concepción del aprendizaje cooperativo exige de ambos momentos, los cuales, si los sabemos alternar dinámicamente, potencian el esfuerzo individual y también el trabajo en equipo.

Los autores del libro *El Aprendizaje Creativo*¹⁵ señalan 12 puntos en los que el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje creativo pueden contribuir a:

- Desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje
- Aprender a aprender a resolver problemas
- Gestionar el tiempo dedicado al trabajo
- Favorecer la responsabilidad individual
- Fortalecer el crecimiento y la autoafirmación de la personalidad e identidad individual
- Promover las relaciones entre los compañeros y compañeras
- Comprender y aceptar a todos los integrantes del grupo en la búsqueda de resolución de tareas
- Desarrollar habilidades interpersonales y estrategias para resolver conflictos
- Aumentar la motivación y la autoestima
- Promover el respeto por los otros
- Proporcionar la tolerancia, el pluralismo y la igualdad como formas de relación humana y de respeto por las creaciones de los demás
- Autoevaluarse como miembro individual del grupo y autoevaluar el resultado de éste. Qué cosas han resultado positivas para lograr las tareas y qué aspectos deberían cambiar.

Otro punto importante en desarrollo del aprendizaje creativo es el carácter transversal que conlleva. De esta forma podemos decir que no se centra en saberes parcelados, sino que se construye por medio de la integración disciplinar.

Según *Bergson*¹⁶: “Toda obra es debida al esfuerzo colectivo y progresivo de muchos pensadores, de muchos observadores también, complementándose, corrigiéndose, enderezándose los unos a los otros”.

El aprendizaje creativo es una herramienta metodológica eficaz para la superación de barreras disciplinares, fomentando el diálogo y tratando de enriquecerse con las aportaciones de diversos puntos de vista. Además significa aprender conocimientos en diferentes

15 El aprendizaje creativo: “Op cit”. (p.56-57)

16 Citado en GARDNER, H. *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 1994. (p.98)

niveles y áreas del currículo, a través de un proceso de construcción que va más allá de una mera reproducción mecánica.

Según *Alex Rovira*¹⁷, para llevar a la práctica el aprendizaje creativo se requiere del docente una exigencia en su trabajo promovida por un cambio de mentalidad y de metodología que potencie el desarrollo de la capacidad creadora del alumnado, fomentando el aprendizaje por medio del diseño de un currículo a través de técnicas creativas.

Proyecto Arts Propel

El Proyecto *Arts Propel* surge a raíz de las investigaciones de un proyecto anterior, *Zero Project* fundado por *Nelson Goodman* en 1967 en la *Universidad de Harvard*, para este proyecto se contó con más de cien investigadores. *Arts Propel* se constituyó con un nuevo enfoque del currículo y la evaluación en el campo de las artes, principalmente en la enseñanza secundaria.

Los objetivos de este proyecto se recogen en el propio nombre PROPEL, que es un acrónimo:

PRO (PRODUCTION): producción y desarrollo del potencial creativo de los estudiantes. Se trabaja sobre todo en la música, el arte visual y la escritura creativa.

PE (PERCEPTION): percepción y análisis de trabajos de artistas importantes

L (LEARNING): proceso de reflexión sobre esos trabajos y comparación con los trabajos personales.

Este proyecto se desarrolla mediante la metodología de proyectos que impulsa a los estudiantes a una creación constante, a pensar sobre lo creado y a buscar cosas nuevas; es decir, este modelo de aprendizaje invita a la experimentación, a la investigación y, en definitiva, al aprendizaje creativo. Este enfoque de enseñanza responde a la perspectiva constructivista con la intención de valorar el potencial artístico de los estudiantes y diseñar un conjunto de instrumentos de evaluación que documenten el aprendizaje artístico.

Así, la evaluación es una herramienta fundamental de todo el proceso, parte de la valoración del aprendizaje teniendo como referencia el portafolio (o cuaderno de artista) elaborado por el estudiante en el que se recogen bocetos, trabajos terminados, comentarios orales y escritos tanto de profesores como de alumnos sobre sus actividades. Adquieren importancia las autodescripciones, autoevaluaciones de los estudiantes. La definición de los criterios y las dimensiones de evaluación se realiza previamente y son los docentes juntos con los estudiantes los que la elaboran.

El proyecto *Arts Propel* es un modelo que se ha tenido en cuenta para la elaboración de la propuesta de diseño metodológico de esta memoria, fundamentándose en los principios aquí mostrados.

17 Rovira, Alex. *La buena vida*. Madrid. Aguilar, 2008. (p.172)

06. Definición del problema

A la hora de analizar un problema en el aula, obviamente, es necesaria una experiencia de la práctica educativa para poder realizar un análisis y una reflexión crítica al respecto. La experiencia actual desde la que partimos no es suficiente para poder emitir formulaciones, pero sí, desde nuestro nivel, identificar ciertos problemas, que posiblemente atienden más a nuestra experiencia de estudiantes que de docentes.

Bajo nuestro punto de vista consideramos como el problema el escaso conocimiento que poseen los alumnos del Bachillerato Artístico de las Últimas Tendencias Artísticas del siglo XX, ya que el temario de Historia del Arte no avanza más allá de las Primeras Vanguardias de la primera mitad del siglo XX, este problema es generalizado ya que el tiempo del que se dispone no es suficiente para ampliar el temario.

La dimensión del problema que aquí se describe atañe a un amplio sector de la sociedad. En una de las reflexiones que el filósofo español José Ortega y Gasset¹⁸ ya trataba este problema que todavía sigue en vigor:

“A mi juicio, lo característico del arte nuevo –desde el punto de vista sociológico- es que divide al público en estas dos clases de hombres: los que entienden y los que no lo entienden. El arte nuevo, por lo visto, no es para todo el mundo, como el Romántico, sino que va desde luego dirigido a una minoría especialmente dotada”.

En otra reflexión más actual, en este caso de *Manuel Borja-Villel*, director del Reina Sofía en una entrevista a el diario *El País*¹⁹ comentaba lo siguiente:

El arte contemporáneo no se entiende... Sin voluntad por entenderlo, responde tajante Manuel Borja – Villel, director del Museo Reina Sofía. Yo añadiría que eso ha ocurrido en cualquier época. Tampoco los contemporáneos de Velázquez lo comprendían: los emblemas, las alegorías, los juegos ópticos... el bagaje cultural del pintor se demostraba al pintar, y el del espectador, al comentar. Porque una cosa es el gusto estético, un primer nivel, donde nos gusta o no nos gusta. No hay más. Y, ¿a quién no le gusta Velázquez? Y otra, quién pueda descifrarlo, decir algo más de lo que se ve a simple vista.

Lo que ha ocurrido hoy es que el arte se ha liberado de las cadenas de la Academia, y las formas y los colores (ahora libres) adquieren protagonismo frente a las líneas. Algunos cuadros ya no son bonitos. Pero eso no quiere decir que los entendamos menos que antes. Y éste es el segundo nivel, el significado. No entendieron a Velázquez más que nosotros a Tápies o Bacon.

18 José Ortega y Gasset. La deshumanización del arte, Madrid, Alianza, 1985

19 “El arte no se entiende”, El País, 28-03-2008.

Es que esto no se entiende, bueno, pues ya sabes, voluntad por entenderlo. Es que no me gusta; pues tienes un pequeño problema, porque es un reflejo de donde vivimos, quizás los artistas no puedan hacer otra cosa hoy. Exactamente lo mismo nos ocurre con una guerra, ni nos gusta ni la comprendemos, pero no por ello dejamos de ver los telediarios para informarnos sobre ella.

También consideraremos como problema más de fondo el intentar articular de manera real un trabajo cooperativo y transversal en el que se impliquen activamente los docentes y los estudiantes. En relación a este tema y desde una perspectiva personal, el trabajo cooperativo sigue siendo una asignatura pendiente en la actividad docente, un problema que se arrastra, debido entre otros aspectos a un exceso de individualismo aprendido socialmente.

07. Experiencia docente

Este Máster de profesorado nos ha permitido ser partícipes de nuestra primera experiencia docente mediante los Practicum que han servido para llevar a la práctica sistemas de aprendizaje estudiados en los diferentes módulos.

