



**Universidad
Zaragoza**

Máster Universitario en Formación del Profesorado para Educación
Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y
Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MODALIDAD A

"DiseñArte en Valores". Arte para cambiar el mundo.

"DesignArt in Values". Art to change the world.

Autora

Cristina Celihueta Cornago

Directora

Silvia Collado Salas

Curso 2018/2019

ÍNDICE

RESUMEN	02
ABSTRACT	03
1. Introducción	04
1.1.La profesión docente a partir del marco teórico y de la experiencia en el centro educativo	05
1.1.1. Marco teórico y legislativo de la profesión docente.....	05
1.1.1.1.Marco teórico	06
1.1.1.2.Marco legislativo.....	08
1.1.2. Profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo.....	10
2. El Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula.....	12
2.1.Contextualización y alumnado.....	13
2.2.Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte”.....	14
2.2.1. Introducción	14
2.2.2. Objetivos, contenidos y competencias.....	15
2.2.3. Metodología.....	17
2.2.4. Desarrollo, cronograma y materiales.....	19
2.2.5. Evaluación.....	23
2.3.Actividad de Aula “Diseñando Valores”.....	24
2.3.1. Introducción	24
2.3.2. Objetivos, contenidos y competencias.....	25
2.3.3. Metodología	26
2.3.4. Desarrollo, cronograma y materiales.....	26
2.3.5. Evaluación.....	30
3. Reflexión crítica sobre las relaciones existentes entre los proyectos seleccionados...	31
4. Discusión y conclusiones.....	32
5. Propuestas de futuro.....	34
6. Referencias bibliográficas.....	36
ANEXOS	40
Anexo I. Referentes artísticos que se trabajan en el TFM.....	41
Anexo II. Cuestionario de evaluación inicial “Diseñarte”	42
Anexo III. Ejemplo de textos a analizar.....	43
Anexo IV. Rúbrica de autoevaluación y coevaluación de grupo	45
Anexo V. Cuestionario inicial “Diseñando Valores”	47
Anexo VI. <i>Briefings</i> de los carteles	48
Anexo VII. Rúbrica de coevaluación exposición oral.....	50
Anexo VIII. Resultados de la Actividad de Aula “Diseñando Valores”	51

RESUMEN

Los valores son aquellos aspectos positivos que nos permiten convivir con otras personas de un modo justo, con el fin de alcanzar un beneficio global como sociedad. A su vez, es la educación la encargada de la transmisión de conocimientos, habilidades y de estos valores que son demandados por la sociedad. Teniendo en cuenta la relevancia de la transmisión de valores, se presenta un Trabajo Fin de Máster (TFM) enmarcado en la modalidad A en el que se plantean dos elementos a desarrollar relacionados entre sí: el Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” y la Actividad de Aula “Diseñando Valores”. Ambos tienen en común el aumento de valores en el alumnado en 2º de Bachillerato en la Escuela de Artes y Superior de Diseño de Corella (EASDi), en la localidad Navarra. Del mismo modo se pretende innovar en el aula mediante metodologías activas y a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), dada la importancia que tienen estas en el día a día de los adolescentes y su escaso uso en educación.

El objetivo principal del Proyecto de Innovación Docente es el aumento de valores a través del arte, aprendiendo a su vez los contenidos del currículo de la etapa. Éste se lleva a cabo mediante el uso, principalmente, de la metodología aprendizaje basado en proyectos, en el que participan las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura II, Dibujo Artístico II, Artes Escénicas y Diseño, aunando ambos bachilleratos que oferta la EASDi.

Por otro lado, la Actividad de Aula está enmarcada en la asignatura de Diseño de 2º de Bachillerato, del mismo centro escolar. Los alumnos y alumnas a través de la reflexión crítica realizarán creaciones artísticas (carteles) expresivas, reflexivas y críticas, aportando una visión propia y reflexionando sobre diversos valores de diferentes problemáticas sociales actuales.

En resumen, el presente TFM pretende ser una aproximación al aumento de valores sociales a través del arte, que ayude al alumnado a conocer el mundo que les rodea e intercambiar opiniones entre iguales. Para ello es necesario el uso crítico y reflexivo del lenguaje visual, intentando dejar de lado el individualismo y la competitividad.

Palabras clave: valores, diseño, reflexión crítica, metodologías activas, interdisciplinariedad, innovación.

ABSTRACT

Values are those positive aspects that allow us to coexist with other people in a fair way, in order to achieve a global benefit as a society. In turn, it's education with is in charge of the transmission of knowledge, skills and these values that are demanded by society. Considering the relevance of the transfer of values, we present the Master Final Work framed in the modality in which two elements are raised to develop and they are related to each other. The Project of Educational Innovation "DesignArt" and the classroom activity "Designing Values". Both of them have in common the increase of values in the students of second of Bachelor in the Art School and Superior of Design of Corella (EASDi), in the province of Navarre. In the same way, it is intended to innovate in the classroom through active methodologies and through Information and Communication Technologies (ICT), to give the importance of these day to day of teenagers and their low use in Education.

The main objective of the Project of Teaching Innovation is the increase of values through art, learning the contents of the curriculum of the stage. This is carried out by means of the use, mainly, of the Methodology Learning Based on Projects, in which the subjects participate of Language and Literature II, Artistic Drawing II, Performing Arts and Design, combining both Bachelors that offer the EASDi.

On the other hand, the classroom activity is framed by the Design Subject of second of Bachelor, of the same school center. The students will make artistic creations through critical reflection, they will create expressive, reflective and critical posters providing a vision and reflecting on several values of different social problems nowadays.

In short, the following MFW aims to approximate the increase of social values through art, which helps students to know the world around them and exchange opinions among peers. This requires the critical and reflective use of visual language, trying to put aside individualism and competitiveness.

Key words: values, design, critical reflection, active methodologies, interdisciplinarity, innovation.

1. Introducción.

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM), **“DiseñArte en Valores, arte para cambiar el mundo”**, se enmarca dentro de la modalidad A referente a la formación del Profesorado para Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas, dentro de la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, como se recoge en la guía docente para el curso 2018-2019 de la Universidad de Zaragoza. En lo respectivo a esta modalidad, se propone la realización de una memoria original e integradora, que tiene como punto de partida dos actividades de las llevadas a cabo a lo largo del Máster. Se efectuará un análisis crítico en el que se refleje la integración de los distintos saberes y prácticas del proceso formativo de los alumnos del Máster, en el caso de este TFM mediante el diseño y puesta en práctica de un Proyecto de Innovación Docente y una Actividad de Aula.

El principal objetivo de los dos elementos que conforman este TFM es el incremento de valores en el alumnado de segundo de Bachillerato. En el transcurso del Proyecto de Innovación Docente, el alumnado aprenderá los contenidos del currículo mediante la realización de un proyecto interdisciplinar que aúne a los dos bachilleratos que se ofertan en el centro educativo (Bachillerato de Artes Plásticas, Diseño e Imagen y Bachillerato de Artes Escénicas, Música y Danza) y en el que trabajen conjuntamente para lograr un fin común. Este fin se refiere a la realización conjunta de una representación teatral, cuya temática estará centrada en problemas sociales, junto con todo el proceso creativo necesario para llevarla a cabo. A su vez, se propone la realización de una Actividad de Aula en la que los alumnos¹, de la asignatura de Diseño de 2º de Bachillerato, trabajen igualmente el tema de los valores a través del diseño gráfico. Todo ello pretende actualizar y motivar al alumnado en el estudio de la asignatura de Diseño, entre otras, mediante la implantación de metodologías activas y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula.

Ambos elementos están enfocados a trabajar la expresión y creación de manera que se promueva el pensamiento crítico y el análisis de la sociedad en la que se encuentran inmersos, siempre desde el tema central de la concienciación en valores. Para ello se trabajarán, en ambos elementos del TFM, obras artísticas relacionadas con cada problemática social (véase Anexo I). Es el caso del compositor y pianista Ludovico Einaudi, el cual, a través de su música pide la protección del Ártico, con una espectacular y emotiva interpretación sobre una plataforma flotante en mitad de ese océano. O como

1 Se utiliza el género masculino para hablar, indistintamente, de todas las personas.

la estudiante Greta Thunberg, una adolescente de 16 años, que comenzó su propia huelga escolar pidiendo a los partidos políticos la actuación urgente para frenar el cambio climático. Asimismo, se trabajarán obras de artistas feministas contemporáneas como el grupo *Guerrilla Girls* o ilustradoras españolas actuales como Paula Bonet, Amalia Torres o Tres Voltes Rebel que, a través de la red social Instagram, ilustran el movimiento feminista del 8 de marzo. A su vez, se proyectará y se trabajará el proyecto *Humanae* de Angélica Dass para reflexionar sobre la diversidad, las diferencias y el respeto. “Dentro de mi casa siempre vi todos estos colores representados y, aunque eran diferentes, eran tratados de la misma forma” afirma. Con ello intenta llevar esta idea de igualdad hacia el mundo. Por último, para trabajar las diferencias de orientación sexual se proyectará y trabajará sobre el video *Desanimado* de Emilio Martí López, el cual usa el dibujo animado y su relación con el cine para reflexionar sobre situaciones fuera de “lo normal”, por ejemplo aquellas orientaciones sexuales que no son la dominante o la normalizada, es decir, la heterosexual. Así, desde el arte, se pretende hacer ver al alumnado que su participación en la sociedad es fundamental para mejorar el mundo y enseñarles a utilizar estrategias comunicativas apropiadas para el contexto actual.

1.1. La profesión docente a partir del marco teórico y de la experiencia en el centro educativo.

A continuación, se desarrolla el marco teórico y legislativo en el que se enmarcan ambos elementos; tanto el Proyecto de Innovación Docente como la Actividad de Aula. Además, se describe mi experiencia en el centro educativo Escuela de Arte y Superior Diseño de Corella (EASDi), haciendo hincapié en la relación de esta experiencia con el tema central del proyecto: la concienciación en valores a través del arte.

1.1.1. Marco teórico y legislativo de la profesión docente.

En este apartado se pretende contextualizar la actividad docente y queda reflejado tanto el marco teórico como legislativo en el que se enmarca el presente TFM. En primer lugar, se define el proceso educativo como una búsqueda de la propia identidad del estudiante. Posteriormente, la necesidad de educar en valores, así como la necesidad de innovar en las aulas de Bachillerato.

1.1.1.1. Marco teórico.

Según Trujillo (2012), puede decirse que el proceso educativo es una búsqueda. Se busca definir la propia identidad, una sociedad mejor, un futuro común y de justicia. Aprender es, por tanto, emprender esa aventura de búsqueda que dura toda la vida. Educar, por su parte, consiste en acompañar en esa búsqueda. Según el mismo autor, el proceso de aprendizaje conlleva una serie de requisitos, como: motivación, compañeros de viaje, guías y herramientas para el proceso.

Como se ha comentado anteriormente, el tema central de este TFM es la educación en valores a través del arte. Parra (2003) define los valores como los principios que permiten orientar el comportamiento de los sujetos en función de realizarse como personas. Son creencias que ayudan a preferir, apreciar y seleccionar unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento o actitud en lugar de otro. Son varias las condiciones que hacen posible y eficaz este aprendizaje de valores. En primer lugar, una relativa unidad y consonancia entre los diferentes agentes educativos, es decir, entre familia, escuela y estado; en segundo lugar, la constancia entre las costumbres de estos tres agentes y, por último, recibir un buen ejemplo de las personas con las cuáles el educando convive (Parra, 2003).