Concretamente en la *Escuela de Arte de Teruel* se trabaja de forma interdisciplinar en varias de las asignaturas y la implicación de los estudiantes hacia proyectos novedosos es muy positiva. Este proyecto va dirigido a los estudios artísticos de Bachillerato como un elemento más de apoyo al conocimiento y al desarrollo creativo.

08. Objetivos

Los objetivos generales que se establecen para este proyecto se basan en los descritos por los autores del libro Aprendizaje Creativo, son los siguientes:

- *Determinar, con el conocimiento del alumnado, las competencias, los propósitos y los objetivos que queremos conseguir con cada una de las actividades programadas.*
- *Proporcionar instrumentos o estrategias docentes que ayuden a entusiasmarse, ampliar su capacidad y potenciar su inteligencia.*
- *Proponer actividades controladas, guiadas y libres que contribuyan a tomar iniciativas.*
- *Involucrar al alumnado en la participación activa durante la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes.*
- *Favorecer el interés y la motivación del alumnado hacia el aprendizaje por medio de actividades que despierten su talento creativo.*
- *Propiciar el uso de respuestas originales.*
- *Fomentar la interacción y comunicación entre el alumnado a partir de la creación de grupos de*

trabajo, de manera que favorezca la adquisición de hábito y habilidades creativas.

- *Evaluuar la utilidad y capacidad de las tareas educativas a partir de actividades que propicien un marco de disciplina y de trabajo.*
- *Plantear una evaluación cooperativa entre docentes y estudiantes.*
- *Enseñar a preguntar y a relacionar lo aprendido vinculándolo con las experiencias cotidianas del alumnado.*

A los objetivos propuestos por los autores del texto de referencia añadiremos otros más específicos que nos van a ayudar en la concreción de nuestra investigación:

- Reconocer y apreciar el arte surgido en la segunda mitad del siglo XX, como referencia muchas de las manifestaciones artísticas actuales.
- Apreciar la diversidad y multiculturalidad de las expresiones artísticas, así como conocer los recursos artísticos empleados
- Integrar en las enseñanzas artísticas la “idea” de cultura y contemporaneidad.
- Diseñar experiencias artísticas con las diferentes formas de expresión como parte de un lenguaje en el que lo contemporáneo forma parte de la docencia.
- Impulsar la cultura de la creatividad.

Estos objetivos son un el punto de referencia inicial de la finalidad que queremos conseguir con nuestro proyecto, puesto que desarrollan de forma clara los conocimientos transversales que marca el currículo.

En la puesta en práctica de los objetivos descritos se propone una metodología basada, como se explico anteriormente, en el proyecto de investigación Art Propel. Esta metodología se adapta a los dos niveles de Bachillerato y a las asignaturas propuestas para su puesta en práctica.

09. Diseño metodológico

La metodología, en torno a la que estamos desarrollando este Trabajo Fin de Máster, tiene un claro exponente artístico ya que parte de una línea de investigación, vinculada a la creatividad, dentro de la modalidad B.

Este proyecto pretende mostrar a los estudiantes una etapa artística clave para entender el arte de la cultura contemporánea mediante la elaboración de actividades y trabajos artísticos relacionados con los diferentes bloques temáticos propuestos.

Las actividades comenzarán con una parte teórica introductoria de las tendencias artísticas de un bloque temático concreto, de los mostrados en el Marco Teórico. De cada tendencia se analizará el contexto histórico; los artistas; las obras, materiales y recursos y; el concepto de la obra.

Las actividades seguirán con otra parte práctica que consistirá en la elaboración, por grupos, de trabajos artísticos que integren los aspectos fundamentales de las tendencias artísticas tratadas. Estos trabajos artísticos realizados se documentarán en un portafolio que recoja todo el proceso seguido desde las ideas previas, bocetos, definición, comentarios de los compañeros y del profesor, análisis y conclusiones.

Después de cada actividad se realizará una encuesta que servirá al docente para mejorar y valorar los resultados en el aprendizaje y la motivación del alumnado. Y para finalizar la actividad se creará un documento digital en línea, tipo blog, en el que los estudiantes mostrarán los trabajos realizados.

La única premisa a la hora de desarrollar las actividades será mantener el orden de los bloques temáticos de las tendencias pues responden a un proceso artístico-histórico. Así, por ejemplo, cuando se trabaje el primer bloque “Abstracción Expresiva” se verán las tendencias relacionadas con el “Expresionismo Abstracto” y el “Informalismo”.

En cuanto al nivel con el que trabajamos será el mismo para los dos cursos de Bachillerato artístico, lo que permitirá trabajar con una misma estructura. De esta forma se pueden repartir los bloques para su realización a lo largo de los dos cursos del Bachillerato. En las asignaturas de la modalidad como Cultura Audiovisual, Volumen y Dibujo Técnico I correspondientes al primer curso. Historia del Arte, Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas, Técnicas y proyectos en Volumen y Fotografía en el segundo curso.

En el planteamiento de las actividades por parte del docente, primero y recordando a *Gardner*, nos cuestionamos qué queremos que aprendan los estudiantes y qué tenemos que enseñarles. Aquí será necesario consultar los contenidos del Currículo Oficial y adaptar e integrar nuestros contenidos al esquema legal. Esta fase corresponde a un *Periodo de Inves-*

tigación previo, en el que además, nos serviremos del material relacionado que pudiéramos encontrar en relación a la temática de la actividad.

En un segundo estadio se encuentra la *Elaboración de Actividades* que estará en función del material recogido. Aquí juega un papel decisivo la capacidad y habilidad del docente para crear propuestas que motiven a los estudiantes, y que éstos se impliquen en desarrollo de los contenidos para obtener los objetivos planteados.

En último lugar, la *Puesta en Práctica* donde se desarrollan las actividades. En la anterior fase y en esta es imprescindible la organización y coordinación de los docentes implicados en el desarrollo de las actividades, como la concreción de la temporalización, y si se van a desarrollar dentro o fuera del entorno escolar.

En los siguientes apartados se explican unas pautas o ejemplos para el desarrollo de la propuesta:

09.A Diseño metodológico: **clase teórica**

Como se ha comentado anteriormente las actividades comenzarán con una primera toma de contacto con una clase teórica del bloque temático que se vaya a trabajar.

Se expondrán en detalle:

- Contexto histórico del movimiento artístico: se verán como las influencias económicas, políticas y sociales en los artistas configuraban una serie de motivaciones que les llevaban a generar un determinada forma de expresión. Partiendo de estos contextos se propondrá al estudiante una reflexión individual acerca de su contexto actual y de cómo influye en ellos.
- Las características artísticas más importantes del movimiento: que servirán de punto de partida para la práctica artística de los estudiantes.
- Los artistas y las obras más relevantes del movimiento artístico: como referentes a tener en cuenta por los estudiantes en sus propuestas.
- Análisis conceptual de las obras: donde se conocerá la intención artística y expresiva trabajada en el movimiento artístico. El análisis conceptual estará adaptado al nivel educativo de Bachillerato.
- Disciplinas, materiales y recursos utilizados: que serán el modelo a seguir para comprender de forma significativa el proceso artístico del movimiento.

Para elaborar la clase se aportará todo tipo material necesario para la comprensión del tema que se trabaje: diverso material gráfico, libros, documentos, archivos de imagen, archivos de video, etc.

En relación con los contenidos específicos de 1º de Bachillerato:

Cultura Audiovisual

De los contenidos que se trabajan en esta asignatura nos ocuparemos de los que a continuación señalamos:

1. Imagen y significado:

- Del inicio de la imagen a la era digital: evolución de los medios y lenguajes audiovisuales.
- Importancia de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- El poder de fascinación de la imagen.
- Funciones de la imagen. La imagen como representación de la realidad.
- Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.
- Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.

7. Análisis de imágenes y mensajes multimedia

- Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento.
- Valores formales, estéticos, expresivos y de significado.
- La incidencia de los mensajes, según el medio emisor.
- Análisis de los contenidos que nos llegan a través de Internet.