Dentro de la educación, la formación en valores constituye uno de los pilares de la educación en las últimas décadas. Esto es el resultado de la toma de conciencia por parte de la sociedad. Sin embargo, según Barriga (2005) la educación se encuentra, en el ámbito de los valores, influenciada por el entorno social que no necesariamente le favorece. Al mismo tiempo, Sánchez y Vallejo (2003) afirman que la sociedad se encuentra en un proceso continuo de transformación. Este proceso lleva consigo una diferenciación mayor entre unos y otros. Por esa razón, dentro del sistema educativo se pretende educar a niños y jóvenes a través de la comprensión, y que a través de esta sean capaces de desarrollar juicios morales y defender sus opiniones. Para ello, se deben desarrollar unos referentes morales que permitan entender fenómenos como la marginación, las migraciones o la desigualdad, entre otros.

A su vez, Casals y Travé (2003) opinan que la necesidad de fomentar la educación en valores es debido a los cambios sociales, culturales y educativos. La evolución de las tecnologías, quizás, nos aporta bienestar económico y cultural pero hace que se deje de lado la dimensión social de la persona. En este sentido, Parra (2003) afirma que la escuela

permite la socialización de los jóvenes en los diferentes valores comunes cuyo fin es garantizar el orden en la vida social y su continuidad.

Una de las maneras de fomentar los valores en los jóvenes es a través del hecho educativo (Llopis y Ballester, 2001). Así, la acción educativa posibilita la recreación y la creación de valores, y la propia jerarquización de estos por parte del propio alumno. Yurén (1996) concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos como un proceso que involucra al desarrollo moral e intelectual del alumnado y que demanda a estos para la construcción o reconstrucción de la cultura. Actualmente, se destaca la educación centrada en el desarrollo y los cambios del comportamiento humano hacia una sociedad más justa y solidaria, surgiendo la necesidad de una educación que supere los principios y valores utilitaristas como el dinero, la rentabilidad o el individualismo (Ortega y Mínguez, 1996). Esta nueva forma de entender el hecho educativo plantea nuevos proyectos de educación para el incremento de valores en el alumnado, trabajando problemáticas actuales como medioambientales, de inmigración, de subdesarrollo, etc., que no pueden ser abordados, ni resueltos por ningún país en concreto, sino que es preciso el esfuerzo de todos para poder abordarlos (King y Schneider, 1991). Teniendo esto en cuenta, la educación para el desarrollo se preocupa por enseñar-aprender a pensar globalmente el mundo y actuar localmente (Mesa y Rey, 1991), y su principal objetivo es la comprensión, una nueva conciencia y la participación activa (Ortega y Mínguez, 1996).

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente TFM propone incluir la enseñanza de valores en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del arte. Para Acaso (2009) el arte contemporáneo, empleando el lenguaje visual, pretende concienciar a los espectadores de lo que ocurre en el mundo en el que viven. Se ha optado por diseñar ambos elementos del TFM a través de la asignatura de Diseño, ya que según Gamonal y García (2015), el diseño nos sirve como una estrategia para la acción mediante discursos que influyen en mayor o menor medida en los cambios sociales, en las conductas y los juicios de sus destinatarios. Desde este punto de vista, se da paso a una concepción más activa y social, dejando de lado la concepción artística y estética que se tiene del diseño gráfico. Asimismo, según Acaso (2007) las imágenes protagonizan la configuración de un nuevo contexto cultural ampliando las posibilidades comunicativas.

Teniendo en cuenta la necesidad de innovar en las aulas de arte de secundaria y bachillerato (Acaso, 2009), así como la necesidad de educar en valores (Carreras et al., 1996), se proponen un Proyecto de Innovación Docente y una Actividad de Aula cuyo principal objetivo es innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Bachillerato a través de la educación en valores, el uso de metodologías activas y el uso de las TIC. En este sentido, Barrios (2008) destaca la necesidad de innovar en las aulas a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Según este autor, la tecnología ofrece al alumnado diferentes posibilidades, flexibilidad y adaptabilidad a un modo de enseñanza personalizada en la que se promueve la autonomía y el trabajo en equipo. Del mismo modo, las TIC dotan de visibilidad y circulación a las prácticas artísticas (Mariátegui, 2011; Mackern y Burbano, 2011) y se posibilita la eficacia de investigación y de actuación del profesor en el aula. Además, en opinión de Capasso (2018), el uso de las TIC promueve la estimulación de los alumnos y la comprensión, y la interpretación y valoración de las manifestaciones artísticas y sociales contemporáneas del entorno. En conclusión, a través del uso de las TIC se puede transformar la práctica educativa y favorecer el aprendizaje a través de estas (Rivero, Gómez y Abrego, 2013).

1.1.1.2. Marco legislativo.

La asignatura en la que se enmarca esta propuesta educativa, incluyendo tanto en el Proyecto de Innovación Docente como en la Actividad de Aula, es Diseño. Ésta se imparte en 2º de Bachillerato, con 4 horas semanales. Es una asignatura opcional dentro del bloque de asignaturas troncales y cuya modalidad es Artes Plásticas, Diseño e Imagen. El currículo de esta asignatura queda establecido en el Decreto Foral 25/2015, de 22 de abril por el que se establece el currículo de las enseñanzas del Bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su última modificación, de 6 de diciembre de 2018, define en su artículo 33 los objetivos para Bachillerato. Cabe destacar cinco de ellos que competen a los dos elementos que forman este TFM:

“a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.”

“b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.”

“c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.”

“g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.”

“k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.”

En el Artículo 34 ter. de esta misma Ley, sobre la organización del segundo curso de Bachillerato, en función de la regulación y de la programación de la oferta educativa que establezca cada Administración educativa y, en su caso, de la oferta de los centros docentes, determina a la asignatura de Diseño como parte del bloque de materias de opción del bloque de asignaturas troncales, cursando al menos dos materias de entre las ofertadas.

A su vez, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa mantiene lo mencionado. Se puede destacar en su Preámbulo XIV, la recomendación (2002) del Comité de Ministros del Consejo de Europa a los Estados miembros sobre la Educación para la Ciudadanía Democrática, de fecha 16 de octubre de 2002. En ella, se señala que la educación para la ciudadanía democrática es esencial para promover una sociedad libre, tolerante y justa y que contribuye a defender los valores y principios de libertad, el pluralismo, los derechos humanos y el imperio de la ley, que son los fundamentos de la democracia.

Del mismo modo, el artículo 10.1 de la Constitución Española proclama que la dignidad de la persona, los derechos inviolables que le son inherentes, el libre desarrollo de la personalidad, el respeto a la ley y a los derechos de los demás son fundamento del orden político y de la paz social. Por esta razón, el aprendizaje y el ejercicio de estos valores deben desarrollarse en el ámbito escolar mediante una convivencia ordenada, en

un aprender a vivir con los demás, a respetar y asumir la igualdad de las personas, cualquiera que sea su raza, su ideología, su sexo o su religión.

Teniendo esto en cuenta, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa establece en su preámbulo XIV que uno de los principios en los que se inspira el Sistema Educativo Español es la transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad, la solidaridad, la igualdad, el respeto, etc., así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación.

Además de quedar reflejada la importancia de los valores en la normativa educativa vigente, el uso de las TIC en el aula se encuentra dentro de las competencias clave. La Recomendación 2006/962/EC del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente establece siete competencias, entre las que se encuentra la Competencia Digital.

Los objetivos propios de cada una de las asignaturas quedan descritos posteriormente, cuando se especifican las características del Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” (Véase apartado 2.2.2. Objetivos, contenidos y competencias) y la Actividad de Aula “Diseñando Valores” (Véase apartado 2.3.2. Objetivos, contenidos y competencias).

1.1.2. Profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo.

A continuación se detalla la profesión docente a partir de mi experiencia tanto en el Máster como en el centro educativo Escuela de Arte y Superior de Diseño de Corella (EASDi) durante el transcurso de los tres periodos de prácticas.

Mi paso por la EASDi me ha hecho comprender mejor y conocer de primera mano tanto la organización del centro educativo como la organización del aula. Es cierto que, en clase de teoría del Máster he podido aprender los conocimientos previos a estos aspectos, pero no ha sido hasta los periodos de prácticas cuando he aprendido realmente todo lo mencionado en las clases teóricas. Desde el primer momento me invitaron a participar en todas las actividades que había organizadas y en la vida del centro como cualquier otro docente, pudiendo observar y ayudar tanto en la organización de las Jornadas del Diseño (Cumbres) como en las reuniones de departamento que se llevan a cabo todas las semanas, comprendiendo así que la organización de un centro no es tan simple como pueda parecer desde fuera.

En lo referente a la organización del aula, he podido comprobar que se han incorporado en mayor medida las TIC. La mayoría de aulas de teoría ya cuentan con pizarras digitales. Sin embargo aulas como dibujo artístico, técnicas de expresión gráfico-plásticas, volumen o diseño tan solo cuentan con un proyector y un ordenador limitando así el uso de la tecnología. Esto concuerda con los resultados de Rivero, Gómez y Abrego (2013) que encontraron que los docentes sólo recurren a las TIC en aspectos relacionados con la planeación y el apoyo en una clase tradicional. A pesar del uso de las TIC en el aula durante el transcurso del Prácticum II y III he observado que en la asignatura de Diseño, para la que están diseñados tanto el Proyecto de Innovación Docente como la Actividad de Aula, se encuentra la necesidad de innovar. Durante el transcurso de esta asignatura los alumnos realizan los trabajos de diseño manual e individualmente. Esto es debido a la necesidad de adaptarse a la prueba de acceso a la universidad (EvAU) que realizan en junio. Para ello, el profesor utiliza los criterios de evaluación y los ejercicios están diseñados básicamente para que el alumnado se familiarice con el formato y los materiales que se exigen en esta prueba.

En línea con la idea de innovación expuesta en el apartado teórico del presente TFM, se encuentra la necesidad de incorporar metodologías activas y la utilización de las TIC, mediante el uso de programas de diseño y edición de imágenes, como medio para la realización de proyectos más semejantes a la realidad en el ámbito del diseño gráfico. No obstante, para que esto se pueda llevar a cabo el profesorado debe formarse en dichos programas y actualizar su formación continuamente.

Del mismo modo, durante los periodos de prácticas se ha encontrado la necesidad de trabajar aspectos relacionados con igualdad de género, homofobia, cambio climático o racismo. Es decir, aspectos relacionados con la educación en valores. Constantemente, en nuestro día a día, nos encontramos ante casos de violencia o delitos de odio en España. Según el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2017 hubo 29.008 víctimas de violencia de género en España. Además, según los datos recogidos por el Sistema Estadístico de Criminalidad (SEC), los incidentes por racismo/xenofobia aumentan un 26,0%, respecto al año 2016, con 524 hechos conocidos. De esta forma, sigue siendo el ámbito que mayor número de casos registrados ha acumulado en el año 2017. Asimismo, los incidentes relacionados con la orientación o identidad sexual ascienden en 2017 a un total de 271 hechos, lo que corresponde a un +17,8% más que en 2016 (Ministerio del Interior, 2017). Asimismo, en el caso de los adolescentes del centro educativo, se ha visto

que se contempla en la Programación General Anual del centro, el Plan de Igualdad (Skolae) “Aprender en Igualdad”, dentro del Plan de Mejora de la Convivencia. Esto se debe a que, en momentos concretos, se ha tenido que tratar algún caso de prevención de violencia de género hacia alumnos del propio centro, en cursos anteriores. Estos son sólo algunos ejemplos de las consecuencias de la falta de valores en la sociedad actual.

2. El Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula.

Según lo comentado en apartados anteriores, los elementos que conforman el presente TFM son el Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” y la Actividad de Aula “Diseñando Valores”. El nexo de unión de ambos elementos es la innovación en las aulas de Bachillerato a través del aumento de valores en el alumnado mediante el aprendizaje artístico.

Según García (2019), los jóvenes de hoy en día no aprenden valores sociales correctamente, o no mantienen unos esquemas cognitivos de éstos que puedan definirse como adecuados, ya que surgen muchos trastornos de conflictos de valores, tanto a nivel social como personal. Esto puede derivar de la incorrecta enseñanza de valores, de la falta de transmisión de los mismos, de la existencia de valores sociales obsoletos o que se han adulterado adaptándose al consumismo o incluso de la dejadez de la sociedad que mira hacia otro lado, dando prioridad a otras necesidades (García, 2019). Tanto el Proyecto de Innovación Docente como la Actividad de Aula son una aproximación al aumento de esos valores, que ayuden a los estudiantes de Bachillerato a conocer el mundo que les rodea y a intentar cambiar lo que no les gusta de él. Para ello es necesario el uso crítico y reflexivo del lenguaje visual, reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales (Acaso, 2009).

Teniendo esto en cuenta, el Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” es un proyecto interdisciplinar que aúna ambos bachilleratos que oferta la Escuela de Artes y Superior de Diseño de Corella (EASDi). El proyecto pretende hacer reflexionar al alumnado sobre problemáticas sociales actuales, analizándolas, reflexionando, diseñando e interpretando. Para ello, los alumnos de 2º de Bachillerato, a partir de unos textos concretos facilitados por el profesor en los que se muestran una serie de problemáticas, como racismo, homofobia o micromachismos, deberán adaptar estas problemáticas para realizar una escena teatral dentro de las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura II,

Artes Escénicas, Diseño y Dibujo Artístico II. Para ello se atenderá a las competencias y contenidos de las asignaturas específicas en el currículum (véase apartado 2.2.2. Objetivos, Contenidos y Competencias). Los alumnos y alumnas diseñarán los personajes, el diseño escenográfico, diseño de vestuario, publicitario, etc. Para ello, contarán con la ayuda y supervisión de los docentes de las materias implicadas en el Proyecto.

Por otro lado, la Actividad de Aula “Diseñando Valores” está enmarcada en la asignatura de Diseño II, asignatura de 2º de Bachillerato del mismo centro educativo. El principal objetivo de esta actividad consiste en hacer reflexionar al alumnado, debatir y diseñar un cartel publicitario, teniendo en cuenta una de las problemáticas sociales actuales (feminismo, racismo, cambio climático u homofobia), que se les entregará previamente.

En los dos elementos que conforman este TFM se trabaja una metodología activa en la que los estudiantes son los principales motores del aprendizaje. Para ello, se trabajará el Aprendizaje Basado en Proyectos (Proyecto de Innovación) y el Aprendizaje Basado en Problemas (Actividad de Aula); así mismo, ambos trabajarán la metodología *Learning by Doing*.

2.1. Contextualización y alumnado

El contexto en el que se enmarca esta propuesta educativa es la asignatura de Diseño de 2º de Bachillerato en la Escuela de Artes y Superior de Diseño de Corella (EASDi), siendo esta la asignatura principal del Proyecto de Innovación y de la Actividad de Aula. Dado el carácter interdisciplinar del Proyecto de Innovación colabora, a su vez, con otras asignaturas como Lengua Castellana y Literatura II, Artes Escénicas y Dibujo Artístico II.

Se trata de un centro de titularidad pública fundado en 1950 como Escuela de Artes y Oficios Artísticos. En la actualidad, la EASDi ofrece una amplia oferta educativa; Bachillerato Artístico (Artes escénicas, música y danza y Artes plásticas, diseño e imagen) constituyendo el grueso del alumnado, Ciclo Formativo de Grado Superior en Ecodiseño, Ciclo Medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, Estudios Superiores de Diseño Gráfico, además de cursos monográficos.

El actual curso académico cuenta con 192 alumnos, en su mayoría procedentes de localidades cercanas de La Ribera de Navarra y de localidades limítrofes como La Rioja y Aragón, y con un total de 34 docentes (18 mujeres y 16 hombres). El Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula están diseñadas para la asignatura de Diseño, compuesto por un total de 24 alumnos en la clase de 2ºA y 15 alumnos en 2ºB. Por otro lado, el Proyecto de Innovación abarca a ambos Bachilleratos artísticos de segundo curso, que se compone de 37 alumnos (Artes plásticas, diseño e imagen) y 8 alumnos (Artes escénicas, música y danza).

En general, los grupos de Diseño muestran poco interés y poca motivación a la hora de realizar los proyectos, salvo alguna excepción. Frecuentemente, gran parte del alumnado entrega tarde los trabajos a pesar de que esto reduzca su calificación significativamente. A la incorrecta gestión del tiempo por parte de los alumnos, se le suma la gran cantidad de contenidos de otras materias, el reducido tiempo del curso escolar y sobre todo la presión por aprobar todas las asignaturas y poder realizar la primera EvAU. Por esta razón, en este TFM se opta por realizar metodologías activas con el fin de fomentar la motivación e implicación del alumnado respecto a la asignatura.

2.2. Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte”

2.2.1. Introducción

El Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” hace partícipes ambos Bachilleratos ofrecidos por la EASDi. Se trata de un proyecto interdisciplinar que se enmarca dentro de varias asignaturas de 2º de Bachillerato y cuyo producto final será la representación teatral de un texto seleccionado previamente por el alumnado. El objetivo principal de este proyecto es el aumento de valores en el alumnado, al mismo tiempo que aprenden los conceptos y contenidos del currículo de las diferentes asignaturas. Para ello, se trabajarán temáticas relacionadas con problemáticas sociales como: homofobia, micromachismos o racismo. “DiseñArte” engloba diferentes asignaturas. Éstas son Lengua Castellana y Literatura II como materia obligatoria para ambos Bachilleratos, y asignaturas específicas de cada especialidad como Diseño (Bach. Artes plásticas), Dibujo Artístico II (Bach. Artes plásticas) y Artes Escénicas (Bach. Artes escénicas, música y danza).

2.2.2. Objetivos, contenidos y competencias

Los objetivos, contenidos y competencias que se plantean en este Proyecto de Innovación Docente para la adquisición de las competencias clave dentro de las respectivas asignaturas, quedan establecidos en el Decreto Foral 25/2015, de 22 de abril por el que se establece el currículo de las enseñanzas del Bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

A. Lengua Castellana y Literatura II.

Objetivos

- Comprender textos propios del ámbito académico, periodístico, profesional o empresarial, identificando la intención del emisor y diferenciando la idea principal.
- Escribir textos propios del ámbito con rigor, claridad y corrección, ajustando su expresión a la intención comunicativa y al resto de condiciones de la situación comunicativa.
- Realizar trabajos académicos en grupo sobre temas polémicos o de la actualidad social o cultural planificando su realización, contrastando opiniones y defendiendo la opinión personal.

Contenidos

- La comunicación escrita en el ámbito académico, periodístico, profesional y empresarial. Sus elementos. Géneros textuales.
- Análisis y comentario de textos escritos del ámbito académico.
- Planificación, realización, revisión y mejora de textos escritos de diferentes ámbitos sociales y académicos.

Competencias clave

- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas

B. Diseño.

Objetivos

- Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico.

- Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
- Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.
- Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño.

Contenidos

- Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.
- Software de Ilustración y diseño.

Competencias clave

- Comunicación lingüística
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales

C. Dibujo Artístico II.

Objetivos

- Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.

Contenidos

- Recursos de representación: claroscuro, gradaciones, traslapo, perspectiva frontal y oblicua, escorzo, figura y fondo, espacio negativo, contorno.
- Nociones básicas de perspectiva. Perspectiva frontal y oblicua.

Competencias clave

- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales

D. Artes Escénicas.

Objetivos:

- Conocer y utilizar las diferentes técnicas para la recreación de la acción dramática, el diseño de personajes y la configuración de situaciones y escenas.
- Colaborar con el grupo y respetar las reglas fijadas para lograr un resultado acorde con las posibilidades.
- Manejar con propiedad todos los conceptos referidos a los elementos que intervienen en la expresión y la comunicación escénica.

Contenidos:

- Análisis del rol y del personaje: de la conducta dramática a la conducta teatral.
- Exploración de los elementos en la expresión: personaje, situación, acción y conflicto.
- Exploración y desarrollo de procesos: análisis, caracterización y construcción del personaje.
- Exploración y desarrollo de técnicas: juego dramático, improvisación, dramatización y creación colectiva.
- Exploración y desarrollo de recursos plásticos: diseño de la escena, indumentaria, maquillaje, iluminación y recursos sonoros.

Competencias clave:

- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales

2.2.3. Metodología

La metodología seguida en este Proyecto de Innovación Docente se basa esencialmente en metodologías activas. Las investigaciones demuestran que el alumnado retiene poco de lo que se le enseña en formato de clase magistral (Duch, Grob y Allen, 2001). Por consiguiente, las metodologías activas ofrecen una alternativa haciendo énfasis en lo que aprende el estudiante, dando lugar a una mayor comprensión, motivación y participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Kilpatrick (1918), uno de los seguidores de la Escuela Nueva, defendió e impulsó métodos y estrategias que favorecían el aprendizaje activo mediante prácticas basadas en la investigación, el juego o el

descubrimiento, comprendiendo que cada estudiante tiene diferentes maneras de aprender, ritmos e inquietudes. Sin embargo, el método educativo que se sigue utilizando, en general en los centros educativos españoles, suele ser la clase magistral por parte del docente, realizando trabajos individualmente para alcanzar unas metas, en este caso concreto, alcanzar los objetivos para superar la EvAU. Con el objetivo de aumentar la motivación del alumnado, así como de hacerlo partícipe de su propio proceso de aprendizaje, se ha decidido utilizar en este Proyecto de Innovación Docente metodologías activas. Éstas son el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y *Learning by Doing*.

La metodología ABP reorienta la mirada hacia el trabajo en grupos colaborativos, el desarrollo de las competencias clave, la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, así como la oportunidad de colaborar para construir conocimiento conjuntamente. (Curtis, 2002; Ferrer y Algás, 2007). Por otro lado, la metodología *Learning by Doing* posibilita que el estudiante se convierta en agente activo de su propio aprendizaje, responsabilizándose del mismo (Smart y Csapo, 2007). Este método, mediante dinámicas y simulaciones, construye metáforas de la vida real y mediante la ayuda del profesor, a través de la práctica construye el aprendizaje junto con el alumno (Borgnakke, 2004). Esto posibilita que el estudiante extraiga sus propios conocimientos de forma reflexiva: induciéndole a pensar y aprender de sí mismo, y de forma participativa, mediante la colaboración de todos los participantes. Además, el estudiante aprenderá de manera práctica, ya que trabajan sobre su propia realidad percibida. Esto se hace de manera estimulante, gracias a la exploración y, por último de manera flexible, ya que se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes. (Fernández et al., 2012).

Por otro lado, dentro de la asignatura de Artes Escénicas se trabajará el Teatro del Oprimido de manera adaptada a la edad del alumnado y según el criterio del docente. Este tipo de teatro es una aproximación a un ensayo que empodera a los participantes (actores y espectadores) para seleccionar, contextualizar, dar forma y poner en escena conflictos y situaciones de opresión (Boal, 1979; 2006). Se desarrolla un pensamiento crítico que permite la intervención en la realidad, siendo el diálogo la principal herramienta para construir una visión crítica del mundo (Calvo, Haya y Ceballos, 2015).

2.2.4. Desarrollo, cronograma y materiales

A. Desarrollo.

El Proyecto de Innovación Docente se divide en 5 fases. Éstas se describen a continuación.

Fase 1. Planteamiento del Proyecto de Innovación.