En relación con los contenidos específicos de 2º de Bachillerato:

Historia del Arte

De los contenidos que se trabajan en esta asignatura nos ocuparemos de los que a continuación señalamos:

1. Contenidos comunes:

- El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio: significado de la obra artística.
- La obra artística en su contexto histórico. Función social del arte en las diferentes épocas: artistas, mecenas y clientes. La mujer en la creación artística.
- La peculiaridad del lenguaje plástico y visual: materiales, técnicas y elementos formales. Importancia del lenguaje iconográfico.
- Aplicación de un método de análisis e interpretación de obras de arte significativas en relación con los estilos y con artistas relevantes.
- El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio: significado de la obra artística.
- La obra artística en su contexto histórico. Función social del arte en las diferentes épocas: artistas, mecenas y clientes. La mujer en la creación artística.
- La peculiaridad del lenguaje plástico y visual: materiales, técnicas y elementos formales. Importancia del lenguaje iconográfico.

- Aplicación de un método de análisis e interpretación de obras de arte significativas en relación con los estilos y con artistas relevantes.

09.B Diseño metodológico: **creación artística**

En esta propuesta de innovación los estudiantes realizan diversas prácticas artísticas basándose en los planteamientos de la clase teórica. Llevar a la práctica los conocimientos expuestos en la clase teórica refuerza la asimilación de los mismos. Además, la tarea que se les encomienda siempre es motivadora para un estudiante de artes.

La actividad comenzará con la formación de grupos de trabajo. Es recomendable que el docente establezca estos grupos para hacerlos más diversificados y obtener un resultado más enriquecedor desde el aspecto personal y artístico.

En relación con los contenidos específicos a 1º Bachillerato:

Volumen

De los contenidos que se trabajan en esta asignatura nos ocuparemos de los que a continuación señalamos:

5. Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional:

- Concepto, técnica y creatividad. Materia, forma y expresión.
- Relaciones visuales y estructurales entre la forma y los materiales.

En relación con los contenidos específicos a 2º Bachillerato:

Técnicas de expresión gráfico plásticas

De los contenidos que se trabajan en esta asignatura nos ocuparemos de los que a continuación señalamos:

5. Incidencia de las técnicas en el proceso artístico-cultural:

- Técnicas y estilos. Las técnicas en la historia.
- Incorporación de nuevos materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística. Técnicas y procedimientos contemporáneos. Técnicas empleadas por los medios de comunicación social.

Taller artístico: Técnicas y proyectos en volumen

En este taller se pueden incluir más contenidos de los indicados en función de las características de la temática que se trabaje.

- Diseño y proyección de elementos tridimensionales. Relación de la estructura, la for-

ma y la función en la realización de objetos. Análisis de los aspectos materiales, técnicos y constructivos. La creación y el diseño de objetos. La metodología en el proceso y desarrollo de proyectos. El proceso creativo. Fases de un proyecto. Niveles de resolución. La maqueta y el prototipo.

09.C Diseño metodológico: **documentación**

La documentación de las obras pretende recoger el proceso de trabajo en la elaboración de la pieza artística y el resultado final.

El carácter de las obras de los temas presentados son de índole diversa en cuanto sus disciplinas. Algunas de ellas será necesario registrarlas por medio de cámaras fotográficas o de vídeo por sus características efímeras en las que se trabajan los conceptos de espacio-tiempo.

Para ello se hará uso de los materiales disponibles en el centro y exigirá a los estudiantes el aprendizaje de su uso, racionalizar y compartir los recursos.

En relación con los contenidos específicos a 1º de Bachillerato:

Cultura Audiovisual

De los contenidos que se trabajan en esta asignatura nos ocuparemos de los que a continuación señalamos:

2. La imagen fija y sus lenguajes:

- Los códigos que conforman los diferentes lenguajes.
- Cartel, historieta gráfica, fotografía, diaporama. La cámara fotográfica.
- El guión de la historieta.
- Sistemas de captación y tratamiento de imágenes fijas.

4. Integración de sonido e imagen. Producción multimedia:

- La función expresiva del sonido. Características técnicas.
- La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.
- Sistemas y equipos de captura, registro, tratamiento y reproducción de imágenes y sonidos.
- Proceso de producción de documentos multimedia. Realización, edición, postproducción.

- Creación de imágenes por ordenador.
- Otros dispositivos con posibilidades de transmisión de reproducción de imagen y sonido.

5. Los medios de comunicación:

- Medios de comunicación de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. El uso responsable de la red.
- Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.

En relación con los contenidos específicos a 2º de Bachillerato:

Taller artístico: Fotografía

En la documentación de los trabajos artísticos será necesario aplicar los conocimientos de los contenidos seleccionados de este taller:

- La imagen fotográfica. Fundamento y orígenes de la fotografía: notas sobre su evolución histórica. La fotografía como técnica y como arte. Sistemas fotográficos de producción y reproducción de imágenes.
- La cámara. Características básicas de la cámara fotográfica: aplicaciones de los diversos tipos de cámara. El objetivo. El enfoque. El diafragma. El obturador. Concepto de profundidad de campo y factores de los que depende.
- Laboratorio digital. Conceptos básicos. El ordenador, escáner e impresoras, sus características. Programas para el tratamiento de la imagen. Soportes para la impresión digital.

09.D Diseño metodológico: portafolio

El portafolio es una herramienta con un gran potencial a la hora de analizar múltiples aspectos del aprendizaje del estudiante. En síntesis, para esta actividad, lo que va caracterizar el portafolio son:

- El interés por reflejar la evolución de un proceso de trabajo y aprendizaje
- Estimular la experimentación, la reflexión y la investigación
- Mantener un diálogo con los problemas, los logros, los temas, los momentos claves del proceso, etc.
- Reflejar el punto de vista personal de los protagonistas

“Un portafolio es, en muchos aspectos, como una ventana que se abre, no sólo ante el trabajo del estudiante, sino ante su manera de pensar. La presentación del material y el análisis e interpretación del interés puesto en la creación de cada elemento, daría lugar a volúmenes enteros sobre el carácter de la persona que ha compaginado todo el material²⁰.”

“Un portafolio didáctico es la historia documental estructurada de un conjunto (cuidadosamente seleccionado) de desempeños que han recibido preparación o tutoría, y adoptan la forma de muestras del trabajo de un estudiante que sólo alcanzan realización plena en la escritura reflexiva, la deliberación y la conversación²¹”.

²⁰ Roger Spears, Profesor del Architecture School of Design.

²¹ Shulman (en Lyons, 1990: 18).

En este marco, el portafolio del estudiante está caracterizado por²²:

- 1 El portafolio es del alumno/a y no del curso o del profesorado. Por lo tanto debe decidir el sentido que tiene, cómo va a organizar la trayectoria de reflexión y los diferentes elementos que incluirá. Cada portafolio es una creación única, porque cada estudiante determina qué evidencias ha de incorporar y realiza una auto-evaluación como parte de su proceso de formación. Aunque este carácter personal no excluye (como veremos) la presencia de otras voces.
- 2 Cada estudiante recogerá evidencias de su aprendizaje utilizando un hilo conductor que las organice y les de sentido. La selección debe estar acompañada de una reflexión sobre el valor que tienen esos documentos para cada uno.
- 3 Cada estudiante elige la forma de presentar-representar su propio portafolio.
- 4 El portafolio está integrado por:
 - Diario de campo: El estudiante escribirá sus objetivos, reflexiones, asociaciones relacionadas con el desarrollo del curso que proporcione pistas sobre su evolución. El diario de campo es el material de base para la reflexión sobre tu propio proceso de aprendizaje.
 - Documentos: Una selección de los documentos producidos en las actividades desarrolladas en los módulos del curso, también se pueden incluir trabajos realizados por iniciativa propia o por sugerencias de los profesores.
 - Reproducciones: Incluye ejemplos de productos desarrollados fuera de las actividades, por ejemplo, la reproducción de un correo electrónico que te brindó algunas pistas sobre el trabajo, o la reproducción de un chat con un experto que consideró importante, o una página web de la que obtuvo información relevante, etc...).
 - Carpeta del proyecto: Incluirá borradores o bocetos y otras aportaciones que proporcionen pistas de su realización.
 - Testimonios: Documentos sobre el trabajo del alumnado preparados por los profesores y/o tutores, relativos al proceso formativo del estudiante.

09.E Diseño metodológico: el debate artístico

El debate en el aula es una excelente herramienta de trabajo para valorar la actitud de los estudiantes, además con esta actividad se pretende que estos demuestren sus conocimientos, así como desarrollar y potenciar sus destrezas en la oratoria.