El *objetivo* de esta primera fase es explicar los objetivos, características y finalidad del Proyecto de Innovación Docente a los estudiantes. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar se reunirá a todos los alumnos en la sala multiusos del centro, junto con los profesores implicados en el proyecto. La profesora de Lengua Castellana y Literatura será la encargada de explicar las características del proyecto y cada profesor explicará su fase de trabajo. A continuación, la profesora de Lengua se encargará de establecer pequeños grupos de trabajo de 4 personas y se repartirán los cuestionarios iniciales (Véase Anexo II) que responderá cada alumno. Estos grupos trabajarán, además, conjuntamente con el resto de grupos. Por último, se crearán cuentas de Instagram y Facebook en las cuales los alumnos compartirán información, imágenes y videos del proceso de trabajo.

Fase 2. Lectura, análisis, debate y ajuste del texto seleccionado adaptándolo para teatro.

La asignatura involucrada en esta segunda fase es Lengua Castellana y Literatura II. Ésta corresponde a las materias comunes, según lo establecido en el Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, por el que se establecen la estructura y el currículo de las enseñanzas del bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

El *objetivo* de esta segunda fase es leer, analizar, debatir, seleccionar y adaptar, un texto ya escrito, a una representación teatral. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, la profesora de Lengua entregará 3 textos, seleccionados por ella, sobre problemáticas sociales (véase un ejemplo en el Anexo III) a cada grupo, éstos deberán leer los textos detenidamente y analizarlos. Una vez finalizado esta fase los alumnos elegirán uno de los textos, el que crean más adecuado para trabajar. A continuación, cada grupo explicará al resto de compañeros cuál es el texto seleccionado y argumentarán su elección. Una vez que todos los grupos hayan explicado sus motivos de la elección del texto se llevará a cabo una votación para seleccionar el texto que se representará posteriormente a través de una obra teatral. Por último, los alumnos junto con la ayuda y

supervisión de la profesora adaptarán el texto seleccionado al formato adecuado (guion representación teatral).

Fase 3. Creación de la escenografía.

La asignatura involucrada en esta tercera fase es Dibujo Artístico II. Ésta corresponde a las materias de modalidad de Artes plásticas, diseño e imagen, según lo establecido en el Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, por el que se establecen la estructura y el currículo de las enseñanzas del bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

El *objetivo* de esta tercera fase es realizar la escenografía que se utilizará para la representación de la obra teatral. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, los alumnos trabajarán en grupos de 4 personas. Cada grupo trabajará y pondrá en común ideas, bocetos y materiales que serían necesarios para realizar la escenografía que diseñen. Al finalizar, las ideas de cada grupo se pondrán en común con el resto de la clase y se hará una selección, entre todos, del más adecuado para materializarlo. Por último, una vez seleccionada la escenografía, los alumnos junto con el profesor de Dibujo Artístico se harán cargo de realizar la escenografía de la obra teatral, utilizando los materiales y técnicas más adecuadas para ello.

Fase 4. Caracterización de personajes.

La asignatura involucrada en esta fase es Artes Escénicas. Ésta corresponde a la modalidad de Artes escénicas, música y danza como materia de modalidad, según lo establecido en el Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, por el que se establecen la estructura y el currículo de las enseñanzas del bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

El *objetivo* de esta cuarta fase es analizar, caracterizar y construir los diferentes personajes que componen la obra teatral. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, los alumnos con la ayuda de la profesora de Artes Escénicas analizarán el guion y se encargarán de seleccionar a los actores y actrices que se adecuen mejor a cada personaje. Posteriormente, se realizarán ensayos durante cinco semanas consecutivas antes de la representación final. Para ello, contarán con la supervisión, ayuda y consejos de la profesora. Por último, reflexionarán y diseñarán la indumentaria, el maquillaje, la iluminación y los recursos sonoros que necesiten para lograr una buena representación,

todo esto lo realizarán junto con la ayuda de los alumnos de la asignatura de Diseño y ambos profesores de las respectivas asignaturas.

Fase 5. Creación de carteles y difusión en redes sociales.

La asignatura involucrada en esta fase es Diseño. Ésta corresponde a la modalidad de Artes plásticas, diseño e imagen como materia de modalidad, según lo establecido en el Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, por el que se establecen la estructura y el currículo de las enseñanzas del bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra. En la EASDi corresponde como materia específica a la que pueden optar tanto los alumnos de la modalidad de artes plásticas como los alumnos de artes escénicas de segundo de Bachillerato.

El *objetivo* de esta quinta fase es realizar la campaña publicitaria de la obra teatral. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, se dividirá al alumnado en grupos de 4 personas. A continuación, cada grupo realizará bocetos del cartel que se difundirá posteriormente para anunciar la representación teatral. Además, se digitalizará el cartel mediante el uso de Photoshop o Illustrator, con la ayuda del profesor. Una vez finalizados, cada grupo presentará su cartel en DinA3 ante el resto de la clase y se realizará una votación para decidir el cartel definitivo. Para concluir, los alumnos difundirán el cartel por las redes sociales, creadas con anterioridad, de Instagram y Facebook. Y se imprimirán y colgarán los carteles en DinA3 en Corella y pueblos cercanos donde residan los estudiantes.

Fase 6. Entrega portfolio y coevaluación.

El *objetivo* de esta última fase consiste en autoevaluarse y evaluar el trabajo en grupo de cada materia implicada. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, los alumnos rellenarán una rúbrica de coevaluación y autoevaluación de grupo (véase Anexo IV) de cada asignatura en la que hayan participado. Además, cada profesor evaluará el trabajo según sus herramientas de evaluación. En el caso de Diseño, materia en la que he realizado las prácticas, cada grupo de trabajo se hará cargo de realizar un portfolio del proceso que se ha llevado a cabo durante todo el proyecto de innovación; aportando bocetos, textos, reflexiones, imágenes, etc. Por último, la representación teatral se llevará a cabo en la Casa de Cultura de Corella.

B. Cronograma.

En la siguiente tabla se detalla el cronograma con la relación de las fases, las sesiones programadas y las diferentes actividades que se llevarían a cabo.

Tabla 1. *Cronograma del Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte”.*

FASES	SEMANAS	ACTIVIDADES
Fase 1.	1º	Planteamiento del proyecto, creación de grupos y de redes sociales.
Fase 2.	1º	Entrega de 3 textos, lectura y análisis de estos. Elección de uno de ellos.
	2º	Explicación y argumentación por grupos de la elección del texto. Votación entre toda la clase.
	2º-3º	Adaptación del texto seleccionado al formato adecuado (guion teatral).
Fase 3.	4º	Diseñar la escenografía de la obra por grupos de 4 personas.
	5º	Puesta en común de los bocetos y selección del más adecuado.
	5º-6º-7º	Creación de la escenografía de la obra.
Fase 4.	4º	Análisis del guion y reparto de personajes entre los alumnos.
	5º-6º-7º-8º-9º	Ensayos con la supervisión de la profesora.
	6º	Elección de vestuario, maquillaje, iluminación y sonido para la obra teatral.
Fase 5.	5º	División en grupos y realización de bocetos del cartel publicitario de la obra teatral.
	6º	Se digitalizarán los carteles con Photoshop o Illustrator.
	7º	Presentación por grupos del cartel en DinA3 y votación del definitivo.
	8º	Difusión del cartel en redes sociales e impresión y colocación en la vía pública.
Fase 6.	9º	Realización de rúbricas de coevaluación y autoevaluación de grupo. Entrega de portfolio.
	10º	Representación de la obra en la Casa de Cultura de Corella.

C. Materiales y recursos:

- Textos sobre problemáticas sociales (fotocopias).
- Tijeras, pegamento, reglas, folios A4, cartulinas, etc.
- Lápices y material para la realización de bocetos.
- Recursos bibliográficos relacionados con este proyecto: libros y revistas.
- Cartulinas Basic DinA3, 370 gr/m2 más acetato protector.

- Proyector y ordenador.
- Programas de diseño y edición de imágenes: Photoshop e Illustrator.
- Cartones grandes.
- Pintura acrílica, cola, pistola termofusible, cúter, cinta de carroceros, etc.
- Rúbricas de coevaluación y autoevaluación (fotocopias).

2.2.5. Evaluación

Para la evaluación del Proyecto de Innovación Docente, se ha optado por una evaluación por parte de los diferentes profesores además de una coevaluación y autoevaluación por parte del alumnado. Cada docente realizará una evaluación concreta para su asignatura, teniendo en cuenta el proceso del proyecto; tanto la evaluación de las diferentes rúbricas como los ejercicios concretos de cada materia, así como la evaluación del portfolio por grupos. A continuación, queda reflejada la evaluación de la Asignatura de Diseño por ser ésta la asignatura en la que se han realizado las prácticas en la EASDi.

Asignatura de Diseño.

Criterios de corrección para la parte dedicada a la ejecución del diseño:

- Elaboración de bocetos (máximo 1,5 puntos).
- Transmisión de la idea (máximo 1,5 puntos).
- Adecuación del uso de formas y colores al tema (máximo 2 puntos).
- Faltas de ortografía (se penalizará con hasta 1 punto la inclusión de faltas de ortografía en el diseño resultante).

*Valor de la parte de ejecución del diseño: 50% de la nota final (5 puntos máximo).

Criterios de corrección para la parte dedicada a la justificación del diseño:

- Justificación de la relación entre el tema y la propuesta de forma y color presentada (máximo 1,5 puntos).
- Uso de terminología y vocabulario adecuado en la justificación (máximo 1,5 puntos).

*Valor de la parte de justificación del diseño: 30% de la nota final (3 puntos máximo).

Criterios de corrección para la coevaluación y autoevaluación de grupo:

- Autoevaluación (1 punto máximo).
- Coevaluación (1 punto máximo).

*Valor de la parte de coevaluación y autoevaluación de grupo: 20% de la nota final (2 puntos máximo).

Documentación a presentar dentro del portfolio del proceso.

Memoria escrita (Justificación y fotografías del proceso).

- Portada con el nombre y apellidos de los miembros del grupo y título del trabajo.
- Índice de contenidos.
- Desarrollo de los contenidos (fases de trabajo).
- Bocetos: estudios previos, bocetos, apuntes definitivos y detallados.
- Justificación del proyecto exponiendo los pasos y decisiones tomadas durante el proceso. La memoria será clara, precisa y bien estructurada en sus apartados. Se definirán como mínimo las siguientes preguntas:

¿De qué trata el ejercicio? ¿Cuáles son los objetivos de esta actividad? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Qué pasos hemos dado y por qué de la elección? ¿Qué problemas hemos encontrado? ¿Los hemos solucionado? ¿Para qué nos han servido los bocetos? ¿Por qué hemos elegido esta composición? ¿Qué criterios predominan en la composición final? ¿Qué he aprendido del ejercicio?

2.3. Actividad de Aula “Diseñando Valores”

2.3.1. Introducción

Como segundo elemento del TFM, se ha optado por la realización de una Actividad de Aula cuyo nombre es **“Diseñando Valores”**. Esta actividad se lleva a cabo en la asignatura de Diseño de 2º de Bachillerato durante el transcurso de la tercera evaluación, en el mismo centro educativo que el Proyecto de Innovación, descrito anteriormente.

La actividad consiste en la realización de carteles mediante el uso de la metodología Aprendizaje Basado en Problemas. El objetivo principal es la reflexión crítica de problemáticas sociales actuales mediante el arte, en este caso concreto, a través del diseño gráfico.

2.3.2. Objetivos, contenidos y competencias

Los objetivos, contenidos y competencias que se plantean en esta Actividad de Aula para la adquisición de las competencias clave dentro de la asignatura de Diseño, quedan establecidos en el Decreto Foral 25/2015, de 22 de abril por el que se establece el currículo de las enseñanzas del Bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra.

Objetivos específicos:

- Reflexionar sobre los problemas que afectan a nuestro entorno.
- Desarrollar un pensamiento crítico.
- Dotar a los alumnos de herramientas de expresión adecuadas a su edad y al contexto actual.
- Mostrar el trabajo de personas que utilizan la creatividad como vehículo de denuncia social.

Objetivos de la materia:

- Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico.
- Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
- Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.

Contenidos:

- Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- Análisis/Lectura de un anuncio/imagen publicitaria a nivel denotativo y connotativo.
- Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.

Competencias clave:

- Comunicación lingüística
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales

2.3.3. Metodología

Para la realización de la Actividad de Aula se hará uso de la metodología Aprendizaje Basado en Problemas, la cual favorece tanto la reflexión crítica de los alumnos como el aprendizaje en grupo a partir de la solución de problemas reales (Bas Peña, 2011). Del mismo modo, ayuda al alumnado a convertirse en estudiantes activos ya que sitúa el aprendizaje en problemas del mundo real y hace que estos sean responsables de su propio aprendizaje (Hmelo-Silver, 2004), aprendiendo cada uno hasta el máximo de sus posibilidades, ayudándose unos a otros, además de aprender a través de la interacción con sus compañeros. A su vez, se hará uso de la metodología *Learning by Doing*, al igual que en el Proyecto de Innovación, en la cual el rol del profesor pasa de ser un mero transmisor de conocimiento a ser orientador y dinamizador del proceso de aprendizaje, y asimismo, los estudiantes pasan de ser simples receptores pasivos de conocimiento a saber buscar, encontrar y seleccionar la información para convertirla en conocimiento (Fernández et al., 2012)

2.3.4. Desarrollo, cronograma y materiales

A. Desarrollo.

Fase 1. Presentación de la actividad.

El *objetivo* de esta primera fase es valorar los conocimientos previos del alumnado además de reflexionar sobre algunas de las problemáticas sociales actuales. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar se introduce la actividad mediante el reparto de un cuestionario inicial para valorar los conocimientos previos del alumnado (véase Anexo V). A continuación se explicará la actividad mediante una presentación PowerPoint, en la que quedará reflejada la siguiente pregunta: ¿qué cambiarías del mundo? Los alumnos aportarán varias respuestas a esta cuestión y se anotarán en la pizarra. Por último, se abrirá un pequeño tiempo de debate en el que los alumnos aportarán su visión sobre temáticas como xenofobia, igualdad de género, cambio climático u homofobia.

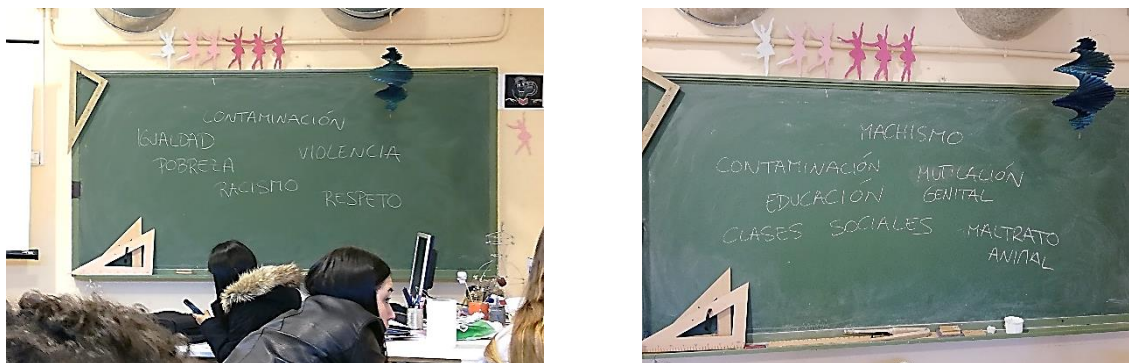


Figura 1. Respuestas de los alumnos a la pregunta ¿qué cambiarías del mundo?

Fase 2. Proyección y análisis crítico de imágenes.

El *objetivo* de esta segunda fase es conocer y comentar obras de diferentes artistas y diseñadores que utilizan el arte para aportar su visión sobre problemáticas sociales, además de servir de inspiración para la realización de sus propios carteles. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: se proyectarán diferentes obras y diseños de artistas que trabajan el arte como medio para reivindicar y aportar su opinión a través de las obras artísticas (véase algunos ejemplos en el Anexo I). A su vez, los alumnos aportarán ejemplos de artistas que conozcan para comentarlas en clase. Por último, el profesor agrupará a los alumnos en grupos heterogéneos de 3 personas.

Fase 3. Realización de carteles.

El *objetivo* de esta tercera fase es realizar un cartel en DinA3 a partir de un *briefing* establecido (véase Anexo VI), investigar sobre la temática, realizar bocetos y aportar soluciones creativas y propias del diseño gráfico. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: se repartirán números según el número de grupos. Al grupo al que le toque el número 1 será el primero que escoja la problemática y así sucesivamente. A continuación se repartirán unas cartulinas donde aparecerá el planteamiento de un problema (*briefing*) que deberán solucionar. Posteriormente, los alumnos deberán investigar sobre el tema y realizar los bocetos pertinentes. Por último, una vez seleccionado el boceto definitivo realizarán el correspondiente cartel en formato DinA3.



Figura 2. Los alumnos trabajan en grupo diseñando sus carteles.

Fase 4. Exposición y debate sobre los carteles.

El *objetivo* de esta cuarta fase es expresarse con fluidez y corrección, con el correcto vocabulario de la materia, y defender un proyecto elemental del diseño gráfico. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar cada grupo hará una presentación de su propuesta ante el resto de la clase, para ello podrán hacer uso de los medios tecnológicos del aula. Una vez finalizada cada exposición grupal, el resto de grupos realizará una coevaluación (véase Anexo VII) y el grupo en concreto realizará una autoevaluación sobre el trabajo en grupo (véase Anexo IV) y si es preciso se abrirá un pequeño tiempo de debate para realizar preguntas y aportar valoraciones. Por último, cada grupo entregará una memoria del proyecto siguiendo los criterios de evaluación reflejados en el punto 2.3.5. *Evaluación* del presente documento.


















Fase 5. Difusión de los carteles en redes sociales y en los alrededores de la EASDi.

El *objetivo* de esta quinta fase es comprender la función propia del cartel y lanzar el mensaje que se quiere transmitir al espectador, con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel. Para ello se seguirá el siguiente *proceso*: en primer lugar, cada grupo se encarga de digitalizar su cartel y subirlo a redes sociales. Además, se fotocopiarán para buscar sitios concretos en los que se puedan colgar y se localizará los sitios con mayor afluencia de público para llegar al espectador y conseguir el fin último del cartel.

B. Cronograma.

El cronograma de esta actividad queda reflejado en la Tabla 2.

Tabla 2. *Cronograma de la Actividad de Aula “Diseñando Valores”.*

	Lunes 29 abril	Martes 30 abril	Jueves 2 mayo	Viernes 3 mayo	Lunes 6 mayo	Martes 7 mayo	Miér. 8 mayo
1º	Diseño 2ºB  F.1  F.2	Diseño 2ºA  F.1  F.2			Diseño 2ºB  F.4	Diseño 2ºA  F.3	
2º	Diseño 2ºB  F.3			Diseño 2ºA  F.3			
3º		Diseño 2ºB  F.3	Diseño 2ºA  F.3				
4º		Diseño 2ºB  F.3					
5º							Diseño 2ºA  F.4
6º	 Fase 1. Planteamiento.  Fase 3. Realización de carteles.  Fase 5. Difusión.				 Fase 2. Análisis de imágenes.  Fase 4. Exposiciones y debate.		

C. Materiales y recursos.

- Proyector y medios informáticos.
- Power Point.
- Material visual y audiovisual de diferentes artistas.
- Tarjetas con sus respectivos *briefings*.
- Tijeras, pegamento, reglas, folios A4, cartulinas, revistas, celo... etc.
- Lápices y material para la realización de bocetos.
- Cartulinas Basic DinA3, 370 gr/m2 más acetato protector.
- Proyector y ordenador.
- Programas de diseño y edición de imágenes: Photoshop e Illustrator.
- Fotocopiadora.

2.3.5. Evaluación

Para la evaluación de la Actividad de Aula, se ha optado por una evaluación por parte del profesor además de una coevaluación y autoevaluación por parte del alumnado. Se tendrá en cuenta el proceso del proyecto; tanto la evaluación de las diferentes rúbricas como los bocetos, el diseño definitivo y la exposición oral.

Criterios de corrección para la parte dedicada a la ejecución del diseño:

- Elaboración de bocetos (máximo 1,5 puntos).
- Transmisión de la idea (máximo 1,5 puntos).
- Adecuación del uso de formas y colores al tema (máximo 2 puntos).
- Faltas de ortografía (se penalizará con hasta 1 punto la inclusión de faltas de ortografía en el diseño resultante).

*Valor de la parte de ejecución del diseño: 50% de la nota final (5 puntos máximo).

Criterios de corrección para la parte dedicada a la justificación del diseño:

- Justificación de la relación entre el tema y la propuesta de forma y color presentada (máximo 1,5 puntos).
- Uso de terminología y vocabulario adecuado en la justificación (máximo 1,5 puntos).

*Valor de la parte de justificación del diseño: 30% de la nota final (3 puntos máximo).

Criterios de corrección de la coevaluación y evaluación de la exposición oral:

- Evaluación del docente (1 punto máximo).
- Coevaluación y autoevaluación (1 punto máximo).

*Valor de la parte de coevaluación de la exposición oral y autoevaluación de grupo: 20% de la nota final (2 puntos máximo).

Documentación a presentar:

Memoria escrita (Justificación y fotografías del proceso).

- Portada con el nombre y apellidos de los miembros del grupo y título del trabajo.
- Índice de contenidos.
- Desarrollo de los contenidos (fases de trabajo).
- Bocetos: estudios previos, bocetos, apuntes definitivos y detallados.

- Justificación del proyecto exponiendo los pasos y decisiones tomadas durante el proceso. La memoria será clara, precisa y bien estructurada en sus apartados. Se definirán como mínimo las siguientes preguntas:

¿De qué trata el ejercicio? ¿Cuáles son los objetivos de esta actividad? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Qué pasos hemos dado y por qué de la elección? ¿Qué problemas hemos encontrado? ¿Los hemos solucionado? ¿Para qué nos han servido los bocetos? ¿Por qué hemos elegido esta composición? ¿Qué criterios predominan en la composición final? ¿Qué he aprendido del ejercicio?

3. Reflexión crítica sobre las relaciones existentes entre los proyectos seleccionados.

Los elementos seleccionados, desarrollados anteriormente, para la realización del presente TFM han sido el Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” y la Actividad de Aula “Diseñando en Valores”. El objetivo principal que tienen en común es el aumento de valores en el alumnado de 2º de Bachillerato a través del arte. Ambos han sido diseñados con la finalidad de innovar y motivar a los alumnos mediante metodologías activas y la introducción de las TIC en el aula de Diseño. Se ha buscado que a través del arte el alumnado se de cuenta de que este no solo constituye un motor de creación, sino que, además, es un motor de reacción (Antúnez, Ávila y Zapatero, 2008).