Los estudiantes realizarán un trabajo previo de debate en grupo para planificar su discurso que versará según la temática tratada y propuesta por el docente que marcará las pautas de su desarrollo.

22 Agra, M. J., Gewerc A., Montero L. "El portafolio como herramienta de análisis en experiencias de formación on line y presenciales"

También se incluye un trabajo de interpretación, análisis y comparación. Las diversas tendencias artísticas siempre han generado controversia sobre cuestiones estéticas, contextuales, políticas, etc. Y sobre todo del concepto del arte en sí.

Con esta actividad se intenta contribuir al logro de algunos de los siguientes objetivos:

- Conocer y valorar la importancia educativa del debate como herramienta para el desarrollo de competencias básicas para la formación del alumnado, su pensamiento crítico y creatividad.
- Conocer y adquirir métodos para practicar el debate e incluirlo en la evaluación del estudiante
- Conocer e intercambiar buenas prácticas y experiencias del debate en las aulas
- Conocer y dominar elementos básicos de la lógica argumentativa y la retórica
- Conocer los aspectos lingüísticos básicos de la argumentación oral
- Adquirir técnicas para expresarse eficazmente en público

09.F Diseño metodológico: **encuestas**

La encuesta es una herramienta que va a permitir realizar un control de la actividad, la cual va a permitir diagnosticar el nivel de los estudiantes, la motivación y el interés suscitado, la realización correcta o no de la práctica, etc.

De esta forma, la encuesta va a aportar una valoración al proyecto de innovación y así tener una base para poder realizar futuros cambios de aquellos apartados que no han logrado las expectativas deseadas.

También se propone la realización de una encuesta pública fuera del aula para verificar los conocimientos y/o las opiniones de los ciudadanos sobre las diversas tendencias trabajadas.

09.G Diseño metodológico: **exposición física y online**

La exposición de los trabajos artísticos realizados por los estudiantes no solo es un medio de mostrar al público un trabajo sino también un reconocimiento y valoración al esfuerzo realizado.

Antes de llevar a cabo esta actividad será necesario disponer de la sala de exposiciones del centro u otra en su defecto, para ello será necesario prever con antelación los tiempos marcados en la ejecución de la misma para atenerse a los tiempos expositivos de la sala.

La realización de una exposición conlleva un trabajo de planificación, organización y coordinación. Al ser de las exposiciones de carácter colectivo también debe haber un consenso entre los integrantes fomentando el diálogo y la negociación.

Otras tareas de la exposición que forman parte de la actividad serían el diseño de un cartel, invitaciones, información de mano tipo tríptico, gestión de mailing, etc. A parte se crearía un espacio en Internet donde se colgarán las obras comentadas por los estudiantes.

En el acto público inaugural de la exposición los artistas estudiantes se darían a conocer y comentarán las obras realizadas. Este planteamiento pretende completar una serie de competencias sociales, aumentando las capacidades y la confianza individuales.

10. Conclusiones, consecuencias e implicaciones

La consecuencia que se pretende con este proyecto es completar el aprendizaje de los contenidos actuales, haciendo más fácil su asimilación por parte de los estudiantes y generando una motivación que se traduzca en implicación en el proyecto.

En una segunda lectura se puede considerar como una propuesta de mejora y actualización del contenido de ciertas asignaturas para lograr un aprendizaje significativo y creativo. En este aspecto se incluye el trabajo cooperativo como herramienta trabajo e integración de valores como el respeto y la tolerancia.

La “idea” de cultura que se aporta tiene un sentido global y contemporáneo en este proyecto. La cultura en todas sus manifestaciones es susceptible de aplicación a diversos conocimientos, de esta forma al llevarlo al terreno educativo adquiere interdisciplinariedad.

El proyecto mostrado en esta memoria pretende marcar unas pautas para el desarrollo de una serie de actividades dirigidas a estudiantes de Bachillerato artístico. Para su puesta en práctica habría que tener presentes las características y el contexto del alumnado por si fuera necesario realizar adaptaciones en este sentido.

También se pretende hacer uso de las diversas herramientas que actualmente tenemos y aprovechar todo tipo de recursos, siempre haciendo hincapié en que esa selección de información se realice de manera rigurosa y crítica.

Como conclusión, manifestar la necesidad de hacer una cultura más participativa en la que las diversas expresiones artísticas contemporáneas no se releguen a grupos elitistas. Creemos que formando a los estudiantes como futuros creadores se puede conseguir un arte más abierto, entendible y participativo.

11. Bibliografía

Monografías

- AAVV., *Criterios psicopedagógicos y recursos para entender la diversidad en Secundaria*. Barcelona, Editorial Graó, 2004.
- ACASO, M. , *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid, Editorial Catarata, 2010.
- AAVV. *10 Ideas Clave. El aprendizaje creativo*. Barcelona, Editorial Graó, 2009.
- BUENO, J.A., BELTRÁN, J. *Psicología de la Educación*. Barcelona, Editorial Boixareu Universitaria, 1995.
- CORRADINI, M. *Didácticas de las operaciones mentales*. Madrid, Editorial Narcea, 2011.
- HERNÁNDEZ, F. *Educación y cultura visual*. Barcelona, Octaedro, 2000.
- GARDNER, H. *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 1994.
- GUASCH, A. M. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza Forma, 2000.
- HOPKINS, D. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. London, Open University Press, 1985.
- LATORRE, A., GONZÁLEZ, R. *Biblioteca del maestro*. Barcelona, Editorial Graó, 1987.
- LATORRE, A. *Investigación-Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona, Editorial Graó, 2003.
- TATARKEWICZ, W. *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid, Editorial Tecnos, 2001.

Tesis no publicadas

- DÍEZ DEL CORRAL, Pilar. "Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano". Directora: M^a Ángeles López Fernández Cao. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, 2005.

Legislación

- REAL DECRETO 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Web

- Universitat de les Illes Balears. Aprendizaje Significativo
<<http://www.aprendizajesignificativo.es>> [Consulta: 10 abril 2013]
- The Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa [en línea] Ministerio de Educación. [ref. marzo de 2009]. Disponible en web: <http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/113es.pdf>
- Universitat Politècnica de Catalunya. Institut de Ciències de l'Educació
<<http://www.leadlearninglab.com/pasos-para-organizar-un-debate-en-el-aula/>>
[Consulta: 3 de junio de 2013]
- Universidad de Salamanca. El portafolio como herramienta de análisis en experiencias de formación on line y presenciales [en línea]. [ref. junio 2011]. Disponible en web:
<http://campus.usal.es/~ofeees/NUEVAS_METODOLOGIAS/PORTAFOLIO/c45.pdf>

12. Anexo I: contenidos de ampliación del Marco Teórico

SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

En este Anexo del marco teórico se presentan los datos de manera representativa destacando los aspectos más relevantes tanto en la contextualización como en la descripción de las distintas tendencias artísticas.

CONTEXTO HITÓRICO

Dentro de cada bloque se analizará el contexto histórico de cada tendencia. El lugar donde se desarrollaron y sus circunstancias concretas, aquí se expone un contexto general de los últimos 50 años, de forma breve para tener un conocimiento global de lo que se va tratar. Más adelante se describe el contexto histórico por ámbitos: político y económico, científico y tecnológico y, cultural y social.

POLÍTICO Y ECONÓMICO

Desde el final de la segunda guerra mundial y hasta 1991 tiene lugar la “Guerra Fría” entre los grandes bloques (EEUU-URSS) por el control geopolítico del planeta, dándose lugar el espionaje político y tecnológico, el desarrollo de armamentos nucleares, la carrera espacial, etc. En 1957 tiene lugar el lanzamiento del satélite artificial Sputnik por la URSS y el primer hombre que pisó la luna en 1969 por los EEUU.

También tienen lugar conflictos bélicos y terrorismo derivados de las colonizaciones Israel-Palestina, estrategias geopolíticas en África, América Latina y, Próximo y Medio Oriente.

En 1989 cae el muro de Berlín y posteriormente en 1991 la URSS, lo cual genera la ruptura del bloque socialista y su ámbito de influencia provocando la formación de nuevas entidades (Balcanes).

En el Tercer Mundo aumentan las diferencias con el mundo desarrollado creciendo su deuda externa. A finales de siglo se producen importantes migraciones hacia zonas desarrolladas.

Desde 1945 a 1973 el petróleo se convierte en el eje económico del mundo, son los “años dorados” del capitalismo que en 1973 entra en crisis por la subida del crudo a causa de la guerra palestino-israelí. Esto produce secesiones financieras que originan la inestabilidad del sistema monetario internacional provocando una desaceleración del crecimiento.

De 1973 a 2000 se produce una reconversión del sistema productivo gracias a la búsqueda de rentabilidad y abaratamiento de los costes. Tiene lugar una renovación tecnológica y un aumento del paro: nace la Sociedad del bienestar (protección del nivel de vida y prestaciones sociales frente a la crisis).

Aparecen las nuevas economías emergentes, China y Japón, y las grandes entidades como la Unión Europea que se consolida en 1993. En los años 90 se produce el fenómeno

“Globalización” con el auge de la transnacionalización económica y financiera que supera fronteras y políticas estatales.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

En el campo científico y tecnológico tiene lugar un desarrollo sin precedentes de la tecnología espacial, la robótica, la biomédica (genética), el sector transportes, el sector audiovisual, la informática, las comunicaciones, etc. Desde los años 90 se produce un gran cambio caracterizado por las Infocomunicaciones, con Internet como herramienta global.

CULTURA Y SOCIEDAD

Apogeo de la literatura existencialista, crítica y del absurdo. Destacado papel de la hispanoamericana: M. Vargas Llosa, G. García Márquez, Pablo Neruda, J. L. Borges, etc.

La juventud se convierte en una fuerza cultural renovadora, protagoniza movimientos sociales alternativos en contra de la desigualdad y los efectos de la sociedad competitiva. Surgen diversos movimientos: feminismo, estudiantes, sindicatos, ecologistas, pacifistas, etc. En 1968 se producen las revueltas de París.

La música popular se convierte en una nueva forma de expresión: rock, blues, jazz, soul, tecno, funky, rap, etc.

La cultura, la información y el ocio es dirigido a las masas por medio de la radio, el cine, la televisión, los macroconciertos, los eventos deportivos, las exposiciones, etc. que genera una diversificación y gran abanico de oferta.

La cultura también se ve afectada por la Globalización: internacionalización de las manifestaciones, sentido universal, relativismo e interculturalidad. Surgen las entidades de colaboración supranacional sin ánimo de lucro (ONG's).

EL ARTE DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

Este apartado comienza con una breve reseña a las características generales más importantes del arte producido en la segunda mitad del siglo XX. Para sintetizar la gran cantidad de datos se ha realizado una breve descripción de cada una de las tendencias artísticas, destacando sus características y artistas más representativos. Evidentemente para su posterior desarrollo los datos aquí expuestos deben ser ampliados.

CARACTERÍSTICAS

Tras la segunda guerra mundial y hasta mediados de los 60, el centro principal de actividad se traslada a EEUU, siendo la ciudad de New York el principal foco del arte.

Hasta los años 80 se produce una vanguardia de trasgresión, modernidad y fe en el poder transformador del arte. A partir de los años 80 el arte se torna global, abierto, relativo y descreído, considerando la vanguardia como un hecho histórico más (postmodernismo).

La fuerte implicación del consumo, la tecnología, las masas y lo cotidiano hace que se renuncie al sentido de finalidad. Se produce el auge del mercado artístico con la proliferación de galerías, exposiciones y colecciónismo: el arte como valor de cambio.

Se utilizan nuevos materiales como los plásticos o la luz eléctrica que se inserta a las obras. La tecnología también juega un papel destacado en el uso de la fotografía, el vídeo y la informática. El paisaje y el cuerpo humano son utilizados como soportes en un periodo interdisciplinario que va más allá del objeto.

ABSTRACCIÓN EXPRESIVA

EL EXPRESIONISMO ABSTRACTO

El Expresionismo Abstracto se caracteriza en EEUU por el enfrentamiento emocional impulsivo entre artista y lienzo a través de los colores: mayor vitalidad, expresión y cromatismo que en Europa. Utiliza grandes formatos y nuevos materiales químicos: esmaltes sintéticos barnices del aluminio, etc. Los centros principales son New York con el Action Painting; Costa del Pacífico con los Campos de color; y Seattle con la Pintura mística.

Action Painting

Su máximo representante es Jackson Pollock (1912-1956). La creación se realiza por impulso instintivo mediante la técnica pictórica denominada Dripping (pintura por chorreo), la pintura es aplicada por los movimientos generados del propio artista.

Tiene sus influencias en la filosofía oriental (integración intuitiva del hombre con el todo) y ritos de los indígenas americanos realizados con chorros de arena. Se genera una ruptura con el formato de caballete, concepto All Over: la intención puede centrarse en cualquier zona del lienzo.

Este movimiento se configura como arte genuinamente americano, al que se adhieren

varios artistas como Franz Kline, Willem de Kooning y continuará vigente tras el declive del movimiento en otras parte del mundo Europa, Japón y Latino América.



Fosforescencia. Óleo. *Jackson Pollock*. Addison Gallery of American Art. Philips Academy. Andover. (Massachusetts) - 1947.

Número 8. Óleo. *Jackson Pollock*. Museo Neuberger. (New York) - 1949.



Los campos de color

Cromatismo en amplios planos creando atmósferas de espiritualidad. Busca el esfuerzo contemplativo del espectador basado en la disciplina y en la meditación. Los artistas principales son Mark Rothko y Clifford Still.

Pintura mística

Su principal representante es Mark Tobey. Se caracteriza por el uso de signos, rayas y grafismos formando densos y rítmicos entramados. Trazos y caligrafías de influencia oriental.

INFORMALISMO

Es el nombre que toman todos los movimientos de abstracción expresiva en este continente desde los años 40, terminando su apogeo a finales de los años 50. Sus principales influencias son el Expresionismo, Lirismo de Kandinsky, Dadaísmo y Surrealismo (automatismo), universos sígnicos de Klee y Miró, primitivismo nihilista, introspectivo y carente de causa propio de postguerra.

Huyen de la figuración o del significado tradicional de las formas realizando un tratamiento de la materia por sus características intrínsecas. Las creaciones se basan en el sen-

timiento y la intuición, prescindiendo de la estructura formal y el racionalismo. Reúne varias tendencias: Pintura Sígnica y Gestual, Art Brut, Espacialismo y Pintura Matérica.

Pintura sígnica y gestual

También conocida por el término “Tachismo”: trazos, manchas y signos ejecutados de forma intuitiva, sin planificación reflexiva y gesto no premeditado. Se caracteriza por la búsqueda de expresión emocional. Sus principales artistas son: Jean Fautrier, Wols Georges Mathieu, Hans Michaux, Grupo Cobra (Karel Appel, Asger Jorn, Pierre Corneille, Pierre Alechinsky)



Art Brut

Término acuñado por el pintor francés Jean Dubuffet (1901-1985) que se refiere al arte alejado de cualquier preocupación estética e intelectual (figuras elementales, pueriles o desquiciadas). Se inspira en el arte fuera de los parámetros estéticos usuales: espontáneo (inspirador del graffiti), infantil, de los enfermos mentales, prisioneros, etc. Representan personajes y figuras imaginativas, absurdas y grotescas.

Espacialismo

Fundado por el artista italo-argentino Julio Fontana (1899-1968). Esta tendencia pictórica pretende una síntesis de todas las dimensiones físicas en una unidad ideal y material.

Sus lienzos son monocromáticos (concepto de atemporalidad) con hendiduras, acuchillados, rasgados o incorporación de objetos generando una tridimensionalidad espacial.

Pintura matérica

El informalismo incide en el aspecto singular y característico de la materia, textura sobre forma. Los artistas destacados de este movimiento son Jean Fautrier, Jean Dubuffet, Lucio Fontana que incluyen materiales extrapictóricos en sus obras como arpillerías, maderas, clavos, vidrio, trapos, serrín, arena, etc. Tiene sus antecedentes en las primeras vanguardias: Cubismo y Dadaísmo. Esta forma de abstracción constituye la máxima exaltación de la materia: no la interpreta, la incluye.