A pesar de la utilización de programas de diseño y edición de imagen en el día a día de los diseñadores y de la utilización de estos en los contenidos propios de la asignatura de Diseño de 2º de Bachillerato no se encuentran incluidos en el aula. La asignatura está diseñada básicamente para cubrir los objetivos y contenidos curriculares para la prueba EvAU. Por este motivo, los alumnos utilizan los materiales tradicionales (lapicero, rotuladores, cartulinas, etc.) para realizar sus bocetos y su diseño final. Desde mi punto de vista los alumnos deberían tener unos conocimientos básicos de las herramientas de estos programas, profesionalizando más estos proyectos. Estos conocimientos les servirán, además, para futuros estudios o proyectos de otras asignaturas. Asimismo, las redes sociales les permiten difundir sus trabajos y conocer el trabajo de otros.

De igual modo y respecto al tipo de metodologías utilizadas, puede decirse que ambos elementos del TFM comparten el proceso de enseñanza-aprendizaje activo. Según Bernal y Martínez (2017), los estudiantes adquieren mejor los conocimientos a través de la interacción que surge entre ellos que tan solo de la exposición del profesor. Del mismo

modo, se ha pretendido que el aprendizaje sea significativo, a través de planteamientos que pudieran ser reales, motivadores y viables (Bernal y Martínez, 2017).

Implementar tanto el Proyecto de Innovación como la Actividad de Aula en la aulas de 2º de Bachillerato es un proceso de innovación docente para la Escuela de Artes y Superior de Diseño (EASDi). Como se ha podido comprobar a través de los periodos de prácticas, en general, los alumnos no trabajan en equipos sino que todos los proyectos los realizan individualmente. Además, las clases teóricas suelen ser exposiciones orales del profesor con presentaciones de Google Classroom, en las que los alumnos no suelen participar.

El Proyecto de Innovación Docente destaca por su interdisciplinariedad ya que en la EASDi los docentes no suelen realizar proyectos comunes entre asignaturas, en la etapa de Bachillerato, si lo hacen en etapas de estudios superiores. Por su parte, la Actividad de Aula destaca por el trabajo en equipos cooperativos incitando a los alumnos a investigar la base teórica del proyecto y a encontrar una solución creativa, factible y adecuada a cada problemática.

Durante el tiempo del Prácticum, gracias al tiempo y disposición del tutor, he podido llevar a cabo gran parte de mi Actividad de Aula en ambas clases de Diseño de 2º de Bachillerato, pudiendo comprobar y obtener resultados de la implantación de metodologías activas en el aula. Sin embargo, dada la complejidad en cuanto a coordinación docente y la falta de tiempo no he podido realizar el Proyecto de Innovación Docente del presente TFM.

4. Discusión y conclusiones

Con el Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula se pretende actualizar el aula de Diseño mediante la introducción de metodologías activas y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ambos elementos están enfocados a trabajar la necesidad de educar en valores a través del arte en los adolescentes. Introduciendo estas nuevas prácticas se pretende mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el que las TIC sirven como recurso de apoyo que permite promover el aprendizaje y generar nuevos espacios educativos (Coll, 2008), promoviendo y desarrollando así las capacidades y actitudes en los estudiantes (Rivero, Chávez, Vásquez y Blumen, 2016). El objetivo primordial es el de capacitar al alumnado para que puedan reflexionar, enseñándoles a discriminar lo bueno de lo nocivo, a través de un pensamiento

crítico, es decir, enseñándoles a elegir conscientemente sus valores y concepciones del mundo (García, 2012). Para ello, se ha previsto que durante la Actividad de Aula y el Proyecto de Innovación los alumnos trabajen por grupos cooperativos y se trabajen obras artísticas relacionadas con cada problemática social como el proyecto *Humanae* de Angélica Dass para reflexionar sobre la diversidad y el respeto mutuo.

Como se ha desarrollado previamente, los elementos propuestos para la realización de este Trabajo de Fin de Máster han sido el Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte” y la actividad de aula “Diseñando Valores”. Sin embargo, se ha realizado tan solo la actividad de aula debido a la falta de tiempo y la complejidad de “DiseñArte”.

En el caso de la Actividad de Aula, los alumnos de Diseño de 2ºA como los alumnos de 2ºB han realizado un trabajo en equipos cooperativos sobre cartelismo y problemas sociales (Anexo VIII) como: un cartel dedicado al Día Internacional de la Mujer (véase Figura 20), otro sobre el Día Internacional de la Eliminación de la Discriminación Racial (véase Figura 21), otro para el Día del Orgullo en Madrid (véase Figura 22) y por último uno para la próxima huelga contra el cambio climático: *Fridays for Future* (véase Figura 19). A través de este ejercicio, los alumnos han pensado y analizado las diferentes características y necesidades de los colectivos implicados, ya que según Carrero (2013), se hace necesaria una formación ciudadana en base a la educación en valores que vaya en consonancia con los cambios sociales actuales. Del mismo modo, García (2019) destaca que el déficit de valores sociales y una educación deficitaria provoca factores de riesgo de las conductas de Bullying, y conductas antisociales en adolescentes y adultos. En este sentido, se ha propuesto utilizar además metodologías activas, para la innovación en el aula, que según Bernal y Martínez (2017), promueven la interacción con otros y el intercambio de ideas, asumiendo funciones específicas para lograr una meta común. Todo ello ha supuesto una mejora en la motivación y la participación activa de los alumnos, aumentando el interés por el trabajo.

Además, con el Proyecto de Innovación y la Actividad de Aula se busca innovar en el aula de Diseño mediante la introducción las TIC. Se pretende con ello dotar a los estudiantes de posibilidades de alcance, flexibilidad y una enseñanza personalizada en la que se promueva la autonomía del alumno, el trabajo en equipo y la creatividad (Barrios, 2008). Después de realizar la Actividad de Aula se ha comprobado que introducir las nuevas tecnologías motiva a los alumnos a trabajar, consiguiendo mejores acabados y resultados. Sin embargo, por la escasez de tiempo, debido a que el periodo de prácticas

coincide con la finalización del curso escolar, no se pudieron digitalizar todos los carteles. Se dio la opción a los diferentes grupos de realizar los carteles en formato digital fuera del horario lectivo.

Por otro lado, el trabajo en equipo a través de la metodología Aprendizaje Basado en Problemas, ha sido muy satisfactorio. A través de un planteamiento que podría ser real, los alumnos han estado más motivados a la hora de investigar sobre las diferentes temáticas. Estos resultados concuerdan con los de Calvopiña y Bassante (2016) que determinan que esta metodología de trabajo favorece el aprendizaje de los estudiantes a convertirse en estudiantes activos, ya que sitúa el aprendizaje en los problemas del mundo real.

En conclusión, se considera que ambos elementos que conforman el TFM sirven de base para motivar al alumnado, introducir la enseñanza en valores en el aula a través del arte e innovar en las clases, tanto a través de las TIC como mediante el uso de metodologías activas.

5. Propuestas de futuro

A partir de los resultados obtenidos en las aulas de 2º de Bachillerato se comprueba que es factible la realización de ambos elementos del presente TFM en el nivel en el que se encuentra diseñado. Sin embargo, por razones preestablecidas, tal y como marca el Decreto Foral 25/2015, de 22 de abril, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra, no es posible la realización de ambos elementos en otros niveles educativos, ya que la asignatura de Diseño y demás asignaturas implicadas en el Proyecto de Innovación solo se imparten en el presente nivel.

Por ese motivo, se parte del Proyecto de Innovación como base y se propone la ampliación de “DiseñArte” a las asignaturas de Cultura Audiovisual II y Primera Lengua Extranjera: Inglés, enmarcadas en el mismo nivel educativo. Se plantearía la incorporación de contenidos didácticos de las respectivas asignaturas y se mantendría la estructura y los objetivos del proyecto.

Los objetivos de la asignatura de Cultura Audiovisual son los de iniciar a los estudiantes en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual actual. Por ello, se propone la realización de un cortometraje en el que quede reflejado, de distinto modo, la representación teatral del Proyecto de Innovación Docente “DiseñArte”. Para

ello, se facilitará a los alumnos herramientas técnicas y educativas que les ayuden a gestionar datos, información, imágenes, sonidos y posibilidades creativas que sean necesarias para la realización de este.

Del mismo modo, se propone incorporar la asignatura Primera Lengua Extranjera (Inglés). Esta contribuye a desarrollar la comunicación lingüística, no sólo en segundas lenguas sino también con respecto a las lenguas maternas. Para ello se propone que el alumnado se encargue de subtitular el cortometraje realizado con anterioridad en la asignatura de Cultura Audiovisual. De esta manera, se adquieren resultados de carácter natural y directamente aplicables al uso lingüístico en el mundo real.

Por otro lado, a pesar de los buenos resultados en la Actividad de Aula (véase Anexo VIII), no es factible la utilización de programas de diseño y edición de imagen en estas fechas cercanas a final de curso y a la EvAU. Se ha comprobado durante el periodo de prácticas que la mayor parte del alumnado no tiene los conocimientos básicos en estos programas lo que dificulta la realización de los carteles en formato digital. Del mismo modo, la EvAU establece el uso de herramientas y materiales tradicionales como lapiceros, cartulinas, acuarelas, etc., por lo que se recomienda la utilización de estos durante todo el curso para que se familiaricen con ellos.

Por último, se ha comprobado que a la hora de realizar las memorias de cada proyecto los alumnos no son capaces de realizar eficientemente el diseño de la portada y elementos que la conforman. Por ello se plantea que se podría plantear un ejercicio, a principio de curso, en el aprendan a maquetar adecuadamente sus trabajos posteriores. De esta manera, se incorporarían los programas de diseño y edición de imagen desde un principio facilitando así el aprendizaje de estas TIC, propias del diseño actual.

6. Referencias bibliográficas

- Acaso, M. (2007). *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Antúnez, N., Ávila, N. y Zapatero, D. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Eneida.
- Barriga, A. (2005). La educación en valores: avatares del currículum formal, oculto y los temas transversales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 2(7).
- Barrios, A. (2008). Uso y consumo de las TIC: Las relaciones de poder en el aula. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 103, 58-63.
- Bas Peña, E. (2011). Aprendizaje basado en problemas. *Cuadernos de pedagogía*, 409, 42-44.
- Bernal, M. C. y Martínez, M. S. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, 25, 271-275.
- Boal, A. (1979). *Theatre of the oppressed*. New York: Theatre Communications Group.
- Boal, A. (2006). *Aesthetics of the oppressed*. London: Routledge.
- Borgnakke, K. (2004). Ethnographic studies and analysis of a recurrent theme: Learning by Doing. *European Educational Research Journal*, 3(3), 539-565.
- Calvo, A., Haya, S. y Ceballos, N. (2015). El Teatro Foro como estrategia pedagógica promotora de la justicia social. Una experiencia de formación inicial del profesorado en la Universidad de Cantabria. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 82(29.1), 89-107.
- Calvopiña, C. E. y Bassante, S. A. (2016). Aprendizaje basado en problemas. Un análisis crítico. *Revista Publicando*, 3(9), 341-350.
- Capasso, V. (2018). Sobre usos de la web vinculados a la producción y enseñanza de prácticas artísticas contemporáneas. *Index, revista de arte contemporáneo*, 6, 96-102.