El Informalismo en España:

En España se recupera la vanguardia tras la guerra civil, grupos como Dau al Set o El Paso desarrollan diversas tendencias informalistas con especial énfasis en la matérica por su vitalidad orgánica. Sus creaciones están al margen de la realidad oficial.

Grupo Dau al Set (Barcelona 1948-1954): Joan Brossa, Arnau Puig, Joan Pons, Antoni Tàpies, Modest Cuixart, Joan-Josep Tàrtas.

Grupo EL Paso (Madrid 1957-1960): Antonio Saura, Manuel Millares, Rafael Canogar, Luis Feito, Juana Francés, Antonio Suárez, Pablo Serrano, Manuel Rivera, Manuel Viola, Manuel Conde, Martín Chirino

Artistas independientes: Fernando Zóbel, Gustavo Torner, Lucio Muñoz

ABSTRACCIÓN NEOCONCRETA Y TECNOLÓGICA

OBJETIVIDAD GEOMÉTRICA (Nueva Abstracción)

Este tipo de abstracción reacciona a finales de los 50 contra la emotividad anterior. Su apogeo declina a mediados de los 60. Sus representantes realizan una reflexión sobre los elementos formales de la pintura (Geometría, color, soporte, formato, etc.) que enlaza con el racionalismo de De Stijl y el Constructivismo Ruso. En sus filas destacan Frank Stella, Ad Reinhardt, Kenneth Noland, Morris Louis, Barnett Newman. En España lo hará el Equipo 57 (Ángel Duarte, José Duarte, Agustín Ibarrola, Juan Serrano, Luis Aguilera, Jorge Oteiza)

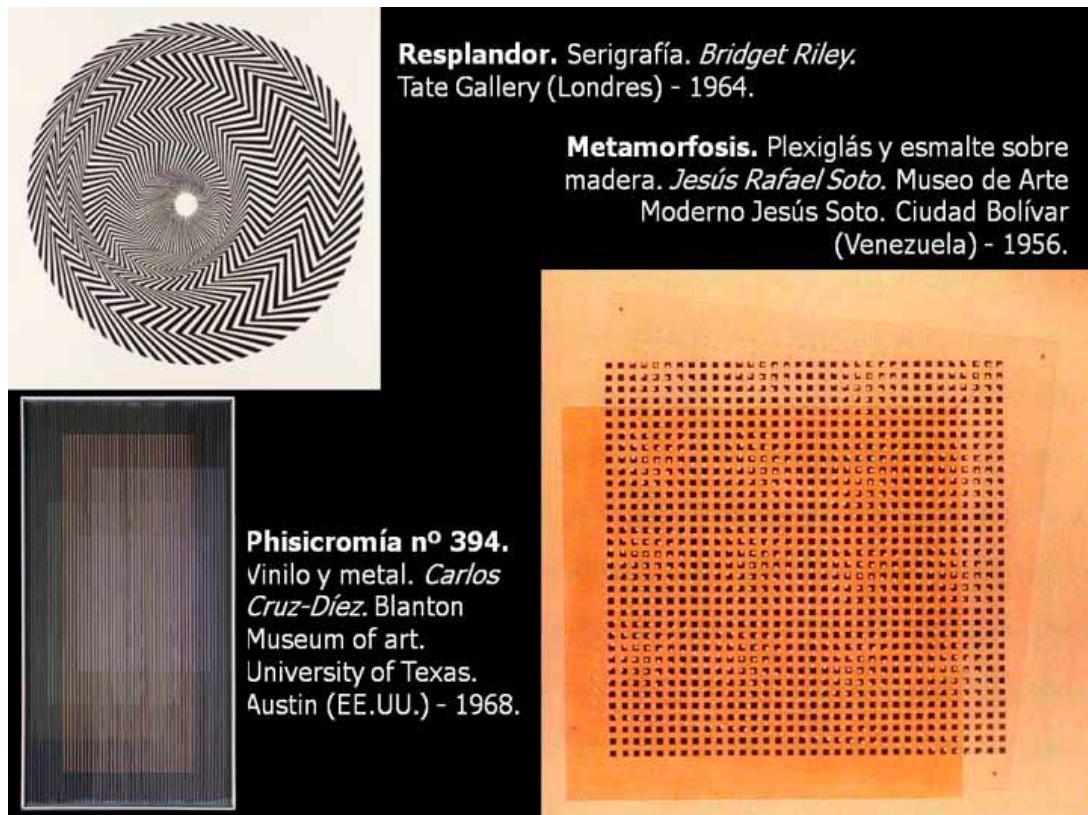
OP ART (Arte Óptico y Cinético)

El Op Art recibe esta denominación en 1958 en EEUU, alcanzando su apogeo durante la década de los 60. Se considera como una abstracción geométrica basada en fenómenos ópticos (no hay movimiento real, a diferencia del arte cinético). Efectos de relieve, luz y movimiento utilizando líneas, formas, colores o luces en imágenes ambiguas, vibratorias e ilusiones visuales, como por ejemplo el efecto "moiré": patrón que dificulta la identificación visual de los elementos cuyas obras son cambiantes según la percepción del espectador (concepto de interactividad).

Sus principales artistas son Victor Vasarely, Carlos Cruz-Díez, Jesús Rafael Soto.

Victor Vasarely (1908-1997) fue el precursor y figura más destacada de este movimiento, desarrollándolo desde los años 40 hasta su muerte. Uso de formas-colores y algoritmos (operaciones ordenadas) que abren el camino del arte cibernetico.

El arte cinético continua realizando obras con piezas móviles y máquinas, pero algunos autores introducen un nuevo elemento en el ámbito espacio-temporal: la luz. Su estética es aprovechada y desarrollada en espacios comerciales, discotecas, espectáculos y eventos, etc. Destacan Jean Tinguely, Pol Bury, Geforio Vardanega



MINIMAL ART

Surge a mediados de los años 60 y tiene un gran desarrollo durante los 70. En esta tendencia se produce una reducción de las formas a un volumen geométrico escueto, básico, "mínimo", de presencia simple y rotunda y tienen su mayor desarrollo en la escultura. Se caracteriza por la reproducción seriada como idea de infinito (eternidad de la forma), sentido industrial y de consumo; la frialdad como el interés en la propia estructura más que en su contemplación y; la exigencia de comprensión intelectual como base del arte conceptual. Sus autores son Donald Judd, Dan Flavin, Robert Morris, Carl Andre, Sol LeWitt y Richard Serra.

ABSTRACCIÓN NEOCONCRETA: LA ESCULTURA NORMATIVA ESPAÑOLA

El movimiento Neoconcreto surge en España con una fecunda generación de escultores desde los años 50 entre los que destacan Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Martín Chirino. Estos realizan una abstracción normativa basada en los principios geométricos esenciales. Sus influencias son el Constructivismo Ruso y el Minimalismo pero con un fuerte apego por las técnicas tradicionales de artesanía de sus materiales (forja, madera, piedra). Integran la obra con su espacio exterior e interior realizando un juego de llenos-vacíos que genera un entorno paisajístico de sentido metafórico y existencial.

TENDENCIAS NEORREPRESENTATIVAS

POP ART

El Pop Art (arte popular) es un movimiento surgido en Inglaterra a mediados de los años 50, con una gran resonancia en EEUU durante los 60. Esta tendencia propone una interpretación dualista de la sociedad del bienestar (conformista-irónica) en un universo icónico y banal, espejo de la realidad. Sus temas son la pérdida de sujeto, la repetición de modelos, los iconos basados en el consumo, la industria y la publicidad: hogar, supermercados, helados, hamburguesas, Coca-cola, coches, Marilyn Monroe, Kennedy, Elvis Presley, etc. Predomina el dibujo y el uso de técnicas fotomecánicas (tramas, collages, comics, carteles, fotografía, etc.)

Sus principales representantes son Richard Hamilton, Roy Lichtenstein, Tom Wesselmann, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Georges Segal, Marisol Escobar y el Equipo Crónica. (imágenes)

En España tuvo su representación en este movimiento con el Equipo Crónica formado por Rafael Solbes, Manolo Valdés y Juan Antonio Toledo. Estos artistas adoptaron una postura desmitificadora de la historia del arte en la que hacían uso de anacronismos, pastiches e ironías como una crítica sobre la imagen oficial de España en las décadas 60 y 70. (imágenes)

Andy Warhol (1928-1987). Polifacético artista (ilustración, cine, pintura, literatura y menazgo) definió los símbolos más característicos del Pop Art estadounidense. Utilizaba el recurso de la repetición como una forma de sacralización y/o banalización del ícono o motivo como elemento de consumo, planteando series con distintas posibilidades de representación. “El arte no es más que lo que los espectadores consumen” (imágenes)

NEODADAÍSMO

A finales de los años 50 se retoma la iniciativa dadaísta de incorporar objetos inservibles o “encontrados” con la denominada técnica del Assemblage que se manifiesta como una reflexión crítica sobre los deshechos de la sociedad consumista. Estos artistas son los precursores del Arte Povera, que se describe más adelante, de los que destacan Robert Rauschenberg con la técnica Combine Objects en la que combinaba diversos materiales con

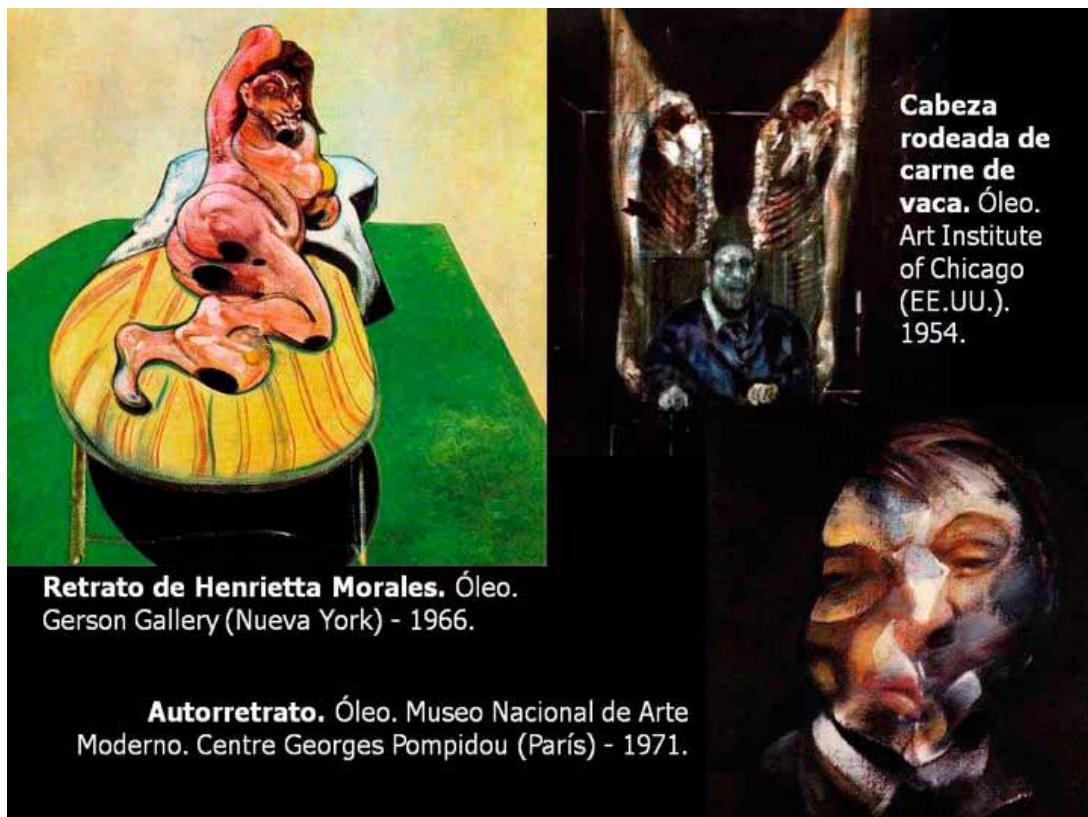
pintura; Jasper Johns que creaba una traducción de objetos cotidianos al campo pictórico y; Piero Manzoni que utilizaba su propio cuerpo o sus elementos de consumo como obras de arte. Este último artista fue el precursor del Body Art y la Performance. (imágenes)

NEOFIGURACIÓN

En los años 60 se inicia el camino de la tendencia que más tarde se definirá como “retorno a la pintura”. La figuración presenta artistas que se inspiran en creaciones y técnicas tradicionales y vanguardistas para crear obras que incitan a la reflexión.

Su mayor representante es Francis Bacon (1909-1992) que hace uso de un desgarrado expresionismo por medio de personajes desfigurados y escenas aterradoras. Predomina la viveza, el color y la mutabilidad de sus elementos figurativos e informales representados en composiciones en las que el rigor cede a la expresividad. En sus obras hay una clara influencia del Expresionismo y Surrealismo.

En España se denomina Realismo Social, y ofrece una plasmación de la realidad con una intención más descriptiva e irónica en algunos casos. Artistas principales: Renato Guttuso, Eduardo Arroyo, José García Ortega, Juan Genovés.



HIPERREALISMO

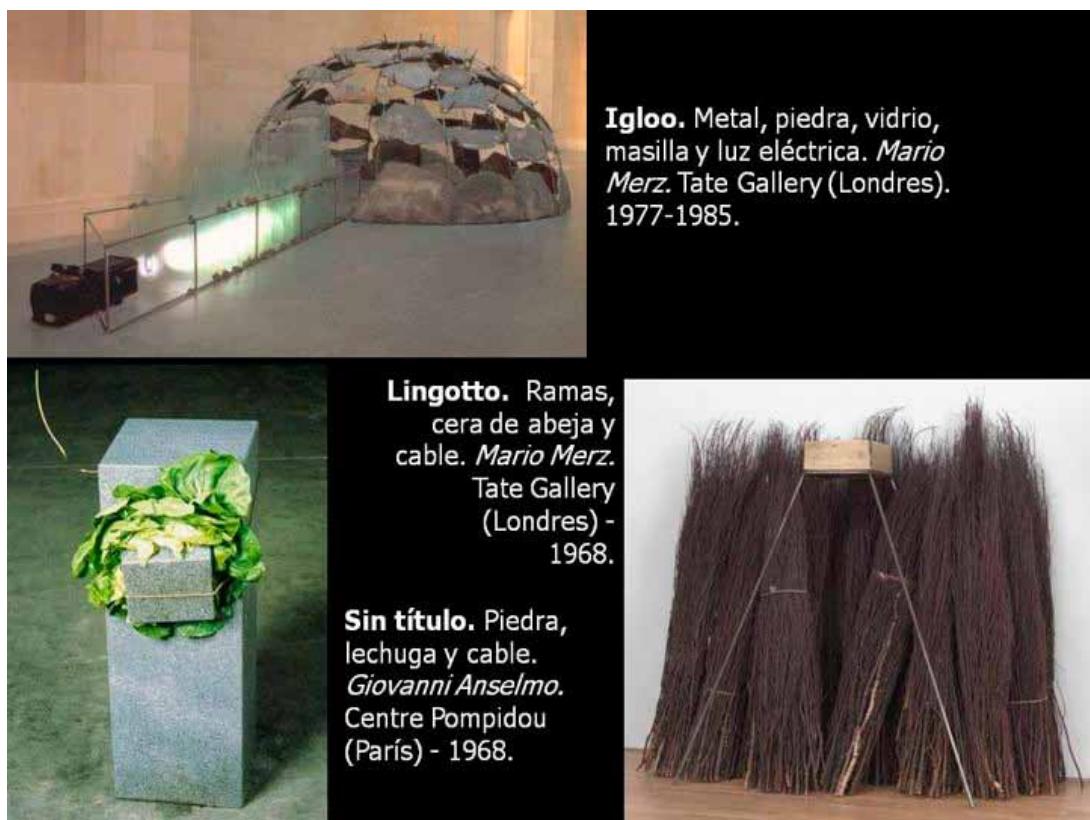
Surge en torno a 1970 y mantiene su apogeo durante la siguiente década. Su pintura persigue autentificar la experiencia en el lienzo con una fría precisión fotográfica (Cool Art). En escultura se emplean materiales reales en como vestimentas, objetos de consumo, pelucas, etc. Entre sus representantes destacan Duane Hanson, John De Andrea, Richard Estes, John Kacere, Tom Blackwell, y los españoles, Antonio López y Eduardo Naranjo. (imágenes)

TENDENCIAS MÁS ALLÁ DE LA DIMENSIÓN VISUAL

Desde la segunda mitad de los años 60, surgen movimientos de rechazo contra el concepto tradicional del arte y su comercialización. La creación es diversa e interactiva, no sujeta a la mera contemplación de un objeto y proponiendo reflexiones sobre los materiales exentos de valor.