- Carreras, L.L., Eijo, P., Estany, A., Gómez, M.T., Guich, R., Mir, V., Ojeda, F., Planas, T. y Serrats, M.G. (1995). *Cómo educar en valores: materiales, textos, recursos y técnicas*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Carrero, W. (2013). La educación en valores como fortalecimiento de la democracia. *Revista de Ciencias Sociales*, 3(19), 577-587.
- Casals, E. y Travé, C. (2003). La educación en valores en las primeras edades. *Programa de Educación en Valores (PEVA)*.
- Coll, C. (2008). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 72, 17-40.
- Curtis, D. (2002). The Power of Projects. *Educational Leadership*, 60(1), 50-53.
- Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, por el que se establecen la estructura y el currículo de las enseñanzas del bachillerato en la Comunidad Foral de Navarra. Boletín Oficial de Navarra núm. 70, de 6 de junio de 2008.
- Decreto Foral 24/2015, de 22 de abril, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Bachiller en la Comunidad Foral de Navarra. Boletín Oficial de Navarra núm. 127, de 2 de julio de 2015.
- Duch, B., Grob, S. y Allen, D. (2001). *The Power of Problem-Based Learning*. Virginia: Stylus Publishing.
- Fernández, A., Porcel, A., Nuviala, A., Pérez, R., Tamayo, J., Grao, A. y González, J. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basado en el Learning by doing para la consecución de competencias específicas. *UPO INNOVA: revista de innovación docente*, 1, 159-166.
- Ferrer, A. y Algás, P. (2007). Valoramos el trabajo por proyectos. *Aula de Innovación Educativa*, 166, 71-75.
- Gamonal, R. y García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 9-24.

- García Morales, C. (2012). ¿Qué puede aportar el arte a la educación? El arte como estrategia para una educación inclusiva. *ASRI: Arte y Sociedad. Revista de investigación, 1*.
- García, P. (2019). Bullying: una puerta de entrada a la conducta antisocial adulta. *Ehquidad Internacional Welfare Policies and Social Work Journal, 11*, 151-202.
- Hmelo-Silver, C. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational psychology review, 16*(3), 235-266.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. *Teacher's College Record, 19*, 319-335.
- King, A. y Schneider, A. (1991). La primera revolución mundial. *Informe del Consejo al Club de Roma. Plaza & Janés*.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 4 de mayo de 2006. 34.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013. Preámbulo XIV.
- Llopis, J. y Ballester, R. (2001). Valores y actitudes en la educación. Teorías y estrategias educativas. *Tirant lo Blanch*.
- Mackern, B. y Burbano, A. (2011). *El arte en la red, la red del arte. Arte en red y redes en el arte. Internet como medio y formato de experimentación artística en el contexto latinoamericano, en Una teoría del arte desde América Latina*. España: MEIAC, Turner.
- Matiátegui, J. C. (2011). *Los soportes electrónicos y la expansión tecnológica del arte. El aparato dialéctico: entre los soportes electrónicos y la expansión tecnológica del arte. Una teoría del arte desde América Latina*. España: MEIAC, Turner.
- Mesa, M. y Rey, F. (1991). La formación en la educación para el desarrollo: pensar globalmente, actuar localmente. *Hegoa*.
- Ministerio del Interior (2017). *Informe sobre la evolución de los incidentes relacionados con los delitos de odio en España*. Recuperado de: http://www.mitramiss.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/Inf_Evol_Incidentes_Del_Odio_2017.pdf

- Ortega, P. y Minguez, R. (1996). Educación centrada en valores y dignidad humana. *Revista Pedagógica. Tercera época, 11*, 21.
- Parra, J. (2003). La educación en valores y su práctica en el aula. *Tendencias Pedagógicas, 8*, 69-88.
- Rivero Panaqué, C., Chávez, A., Vásquez, A. y Blumen Cohen, S. (2016). Las TIC en la formación universitaria: logros y desafíos para la formación en psicología y educación. *Revista de Psicología, 1*(34), 185-199.
- Rivero, I., Gómez, M. y Abrego, R. F. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Educación y Tecnología, 3*, 190-206.
- Sánchez, E. M. y Vallejo, C. (2003). La Educación Intercultural y la educación en valores. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas, 8*, 71-80.
- Smart, K. y Csapo, N. (2007). Learning by Doing: engaging students through learner entered activities. *Business communication Quarterly, 70*(4), 451-457.
- Trujillo, F. (2012). *Propuestas para una escuela en el siglo XXI*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Yurén Camarena, M. (1996). Educación centrada en valores y dignidad humana. *Revista Pedagógica. Tercera época, 11*, 21.

ANEXOS

Anexo I. Referentes artísticos que se trabajarán en el presente TFM.



Figura 4. Interpretación de Ludovico Einaudi en el Ártico.



Figura 5. Proyecto Humanae de Angélica Dass.



Figura 6. Greta Thunberg en una manifestación de #fridaysforfuture.



Figura 7. Cortometraje "Desanimado" de Emilio Martí López.

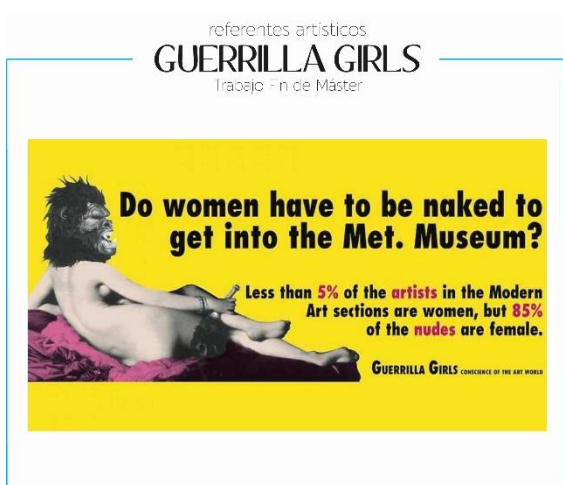


Figura 8. Obras artísticas del grupo feminista Guerrilla Girls.



Figura 9. Ilustraciones de artistas españolas para el 8M.

Anexo II. Cuestionario de evaluación inicial. Proyecto de Innovación “DiseñArte”.

Cuestionario
INICIAL
“DiseñArte”

Responde a estas preguntas marcando con un círculo la casilla que refleje mejor tu opinión, siguiendo los siguientes valores:

	1. Muy poco	2. Poco	3. Algo	4. Bastante	5. Mucho
1 ¿Te gusta el bachillerato artístico?	1	2	3	4	5
2 ¿Vas a continuar un grado universitario o grado superior artístico?	1	2	3	4	5
3 ¿Crees que el arte puede cambiar la sociedad?	1	2	3	4	5
4 ¿Te interesa la interpretación, el cine o el teatro?	1	2	3	4	5
5 ¿Te interesa el diseño?	1	2	3	4	5
6 ¿Sueles trabajar en equipo?	1	2	3	4	5
7 ¿Te gusta trabajar en equipo más que individualmente?	1	2	3	4	5
8 ¿Crees que eres bueno trabajando en equipo?	1	2	3	4	5
9 ¿Sabes utilizar programas como Photoshop o Illustrator?	1	2	3	4	5
10 ¿Las clases teóricas te parecen interesantes?	1	2	3	4	5
11 ¿Los ejercicios prácticos te ayudan a comprender la teoría?	1	2	3	4	5
12 Cuando tienes dudas, ¿las consultas al profesor?	1	2	3	4	5
13 ¿Prefieres preguntar tus dudas a tus compañeros?	1	2	3	4	5
14 ¿Realizas presentaciones orales de tus proyectos?	1	2	3	4	5
15 ¿Te gusta hablar en público?	1	2	3	4	5
16 ¿Te pones nervioso/a hablando en público?	1	2	3	4	5
17 ¿Sabes utilizar Power-Point o algún programa similar (Prezi)?	1	2	3	4	5
18 ¿Crees que lo aprendido hasta ahora te servirá para superar la EvAU?	1	2	3	4	5
19 ¿Crees que vas a sacar buenas notas en la EvAU?	1	2	3	4	5
20 ¿Te gusta utilizar redes sociales?	1	2	3	4	5
21 ¿Utilizas las redes sociales para subir proyectos/videos/arte?	1	2	3	4	5
22 ¿Qué redes sociales son las que más utilizas?					

Figura 10. Cuestionario Inicial para el alumnado.

Anexo III. Ejemplo de textos para analizar. Proyecto de Innovación “DiseñArte”.

Selección de
TEXTOS
“DiseñArte”

OPINIÓN Y BLOGS

PEQUEÑOS Y GRANDES MACHISMOS COTIDIANOS



micro**MACHISMOS**

Igualdad

El camarero machista



Micromachismos (/autores/micromachismos/)

30/08/2017

Me ocurrió al llegar a la Terminal 4 del aeropuerto de Barajas. Iba yo con dos amigas, acabábamos de aterrizar. Después de varias horas de viaje desde Roma teníamos hambre y, mientras hacíamos tiempo, decidimos entrar a un McDonald's a cenar.

El caso es que, mientras mis amigas esperaban guardando la mesa, yo fui a pedir mi comida. Cuando vas en grupo suele hacerse, se va por turnos para no dejar solas las pertenencias.

Estaba yo haciendo cola cuando se queda una caja libre y el dependiente me dice, y cito textualmente, "por aquí guapa". Ahí ya empezamos mal. Es un trabajador. Decido pasarlo por alto. Un piropo sin más. Me choca un poco pero no digo nada.

Al llegar al mostrador empieza la fiesta, Durante los cuatro minutos que estoy haciendo el pedido el camarero me pregunta que de dónde soy, que a dónde viajo, que si voy a ser "buena o mala" en mi destino, que cómo me llamo, y me insiste, me obliga, me dice repetidas veces que le apunte mi número en el tique, tal instinto de superioridad tenía. Me insistió, porque si no no me dejaba irme, en que le apuntara mi nombre y mi número de teléfono en el tique que tenía que quedarme yo para reclamar mi pedido después. Cuando se lo pedí no me lo devolvió y me dijo que después me hablaría por WhatsApp.

Me sentí tan ofendida y discriminada que al ser la primera vez que me pasaba algo tan descarado me quedé totalmente bloqueada. Le tuve que mentir en todas mis respuestas para que me dejara en paz y volver a mi mesa,

Al llegar yo una de mis amigas se dirige al mostrador y no me da tiempo a advertirla. Al volver, nos cuenta su reacción. Al parecer, el camarero no nos había visto juntas. Éste, al verla llegar, le pregunta: “¿Eres amiga de Nerea?” Nerea es el nombre falso que yo le había dado. Mi amiga, al escucharle, se sorprende y responde que no. Es en ese momento cuando el camarero empieza con las preguntas y repite el proceso. Mi amiga se pone nerviosa, se quiere ir, no quiere darle su número ni responder a sus preguntas y el camarero insiste unas veinte veces hasta que finalmente desiste.

Selección de
TEXTOS
“DiseñArte”

Las dos estamos en tensión por si éste se enfada, le da un arrebató y no nos saca la comida. Finalmente, dicen nuestros nombres (deberían haber sido números) recogemos nuestras bandejas y nos vamos a nuestra mesa hablando de lo ofendidísimas que nos hemos sentido. Se lo contamos todo a nuestra tercera amiga y juntas decidimos que al acabar de cenar iremos a quejarnos al encargado. Esa actitud no es admisible para un trabajador, ni para nadie. Así pues, vamos a hablar con el encargado, y al acercarse, vemos que es un chico joven, similar al que ha cometido la agresión. Le explicamos el caso y su única salida es ofrecernos un helado gratis para compensarnos. Nosotras no sabemos ni qué decir. No sé qué nos ofende más, sí la discriminación en sí o la reacción del encargado. Al llamar al chico en cuestión para que nos pida perdón dice: “Ah, pero ¿os lo habéis tomado en serio?, ¿os habéis sentido ofendidas?”.

No entiendo por qué no puedo ir tranquila a un restaurante y que solo por ser mujer me tengan que tratar diferente y se crean con derecho a acosarme y a decirme esas cosas. Leyre.

Figura 11. *Ejemplo de texto a trabajar en la asignatura de Lengua y Literatura II..*

Anexo IV. Rúbrica de autoevaluación y coevaluación de grupo. Proyecto de Innovación “DiseñArte”.