ARTE POVERA

Uso de materiales reciclados (arte pobre) en bruto o de deshecho como telas, vegetales, piedras, metales, vidrio, etc. Entre sus precursores se encuentra el Dadaísmo y el Informalismo europeo (Fautrier, Tàpies, Dubuffet). Busca la reflexión del espectador sobre los materiales, sus características, transformaciones y significación. Los artistas más relevantes son Mario Merz, Giovanni Anselmo y Michelangelo Pistoletto.



ARTE CONCEPTUAL

Surge a mediados de los años 60. Sus autores consideran como esencia del hecho artístico y los aspectos intelectuales (“Idea Art”). La obra es un mero instrumento para la reflexión. El artista, un elaborador de propuestas y planteamientos filosóficos y/o lingüísticos sobre el arte. Destacan Bruce Nauman y Joseph Kosuth.

La Instalación se convierte en disciplina escultórica como espacios de carácter conceptual con montajes que ocupan una o varias salas que han de ser recorridas por el espectador para completar el significado de la obra. Realizadas por artistas de diferentes tendencias (Pop Art, Arte Minimal, Arte de Acción, etc.). En España destaca el colectivo catalán Grup de Treball con Francesc Torres, Jordi Benito y Francesc Abad, cuyos inicios estuvieron ligados al activismo político.

ARTE DE ACCIÓN

Actos simultáneos, azarosos o calculados, realizados por una persona o grupo mediante un breve guión o de forma improvisada, que fluctúa entre la pura estética y el teatro. Se considera un “arte en vivo”: improvisación, provocación, asombro y participación del público (concepto de Arte Participativo). La vivencia espacio-temporal es la base del hecho creativo como arte efímero. Tiene su herencia en las propuestas dadaístas.

Las primeras manifestaciones fueron llevadas a cabo a mediados de los 50 en EEUU por Allan Kaprow, y en Japón por el Grupo Gutai. Posteriormente se extendió a Europa y dio lugar al Situacionismo con Guy Debord al frente. Según estas corrientes el arte debe salir a la calle e implicar a la gente. Las propuestas de estos artistas varían según la tendencia:

La creación de ambientes, Environments, como espacios con objetos y estéticas sorprendentes que necesitan la inmersión del espectador para completar la obra.

Assemblages (ensamblajes) son escenas que contienen fragmentos y objetos de la vida cotidiana en un entorno distinto del habitual tiene cierta similitud con el Dadá y sus objetos descontextualizados.

Y los Happenings (acontecimientos) en los que el artista busca la respuesta del público, parte esencial de la obra, a través de un guión de actividades en las que intervienen o mediante la simple contemplación del acto.

El Grupo Fluxus en Alemania (1962) propone el Décollage que es el arrancamiento de carteles y elementos de comunicación para crear un nuevo significado, el público puede intervenir en la obra. Y las Acciones Fluxus como actos o composiciones para contemplar durante un tiempo determinado, con involucración temporal de artistas de diferentes especialidades (literatura, teatro, música, vídeo, etc.). Destacan Georges Maciunas, Wolf Vostell, Joseph Beuys, George Brecha, La Monte Young, Robert Fillou, Nam June Paik, John Cage, Yoko Ono, etc.

La Performance o actuación donde el artista plantea una escena basada en sí mismo con diferentes objetos o seres para generar una situación teatral tiene gran importancia el gesto, la pose o la expresión corporal como elementos para la reflexión.

LAND ART

Arte del paisaje o arte terrestre surgió a finales de los años 60 y mantuvo su vitalidad hasta la década de los años 90. Su objetivo era sacar el arte fuera de sus medios y técnicas habituales para generar emociones a través del paisaje como “marco supremo” mostrando su deterioro y ampliando su significación. Las intervenciones se realizan sobre el paisaje real, incluyendo las grandes construcciones humanas, sujetas a los procesos físicos naturales. Los artistas principales son Robert Smithson, Dennis Oppenheim, Walter De María, Christo y Jeanne-Claude.



BODY ART

Arte corporal considerado como una vertiente de la Performance que surge en los años 60, adquiriendo un gran desarrollo hasta la actualidad. El artista como soporte puro de la obra: esculturas vivas, cuerpos dibujados, gestos, erosiones, etc. En las obras se mantiene un enfrentamiento del autor a lo establecido buscando un impacto radical en el espectador. Sus autores son Gilbert & George, Günter Brus, Gina Pane, Bruce Nauman, Vito Acconci, Chris Burden, Marina Abramovic y Ulay.

POSTMODERNIDAD

Desde la década de los años 70 predomina una mentalidad antidogmática, permisiva y relativista. El arte se torna irónico y relativista perdiendo la fe en su poder transformador. Sus artistas siguen una línea Citacionista que hace alusiones a estilos del pasado como un “retorno a la pintura”.

TRANSVANGUARDIA

Es un movimiento italiano formado por Sandro Chia, Enzo Cucchi, Francesco Clemente. Estos artistas plantean un arte personal, apolítico y estéticamente nómada.

NEOEXPRESIONISMO

Este movimiento alemán que posteriormente se extendería a EEUU surge como la búsqueda de la tradición pictórica germánica, especialmente del Expresionismo. Su pintura se muestra con trazos primarios en temas con una mayor crudeza visual que en el pasado. Los artistas principales son Georg Baselitz, Anselm Kiefer y Marcus Lüpertz.

ARTE URBANO

Se inicia en EEUU tratando de elevar el arte popular “callejero” a la categoría del gran arte a través de obras tipo graffiti. Esta tendencia parte de diferentes inspiraciones como el Primitivismo, Dubuffet, Picasso o Pollock. Su autor más destacado Jean-Michel Basquiat, la siguiente imagen corresponde a su obra “Tenor”.



ENCUESTA AL ALUMNADO

La encuesta es una herramienta que va a permitir realizar un control de la actividad, la cual va a permitir diagnosticar el nivel de los estudiantes, la motivación y el interés suscitado, la realización correcta o no de la práctica, etc.

De esta forma, la encuesta va a aportar una valoración al proyecto de innovación y así tener una base para poder realizar futuros cambios de aquellos apartados que no han logrado las expectativas deseadas.

En este Anexo se presenta una encuesta modelo para realizar a los estudiantes:

Modelo

Actividad interdisciplinar correspondiente al Bloque ___. Asignaturas: _____

1. ¿Qué cualidades crees que adquiriste en la realización de la actividad _____?

Un mayor conocimiento del tema tratado.

Trabajo en equipo, cooperación.

Visión global de los contenidos.

Descubrir nexos de unión entre dos asignaturas que parecerían no tener relación.

Visión prácticas de los contenidos

Otra _____

2. ¿Estarías interesado en realizar otra actividad interdisciplinar entre otras áreas?

Sí, me parece muy interesante.

Sí, siempre que no exigiera trabajo extra.

Me daría igual.

No, pienso que sería una pérdida de tiempo.

3. ¿Piensas que las actividades realizadas te han servido para entender mejor ciertas obras artísticas actuales?

Sí, ahora entiendo mejor el significado de algunas obras

Sí, pero sin entender bien lo que intentan expresar

No, sigo sin entender que quieren expresar las obras actuales

No, no les presto atención

4. ¿Podrías establecer alguna relación entre el contexto actual y el visto en las actividades? ¿Crees que se ha mejorado en algún sentido?
5. ¿Observas algún tipo de relación entre las asignaturas que cursas? Si es así, ¿entre cuáles?
6. ¿Piensas que este tipo de actividades innovadoras hacen más interesante una asignatura?
7. Escribe el nombre de 3 artistas relevantes de las tendencias artísticas vistas y comenta brevemente que intentaban transmitir con sus obras
8. ¿Te has sentido cómodo en la realización de la práctica con tu grupo de trabajo?
9. ¿Piensas que las propuestas del grupo eran acertadas para las prácticas?
10. ¿Qué te ha parecido más interesante de la actividad?