Rúbrica
**AUTOEVALUACION
Y COEVALUACION**
“DiseñArte”

EVALUACIÓN INDIVIDUAL FUNCIONAMIENTO DE EQUIPOS		
ASIGNATURA		
NOMBRE		
TRABAJO		
RÚBRICA EVALUACIÓN FUNCIONAMIENTO DE GRUPO (Usar parámetros de la siguiente página y la siguiente tabla)		
	Nombre y apellido	Nota cuantitativa
Mi nota		
Compañero 1		
Compañero 2		
Compañero 3		

PUNTUACIÓN	NOTA CUALITATIVA	NOTA CUANTITATIVA
Entre 6-10 puntos	Insuficiente	1-4
Entre 10-16 puntos	Regular	5-6
Entre 16-22 puntos	Bueno	6-9
Entre 22-24 puntos	Muy bueno	9-10

Rúbrica AUTOEVALUACION Y COEVALUACION “DiseñArte”

RÚBRICA FUNCIONAMIENTO EN EQUIPO Adaptación Lucas, S. (2014). The Art of Public Speaking, 12th Edition, Mc Graw Hill Education.				
	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
Trabajo con los compañeros	Siempre escucha y anima. Intenta mantener al equipo trabajando juntos en un buen ambiente	Normalmente escucha y anima el esfuerzo de los compañeros	Con frecuencia escucha y anima a los compañeros, pero a veces no es un buen miembro del equipo	Raramente escucha o anima el esfuerzo de los compañeros. No es un jugador de equipo.
Atención en la tarea que se realiza	Siempre está concentrado en la tarea, no se deja influir.	La mayor parte del tiempo está centrado en la tarea, a veces se deja influir por otros miembros para no mantenerse centrado.	Solo parte del tiempo está centrado, otros miembros deben recordarle que se mantenga centrado en el trabajo.	Raramente está centrado en la tarea, deja que los demás realicen el trabajo. Escaso nivel de implicación.
Actitud	Nunca realiza una crítica negativa del trabajo de los demás, siempre tiene actitud positiva respecto a la tarea a realizar.	En pocas ocasiones realiza una crítica negativa hacia el trabajo de los demás, casi siempre tiene actitud positiva.	Ocasionalmente critica el trabajo de los demás, normalmente tiene una actitud positiva.	Frecuentemente critica el trabajo de los demás, frecuentemente tiene una actitud negativa.
Ajuste de temporalización	Siempre se asegura que se cumplan los compromisos de equipo en los tiempos establecidos.	Normalmente usa bien el tiempo, pero a veces se puede retrasar con alguna tarea.	Tiende a retrasarse, pero al final siempre cumple con el compromiso.	Raramente cumple con sus compromisos y el equipo tiene que realizar ajustes.
Calidad del trabajo	Proporciona un trabajo de alta calidad.	Proporciona un trabajo de buena calidad.	El trabajo a veces tiene que ser corregido o rehecho.	El trabajo que proporciona siempre tiene que ser corregido o rehecho.
Resolución de problemas	Ofrece soluciones a los problemas de forma activa.	No ofrece soluciones, pero ayuda a refinar las soluciones aportadas.	No ofrece ni refina soluciones aportadas por otros, pero intenta aplicar las propuestas.	No intenta solucionar los problemas ni ayuda a los demás a solucionarlo.

Figura 12. Rúbrica de autoevaluación y coevaluación de trabajo en grupo.

Anexo V. Cuestionario Inicial. Actividad de Aula “Diseñando Valores”.

Cuestionario
INICIAL
“Diseñando Valores”

Responde a estas preguntas marcando con un círculo la casilla que refleje mejor tu opinión, siguiendo los siguientes valores:

	1. Muy poco	2. Poco	3. Algo	4. Bastante	5. Mucho
1 ¿Crees que el arte puede ayudar a cambiar la sociedad?	1	2	3	4	5
2 ¿Te interesa el diseño?	1	2	3	4	5
3 ¿Sueles trabajar en equipo?	1	2	3	4	5
4 ¿Te gusta trabajar en grupo?	1	2	3	4	5
5 ¿Crees que eres bueno trabajando en equipo?	1	2	3	4	5
6 ¿Sabes utilizar Photoshop?	1	2	3	4	5
7 ¿Sabes utilizar Illustrator?	1	2	3	4	5
8 ¿Las clases teóricas te parecen interesantes?	1	2	3	4	5
9 ¿Los ejercicios te ayudan a comprender la teoría?	1	2	3	4	5
10 ¿Te pones nervioso al hablar en grupo?	1	2	3	4	5
11 ¿Sabes utilizar Power Point o Prezi?	1	2	3	4	5
12 ¿Utilizas redes sociales para subir proyectos/videos/arte?	1	2	3	4	5
13 ¿Conoces a Greta Thunberg?	1	2	3	4	5
14 ¿Conoces el proyecto Humanae?	1	2	3	4	5
15 ¿Conoces al grupo artístico Guerrilla Gils?	1	2	3	4	5

Figura 13. Cuestionario Inicial para la actividad “Diseñando Valores”.

Anexo VI. Briefings de los carteles. Actividad de Aula “Diseñando Valores”.

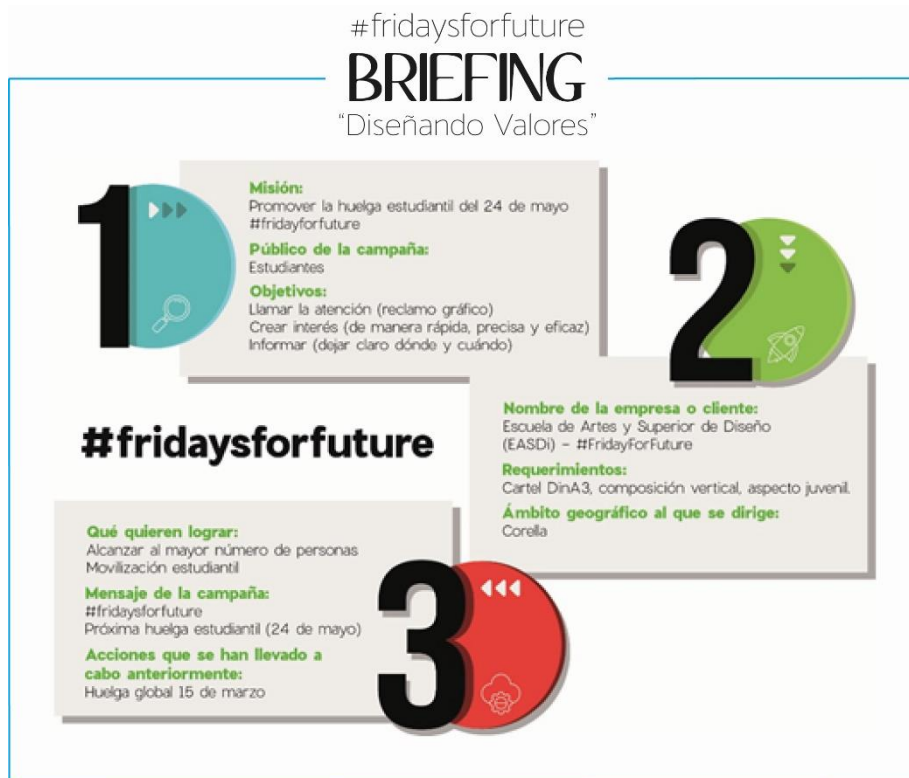


Figura 14. Tarjeta o briefing para el cartel sobre el cambio climático.



Figura 15. Tarjeta o briefing para el cartel sobre el Día Internacional de la Mujer.



Figura 16. Tarjeta o briefing para el cartel sobre el Día Internacional contra el racismo.



Figura 17. Tarjeta o briefing para el cartel sobre el Día del Orgullo.

Anexo VII. Rúbrica coevaluación exposición oral. Actividad de Aula “Diseñando Valores”.

Rúbrica

COEVALUACION

EXPOSICION ORAL

“Diseñando Valores”

NOMBRE DEL GRUPO:	CALIFICACIÓN	
	PUNTOS	NOTAS
	7	5
GRUPO EXPOSITOR:	8-11	6
	12-15	7
	16-19	8
CALIFICACIÓN:	20-23	9
	24-28	10

CRITERIOS	4 pts.	3 pts.	2 pts.	1 pt.	Total
Introducción: clara, concisa y precisa.					
Lenguaje: claro, adecuado y preciso.					
Dominio del tema.					
Organización y estructura del tema.					
Conclusión: clara, concisa y precisa.					
Contenido: demuestra que lo entiende.					
Comprensión: es capaz de responder las preguntas.					
Volumen: es lo suficientemente alto.					
Postura y contacto visual: se ve relajado y seguro.					
Dicción: habla claramente y no tiene mala pronunciación.					
Muestra entusiasmo e interés para comunicarse.					
La duración total es adecuada.					
Utilización de las TIC, pizarra, materiales, etc.					

Figura 18. Rúbrica de coevaluación de la exposición oral.

Anexo VIII. Resultados de la Actividad de Aula “Diseñando Valores”.



Figura 19. Carteles realizados por los alumnos para #fridaysforfuture.

Diseño de Carteles
RESULTADOS
“Diseñando Valores”

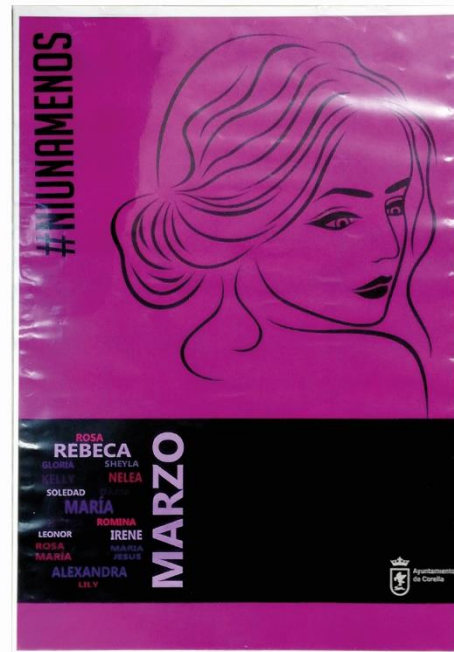
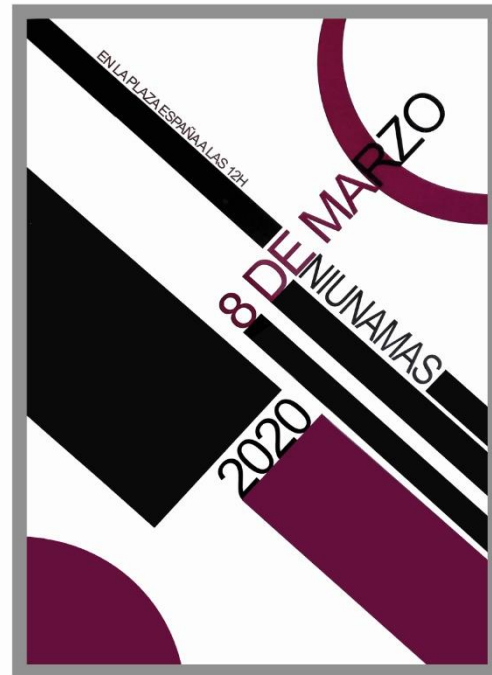


Figura 20. Carteles realizados por los alumnos para #niunamenos.

Diseño de Carteles

RESULTADOS

“Diseñando Valores”



Figura 21. Carteles realizados por los alumnos para #yosoyantirracista.

Diseño de Carteles

RESULTADOS

“Diseñando Valores”



Figura 22. Carteles realizados por los alumnos para #mado19